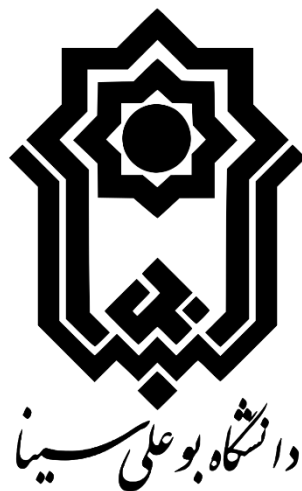


بسمه تعالی



عنوان:

«گزارش کار فاز دوم پروژه پایانی درس برنامه سازی پیشرفته»

«Sewing Game»

استاد:

سرکار خانم مهندس بطحائیان

دانشجو:

نسترن منصوری

۹۶۱۲۳۵۸۰۴۱

ترم تحصیلی:

۴۰۰۱

فهرست

هدف:..... ۳

توضیحات کلی کد:..... ۳

کلاس Manto:..... ۳

هدف:

هدف از پیاده سازی این فاز این است که از ارث بری استفاده شود.

توضیحات کلی کد:

در این فاز یک کلاس جدید تعریف شده است تحت عنوان Manto. این کلاس از کلاس Design ارث می برد و به عبارتی دیگ زیر مجموعه این کلاس به حساب می آید.

کلاس Manto:

```
#ifndef MANTO_H
#define MANTO_H

class Manto : public Design
{
public:

    Manto();

    void set_button();

    void set_brooch();

private:

    bool exist_button = false ;
    bool exist_brooch = false ;
};

#endif // MANTO_H
```

همانطور که در تصویر پیداست در این کلاس دو متغیر خصوصی وجود دارد به نام های exist_brooch و exist_button. این دو متغیر از نوع Boolean هستند و به این دلیل تعریف شده اند که اگر کاربر بخواهد دکمه یا سنجاق سینه به مانتو اضافه کند باید اعلام کند تا این دو متغیر از حالت false به حالت true تغییر یابند.

```

void Manto::set_button()
{
    char response;

    cout<<"Do you want to set a button on your manto?"<<endl<<"If you want, please enter 'y' else please enter 'n':\t";

    cin>>response;

    cout<<endl;

    if(response == 'y')
    {
        exist_button = true;
    }
}

void set_brooch()
{
    char response;

    cout<<"Do you want to set a brooch on your manto?"<<endl<<"If you want, please enter 'y' else please enter 'n':\t";

    cin>>response;

    cout<<endl;

    if(response == 'y')
    {
        exist_brooch = true;
    }
}

```

همانطور که مشخص است در پیاده سازی دو تابع `set_button` و `set_brooch` از کاربر سوال می شود که آیا میخواهد به مانتو دکمه یا سنجاق سینه اضافه کند یا خیر؟ اگر پاسخ کاربر مثبت باشد با ورود کاراکتر 'y' نظر خود را اعلام می کند. در نتیجه چک می شود که کاراکتر ورودی توسط کاربر چه بوده است. اگر 'y' باشد مقدار اولیه متغیرهای `exist_button` و `exist_brooch` true خواهد شد.