

ЛЕКЦІЯ №

09

ДАТА ПЕРЕГЛЯДУ:

03/06/2018
ПЕРЕВІРЯВ:

Горбушко К

СТУДЕНТ:

Юрій Жук

ГІЛКА:

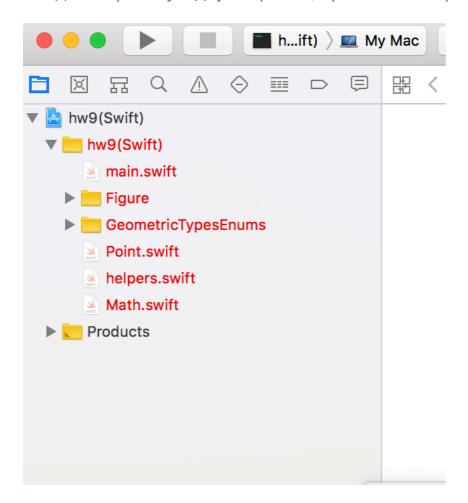
lesson9

ОЦІНКА:

7/10

## ЗАВДАННЯ 1

В індексі проекту відсутні файли, проте вони є фізично



## **FEEDBACK**



Всі властивості краще оголошувати на початку об'єкту - так зручніше читати

«Вектор визначає свій модуль, а також скалярний добуток. » - не реалізовано

CodeStyle - коментарі не потрібні якщо тільки вони несуть інформацію яку неможливо дізнатися з наявного коду (напркилад використана формула і тп)

Для типу трикутника можна було використати associatedTypes, щось типу:

```
protocol TriangleConcreateType {
}
enum BySide: TriangleConcreateType {
    case equilateral
    case isosceles
    case scalene
}
enum ByAngle: TriangleConcreateType {
    case right
    case obtuse
    case acute
}
enum TrianlgleType {
    case undefined
    case defined(TriangleConcreateType)
}
```

описувати init ЯКЩО ВИ В НЬОМУ нічого окрім set не робите - він створюється по замовчуванню

```
ДЛЯ СТРУКТУРИ НЕ 

| My Mac | hw9(Swift) | Build hw9(Swift): Succeeded | 1.559s A 1
1 //
                                                            2 // Point.swift
                              ▼ HW-9(Swift)
                                                            3 // HW-9(Swift)
                               ▼ HW-9(Swift)
                                  Math.swift
                                                            5 // Created by yurii zhuk on 6/3/18.
                                 ▼ <u></u> Figure
                                                            6 // Copyright © 2018 yurii zhuk. All rights reserved.
                                   FigureType.swift
                                    Figure.swift
                                                            9 import Foundation
                                 ▼ 📒 Point
                                Point.swift M
                                                           11 struct Point {
                                   Point + Equatable.swift
                                    Point + Distance.swift
                                                           13
                                                               private(set) var x: Double = 0.0
                                                               private(set) var y: Double = 0.0
                                 ▼ Iniangle
                                    TriangleType.swift
                                                           16 // init(x: Double, y: Double) {
                                    Triangle.swift
                                                                  self.x = x
                                                           17 //
                                  Vector.swift
                                                           18 //
                                                                     self.y = y
                                                           19 // }
                                   main.swift
                                                           20 }
                                    QuadrilateralType.swift
                                    Quadrilateral.swift
                              ▶ Products
```



«Описати сутності, що представляють робм, прямокутник та квадрат.» - тобто мали бути subclass з Quadrilateral - де в init визначався б тип обєкту

Можна використовувати вбудовані функції замість своїх Наприклад

```
init(array: Figure...) {
    for el in array {
        self.array.append(el)
    }
// eg
    self.array.append(contentsOf: array) // better thus well designed and optimized
    }
}
```

<sup>\*\*</sup>Логіка не перевірялася