# МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)**

**Кафедра МО ЭВМ**

**ОТЧЕТ**

**по лабораторной работе №6**

**по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование» Тема: Шаблонные классы.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Студент гр. 8303 |  | Стукалев А.И. |
| Преподаватель |  | Филатов А.Ю. |

Санкт-Петербург 2020

# Цель работы.

Разработка и реализация набора классов правил игры. Основные требования:

* Правила игры должны определять начальное состояние игры
* Правила игры должны определять условия выигрыша игроков
* Правила игры должны определять очередность ходов игрока
* Должна быть возможность начать новую игру

# Ход работы.

Для правил игры был реализован класс Rules, а для передачи хода класс State. В классе Rules были определены условия, необходимые для победы игроков, а в классе State реализованы условия для смены хода. Также был реализован шаблонный класс игры Game, в нём была предусмотрена возможность новой игры

# Выводы.

В лабораторной работе изучена и реализована возможность смены очередности хода игроков, правила для игры и шаблонный класс.