МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ



**Дніпровський національний університет  
залізничного транспорту імені академіка В. Лазаряна**

Кафедра «Комп’ютерні інформаційні технології»

**Лабораторна робота №6**

**з дисципліни «Основи програмної інженерії»**

**на тему: *«*Розробка програм із графічним інтерфейсом користувача.»**

Виконав: студент гр. ПЗ2011

Кулик Сергій Вадимович

Прийняла: доц. Нежуміра О.І.

Дніпро, 2020

**Тема.** Розробка програм із графічним інтерфейсом користувача.

**Мета роботи.** Отримати практичні навички розробки програм із графічним інтерфейсом користувача на основі механізму Windows Forms

**1. Завдання**

Розробіть структурну схему розв’язання задачі з обробки матриці методом покрокової деталізації (див. приклад на рис. 2) згідно індивідуального завдання.

За схемою розробіть програму мовою С++.

Вимоги до написання програми:

* матрицю представити у вигляді структури (struct);
* кожну принципово нову дію представити у вигляді функції. Обов’язковим є такий набір функцій:
  + main – головна функція програми;
  + create – створення матриці (зазначення розмірності, виділення пам’яті);
  + delete – очищення пам’яті, яку займає матриця;
  + processing – обробка матриці, не повинна містити операторів введення та/або виведення;
  + manualFilling, randomFilling – заповнення матриці з клавіатури та генератором випадкових чисел відповідно;
  + show – виведення матриці на екран;

– передбачити можливість введення розмірності матриці та вибору способу її заповнення (з клавіатури, за допомогою генератора випадкових чисел);

* функції обробки матриці прокоментувати, виходячи з методу покрокової деталізації;
* забороняється використовувати допоміжні масиви та матриці.

Індивідуальне завдання:

14. Знайти суму додатних елементів лівої половини матриці і суму від’ємних правої половини. Визначити яка з них більша за модулем.

**1) Текст програми**

Файл MyForm.cpp



Файл MyForm.h



Файл Matrix.cpp



Файл Matrix.h



**2) Скріншоти програми**

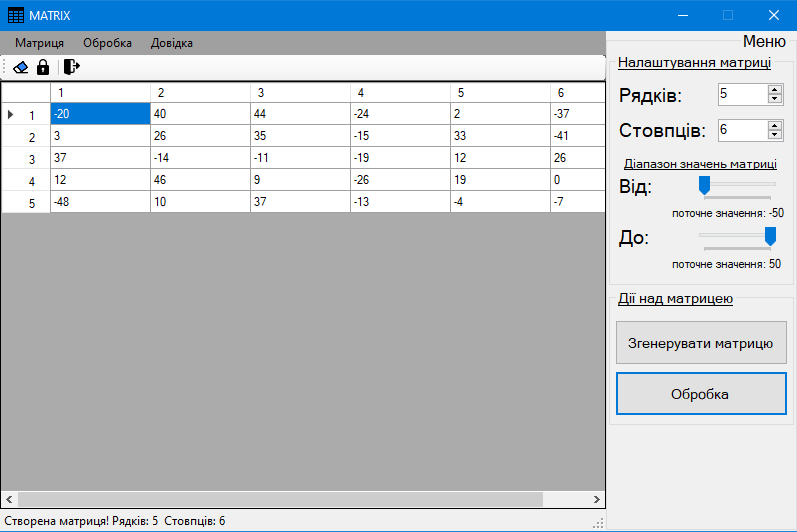
****

Рис. 1. – Головне вікно програми

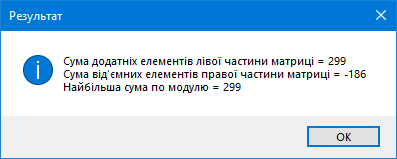


Рис. 2. – Вікно результату

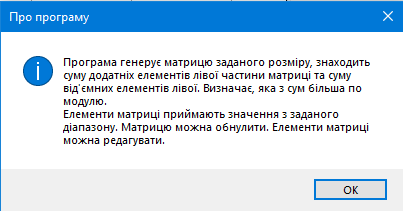


Рис. 3. – Вікно з описом програми

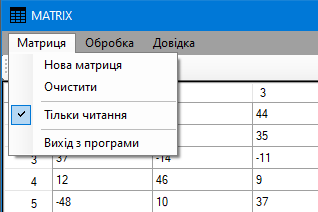


Рис. 4. – Вікно меню матриці

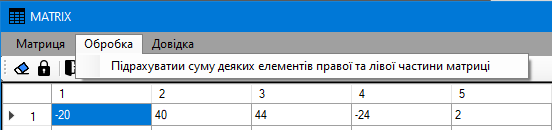


Рис. 5. – Вікно обробки матриці

**3) Висновок**

Під час виконання лабораторної роботи розробляв програму з користувацьким інтерфейсом Windows Forms. З його допомогою можна створювати віконні додатки Windows. Там є багато компонентів для створення додатку, а також конструктор, за допомогою якого можна розміщати елементи, кожен з яких має багато параметрів налаштувань.