



Kierunek: Grafika komputerowa i elementy rzeczy-

wistości mieszanej / Informatyka

Rok akademicki: 2022/2023

Przedmiot: Podstawy programowania zorientowane

obiektowo

Semestr: II

Grupa dziekańska: 1

Sprawozdanie z: Laboratorium numer 2

data: 3 maja 2023

Grupa robocza: Grupa Robocza 06

Skład grupy:

Osoba 1: Rostyslav Hrenitskyi

Osoba 2: Maksym Szczurko

Osoba 3: Wojciech Gawlas

Osoba 4:

Aktywności realizowane przez członków grupy roboczej, czyli kto i za co był odpowiedzialny podczas laboratorium/zadania domowego oraz utworzenia sprawozdania (min 3 na osobę):

Osoba 1: Rostyslav Hrenitskyi

Zadanie 1, 2, 3, 4, 5.

Osoba 2: Maksym Szczurko Zadanie 1, 2, 3, 4, 5. Osoba 3: Wojciech Gawlas Zadanie 1, 2, 3, 4, 5. Osoba 4:

Sposoby i narzędzia komunikacji grupy roboczej:

GitHub.

Napisać Prosty quizz zadający kilka pytań użytkownikowi. Każde pytanie to struktura umieszczona w kilkuelementowej tablicy.

Rozwiązanie zadania 0:

Klasa:

```
⊟class Pytanie {
                     string tresc;
string odpa, odpb, odpc;
char odp, odpp;
int numer;
                     int punkt = 0;
                     void ustawNumer(int x) {
                           if (x > ILOSC_PYTAN && x < 0) {
                                 numer = x;
                     void wczytajPytanie() {
                           tresc = tabPytania[numer - 1].tresc;
odpa = tabPytania[numer - 1].odpa;
odpb = tabPytania[numer - 1].odpb;
odpc = tabPytania[numer - 1].odpc;
odpc = tabPytania[numer - 1].odpp;
                      void zadajPytanie() {
                           cout << "Twoja odpowiedz [a|b|c]: " << flush;
cin >> odp;
                      int badajOdpowiedz() {
                           if (odp == odpp) {
                                 return 1;
```

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 0\zadanie_0.cpp

Struktura:

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 0\zadanie_0.cpp

data: 3 maja 2023

Main:

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 0\zadanie_0.cpp

Wyjście:

```
Quizz:
Jaki dzwiek wydaje kot?

a: miau
b: muu
c: hau

Twoja odpowiedz [a|b|c]: a
Najwazniejsza osoba w Polsce?

a: premier
b: prezes
c: prezydent

Twoja odpowiedz [a|b|c]: b
Ktora godzina to polnoc?

a: 11:00
b: 12:00
c: 0:00

Twoja odpowiedz [a|b|c]: c
Punkty: 3

C:\Users\qawith\Desktop\l\CPP\Semestr 2\PPK IBrzezek\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 0\x64\Debug\zadanie_0.exe (process 21968) exited with code 0. To automatically close the console when debugging stops. Press any key to close this window . . .
```

Stosując OOP, napisać program prostego quizzu. Program zadaje pytania odczytywane z pliku tekstowego. Każde pytanie posiada trzy odpowiedzi. Użytkownik odpowiada a program zlicza punkty.

Rozwiązanie zadania 1:

Plik tekstowy pytania.txt:

```
×
     pytania.txt
Файл
        Редагувати
                     Переглянути
[1]
Jaki odglos wydaje kot?
miau
hau
muu
[2]
Kto jest najwaznejszy w polsce?
prezydent
prezes
premier
b
[3]
Jezyk JAVA to jezyk poziomu
wysokiego
maszynowy
posredni
d
```

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 1\pytania.txt

data: 3 maja 2023

Klasa:

```
Zadanie_1.cpp* * X

- OgPytanie

- OgPytanie
```

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 2\zadanie_1.cpp

Metody:

```
radanie_1.cpp* ↔ ×
                                                                       → 🕏 Pytanie
                                                                                                                                                  → 😭 zadajPytanie()
                   string odp, odpp;
                   void ustawNumer(int t) {
                              numer = t;
                   void wczytajZPliku(string nazwa) {
                        ifstream file(nazwa);
                         if (!file.is_open()) {
                             abort();
                        else if (file.is_open()) {
                             string line;
string snr = to_string(numer);
snr = "[" + snr + "]";
                             while (getline(file, line)) {
                                   if (line == snr) {
    getline(file, line);
                                        getline(file, line);
odpa = line;
                                        getline(file, line);
odpb = line;
                                        getline(file, line);
odpc = line;
                                        getline(file, line);
odpp = line;
zadanie_1.cpp* → ×
                                                                       → (Global Scope)
                   void zadajPytanie() {
                        cout << "a: " << odpa << endl;
cout << "b: " << odpb << endl;
cout << "c: " << odpc << endl << endl;
                        cout << "Twoja odpowiedz [a|b|c]: " << flush;
cin >> odp;
                    int badajOdpowiedz() {
                         if (odp == odpp) {
                         else {
```

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 1\zadanie_1.cpp

Main:

```
| Table | Tabl
```

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 1\zadanie_1.cpp

data: 3 maja 2023

Wyjście:

Powyższy program zapisać w plikach: nagłówkowym oraz modułu. W pliku nagłówkowym znajduje się opis klasy a w pliku modułu ciała metod. Opisać przeznaczenie i budowę takich plików.

Rozwiązanie zadania 2:

Plik główny zadanie_2.cpp:

```
| Zudanie | Zupp* o | X | class | Atanie. | Class | Patanie. | Class |
```

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 2\zadanie_2.cpp

data: 3 maja 2023

Plik nagłówkowy classPytanie.h:

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 1\classPytanie.h

Plik modul classPytanie.cpp:

```
#include "classPytanie.h"
| #include <iostream>
| #include <string>
| #include <fstream>
| #include <sstream>
| #include <algorithm>
  using namespace std;
pvoid Pytanie::ustawNumer(int t) {
       if (t < 1 && t > ILOSC_PYTAN) {
             cout << "Nie poprawny numer!" << endl;</pre>
             numer = t;
pvoid Pytanie::wczytajZPliku(string nazwa) {
       ifstream file(nazwa);
       if (!file.is_open()) {
       else if (file.is_open()) {
             string line;
string snr = to_string(numer);
snr = "[" + snr + "]";
             while (getline(file, line)) {
                   if (line == snr) {
    getline(file, line);
                         getline(file, line);
odpa = line;
                         getline(file, line);
odpb = line;
                         getline(file, line);
odpc = line;
                         getline(file, line);
podp = line;
```

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 1\classPytanie.cpp

data: 3 maja 2023

Wyjście:

```
    Microsoft Visual Studio Debu₁ × + ∨

Pytanie numer 1:
Jaki odglos wydaje kot?
a. miau
b. hau
Twoja odpowiedz: a
Odpowiedz zapisana.
Pytanie numer 2:
Kto jest najwaznejszy w polsce?
a. prezydent
b. prezesc. premier
Twoja odpowiedz: b
Odpowiedz zapisana.
Pytanie numer 3:
Jezyk JAVA to jezyk poziomu
a. wysokiego
b. maszynowyc. posredni
Twoja odpowiedz: c
Odpowiedz zapisana.
Punkty: 3.
C:\Users\qawith\Desktop\1\CPP\Semestr 2\PPK IBrzezek\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 2\x64\Debug\zadanie_2.exe (process 19696) exited with code 0. To automatically close the console when debugging stops, enable Tools->Options->Debugging->Automatically close the console when debugging stops. Press any key to close this window . . .
```

W pliku nagłówkowym znajduje się opis klasy a w pliku modułu ciała metod. Opisać przeznaczenie i budowę takich plików.

data: 3 maja 2023

Plik nagłówkowy to plik tekstowy, który zawiera deklaracje funkcji, klas i zmiennych, które są używane w innym module lub pliku źródłowym.

Plik ciała metod to plik źródłowy, który zawiera definicje funkcji i klas, które zostały zadeklarowane w pliku nagłówkowym. Plik ciała metod zawiera implementację metod i funkcji, które zostały zadeklarowane w pliku nagłówkowym

W powyższym programie zabezpieczyć dostęp do atrybutów klasy. Czy metody powinny być publiczne czy prywatne? Czy wszystkie atrybuty muszą być prywatne, a może powinny być publiczne?

Rozwiązanie zadania 3:

Czy metody powinny być publiczne czy prywatne? Czy wszystkie atrybuty muszą być prywatne, a może powinny być publiczne?

W tym programie dostęp potrzebny tylko do zmiennej **numer**. Inne atrybuty muszą być prywatne, żeby nie możliwe było zmienić parametry quiz'a.

Metoda ustawNumer():

source: ...\Modul 2\Labaratorium 2\Zadanie 3\classPytanie.cpp

Zadanie 4:

Zabezpieczyć cechy klasy tak, aby nie było bezpośredniego dostępu do żadnej z nich z zewnątrz ale aby można było także bezpiecznie ustalać wartość numeru pytania oraz pobierać (tylko pobierać czyli ReadOnly) punktację. Wprowadzić i opisać pojęcie getter i setter. W kwestii ustalenia numeru pytania dla danego obiektu zastanowić się czy taka metoda ustalająca powinna coś zwracać? Jeśli tak to jakiego typu oraz jak użyć takiej informacji zwrotnej w programie?

Rozwiązanie zadania 4:

Zabezpieczyć cechy klasy tak, aby nie było bezpośredniego dostępu do żadnej z nich z zewnątrz ale aby można było także bezpiecznie ustalać wartość numeru pytania oraz pobierać (tylko pobierać czyli ReadOnly) punktację.

```
zadamie,4.cpp classPytanie.h classPytanie.cpp v X

- □ zadamie,4

- □ Pytanie

- □ wczytajZPliku(string nazwa)

- □ wczytajZPliku(s
```

source: ...\Modul 3\Labaratorium 3\Zadanie 4\classPytanie.cpp

data: 3 maja 2023

```
| Table | Class | Table | Class | Table | Class | Table | Tabl
```

source: ...\Modul 3\Labaratorium 3\Zadanie 4\classPytanie.cpp

Wprowadzić i opisać pojęcie getter i setter.

Getter i setter to nazwy metod, które służą do uzyskiwania i ustawiania wartości zmiennych składowych obiektów klasy.

Przykład implementacji settera dla zmiennej składowej numer w klasie Pytanie:

```
| Zadanie_4 | Zad
```

source: ...\Modul 3\Labaratorium 3\Zadanie 4\classPytanie.cpp

data: 3 maja 2023

W kwestii ustalenia numeru pytania dla danego obiektu zastanowić się czy taka metoda ustalająca powinna coś zwracać?

Metoda ta przyjmuje jako argument int t, który jest nową wartością prywatnej zmiennej składowej numer dla danego obiektu. W metodzie tej dodano również warunek, który sprawdza, czy wartość numeru jest zgodna z zakresem **ILOSC_PYTAN** i w przypadku nieprawidłowej wartości wyświetla stosowny komunikat. W tym konkretnym przypadku metoda setter nie zwraca żadnej informacji zwrotnej, ponieważ nie jest to potrzebne do dalszych operacji programu. Setter jedynie ustawia wartość prywatnej zmiennej składowej numer dla danego obiektu.