

Наследяване (упражнение) (Rev: 1.3)

Любомир Чорбаджиев¹
lchorbadjiev@elsys-bg.org

¹Технологическо училище “Електронни системи”
Технически университет, София

12 декември 2007 г.

Съдържание

- 1 Клас Point
- 2 Базов клас Shape
- 3 Клас Rectangle
- 4 Клас Circle
- 5 Клас Drawing
- 6 Главна функция main
- 7 Makefile
- 8 Задачи

Point.hpp

```
1 #ifndef POINT_HPP__
2 #define POINT_HPP__
3
4 class Point {
5     double x_, y_;
6 public:
7     Point(double x=0.0, double y=0.0)
8         : x_(x), y_(y)
9     {}
10    double get_x(void) const {return x_;}
11    double get_y(void) const {return y_;}
```

Point.hpp

```
12 Point& set_x(double x) {
13     x_=x;
14     return *this;
15 }
16 Point& set_y(double y) {
17     y_=y;
18     return *this;
19 }
20 void print(void) const;
21 };
22
23 #endif
```

```
1 #include <iostream>
2 #include "Point.hpp"
3 using namespace std;
4
5 void Point::print(void) const {
6     cout << "(" << x_ << ", " << y_ << ")";
7 }
```

Shape.hpp

```
1 #ifndef SHAPE_HPP__
2 #define SHAPE_HPP__
3
4 class Shape {
5 public:
6     virtual void print(void) const=0;
7 };
8
9 #endif
```

Rectangle.hpp

```
1 #ifndef RECTANGLE_HPP__
2 #define RECTANGLE_HPP__
3
4 #include "Point.hpp"
5 #include "Shape.hpp"
6
7 class Rectangle: public Shape {
8     Point ul_;
9     Point br_;
10 public:
11     Rectangle(const Point& ul, const Point& br);
12     void print(void) const;
13 };
14 #endif
```

Rectangle.cpp

```
1 #include <iostream>
2 #include "Rectangle.hpp"
3 using namespace std;
4
5 Rectangle::Rectangle(const Point& ul,
6                     const Point& br)
7     : ul_(ul), br_(br)
8 {}
9 void Rectangle::print(void) const {
10     cout << "Rectangle(";
11     ul_.print();
12     cout << ", ";
13     br_.print();
14     cout << ")" << endl;
15 }
```


Circle.hpp

```
1 #ifndef CIRCLE_HPP__
2 #define CIRCLE_HPP__
3
4 #include "Point.hpp"
5 #include "Shape.hpp"
6
7 class Circle: public Shape {
8     Point center_;
9     double radius_;
10 public:
11     Circle(const Point& center, double radius);
12     void print(void) const;
13 };
14 #endif
```

Circle.cpp

```
1 #include <iostream>
2 #include "Circle.hpp"
3 using namespace std;
4
5 Circle::Circle(const Point& center,
6               double radius)
7   : center_(center), radius_(radius)
8 {}
9 void Circle::print(void) const {
10  cout << "Circle(";
11  center_.print();
12  cout << ", " << radius_ << ")" << endl;
13 }
```

Drawing.hpp

```
1 #ifndef DRAWING_HPP__
2 #define DRAWING_HPP__
3
4 #include <list>
5 #include "Shape.hpp"
6 using namespace std;
7
8 class Drawing {
9     list<const Shape*> shapes_;
10 public:
11     void add(const Shape* shape);
12     void print(void) const;
13 };
14 #endif
```

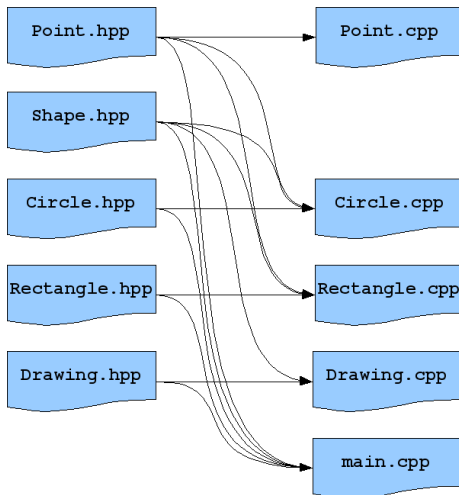
Drawing.cpp

```
1 #include <iostream>
2 #include "Drawing.hpp"
3 using namespace std;
4 void Drawing::add(const Shape* shape) {
5     shapes_.push_back(shape);
6 }
7 void Drawing::print(void) const {
8     cout << "Drawing{" << endl;
9     for(list<const Shape*>::const_iterator
10         it=shapes_.begin();it!=shapes_.end();++it){
11         cout << "\t";
12         (*it)->print();
13     }
14     cout << "}" << endl;
15 }
```

main.cpp

```
1 #include "Drawing.hpp"
2 #include "Rectangle.hpp"
3 #include "Circle.hpp"
4 #include "Point.hpp"
5 int main(void) {
6     Rectangle r1(Point(0,0),Point(10,10));
7     Circle c1(Point(0,0),10), c2(Point(10,10),10);
8
9     Drawing d1;
10    d1.add(&r1);
11    d1.add(&c1);
12    d1.add(&c2);
13    d1.print();
14    return 0;
15 }
```

Зависимост между файловете



make

- За управление на зависимости между файлове се използва програмата make.
- Зависимостите между файловете и правилата по-които се създават нови файлове от изходните се описват във файл. Традиционно този файл се нарича Makefile.
- Програмата make чете този файл и използвайки правилата, описани в него създава производните файлове.
- Най-често програмата make се използва за компилиране на приложения.
- <http://www.gnu.org/software/make/manual/make.html>
- Въведение в работата с GNU Make

Синтаксис на Makefile

- Синтаксисът на Makefile е следния:

```
<target>: <dependencies>  
    <rule 1>  
    <rule 2>  
    ...
```

- Например, ако искаме да опишем как файлът Point.cpp се компилира до обектен файл, трябва да напишем следното:

```
Point.o: Point.cpp Point.hpp  
    g++ -c Point.cpp -o Point.o
```


Makefile

```
1 all: drawing
2
3 Point.o: Point.cpp Point.hpp
4 Circle.o: Circle.cpp Circle.hpp Shape.hpp \
5   Point.hpp
6 Rectangle.o: Rectangle.cpp Rectangle.hpp \
7   Shape.hpp Point.hpp
8 Drawing.o: Drawing.cpp Drawing.hpp Shape.hpp
9 main.o: main.cpp Drawing.hpp Rectangle.hpp \
10  Circle.hpp Shape.hpp Point.hpp
```

Makefile

```
12 drawing: main.o Drawing.o Rectangle.o \  
13   Circle.o Point.o  
14   g++ main.o Drawing.o Rectangle.o Circle.o \  
15   Point.o -o drawing  
16  
17 clean:  
18   rm -f *.o *~ drawing
```

Задачи

- 1 Проверете какъв ще бъде ефекта, ако функция `Shape::print()` **const** не е виртуална.
- 2 Добавете нова фигура `Line` в йерархията от фигури.
 - 1 Фигурата `Line` трябва да представя линия (отсечка) между две точки. В метода `Line::print()` **const** се отпечатват двете точки, които дефинират линията (отсечката).
 - 2 Добавете необходимите за компилирането на новите файлове `Line.hpp` и `Line.cpp` правила в `Makefile`.
 - 3 Добавете в `main.cpp` използване на новата фигура.