

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 3

по дисциплине «*Языки программирования*»
Семестр 3

Программа с фигурами (двухмерные примитивы, обобщенный
цилиндр, визуализация)

Выполнил:

студент группы МОА-205

Сергеев В. С.

Проверил:

старший преподаватель кафедры

ЮНЕСКО по ИВТ

(должность)

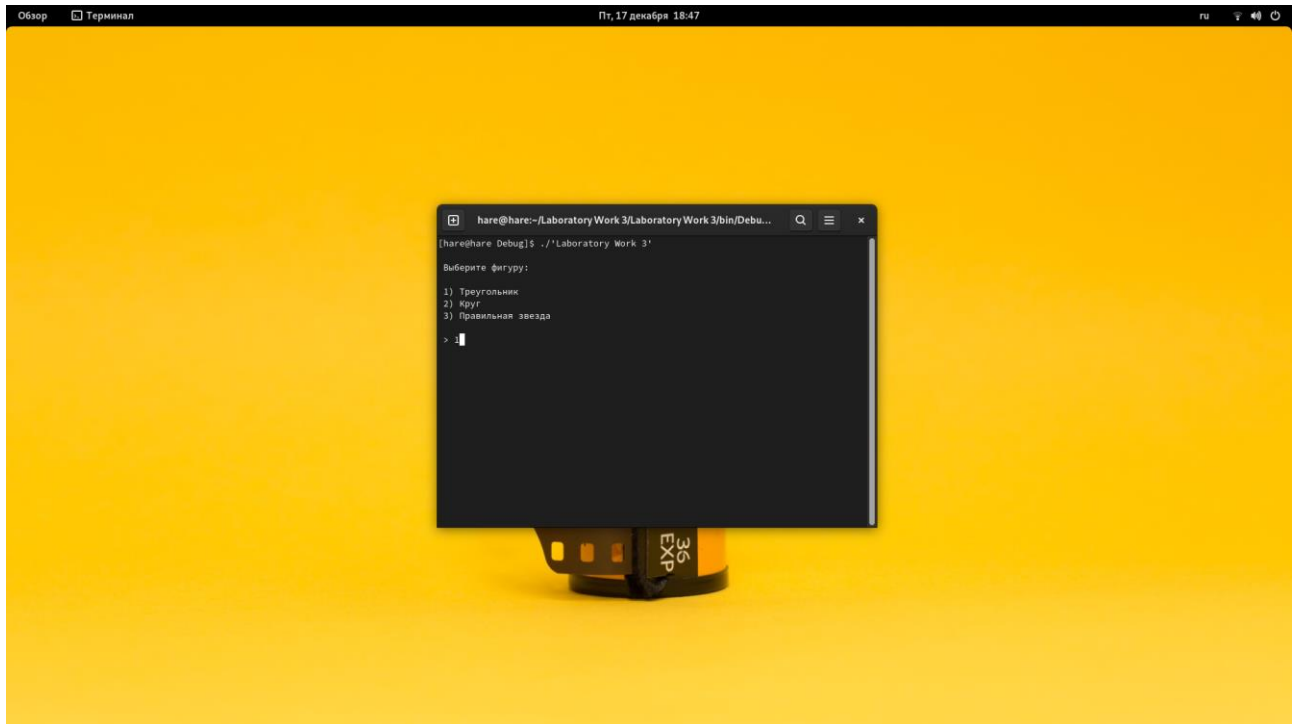
Зимин А. И.

(степень, звание)

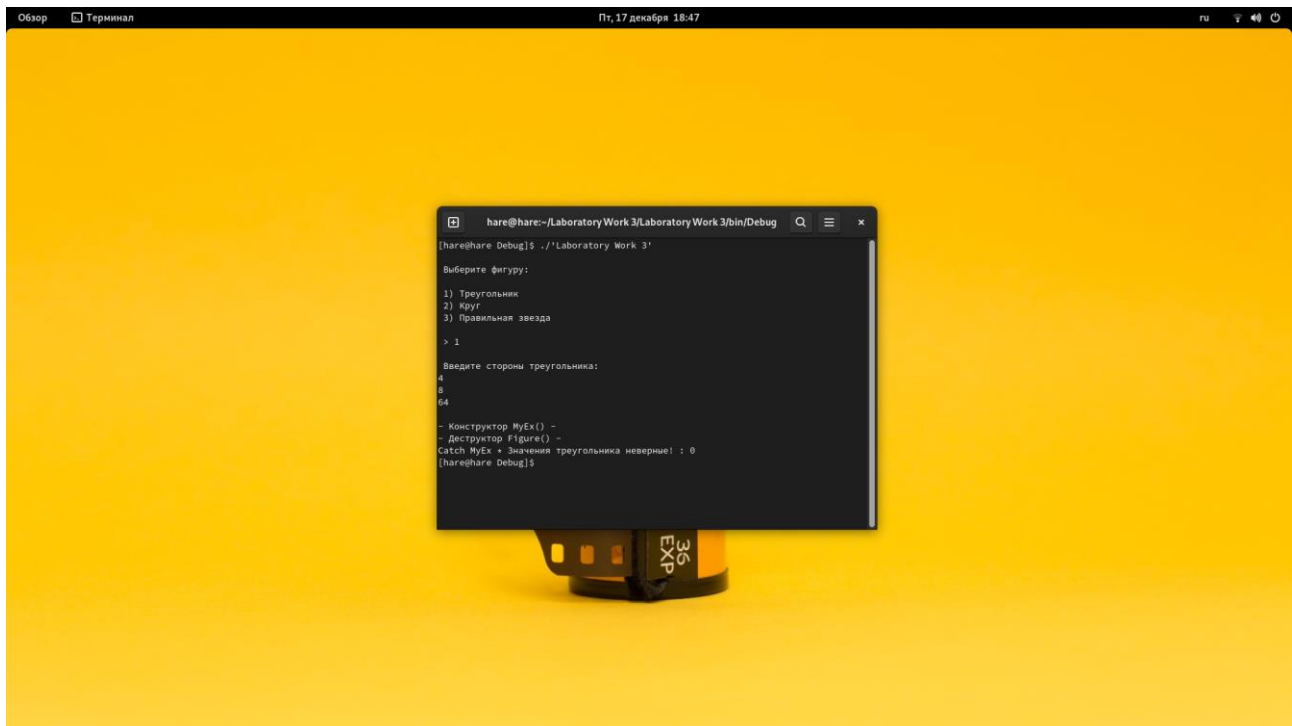
Кемерово, 2021

Ссылка на репозиторий: github.com/vl26a/Sonoran

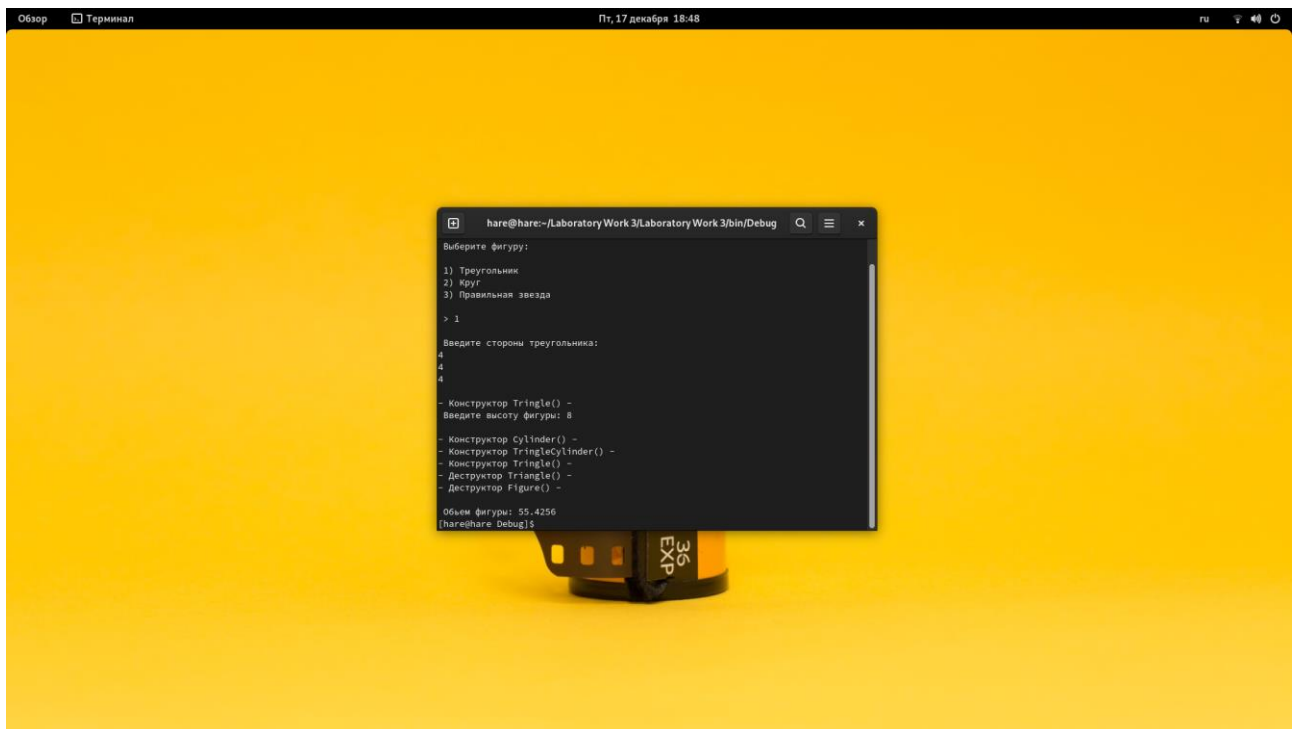
Кратко о работе: в течение выполнения этой работы я смог выучить и реализовать механизмы работы с исключениями, шаблонами, конструкторами и деструкторами. К сожалению, графическая отрисовка фигур оказалась непосильной для меня задачей по срокам сдачи. Ниже приведены скриншоты с выполнением кода моей работы, рабочее окружение: Fedora Linux.



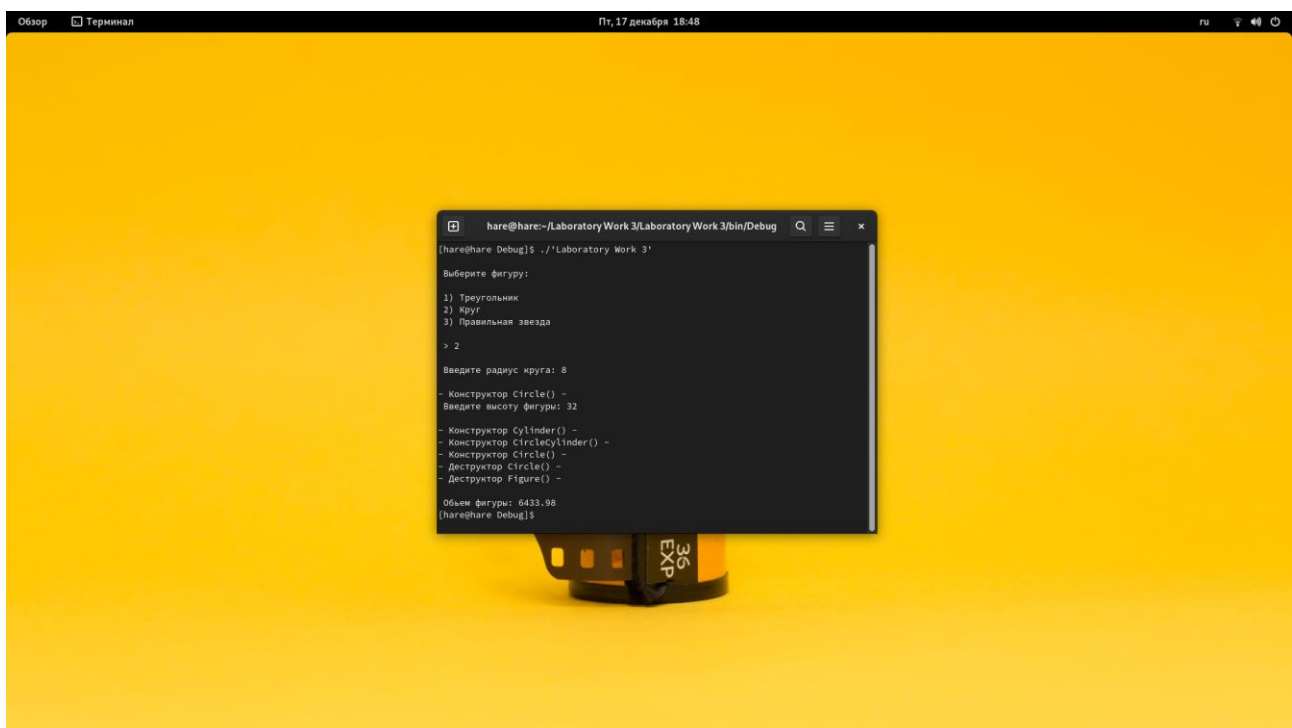
Меню выбора фигуры



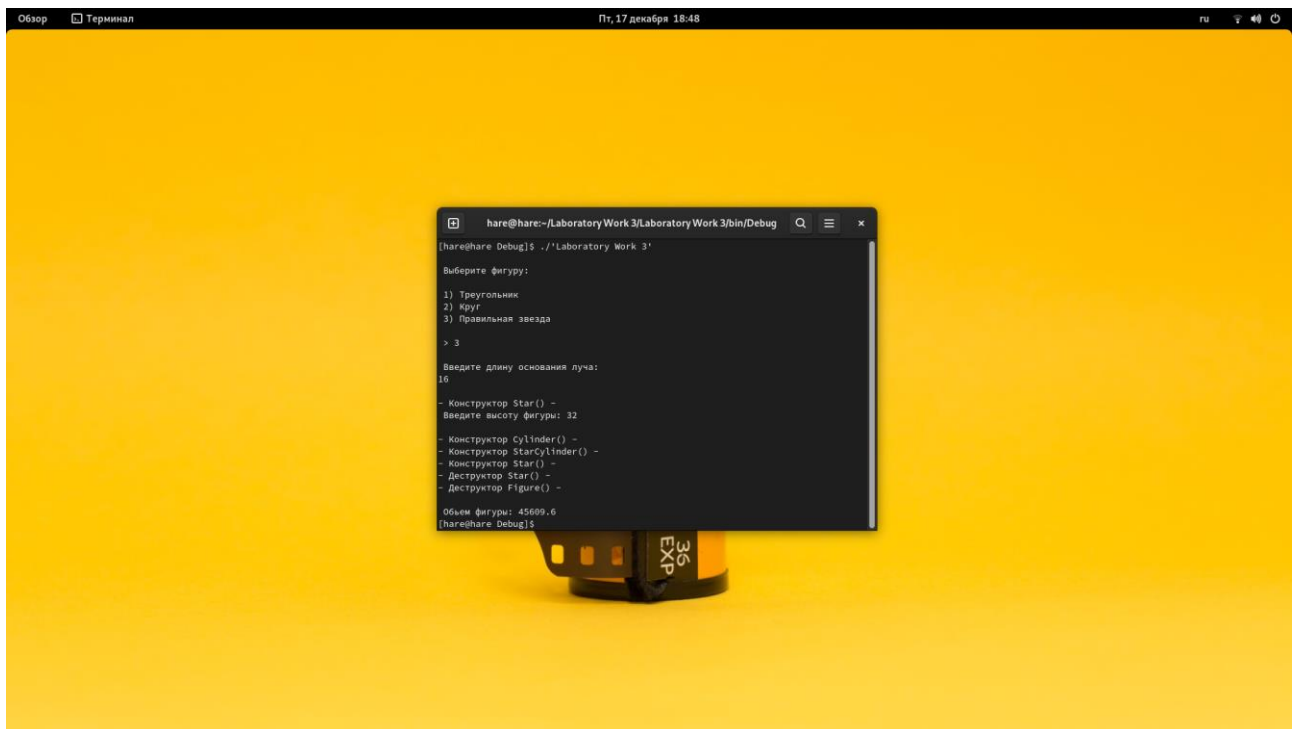
Случай с неправильными параметрами сторон треугольника



Случай с правильными параметрами треугольника



Выполнение случая с кругом



Выполнение случая с правильной звездой