

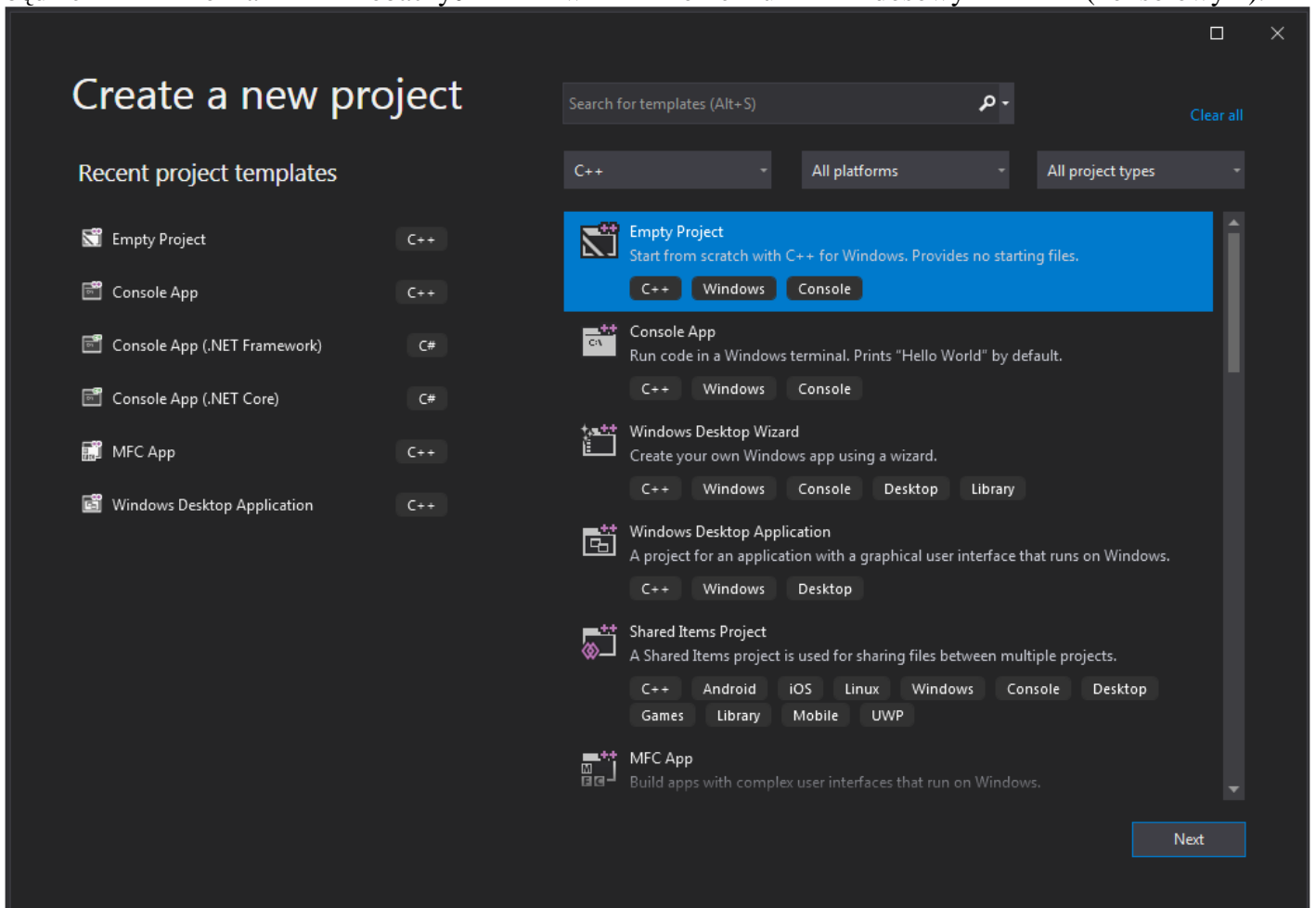
## Zajęcia 2: Opracowanie klas: Data i Napis.

### 1. Opracowanie klasy.

Celem ćwiczenia jest opracowanie klas, których odpowiedniki znajdziemy w bibliotekach standardowych (np. klasa `Napis` mogłaby być zastąpiona klasą `string` zdefiniowanej w bibliotece standardowej o tej samej nazwie). Dla wykonania założonych celów dydaktycznych w realizowanym projekcie, obiektów klasy **string nie wolno używać**. Natomiast przy definiowaniu ciał metod klasy `Napis` można i nawet należy korzystać z funkcji z biblioteki standardowej `string.h` (np. `strcpy`, `strlen`, `strcmp` itp.).

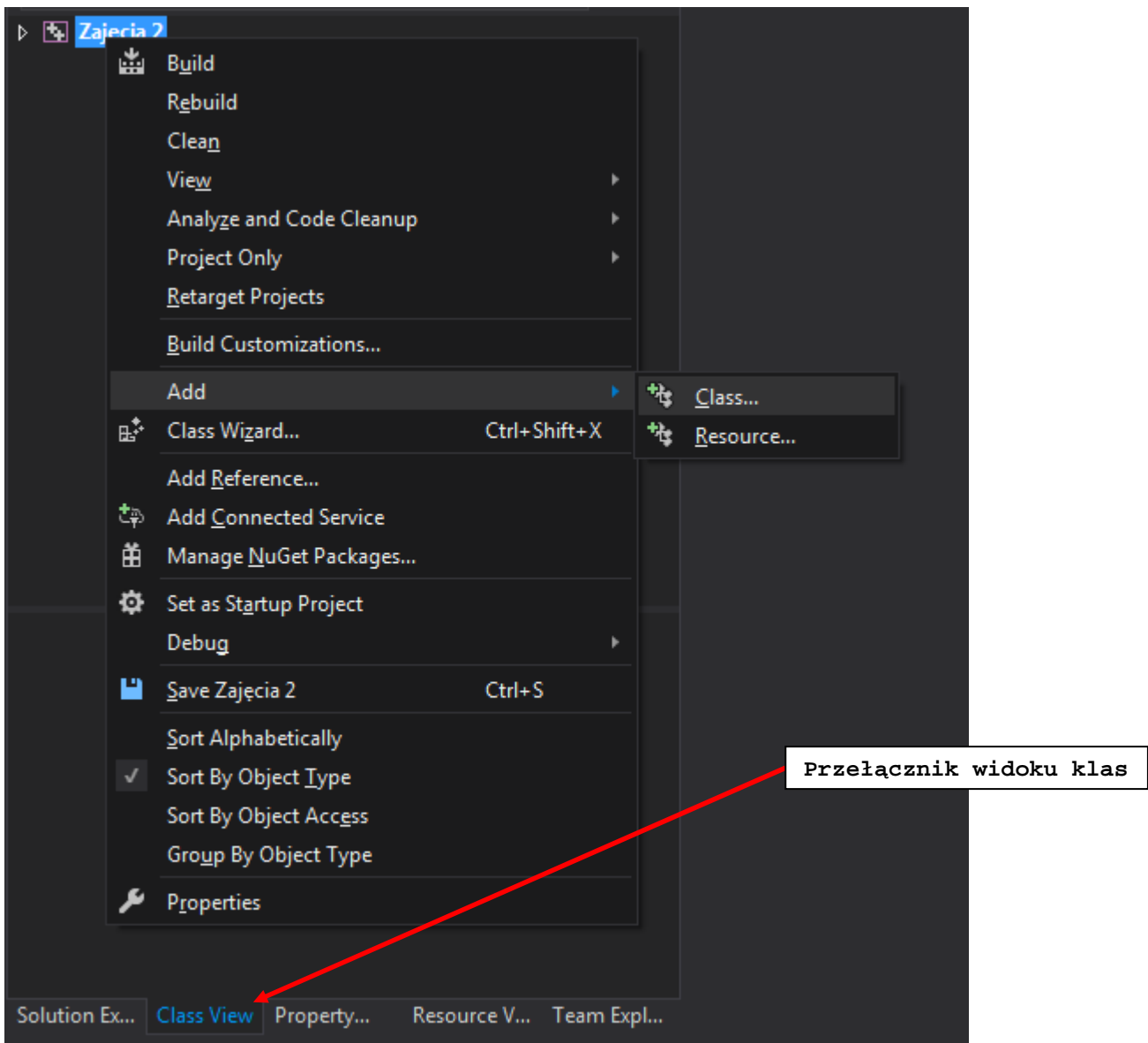
#### Tworzenie szkieletu klasy

- Utwórz nowy projekt wybierając opcję **New|Project** z menu **File**. Wybierz język C++ (patrz rysunek poniżej), a następnie projekt o nazwie **Empty project** i kliknij przycisk **Next**. W polu tekstowym **Location** wpisz: **h:\Nazwisko\_Imię\.** W polu **Project name** podaj dowolną nazwę projektu. Po wciśnięciu przycisku **Create**, pojawi się domyślne okno projektu. Wynik działania takiego projektu będzie można zobaczyć w okienku dosowym (konsolowym).

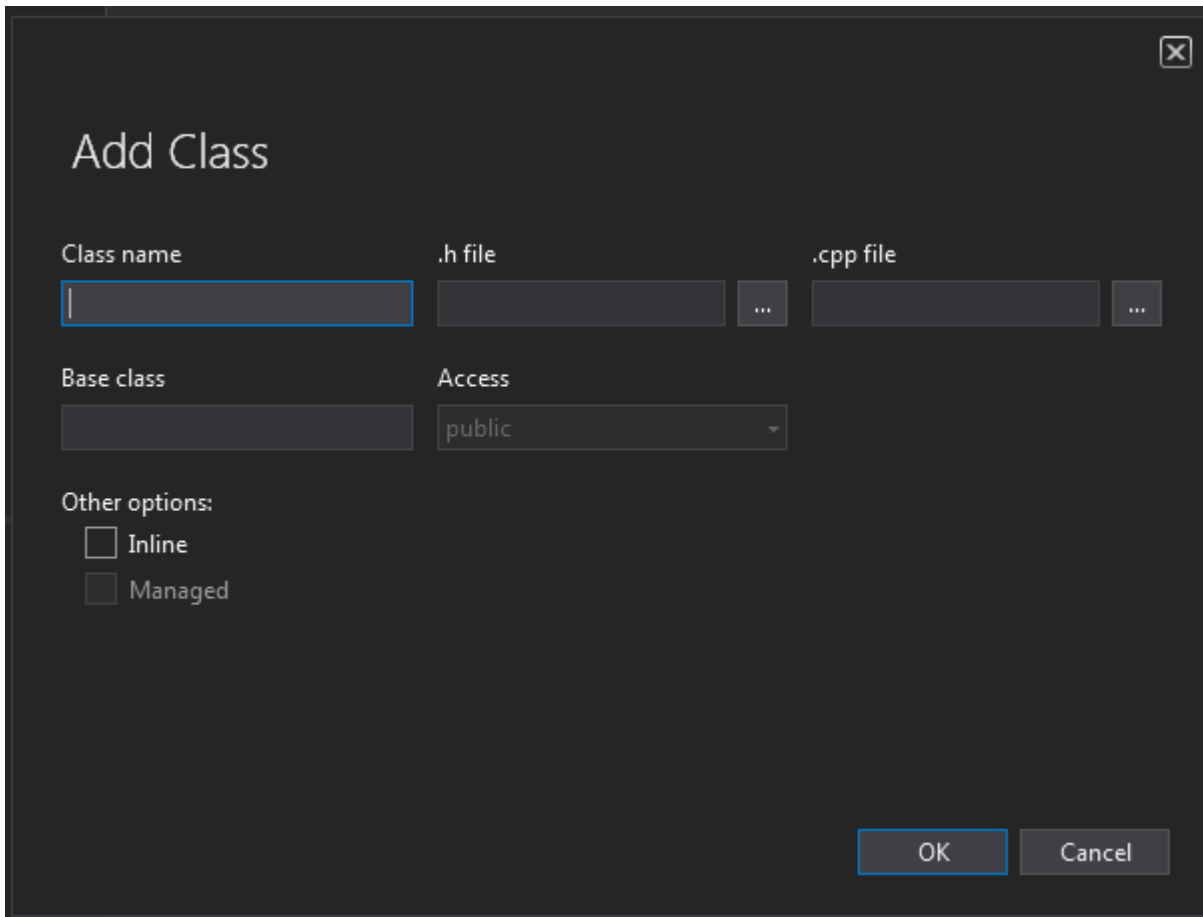


Takie ustawienia spowodują, że projekt nie będzie miał żadnych automatycznie dodanych plików źródłowych i nagłówkowych.

- Przełącz panel z zawartością projektu w tryb widoku klas (**ClassView**):

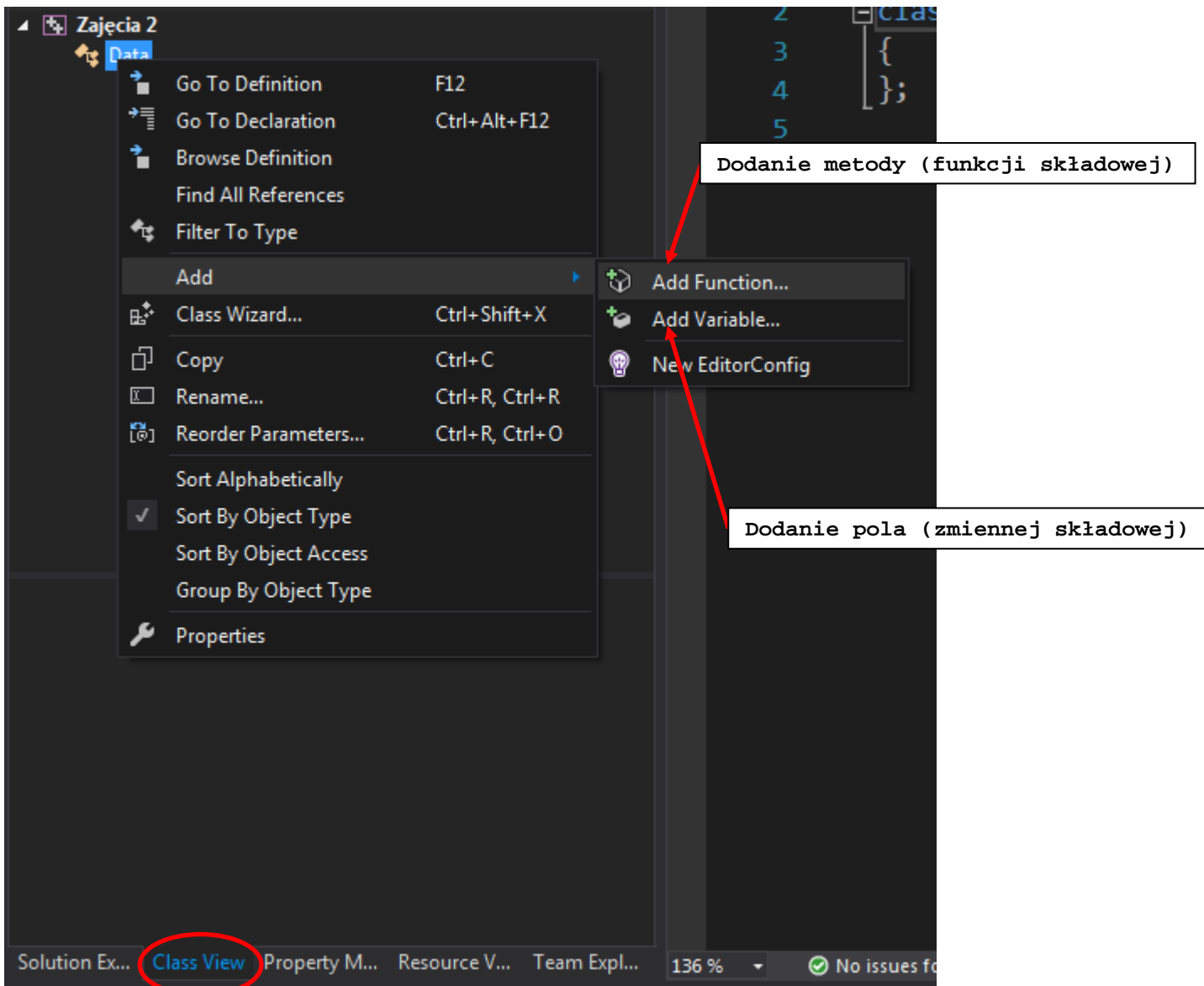


Na ekranie zobaczysz nowo stworzony projekt bez żadnych dodanych plików nagłówkowych i źródłowych. Kliknij prawym przyciskiem myszki na nazwę projektu i z menu lokalnego wybierz opcję **Add**, potem **Class**. Na ekranie pojawi się następujące okienko dialogowe:



Podaj nazwę klasy (**Class name**) `Data` i kliknij **OK**. Warto zauważyć, że kreator środowiska Visual Studio automatycznie wypełnił pola pliku nagłówkowego **Data.h** (tu będzie znajdować się deklaracja klasy) i źródłowego **Data.cpp** (tu będą umieszczane definicje wszystkich metod – funkcji składowych tej klasy).

- Po powrocie do widoku projektu (**Solution Explorer**) zauważysz, że utworzone zostały dwa pliki **Data.cpp** i **Data.h**.
- Przełącz panel na widok **Class View**. Aby za pomocą kreatora dodać składnik klasy - pole (daną składową) bądź metodę (funkcję składową) - należy z menu lokalnego dla klasy `Data` (kliknięcie prawym klawiszem myszki na nazwie klasy) wybrać odpowiednio **Add Variable** (gdy chcemy dodać pola składowe klasy) albo **Add Function** (gdy chcemy dodać funkcje składowe klasy). Obrazuje to kolejny rysunek:



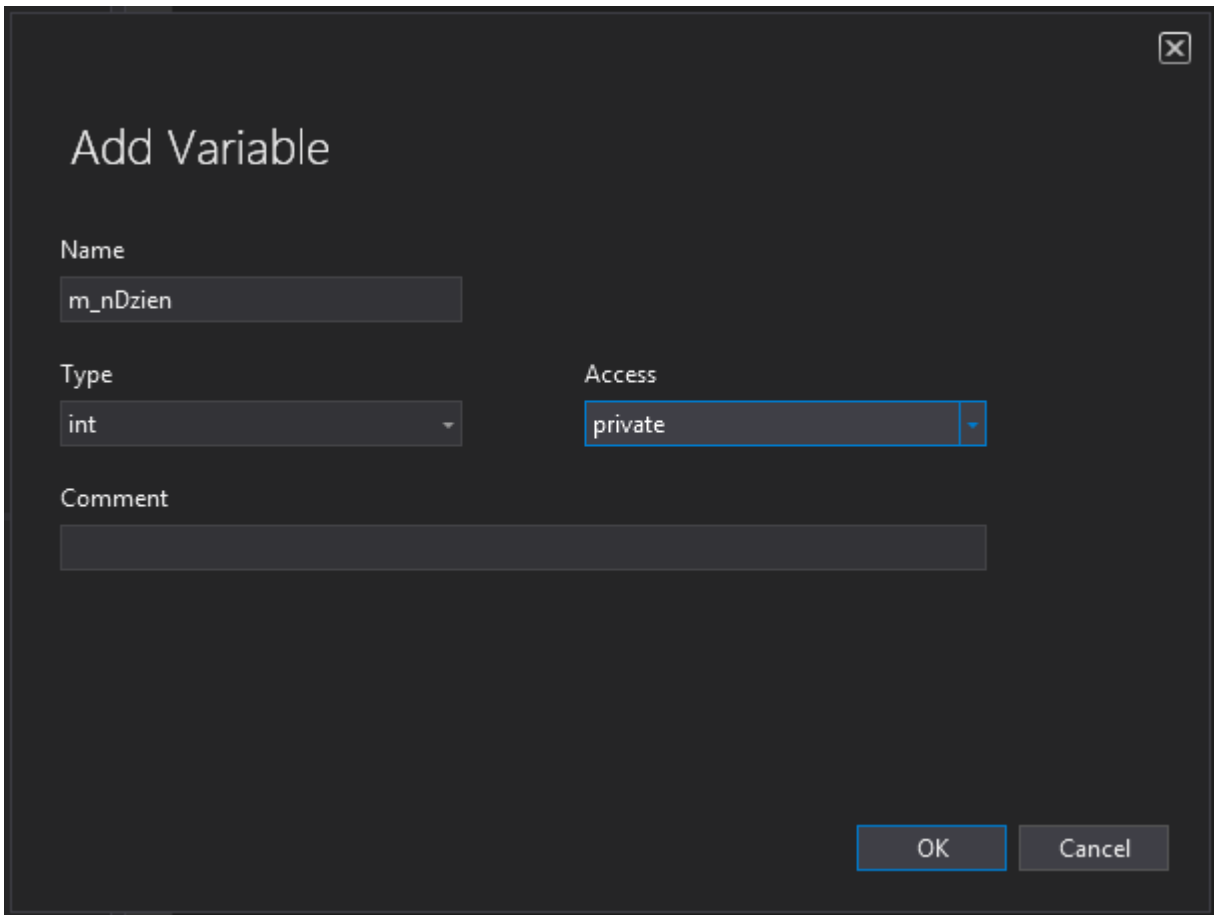
- Zwróć uwagę na menu lokalne dla poszczególnych składników klasy. Znajdują się tam m.in. polecenia **Go to Declaration** i **Go to Definition** ułatwiające poruszanie się zwłaszcza po dużym wielomodulowym projekcie. Staraj się korzystać z tych ułatwień. Dwukrotne kliknięcie na nazwie funkcji/metody powoduje przejście do definicji funkcji/metody.

### Dodanie składowych do utworzonej klasy

- Do utworzonej klasy dodaj następujące dane składowe (prywatne):

```
int m_nDzien,
int m_nMiesiac,
int m_nRok
```

ręcznie lub korzystając z kreatora:



**Add Variable**

Name  
m\_nDzien

Type  
int

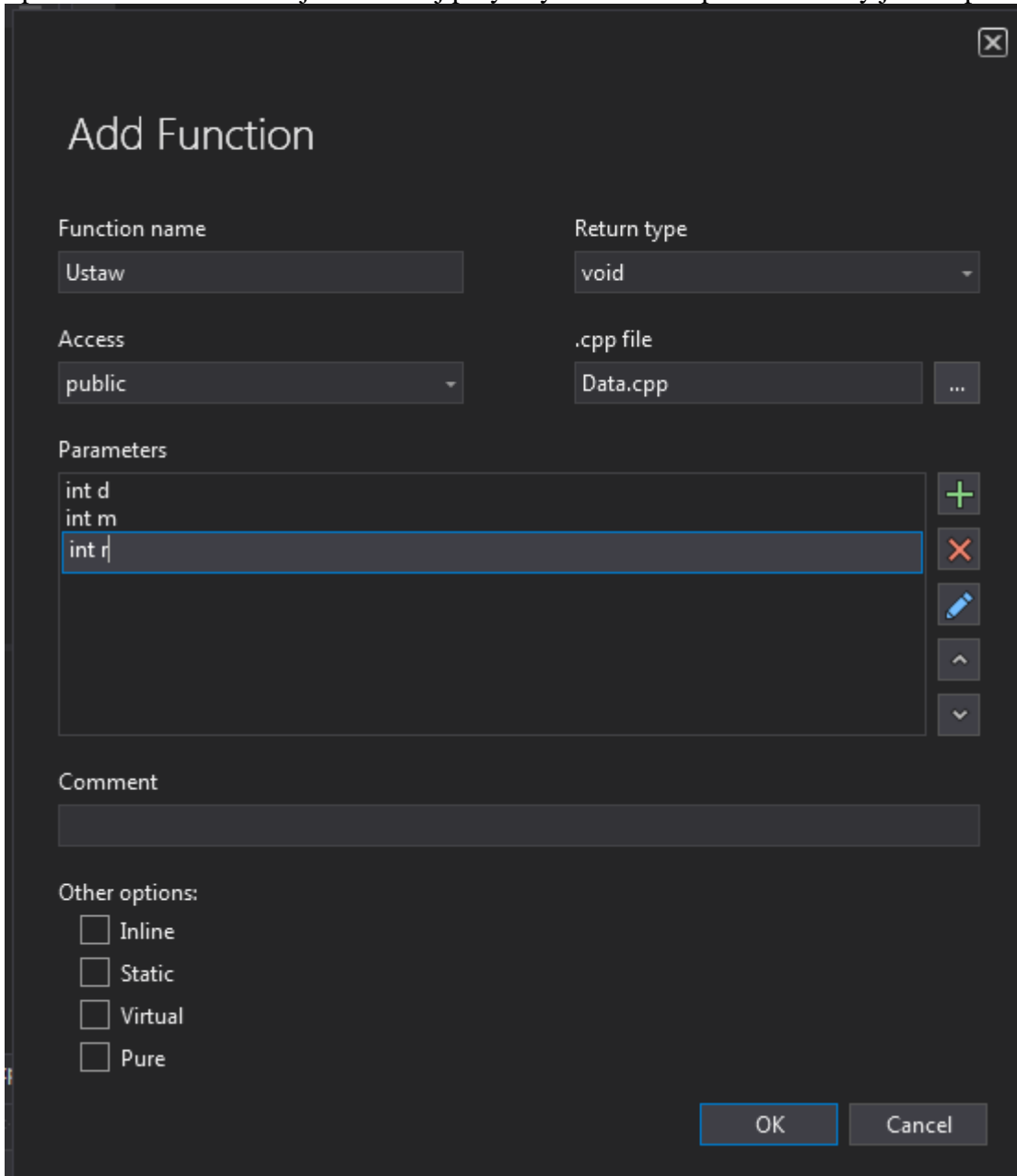
Access  
private

Comment

OK Cancel

- metodę (publiczną) ustawiającą poszczególne składniki klasy:  
`void Ustaw(int d, int m, int r);`

Sposób dodawania funkcji składowej przy użyciu kreatora przedstawiony jest na poniższym rysunku:



W polu **Return type** (typ zwracany) wybieramy typ `void`. W polu nazwa funkcji (**Function name**) podajemy nazwę funkcji bez nawiasów (w tym przypadku `Ustaw`). Aby dodać pierwszy parametr (argument) funkcji: `int d`, należy przycisnąć `+` i wpisać `int d`, Z pozostałymi argumentami funkcji postępujemy analogicznie.

- metody informacyjne (publiczne), mające za zadanie zwrócić wartość poszczególnych pól składowych klasy (`m_nDzien`, `m_nMiesiac`, `m_nRok`):

```
int Dzien() const;
int Miesiac() const;
int Rok() const;
```

Przyrostek `const` należy dopisać ręcznie w deklaracji funkcji (**Data.h**) oraz definicji funkcji (**Data.cpp**); Jeżeli funkcja nie posiada żadnych argumentów, pola **Parameters** zostawiamy puste;

- publiczną metodę wyprowadzającą dane składowe do standardowego strumienia wyjściowego (cout):  
void Wypisz() const;  
wypisującą datę w formacie dzień-miesiąc-rok (np. 19-10-2022)
- publiczną metodę wprowadzającą dane składowe ze standardowego strumienia wejściowego (cin):  
void Wpisz();
- prywatną metodę korygującą niepoprawnie ustawioną datę:  
void Koryguj();  
metoda ma za zadanie poprawić datę na najbliższą właściwą, np.:  
datę 34-1-2020 na 31-1-2020  
datę 29-2-2023 na 28-2-2023 (bo 2022 nie jest rokiem przestępnym)  
datę 0-1-2024 na 1-1-2024  
datę 31-4-2017 na 30-4-2017  
metodę tę należy użyć w metodzie Ustaw oraz Wpisz
- publiczną metodę porównującą datę (pola składowe klasy) z przekazywanym wzorcem (wzor):  
int Porownaj(const Data & wzor) const;  
metoda ma zwracać wartość 0 (zero), gdy składowe są identyczne ze składowymi podanego wzorca, 1 gdy data wzorca jest późniejsza od daty obiektu wskazywanego przez this albo -1 w przeciwnym wypadku.
- Jeśli tworzone przez Ciebie metody nie zmieniają składowych, to dodawaj słowo const w nagłówku funkcji np.: void Wypisz() const;

## 2. Opracowanie klasy Napis

### Tworzenie szkieletu klasy

Przełącz panel z zawartością projektu w tryb widoku klas (**ClassView**) i dodaj do projektu kolejną klasę o nazwie Napis (postępuj analogicznie jak w przypadku dodawania klasy Data). W widoku klas będą już widoczne dwie dodane do projektu klasy. Po powrocie do widoku projektu (**Solution Explorer**) zauważysz, że utworzone zostały dwa pliki **Napis.cpp** i **Napis.h**.

### Dodanie danych składowych do klasy Napis

W definicji klasy (plik **Napis.h**) dodaj ręcznie następujące prywatne pole składowe:

```
char m_pszNapis[40];
```

Następnie w części publicznej klasy zdefiniuj:

- metodę informacyjną (zwracającą pole składowe klasy):  
const char\* Zwroc() const;  
W polu **Return type** nie ma zwracanego typu const char\*, należy zatem wpisać go ręcznie;
- metodę składową ustawiającą pole m\_pszNapis na podstawie przekazanego argumentu:  
void Ustaw(const char\* nowy\_napis);
- metodę wyprowadzającą zawartość pola składowego do standardowego strumienia wyjściowego (cout):  
void Wypisz() const;
- metodę wprowadzającą ze standardowego strumienia wejściowego (cin) do pola składowego klasy:  
void Wpisz();
- metodę porównującą wartość pola składowego z przekazywanym wzorcem:  
int SprawdzNapis(const char\* por\_napis) const;  
metoda ma zwracać wartość 0 (zero), gdy pole składowe klasy (m\_pszNapis) jest identyczne z podanym wzorcem (por\_napis), wartość większą od zera, gdy pole m\_pszNapis, jest alfabetycznie dalej niż przekazany argument (por\_napis) i mniejszą od 0 w przeciwnej sytuacji.