

Bogusław Malewski

PROI Projekt 3

Rozdział 1 – STL

W programie zarządzanie obiekta odbywa się za pomocą wektorów co gwarantuje szybki dostęp do obiektów poprzez indeks.

Każdy obiekt ma swoją własną strukturę przechowującą:

1. obiekt główny
2. plik ofstream do zapisu
3. plik ifstream do odczytu

Te struktury znajdują się w wektorze.

Program korzysta z indeksów do przemieszczania się po wektorach i iteratorów tam gdzie użycie indeksów było niemożliwe lub utrudnione.

Rozdział 2 – Przeciążone operatory strumieniowe

Wszystkie klasy mają zaimplementowane przeciążone operatory strumieniowe umożliwiające intuicyjną interakcję z obiektami klasy ostream, istream, ofstream, ifstream,

Rozdział 3 – Obsługa sytuacji wyjątkowych

W programie jest zaimplementowana obsługa sytuacji wyjątkowych uniemożliwiająca dodanie do programu więcej niż 10 obiektów danego typu.

Rozdział 3 – Tekstowy interfejs obsługi

Dostępny jest tekstowy interfejs obsługi umożliwiający dynamiczne tworzenie obiektów takich jak czołg, samochód, radiowóz. Wszystkie dodane do programu obiekty są wyświetlane na specjalnej liście. Za pomocą tej listy można wybrać stworzony przez siebie obiekt i zarządzać nim. Stan każdego obiektu można zapisać lub odczytać z automatycznie tworzonego pliku tekstowego o nazwie [nazwa_obiektu][nr_na_liście].txt