

endeCRYPTION

1.0

Generated by Doxygen 1.9.1

1 Class Index	1
1.1 Class List	1
2 File Index	3
2.1 File List	3
3 Class Documentation	5
3.1 elementy Class Reference	5
3.1.1 Detailed Description	6
3.1.2 Constructor & Destructor Documentation	6
3.1.2.1 elementy()	6
3.1.3 Member Data Documentation	6
3.1.3.1 lacz	6
3.1.3.2 nazwaInput	6
3.1.3.3 nazwaKlucza	6
3.1.3.4 nazwaOutput	7
3.1.3.5 nazwaPliku1	7
3.1.3.6 nazwaPliku2	7
3.1.3.7 nazwaPliku3	7
3.1.3.8 odszyfrowywanie	7
3.1.3.9 szyfrowanie	7
4 File Documentation	9
4.1 endeCRYPTION.cpp File Reference	9
4.1.1 Function Documentation	9
4.1.1.1 main()	9
4.2 funkcje.cpp File Reference	9
4.2.1 Function Documentation	10
4.2.1.1 dekodowanieZkluczem()	10
4.2.1.2 dwaPliki()	10
4.2.1.3 istnieje()	10
4.2.1.4 kodowanie()	11
4.2.1.5 napis()	11
4.2.1.6 uzyskajKlucz()	11
4.3 plik.h File Reference	11
4.3.1 Function Documentation	12
4.3.1.1 dekodowanieZkluczem()	12
4.3.1.2 dwaPliki()	12
4.3.1.3 istnieje()	12
4.3.1.4 kodowanie()	12
4.3.1.5 napis()	12
4.3.1.6 uzyskajKlucz()	12
Index	13

Chapter 1

Class Index

1.1 Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

elementy	Klasa "elementy"	5
--------------------------	----------------------------	-------------------

Chapter 2

File Index

2.1 File List

Here is a list of all files with brief descriptions:

endeCRYPTION.cpp	9
funkcje.cpp	9
plik.h	11

Chapter 3

Class Documentation

3.1 elementy Class Reference

Klasa "elementy".

```
#include <plik.h>
```

Public Member Functions

- `elementy` (int argi, char *argj[])

Przekazywanie zmiennych klasy "elementy" z parametrami wpisywanymi po uruchomieniu programu przez użytkownika.

Public Attributes

- string `nazwaInput` = ""
Zmienna przechowująca nazwę pliku wejściowego.
- string `nazwaOutput` = ""
Zmienna przechowująca nazwę pliku wyjściowego.
- string `nazwaKlucza` = ""
Zmienna przechowująca nazwę pliku z kluczem.
- string `nazwaPliku1` = ""
Zmienna przechowująca nazwę pierwszego pliku do operacji łączenia.
- string `nazwaPliku2` = ""
Zmienna przechowująca nazwę drugiego pliku do operacji łączenia.
- string `nazwaPliku3` = ""
Zmienna przechowująca nazwę trzeciego pliku (pliku wyjścia) do operacji łączenia.
- bool `lacz` = false
Zmienna przechowująca stan operacji łączenia plików (wykonywac/ nie wykonywac)
- bool `odszyfrowywanie` = false
Zmienna przechowująca stan operacji odszyfrowywania (odszyfrowywac/ nie odszyfrowywac)
- bool `szyfrowanie` = false
Zmienna przechowująca stan operacji szyfrowania (szyfrowac/ nie szyfrowac)

3.1.1 Detailed Description

Klasa "elementy".

Przechowuje zmienne ktorych wartosc jest zmieniana w zaleznosci od tego jaka funkcjonalnosc wybierze uzytkownik

3.1.2 Constructor & Destructor Documentation

3.1.2.1 elementy()

```
elementy::elementy (
    int argi,
    char * argj[] )
```

Przekazywanie zmiennych klasy "elementy" z parametrami wpisywanymi po uruchomieniu programu przez uzytkownika.

3.1.3 Member Data Documentation

3.1.3.1 lacz

```
bool elementy::lacz = false
```

Zmienna przechowujaca stan operacji laczenia plikow (wykonywac/ nie wykonywac)

3.1.3.2 nazwaInput

```
string elementy::nazwaInput = ""
```

Zmienna przechowujaca nazwe pliku wejsciowego.

3.1.3.3 nazwaKlucza

```
string elementy::nazwaKlucza = ""
```

Zmienna przechowujaca nazwe pliku z kluczem.

3.1.3.4 nazwaOutput

```
string elementy::nazwaOutput = ""
```

Zmienna przechowująca nazwę pliku wyjściowego.

3.1.3.5 nazwaPliku1

```
string elementy::nazwaPliku1 = ""
```

Zmienna przechowująca nazwę pierwszego pliku do operacji łączenia.

3.1.3.6 nazwaPliku2

```
string elementy::nazwaPliku2 = ""
```

Zmienna przechowująca nazwę drugiego pliku do operacji łączenia.

3.1.3.7 nazwaPliku3

```
string elementy::nazwaPliku3 = ""
```

Zmienna przechowująca nazwę trzeciego pliku (pliku wyjścia) do operacji łączenia.

3.1.3.8 odszyfrowywanie

```
bool elementy::odszyfrowywanie = false
```

Zmienna przechowująca stan operacji odszyfrowywania (odszyfrowywac/ nie odszyfrowywac)

3.1.3.9 szyfrowanie

```
bool elementy::szyfrowanie = false
```

Zmienna przechowująca stan operacji szyfrowania (szyfrowac/ nie szyfrowac)

Chapter 4

File Documentation

4.1 endeCRYPTION.cpp File Reference

```
#include "plik.h"  
#include <iostream>
```

Functions

- int [main](#) (int argi, char *argj[])

4.1.1 Function Documentation

4.1.1.1 main()

```
int main (  
    int argi,  
    char * argj[] )
```

4.2 funkcje.cpp File Reference

```
#include <iostream>  
#include <vector>  
#include <string>  
#include <fstream>  
#include "plik.h"
```

Functions

- bool `istnieje` (string `sciezkaPliku`)
Funkcja "istnieje".
- vector< int > `uzyskajKlucz` (string `nazwaKlucza`)
Kontener na dane "uzyskajKlucz".
- void `dekodowanieZkluczem` (string `nazwaInput`, string `nazwaKlucza`, string `nazwaOutput`)
Funkcja "dekodowanieZkluczem".
- void `kodowanie` (string `nazwaInput`, string `nazwaKlucza`, string `nazwaOutput`)
Funkcja "kodowanie".
- void `dwaPliki` (string `nazwaPliku1`, string `nazwaPliku2`, string `nazwaPliku3`)
Funkcja "dwaPliki".
- void `napis` ()
Funkcja "napis".

4.2.1 Function Documentation

4.2.1.1 dekodowanieZkluczem()

```
void dekodowanieZkluczem (  
    string nazwaInput,  
    string nazwaKlucza,  
    string nazwaOutput )
```

Funkcja "dekodowanieZkluczem".

Ma za zadanie dekodować plik szyfrem Vigenere'a, z użyciem klucza

4.2.1.2 dwaPliki()

```
void dwaPliki (  
    string nazwaPliku1,  
    string nazwaPliku2,  
    string nazwaPliku3 )
```

Funkcja "dwaPliki".

Ma za zadanie łączyć zawartość dwóch plików o rozszerzeniu .txt w osobnym pliku o rozszerzeniu .txt

4.2.1.3 istnieje()

```
bool istnieje (  
    string sciezkaPliku )
```

Funkcja "istnieje".

Sprawdza czy ścieżka pliku została podana poprawnie

4.2.1.4 kodowanie()

```
void kodowanie (
    string nazwaInput,
    string nazwaKlucza,
    string nazwaOutput )
```

Funkcja "kodowanie".

Ma za zadanie kodować plik szyfrem Vigenere'a, z użyciem klucza

4.2.1.5 napis()

```
void napis ( )
```

Funkcja "napis".

Ma za zadanie wyświetlenie napisu "endeCRYPTION" oraz podstawowej instrukcji użytkownika

4.2.1.6 uzyskajKlucz()

```
vector<int> uzyskajKlucz (
    string nazwaKlucza )
```

Kontener na dane "uzyskajKlucz".

Dynamiczna tablica służąca do uzyskania klucza z pliku o rozszerzeniu .txt

4.3 plik.h File Reference

```
#include <string>
#include <vector>
#include <fstream>
```

Classes

- class [elementy](#)
Klasa "elementy".

Functions

- bool [istnieje](#) (string sciezkaPliku)
Funkcja "istnieje".
- vector< int > [uzyskajKlucz](#) (string nazwaKlucza)
Kontener na dane "uzyskajKlucz".
- void [dekodowanieZkluczem](#) (string nazwaInput, string nazwaKlucza, string nazwaOutput)
Funkcja "dekodowanieZkluczem".
- void [kodowanie](#) (string nazwaInput, string nazwaKlucza, string nazwaOutput)
Funkcja "kodowanie".
- void [dwaPliki](#) (string nazwaPliku1, string nazwaPliku2, string nazwaPliku3)
Funkcja "dwaPliki".
- void [napis](#) ()
Funkcja "napis".

4.3.1 Function Documentation

4.3.1.1 dekodowanieZkluczem()

```
void dekodowanieZkluczem (
    string nazwaInput,
    string nazwaKlucza,
    string nazwaOutput )
```

Funkcja "dekodowanieZkluczem".

Ma za zadanie dekodować plik szyfrem Vigenere'a, z użyciem klucza

4.3.1.2 dwaPliki()

```
void dwaPliki (
    string nazwaPliku1,
    string nazwaPliku2,
    string nazwaPliku3 )
```

Funkcja "dwaPliki".

Ma za zadanie łączyć zawartość dwóch plików o rozszerzeniu .txt w osobnym pliku o rozszerzeniu .txt

4.3.1.3 istnieje()

```
bool istnieje (
    string sciezkaPliku )
```

Funkcja "istnieje".

Sprawdza czy ścieżka pliku została podana poprawnie

4.3.1.4 kodowanie()

```
void kodowanie (
    string nazwaInput,
    string nazwaKlucza,
    string nazwaOutput )
```

Funkcja "kodowanie".

Ma za zadanie kodować plik szyfrem Vigenere'a, z użyciem klucza

4.3.1.5 napis()

```
void napis ( )
```

Funkcja "napis".

Ma za zadanie wyświetlenie napisu "endeCRYPTION" oraz podstawowej instrukcji użytkownika

4.3.1.6 uzyskajKlucz()

```
vector<int> uzyskajKlucz (
    string nazwaKlucza )
```

Kontener na dane "uzyskajKlucz".

Dynamiczna tablica służąca do uzyskania klucza z pliku o rozszerzeniu .txt

Index

- dekodowanieZkluczem
 - funkcje.cpp, [10](#)
 - plik.h, [12](#)
- dwaPliki
 - funkcje.cpp, [10](#)
 - plik.h, [12](#)
- elementy, [5](#)
 - elementy, [6](#)
 - lacz, [6](#)
 - nazwaInput, [6](#)
 - nazwaKlucza, [6](#)
 - nazwaOutput, [6](#)
 - nazwaPliku1, [7](#)
 - nazwaPliku2, [7](#)
 - nazwaPliku3, [7](#)
 - odszyfrowywanie, [7](#)
 - szyfrowanie, [7](#)
- endeCRYPTION.cpp, [9](#)
 - main, [9](#)
- funkcje.cpp, [9](#)
 - dekodowanieZkluczem, [10](#)
 - dwaPliki, [10](#)
 - istnieje, [10](#)
 - kodowanie, [10](#)
 - napis, [11](#)
 - uzyskajKlucz, [11](#)
- istnieje
 - funkcje.cpp, [10](#)
 - plik.h, [12](#)
- kodowanie
 - funkcje.cpp, [10](#)
 - plik.h, [12](#)
- lacz
 - elementy, [6](#)
- main
 - endeCRYPTION.cpp, [9](#)
- napis
 - funkcje.cpp, [11](#)
 - plik.h, [12](#)
- nazwaInput
 - elementy, [6](#)
- nazwaKlucza
 - elementy, [6](#)
- nazwaOutput
 - elementy, [6](#)
- nazwaPliku1
 - elementy, [7](#)
- nazwaPliku2
 - elementy, [7](#)
- nazwaPliku3
 - elementy, [7](#)
- odszyfrowywanie
 - elementy, [7](#)
- plik.h, [11](#)
 - dekodowanieZkluczem, [12](#)
 - dwaPliki, [12](#)
 - istnieje, [12](#)
 - kodowanie, [12](#)
 - napis, [12](#)
 - uzyskajKlucz, [12](#)
- szyfrowanie
 - elementy, [7](#)
- uzyskajKlucz
 - funkcje.cpp, [11](#)
 - plik.h, [12](#)