

**МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ
И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Северо-Кавказский филиал
ордена Трудового Красного Знамени федерального государственного
бюджетного образовательного учреждения высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра Информатики и вычислительной техники

Методические указания к практическим занятиям 1- 4

по дисциплине

**Модуль 2. Информационные технологии и программирование
(Разработка профессиональных приложений)**

Ростов-на-Дону

2021

Методические указания к практическим занятиям 1- 4
по дисциплине

Модуль 2. Информационные технологии и программирование
(Разработка профессиональных приложений)

Для студентов очной и заочной форм обучения
Направление подготовки - **09.03.01** «Информатика и
вычислительная техника»

Составитель: П.В. Лобзенко, доцент кафедры ИВТ
Рассмотрено и одобрено
на заседании кафедры ИВТ
Протокол от «30» августа 2021 г. № 1

Методические указания к практическому занятию 1

Составление приложений в виде классов

1. Цель занятия:

Выработать умения и навыки по составлению программ, содержащий классы, наследующие другие классы.

2. Рекомендации:

Изучить материалы лекций №№4-6.

Краткая теория

Наследование. Виртуальные функции. Указатели на объекты

Наследование - это механизм посредством которого один класс (производный или потомок) может наследовать свойства другого класса (базового или предка).

Базовый класс определяет все качества, которые являются общими для всех производных классов.

Пример:

//Базовый класс

```
class B {  
    int i;  
    public:  
    void set_i(int n);  
    int get_i();  
};
```

//Производный класс D

```
class D : public B  
{
```

```

    int j;

    public:

    void set_j(int n);

    int mul();

};

```

После имени класса D стоит двоеточие, за которым стоит ключевое слово `public` и имя класса B. Это означает, что класс D будет наследовать все компоненты класса B. Само ключевое слово `public` информирует компилятор о том, что т.к. класс B будет наследоваться, то все открытые элементы базового класса будут открытыми элементами производного класса. Однако все закрытые элементы базового класса остаются закрытыми.

Пример:

// Простой пример наследования.

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

// Задание базового класса

```

class base {
    int i;

    public:

    void set_i(int n);

    int get_i();

};

```

// Задание производного класса

```

class derived : public base
{

```

```
    int j;  
    public:  
    void set_j(int n);  
    int mul();  
};
```

// Установка значения i в базовом классе

```
void base::set_i(int n)  
{  
    i = n;  
}
```

// Возврат значения i в базовом классе

```
int base::get_i()  
{  
    return i;  
}
```

// Установка значения j в производном классе

```
void derived::set_j(int n)  
{  
    j = n;  
}
```

// Возврат значения i из base и, одновременно, j из derived

```

int derived::mul()
{
    // производный класс может вызывать функции-члены базового класса
    return j * get_i();
}

main()
{
    derived ob;

    ob.set_i(10); // загрузка i в base
    ob.set_j(4); // загрузка j в derived

    cout << ob.mul(); // вывод числа 40

    return 0;
}

```

При определении `mul()` вызывается функция `get_i()`- базового класса B, а не производного D, что указывает на то, что открытые члены базового класса становятся открытыми членами производного. Но в функции `mul()` вместо прямого доступа к `i`, необходимо вызывать `get_i()`, потому что закрытые члены базового класса(`i`) остаются закрытыми для производных классов.

Виртуальные функции.

Проблема: как будет вызываться функция производного класса, имеющая такое же название, что функция базового класса.

Пример.

```
#include <stdio.h>

class base
{
public:
    int i;

    base(int x);    //конструктор

    void func()
    {
        printf("Базовая функция %d",i);
        return;
    };
};

//текст конструктора
base::base(int x)
{
    i=x;
    return;
};

class der1: public base
{
public:
    der1(int x) :base(x) {}; //конструктор
```

```

void func()
{
    printf("Функция из производного класса %d", i*i);
    return;
}

};

main()
{
    base * pc;    //указатель на базовый класс
    base ob(2);   //создать экземпляр объекта базового класса
    der1 ob1(2);  //создать экземпляр объекта производного класса
    pc=&ob;        //указатель на объект базового класса
    pc->func();     //вызов функции базового класса
    pc=&ob1;       //указатель на объект производного класса
    pc->func();     //попытка вызова функции производного класса
    return 0;
}

```

На первый взгляд кажется, что в первом случае будет вызываться функция базового класса, а во втором функция производного. Однако при проверке Вы легко убедитесь, что и в том и в другом случае будет вызвана функция базового класса. При этом, компилятору трудно «понять», какую реально функцию мы имеем в виду и он на стадии компилирования подставляет во всех тех случаях, где встречается имя `func()` адрес функции базового класса. Такой процесс установки адресов называется "ранним связыванием" или "статическим связыванием". Если же мы хотим, чтобы во втором случае, т.е. когда указатель `pc` указывал на производный класс вызывалась функция этого класса, ее еще в базовом

классе следует указать как виртуальную. В нашем случае вместо строки `void func()` следует написать `virtual void func()`.

Это напоминает «перегрузку» функций, но «перегружаемые» функции отличаются друг от друга типом или аргументами, здесь же функции должны быть идентичны.

В случае использования виртуальных функций адрес вызываемой функции будет определяться в процессе выполнения кода программы. Такой процесс называется "поздним связыванием" или "динамическим связыванием".

Пример:

```
#include <stdio.h>

class base {
public:
    int i;

    base(int x);    //конструктор

    virtual void func()
    {
        printf("Базовая функция  %d\n",i);
        return;
    };
};

//текст конструктора
base::base(int x)
{
    i=x;

    return;
};

class der1: public base {
```

public:

```
    der1(int x) :base(x) {}; //конструктор
```

```
void func()
```

```
{
```

```
    printf("Функция из производного класса %d\n", i*i);
```

```
    return;
```

```
}
```

```
};
```

```
class der2: public base {
```

public:

```
    der2(int x) :base(x) {}; //конструктор
```

```
};
```

```
main()
```

```
{
```

```
    base * pc;    //указатель на базовый класс
```

```
    base ob(2); //создать экземпляр объекта базового класса
```

```
    der1 ob1(2); //создать экземпляр объекта производного класса 1
```

```
    der2 ob2(2); //создать экземпляр объекта производного класса 2
```

```
    pc=&ob;      //указатель на объект базового класса
```

```
    pc->func();  //вызов функции базового класса
```

```
    pc=&ob1;     //указатель на объект производного класса 1
```

```
    pc->func();  //попытка вызова функции производного класса
```

```
    pc=&ob2;     //указатель на объект производного класса 2
```

```
    pc->func();  //попытка вызова функции производного класса
```

```
return 0;
}
```

Введен еще один производный класс. В нем функция `func()` не определена. В этом случае будет вызываться функция класса родителя. Т.е. появится строка: «Базовая функция 2». При этом, принцип прост: если Вы хотите, чтобы вызывалась функция родительского класса, не определяйте ее в производном. Еще один вопрос может возникнуть в связи с данным примером: как быть, если мы хотим, чтобы для класса объектов `der2` вызывалась функция класса `der1`. Решение очень просто - сделайте класс `der2` наследником не класса `base`, а класса `der1`.

В производных классах функция, определенная в базовом классе как виртуальная может определяться, а может и нет. Если Вы хотите, чтобы во всех производных классах обязательно была определена виртуальная функция, то в базовом классе ее надо определить следующим образом:

```
virtual void func() = 0;
```

В этом случае базовый класс называется агрегатным и от него нельзя будет создавать экземпляры объектов, зато во всех производных классах компилятор «потребует» определить данную виртуальную функцию и, тем самым, уменьшить вероятность ошибок.

3. Порядок выполнения задания

3.1. Выбрать 3 варианта задания из перечня вариантов, приведенных ниже по следующему правилу: №по журналу- первая задачи, решение которой производится в методе класса №1; №по журналу +3 – вторая задача, решение которой производится в методе класса №2; и №по журналу +5 – третья задача, решение которой производится в методе класса №3 (если достигнуто окончание списка вариантов заданий, то перейти в его начало).

3.2. Исследовать как меняется код программы в зависимости от последовательности наследования:

– 1,2,3;

- 2,1,3;
- 2,3,1;
- 3,2,1;
- 3,1,2;
- 1,3,2.

Отразить выводы в отчете.

3.3. Составить программу по заданию.

3.4. Оттранслировать программу на изучаемом языке программирования и получить решение задачи.

3.5. Оформить отчет для каждой из 3 задач, включив в него задание, блок-схему алгоритма (в электронном виде), текст программы и skrin-shert результата выполнения задания и представить его на проверку.

4. Варианты заданий:

Составить функции пользователя для следующих задач

1. Составить программу для перевода длины в метрах в длину в сантиметрах, определив функцию, выполняющую это преобразование и передав длину в метрах в качестве параметра.
2. Составить программу для нахождения суммы элементов каждого из трех массивов, введенных с клавиатуры, определив функцию, выполняющую это действие, и передавая массивы в качестве параметра.
3. Даны числа S , T . Получить с использованием функции пользователя $F(T, -2S, 1.17) + F(2.2, T, S-T)$ где $F(A, B, C) = (2A - B - \sin(C)) / (5 + C)$
4. Составить программу перевода двоичной записи натурального числа в десятичную, описав соответствующую функцию с параметром. Перевод осуществлять для чисел, вводимых с клавиатуры. Признак конца ввода - число 0.
5. Даны числа S , T . Получить с использованием функции пользователя с параметрами $G(1, \sin(S)) + 2G(T * S, 24) - G(5, -S)$, где $G(A, B) = (2A + B * B) / (A * B^2 + B * 5)$.
6. Составить программу для расчета значений гипотенузы треугольника, определив функцию, выполняющую этот расчет. Катеты передаются в качестве параметров.
7. Найти периметр десятиугольника, координаты вершин которого заданы. Определить процедуру вычисления расстояния между двумя точками, заданными своими координатами, которые передаются функции в качестве параметров из основной программы.

8. Найти периметр шестиугольника, координаты вершин которого заданы. Определить процедуру вычисления расстояния между двумя точками, заданными своими координатами. Координаты передаются функции в качестве параметров из основной программы.
9. Найти площадь пятиугольника, координаты вершин которого заданы. Определить процедуру вычисления расстояния между двумя точками, заданными своими координатами, и процедуру вычисления площади треугольника по трем сторонам. Описать функции с соответствующими формальными параметрами.
10. Составить программу вывода на экран всех натуральных чисел, не превосходящих N и делящихся на каждую из своих цифр. Описать соответствующую функцию, получающую из основной программы в качестве параметра натуральное число и возвращающую TRUE, если оно удовлетворяет указанному условию.
11. Используя подпрограмму - функцию, составить программу для нахождения максимального из трех чисел. Числа передаются функции в качестве параметров.
12. Используя подпрограмму - функцию, составить программу для печати знаков трех чисел, введенных с клавиатуры и передаваемых функции в качестве параметра.
13. Используя подпрограмму - функцию, составить программу для возведения чисел в целую положительную степень. Число передается функции в качестве параметра из основной программы. Расчет вести для чисел, пока не будет введено число, равное 0.
14. Используя подпрограмму - функцию, составить программу для вычисления функции $Z=(X1+Y1)/(X1*Y1)$, где $X1$ - первый корень уравнения $X^2-4*X-1=0$; $Y1$ - первый корень уравнения $2*Y^2 + A*Y - A^2 = 0$ (A - произвольное).
15. Задав функцию, вывести на печать средние арифметические двух массивов, введенных с клавиатуры. Массив передается функции в качестве параметра.
16. Задав функцию, рассчитать и вывести на печать максимальные значения в трех парах чисел, вводимых с клавиатуры. Пара чисел передается функции в качестве параметра.
17. Найти периметр восьмиугольника, координаты вершин которого заданы. Определить функцию вычисления расстояния между двумя точками, заданными своими координатами. Координаты передать функции в качестве параметров.
18. Даны четыре пары чисел. Получить с использованием функции пользователя наибольший общий делитель для каждой пары.
19. Даны числа A, B, C . Получить с использованием функции пользователя наименьшее значение. Числа передаются функции из основной программы в качестве параметров.

20. Даны числа $x = 1, 2, \dots, N$. Получить с использованием функции пользователя значения $3 * P(X+3) * P(X)$ для заданных x , где $P(X) = 10 * X^3 - 14 * X^2 + 12 * X - 2$.
21. Составить программу для расчета значений катета треугольника, определив функцию, выполняющую этот расчет. Гипотенуза и второй катет передаются в качестве параметров.
22. Даны целые числа a, b, c, d . Проверить с использованием функции пользователя их четность. Число для проверки передается в функцию в качестве параметра из основной программы.
23. Для каждого из 10 введенных с клавиатуры чисел напечатать сообщение: является ли оно простым или нет, описав функцию логического типа, возвращающую значение "ИСТИНА", если число, переданное ей в качестве параметра, является простым.
24. Даны числа S, T . Получить с использованием функции пользователя $Y(T, S) = G(12, S) + G(T, S) - G(2S-1, S * T)$, где $G(A, B) = (2 * A + B * B) / (A * B^2 + B * 5)$.
25. Определите функцию, определяющую, какой целой степенью числа 2 является ее аргумент (если число не является степенью двойки - выдать соответствующее сообщение).
26. Определите функцию, подсчитывающую сумму N первых элементов целочисленного массива A . N и массив A передать в качестве параметров.
27. Вычислить количество простых чисел, не превосходящих заданного N . Описать функцию логического типа, возвращающую значение true, если число простое и false в противном случае.
28. Используя подпрограмму - функцию с параметрами, составить программу для вычисления функции $F(X, Y) = (2X^3 - 4 * X^2 + X + 1) / (9 * Y^3 + Y + 4) + 3 * Y^2 + 5 * Y$.
29. Составить программу для перевода веса в граммах в вес в килограммах, определив функцию, выполняющую это преобразование. Вес в граммах передается функции в качестве параметра.
30. Даны числа S, T . Получить с использованием функции пользователя $G(12, S) + G(T, S) - G(2S-1, S * T)$ где $G(A, B) = (2 * A + B * B) / (A * B^2 + B * 5)$.

Методические указания к практическому занятию 2

Составление приложений с инкапсуляцией полей и с перегрузкой (полиморфизмом) методов

1. Цель занятия:

Выработать умения и навыки по составлению программ с инкапсулированными данными (инкапсуляция) и перегруженными методами (полиморфизм).

2. Рекомендации:

Изучить материалы лекций №№4,5.

Краткая теория

Классы. «Перегруженные» функции.

ООП позволяет разбить задачу на ряд самостоятельных связанных между собой подзадач. Каждая подзадача содержит коды и данные, относящиеся к объекту, что упрощает решение задачи в целом и позволяет решать задачи большего объема.

Понятие объекта тесно связано с понятием класса.

Класс – это дальнейшее развитие понятия структуры. Он позволяет создавать новые типы и определять функции, манипулирующие с этими типами. По сути, класс это тип.

Объект - это представитель определенного класса. В общем, виде объект можно рассматривать как переменную, определенную программистом.

ООП использует механизмы инкапсуляции, полиморфизма и наследования.

Инкапсуляция позволяет создавать объекты - данные, процедуры и функции, манипулирующие с этими данными. Данные, доступные для использования внутри объекта - `private`, данные доступные извне - `public`.

Полиморфизм позволяет одно имя функции использовать для решения разных задач (общих для класса действий). В зависимости от данных выполняются те или иные действия.

Наследование позволяет одному объекту наследовать свойства другого объекта, т.е. порожденный класс наследует свойства родительского класса и добавляет собственные свойства.

Класс используется для создания объектов. Основная форма имеет вид:

```
class имя класса
{
    закрытые функции и переменные
public:
```

```

открытые функции, функции-члены и переменные
}
список объектов; //не является обязательным

```

Закрытые функции и переменные это члены (members) класса, которые доступны только для других членов этого класса. Открытые функции и переменные доступны для любой части программы, в которой находится класс. Функции, объявленные внутри описания класса, называются функциями членами (member functions).

Для определения функций-членов используется форма:

```

тип имя класса :: имя функции-члена (параметры)
{
тело функции
}

```

Два двоеточия :: после имени класса называются операцией расширения области видимости (scope resolution operator).

Класс только определяет тип объектов, а сами объекты не задает (память для их хранения не выделяется). Для создания объектов имя класса используется как спецификатор типа данных. После создания объекта к открытым членам класса можно обращаться, используя операцию «точка».

Пример.

```

#include <iostream.h>
class class1          //объявлен класс с именем class1
{
    int a;             //доступна для функций членов class1
    public:
    int kwadrat(int b); //функция член класса class1
};
int class1::kwadrat(int b) //определение функции «kwadrat()»-члена класса
class1
{
    a=b*b;
    return a;
}
void main()
{
    class1 c;          //создается объект «C» типа class1
    int z,x;
    x=3;
    z=c.kwadrat(x);
}

```



```

вывод квадрата числа 3
    }

```

```
cout<<"\n"<<z<<"\n";//вычисление и
```

«Перегруженные» функции

Две или более функции называются перегруженными, если они имеют одно и тоже имя.

Обычно функции отличаются количеством и типом аргументов. Транслятор автоматически на основании количества или типов аргументов выберет правильный вариант.

Пример.

```

#include <iostream.h>

void k(int a);           //прототип первой функции
void k(int a, float b);  //прототип второй функции

void k(int a)            //описание первой функции
{
    cout << a <<"\n";
}

void k(int a, float b)   //описание второй функции
{
    cout <<a<<"\n"<< b <<"\n";
}

main()
{
    k(4);                //вызов первой функции
    k(5, 10.2);          //вызов второй функции
    return 0;
}

```

3. Порядок выполнения задания

3.1. Выбрать 3 варианта задания из перечня вариантов, приведенных ниже по следующему правилу: №по журналу- первая задача; №по журналу +3 – вторая задача; и №по журналу +5 – третья задача (если достигнуто окончание списка вариантов заданий, то перейти в его начало).

3.2. Составить программу по заданию.

3.3. Оттранслировать программу на изучаемом языке программирования и получить решение задачи.

3.4. Оформить отчет для каждой из 3 задач, включив в него задание, блок-схему алгоритма (в электронном виде), текст программы и skrin-shert результата выполнения задания и представить его на проверку.

4. Варианты заданий:

Составить методы с одинаковыми названиями для решения следующих задач

1. Найти среднее арифметическое положительных чисел, введенных с клавиатуры. Всего ввести N различных чисел.

2. Ввести с клавиатуры N чисел. Найти сумму тех из них, которые принадлежат интервалу (2;9).

3. Для N введенных с клавиатуры чисел найти сумму положительных кратных 3.

4. Для арифметической прогрессии 4, 9, 14, 19... найти первые n членов этой прогрессии.

5. Найти сумму отрицательных значений функции $Z = \sin(5-x)/\cos(x-2)$ для x, изменяющегося на отрезке

$[-5, 12]$ с шагом 1.

6. Найти среднее арифметическое отрицательных чисел, введенных с клавиатуры. Всего ввести N различных чисел.

7. Найти среднее арифметическое чисел, принадлежащих отрезку $[2, 184]$, кратных 2 и введенных с клавиатуры. Всего ввести N различных чисел.

8. Найти сумму значений функции, больших 2 $Z = \sin(1/x) + 5\cos(1/(x-3)) + x$ для x, изменяющегося на отрезке $[-3, 8]$ с шагом 1.

9. Найти n членов последовательности $x_1 = x_2 = x_3 = 1$; $x_k = x_{k-1} + x_{k-3}$.

10. Вычислить последовательность N чисел $A_0 = x$, $A_1 = 2$, $A_k = A_{k-1} - A_{k-2}$.

11. Для $x_1 = 0,3$ и $x_2 = -0,3$ найти $x_k = k + \sin(x_{k-2})$ для k, изменяющегося следующим образом: $k = 3, 4, \dots, 14$.

12. Составить таблицу перевода дюймов в сантиметры для расстояний от 1 до 13 дюймов с шагом 1.

13. Вывести на печать значения функции, меньшие 2, $Z = \sin(1/x) + 5\cos(x-3) + x$ для x , изменяющегося на отрезке $[-7, 4]$ с шагом 1.

14. Напечатать таблицу значений функции $Y = \operatorname{tg}(x/b) + x/(b-2)$ для x , изменяющегося от 0 до 10 с шагом 1 (b - произвольное число).

15. Вычислить N -ый член последовательности $x_k = x_{k-2} - x_{k-1}$, $x_0 = 2,4$, $x_1 = 3,8$.

16. Составить таблицу перевода суток (от 1 до 7) в часы, минуты, секунды.

17. Вычислить N -ый член последовательности

$$x_k = x_{k-1} + (2/3)x_{k-2} + 1, \quad x_1 = -1, \quad x_2 = 1,38.$$

18. Напечатать значения функции

$z = 1/(x-2) + 1/(x-5) + \ln(12,8-X)$ для x , изменяющегося на отрезке $[-4, 14]$ с шагом 1.

19. Вывести на печать отрицательные значения функции

$z = \sin(5-x)/\cos(x-2)$ для x , изменяющегося на отрезке $[-6, 13]$ с шагом 1 (учесть область допустимых значений функции).

20. Из N введенных с клавиатуры чисел напечатать кратные 3 и меньшие 58.

21. Ввести с клавиатуры N чисел. Напечатать те из них, которые принадлежат интервалу $(1, 11)$ и являются четными.

22. Из N введенных с клавиатуры чисел напечатать положительные, кратные 3.

23. Вывести на печать значения функции

$z = \sin(x/(x-2))$, находящиеся в интервале $(-0,4; 0,8)$ для x , изменяющегося от 8 до -6 с шагом 1.

24. Ввести с клавиатуры N чисел. Напечатать те из них, которые принадлежат интервалу $(2; 9)$.

25. Для геометрической прогрессии 2, 6, 18, 54, 162 ... определить первые n членов этой прогрессии.

26. Ввести с клавиатуры N чисел. Напечатать те из них, которые не принадлежат интервалу $(1; 5)$.

27. Найти n членов последовательности $x_1 = x_2 = x_3 = 1$; $x_k = x_{k-1} - 2x_{k-3}$.
28. Вычислить последовательность N чисел $A_0 = x$,
 $A_1 = 2$, $A_k = A_{k-1} + A_{k-2}$
29. Составить таблицу перевода килограммов (от 1 до 13) в граммы с шагом
30. Найти сумму значений функции $Y = \cos(x/A) + x/(A-2)$ для x , изменяющегося от 2 до 13 с шагом 1 (A - произвольное число).

Методические указания к практическому занятию 3

Составление программ с инкапсуляцией полей и с перегрузкой (полиморфизмом) методов в Java

1. Цель занятия:

Выработать умения и навыки по составлению программ с инкапсулированными данными (инкапсуляция) и перегруженными методами (полиморфизм).

2. Рекомендации:

Изучить материалы лекций №№4,5.

Краткая теория

Совмещение методов на примере Java-программы

Язык Java позволяет создавать несколько методов с одинаковыми именами, но с разными списками параметров. Такая техника называется совмещением методов (**method overloading**).

В качестве примера приведена версия класса Pt, в которой совмещение методов использовано для определения альтернативного конструктора, который инициализирует координаты x и y значениями по умолчанию (-1).

```
class Pt
{
    int x, y;

    Pt(int x, int y)
    {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }

    Pt()
    {
        x = -1;
        y = -1;
    }
}

class PtCrAlt
{
    public static void main(String args[])
    {
```

```

    Pt ob = new Pt();
    System.out.println("x = " + ob.x + " y = " + ob.y);
}
}

```

В этом примере объект класса *Pt* создается не при вызове первого конструктора, как это было раньше, а с помощью второго конструктора без параметров. Вот результат работы этой программы:

x = -1 y = -1

Решение о том, какой конструктор нужно вызвать в том или ином случае, принимается в соответствии с количеством и типом параметров, указанных в операторе *new*. **Недопустимо объявлять в классе методы с одинаковыми именами и сигнатурами.** В сигнатуре метода не учитываются имена формальных параметров учитываются лишь их типы и количество.

this в конструкторах

Очередной вариант класса *Pt* показывает, как, используя **this** и совмещение методов, можно строить одни конструкторы на основе других.

```

class Pt
{ int x, y;

    Pt(int x, int y)
    {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }

    Pt()
    {
        this(-1, -1);
    }
}

```

В этом примере второй конструктор для завершения инициализации объекта обращается к первому конструктору.

Методы, использующие совмещение имен, не обязательно должны быть конструкторами. В следующем примере в класс *Pt* добавлены два метода *distance*. Функция *distance* возвращает расстояние между двумя точками. Одному из совмещенных методов в качестве параметров передаются координаты точки *x* и *y*, другому же эта информация передается в виде параметра-объекта класса *Pt*.

```

class Pt
{ double x, y;
    Pt(double x, double y)
    {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }

    double distance (double x, double y)
    { double dx, dy;
      dx = this.x - x;
      dy = this.y - y;
      return Math.sqrt(dx*dx + dy*dy);
    }

    double distance(Pt ob)
    {
      return distance(ob.x, ob.y);
    }
}

class PtDist
{
    public static void main(String args[])
    {
        Pt ob1 = new Pt(0, 0);
        Pt ob2 = new Pt(30, 40);
        System.out.println("ob1 = " + ob1.x + ", " + ob1.y);
        System.out.println("ob2 = " + ob2.x + ", " + ob2.y);
        System.out.println("ob1.distance(p2) = " + ob1.distance(p2));
        System.out.println("ob1.distance(60, 80) = " + ob1.distance(60, 80));
    }
}

```

Во второй форме метода **distance** для получения результата вызывается его первая форма. Ниже приведен результат работы этой программы:

```

ob1 = 0, 0
ob2 = 30, 40
ob1.distance(ob2) = 50.0
ob1.distance(60, 80) = 100.0

```

Инкапсулирование полей на примере Java-программы

Данные инкапсулируются в класс путем объявления переменных между открывающей и закрывающей фигурными скобками, выделяющими в определении класса его тело.

Эти переменные объявляются точно так же, как локальные переменные, которые надо объявлять вне методов, в том числе вне метода `main`.

```
class Pt
{
    int x, y;
}
```

Оператор `new`

Оператор `new` создает экземпляр указанного класса и возвращает ссылку на вновь созданный объект.

```
Pt ob = new Pt();
```

Вы можете создать несколько ссылок на один и тот же объект.

Оператор точка используется для доступа к переменным и методам объекта.

```
class PtDva
{
    public static void main(String args[])
    {
        Pt ob1 = new Pt();
        Pt ob2 = new Pt();
```



```

ob1.x = 10;
ob1.y = 20;
ob2.x = 42;
ob2.y = 99;
System.out.println("x = " + ob1.x + " y = " + ob1.y);
System.out.println("x = " + ob2.x + " y = " + ob2.y);
}
}

```

В этом примере снова использовался класс Pt, было создано два объекта этого класса, и их переменным x и y присвоены различные значения. Таким образом мы продемонстрировали, что переменные различных объектов независимы на самом деле.

Ниже приведен результат, полученный при выполнении этой программы.

```
x = 10 y = 20
```

```
x = 42 y = 99
```

3. Порядок выполнения задания

3.1. Выбрать 3 варианта задания из перечня вариантов, приведенных ниже по следующему правилу: №по журналу- первая задача; №по журналу +3 – вторая задача; и №по журналу +5 – третья задача (если достигнуто окончание списка вариантов заданий, то перейти в его начало).

3.2. Составить программу по заданию.

3.3. Оттранслировать программу на изучаемом языке программирования и получить решение задачи.

3.4. Оформить отчет для каждой из 3 задач, включив в него задание, блок-схему алгоритма (в электронном виде), текст программы и skrin-shert результата выполнения задания и представить его на проверку.

4. Варианты заданий:

Составить методы с одинаковыми названиями для решения следующих задач

1. Найти среднее арифметическое положительных чисел, введенных с клавиатуры. Всего ввести N различных чисел.
2. Ввести с клавиатуры N чисел. Найти сумму тех из них, которые принадлежат интервалу $(2;9)$.
3. Для N введенных с клавиатуры чисел найти сумму положительных кратных 3.
4. Для арифметической прогрессии 4, 9, 14, 19... найти первые n членов этой прогрессии.
5. Найти сумму отрицательных значений функции $Z=\sin(5-x)/\cos(x-2)$ для x , изменяющегося на отрезке $[-5,12]$ с шагом 1.
6. Найти среднее арифметическое отрицательных чисел, введенных с клавиатуры. Всего ввести N различных чисел.
7. Найти среднее арифметическое чисел, принадлежащих отрезку $[2,184]$, кратных 2 и введенных с клавиатуры. Всего ввести N различных чисел.
8. Найти сумму значений функции, больших 2 $Z=\sin(1/x)+5\cos(1/(x-3))+x$ для x , изменяющегося на отрезке $[-3,8]$ с шагом 1.
9. Найти n членов последовательности $x_1 = x_2 = x_3 = 1; x_k = x_{k-1} + x_{k-3}$.
10. Вычислить последовательность N чисел $A_0 = x, A_1 = 2, A_k = A_{k-1} - A_{k-2}$.
11. Для $x_1 = 0,3$ и $x_2 = -0,3$ найти $x_k = k + \sin(x_{k-2})$ для k , изменяющегося следующим образом: $k = 3, 4, \dots, 14$.
12. Составить таблицу перевода дюймов в сантиметры для расстояний от 1 до 13 дюймов с шагом 1.
13. Вывести на печать значения функции, меньшие 2, $Z=\sin(1/x)+5\cos(x-3)+x$ для x , изменяющегося на отрезке $[-7,4]$ с шагом 1.
14. Напечатать таблицу значений функции $Y = \operatorname{tg}(x/b) + x/(b-2)$ для x , изменяющегося от 0 до 10 с шагом 1 (b - произвольное число).
15. Вычислить N -ый член последовательности $x_k = x_{k-2} - x_{k-1}, x_0 = 2,4, x_1 = 3,8$.
16. Составить таблицу перевода суток (от 1 до 7) в часы, минуты, секунды.

17. Вычислить N-ый член последовательности

$$x_k = x_{k-1} + (2/3)x_{k-2} + 1, \quad x_1 = -1, \quad x_2 = 1,38.$$

18. Напечатать значения функции

$z = 1/(x-2) + 1/(x-5) + \ln(12,8-X)$ для x , изменяющегося на отрезке $[-4,14]$ с шагом 1.

19. Вывести на печать отрицательные значения функции

$z = \sin(5-x)/\cos(x-2)$ для x , изменяющегося на отрезке $[-6,13]$ с шагом 1 (учесть область допустимых значений функции).

20. Из N введенных с клавиатуры чисел напечатать кратные 3 и меньшие 58.

21. Ввести с клавиатуры N чисел. Напечатать те из них, которые принадлежат интервалу $(1,11)$ и являются четными.

22. Из N введенных с клавиатуры чисел напечатать положительные, кратные 3.

23. Вывести на печать значения функции

$z = \sin(x/(x-2))$, находящиеся в интервале $(-0,4;0,8)$ для x , изменяющегося от 8 до -6 с шагом 1.

24. Ввести с клавиатуры N чисел. Напечатать те из них, которые принадлежат интервалу $(2;9)$.

25. Для геометрической прогрессии 2, 6, 18, 54, 162 ... определить первые n членов этой прогрессии.

26. Ввести с клавиатуры N чисел. Напечатать те из них, которые не принадлежат интервалу $(1;5)$.

27. Найти n членов последовательности $x_1 = x_2 = x_3 = 1$; $x_k = x_{k-1} - 2x_{k-3}$.

28. Вычислить последовательность N чисел $A_0 = x$,

$$A_1 = 2, \quad A_k = A_{k-1} + A_{k-2}$$

29. Составить таблицу перевода килограммов (от 1 до 13) в граммы с шагом

30. Найти сумму значений функции $Y = \cos(x/A) + x/(A-2)$ для x , изменяющегося от 2 до 13 с шагом 1 (A - произвольное число).

Методические указания к практическому занятию 4

Решение задач в Java для реализации бизнес-логики профессиональных приложений

1. Цель занятия:

Выработать умения и навыки по составлению программ, содержащий классы, наследующие другие классы.

2. Рекомендации:

Изучить материалы лекций №№4-6.

Краткая теория

Реализация множественного наследования на примере Java - программ

Класс может быть производным не только от одного базового класса, а и от многих. Этот случай называется множественным наследованием. Синтаксис описания множественного наследования похож на синтаксис простого наследования:

```
class A {  
  
}; class B {  
  
};  
  
class C : public A, public B {  
  
};
```

Базовые классы класса C перечислены после двоеточия в строке описания класса и разделены запятыми.

Методы (функции) классов и множественное наследование

Рассмотрим пример множественного наследования. Пусть нам для некоторых служащих необходимо указать их образование в программе EMPLOY. Теперь предположим, что в другой программе у нас существует класс student, в котором указывается образование каждого студента. Тогда вместо изменения класса employee мы воспользуемся данными класса student с помощью множественного наследования.

В классе student содержатся сведения о школе или университете, которые закончил студент, и об уровне полученного им образования. Эти данные хранятся в строковом формате. Методы getedu() и putedu() позволяют нам ввести данные о студенте и просмотреть их.

Информация об образовании нужна нам не для всех служащих. Предположим, что нам не нужны записи об образовании рабочих, а необходимы только записи об ученых и менеджерах. Поэтому мы модифицируем классы manager и scientist так, что они будут яЭта маленькая программа показывает только взаимосвязь между классами:

```
class student
{ };

class employee
{ };

class manager : public employee, private student
{ };

class scientist : private employee, private student
{ };

class laborer : public employee
{ };
```

Теперь мы рассмотрим эти классы более детально в листинге EMPMULT.

```
// empmult.cpp

// множественное наследование

#include <iostream>
```



```

{
private:
char name[LEN]; // имя сотрудника
unsigned long number; // номер сотрудника
public:
void getdata()
{
cout << "\n Введите фамилию: "; cin >> name;
cout << " Введите номер: "; cin >> number;
}
void putdata() const
{
cout << "\n Фамилия: " << name;
cout << "\n Номер: " << number;
}
};

////////////////////////////////////

class manager : private employee, private student // менеджер
{
private:
char title[LEN]; // должность сотрудника
double dues; // сумма взносов в гольф-клуб
public:
void getdata()
{

```

```

employee::getdata();

cout << " Введите должность: "; cin >> title;

cout << " Введите сумму взносов в гольф-клуб: "; cin >> dues;

student::getedu();

}

void putdata() const

{

employee::putdata();

cout << "\n Должность: " << title;

cout << "\n Сумма взносов в гольф-клуб: " << dues;

student::putedu();

}

};

////////////////////////////////////

class scientist : private employee, private student // ученый

{

private:

int pubs; // количество публикаций

public:

void getdata()

{

employee::getdata();

cout << " Введите количество публикаций: "; cin >> pubs;

student::getedu();

}

```



```

void putdata() const
{
    employee::putdata();
    cout << "\n Количество публикаций: " << pubs;
    student::putedu();
}

};

////////////////////////////////////

class laborer : public employee // рабочий
{
};

////////////////////////////////////

int main()
{
    manager m1;
    scientist s1, s2;
    laborer l1;

    // введем информацию о нескольких сотрудниках
    cout << endl;

    cout << "\nВвод информации о первом менеджере";
    m1.getdata();

    cout << "\nВвод информации о первом ученом";
    s1.getdata();

    cout << "\nВвод информации о втором ученом";
    s2.getdata();
}

```

```

cout << "\nВвод информации о первом рабочем";

l1.getdata();

// выведем полученную информацию на экран

cout << "\nИнформация о первом менеджере";

m1.putdata();

cout << "\nИнформация о первом ученом";

s1.putdata();

cout << "\nИнформация о втором ученом";

s2.putdata();

cout << "\nИнформация о первом рабочем";

l1.putdata();

cout << endl;

return 0;

}

```

Функции `getdata()` и `putdata()` классов `manager` и `scientist` включают в себя такие вызовы функций класса `student`, как

`student::getedu();` и

`student::putedu();`

Эти методы доступны классам `manager` и `scientist`, поскольку названные классы наследуются от класса `student`.

3. Порядок выполнения задания

3.1. Выбрать 3 варианта задания из перечня вариантов, приведенных ниже по следующему правилу: №по журналу- первая задачи, решение которой производится в методе класса №1; №по журналу +3 – вторая задача, решение которой производится в методе класса №2; и №по журналу +5 – третья задача, решение которой производится в методе класса №3 (если достигнуто окончание списка вариантов заданий, то перейти в его начало).

3.2. Исследовать как меняется код программы в зависимости от последовательности наследования:

- 1,2,3;
- 2,1,3;
- 2,3,1;
- 3,2,1;
- 3,1,2;
- 1,3,2.

Отразить выводы в отчете.

3.3. Составить программу по заданию.

3.4. Оттранслировать программу на изучаемом языке программирования и получить решение задачи.

3.5. Оформить отчет для каждой из 3 задач, включив в него задание, блок-схему алгоритма (в электронном виде), текст программы и skrin-shert результата выполнения задания и представить его на проверку.

4. Варианты заданий:

Составить функции пользователя для следующих задач

31. Составить программу для перевода длины в метрах в длину в сантиметрах, определив функцию, выполняющую это преобразование и передав длину в метрах в качестве параметра.
32. Составить программу для нахождения суммы элементов каждого из трех массивов, введенных с клавиатуры, определив функцию, выполняющую это действие, и передавая массивы в качестве параметра.
33. Даны числа S, T . Получить с использованием функции пользователя $F(T, -2S, 1.17) + F(2.2, T, S-T)$ где $F(A, B, C) = (2A - B - \sin(C)) / (5 + C)$
34. Составить программу перевода двоичной записи натурального числа в десятичную, описав соответствующую функцию с параметром. Перевод осуществлять для чисел, вводимых с клавиатуры. Признак конца ввода - число 0.
35. Даны числа S, T . Получить с использованием функции пользователя с параметрами $G(1, \sin(S)) + 2G(T * S, 24) - G(5, -S)$, где $G(A, B) = (2A + B * B) / (A * B^2 + B * 5)$.
36. Составить программу для расчета значений гипотенузы треугольника, определив функцию, выполняющую этот расчет. Катеты передаются в качестве параметров.
37. Найти периметр десятиугольника, координаты вершин которого заданы. Определить процедуру вычисления расстояния между двумя точками, заданными своими координатами, которые передаются функции в качестве параметров из основной программы.

38. Найти периметр шестиугольника, координаты вершин которого заданы. Определить процедуру вычисления расстояния между двумя точками, заданными своими координатами. Координаты передаются функции в качестве параметров из основной программы.
39. Найти площадь пятиугольника, координаты вершин которого заданы. Определить процедуру вычисления расстояния между двумя точками, заданными своими координатами, и процедуру вычисления площади треугольника по трем сторонам. Описать функции с соответствующими формальными параметрами.
40. Составить программу вывода на экран всех натуральных чисел, не превосходящих N и делящихся на каждую из своих цифр. Описать соответствующую функцию, получающую из основной программы в качестве параметра натуральное число и возвращающую TRUE, если оно удовлетворяет указанному условию.
41. Используя подпрограмму - функцию, составить программу для нахождения максимального из трех чисел. Числа передаются функции в качестве параметров.
42. Используя подпрограмму - функцию, составить программу для печати знаков трех чисел, введенных с клавиатуры и передаваемых функции в качестве параметра.
43. Используя подпрограмму - функцию, составить программу для возведения чисел в целую положительную степень. Число передается функции в качестве параметра из основной программы. Расчет вести для чисел, пока не будет введено число, равное 0.
44. Используя подпрограмму - функцию, составить программу для вычисления функции $Z = (X1 + Y1) / (X1 * Y1)$, где $X1$ - первый корень уравнения $X^2 - 4 * X - 1 = 0$; $Y1$ - первый корень уравнения $2 * Y^2 + A * Y - A^2 = 0$ (A - произвольное).
45. Задав функцию, вывести на печать средние арифметические двух массивов, введенных с клавиатуры. Массив передается функции в качестве параметра.
46. Задав функцию, рассчитать и вывести на печать максимальные значения в трех парах чисел, вводимых с клавиатуры. Пара чисел передается функции в качестве параметра.
47. Найти периметр восьмиугольника, координаты вершин которого заданы. Определить функцию вычисления расстояния между двумя точками, заданными своими координатами. Координаты передать функции в качестве параметров.
48. Даны четыре пары чисел. Получить с использованием функции пользователя наибольший общий делитель для каждой пары.
49. Даны числа A , B , C . Получить с использованием функции пользователя наименьшее значение. Числа передаются функции из основной программы в качестве параметров.

50. Даны числа $x = 1, 2, \dots, N$. Получить с использованием функции пользователя значения $3 * P(X+3) * P(X)$ для заданных x , где $P(X) = 10 * X^3 - 14 * X^2 + 12 * X - 2$.
51. Составить программу для расчета значений катета треугольника, определив функцию, выполняющую этот расчет. Гипотенуза и второй катет передаются в качестве параметров.
52. Даны целые числа a, b, c, d . Проверить с использованием функции пользователя их четность. Число для проверки передается в функцию в качестве параметра из основной программы.
53. Для каждого из 10 введенных с клавиатуры чисел напечатать сообщение: является ли оно простым или нет, описав функцию логического типа, возвращающую значение "ИСТИНА", если число, переданное ей в качестве параметра, является простым.
54. Даны числа S, T . Получить с использованием функции пользователя $Y(T, S) = G(12, S) + G(T, S) - G(2S - 1, S * T)$, где $G(A, B) = (2 * A + B * B) / (A * B^2 + B * 5)$.
55. Определите функцию, определяющую, какой целой степенью числа 2 является ее аргумент (если число не является степенью двойки - выдать соответствующее сообщение).
56. Определите функцию, подсчитывающую сумму N первых элементов целочисленного массива A . N и массив A передать в качестве параметров.
57. Вычислить количество простых чисел, не превосходящих заданного N . Описать функцию логического типа, возвращающую значение true, если число простое и false в противном случае.
58. Используя подпрограмму - функцию с параметрами, составить программу для вычисления функции $F(X, Y) = (2X^3 - 4 * X^2 + X + 1) / (9 * Y^3 + Y + 4) + 3 * Y^2 + 5 * Y$.
59. Составить программу для перевода веса в граммах в вес в килограммах, определив функцию, выполняющую это преобразование. Вес в граммах передается функции в качестве параметра.
60. Даны числа S, T . Получить с использованием функции пользователя $G(12, S) + G(T, S) - G(2S - 1, S * T)$ где $G(A, B) = (2 * A + B * B) / (A * B^2 + B * 5)$.