

Богатов Р.Н.

# Программирование на языке высокого уровня

---

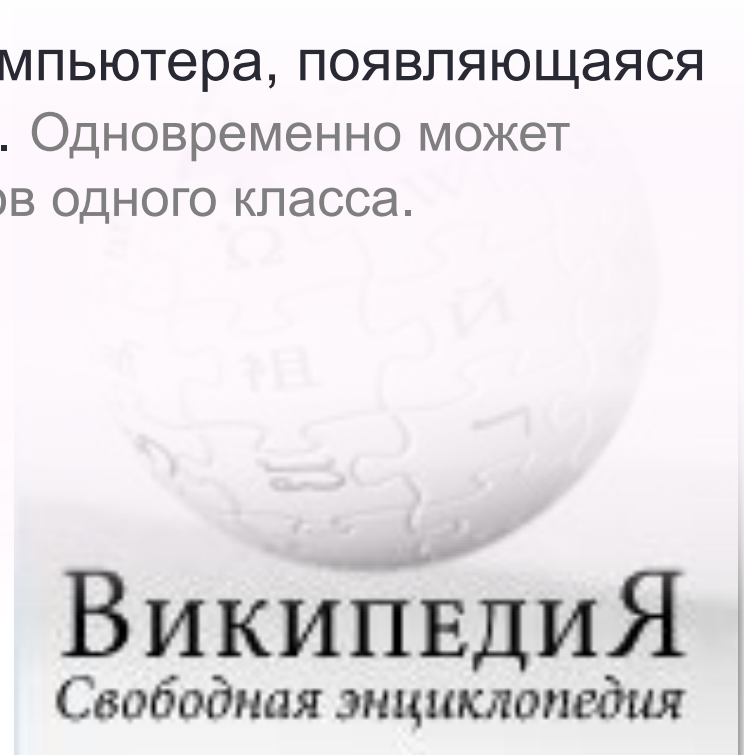
Лекция 11.

Основы объектно-ориентированного программирования

Кафедра АСОИУ ОмГТУ, 2012

# Основные понятия ООП – оп ооп ☺

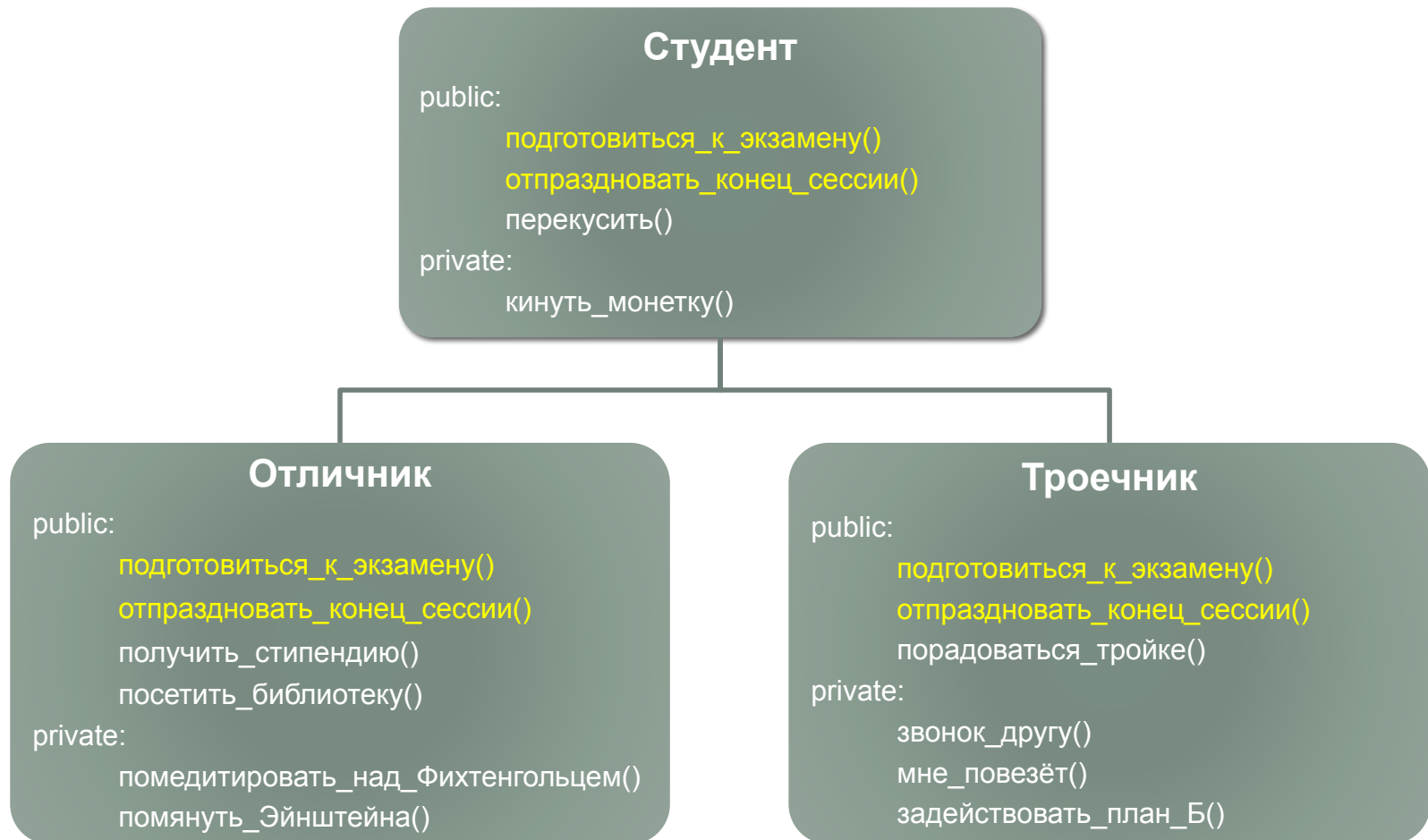
- **Класс** — описание устройства и поведения объектов. Класс можно сравнить с чертежом, согласно которому создаются объекты.
- **Объект** — сущность в памяти компьютера, появляющаяся при создании экземпляра класса. Одновременно может существовать несколько экземпляров одного класса.



## Основные понятия ООП

- **Инкапсуляция** — объединение данных и кода в единый объект с целью 1) их защиты и 2) сокрытия реализации объекта.
- **Наследование** — возможность порождать один класс от другого 1) с сохранением свойств и методов базового (родительского) класса и 2) с добавлением, при необходимости, новых свойств и методов.
- **Полиморфизм** — изменение реализации метода базового класса в классах-потомках

# Пример иерархии и полиморфизма



# Если бы был класс для рациональных дробей...

```
РацДробь class РацДробь
A = new {
B = new
...
A.Числи
A.Знаме
...

// Вычи
E = B.Y
E = A.P
E = E.E

// E =
(D);
label3.
Con
+ (
t.Чр
t.Зн
t.Сс
retu
}
...
}

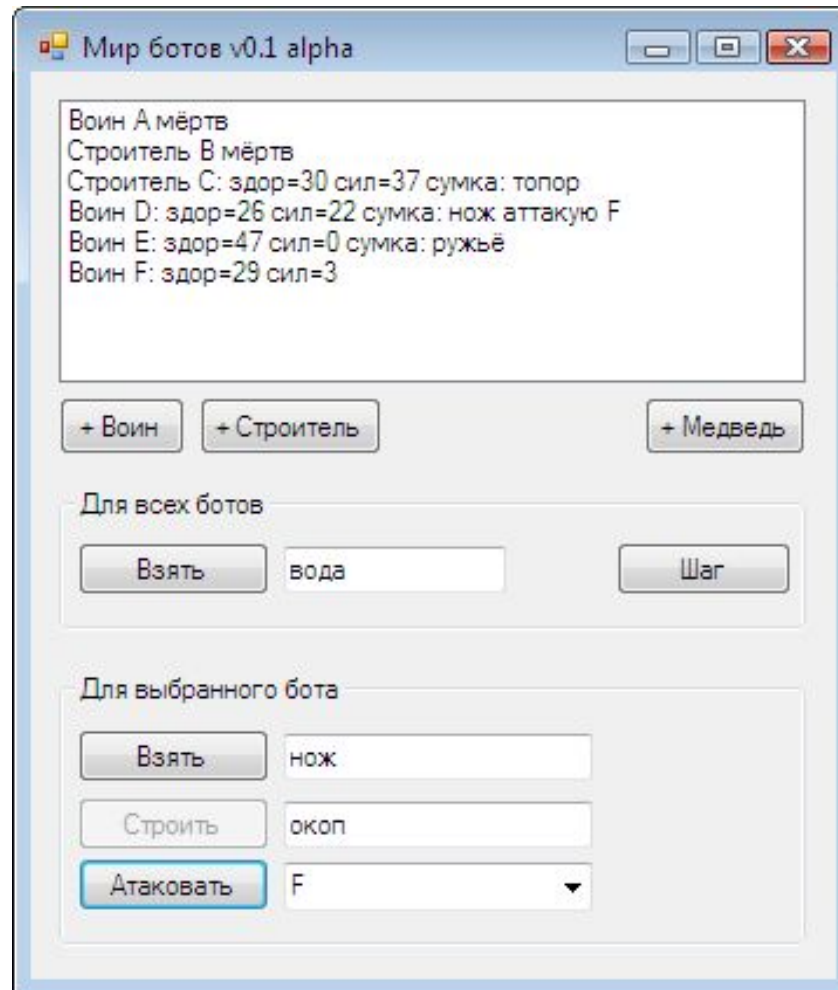
class РацДробь
{
...
public РацДробь(ulong num, ulong den)
{
    Числитель = num;
    Знаменатель = den;
}

public static РацДробь operator +(РацДробь x, РацДробь y)
{
    РацДробь t = new РацДробь(
        x.Числитель*y.Знаменатель + y.Числитель*x.Знаменатель,
        x.Знаменатель*y.Знаменатель);
    t.Сократить();
    return t;
}

public override string ToString()
{
    Сократить();
    string s = Convert.ToString(Числитель);
    if (Знаменатель!=1)
        s += "/" + Convert.ToString(Знаменатель);
    return s;
}
...
}
```

```
5678);
(E);
```

# Мир ботов v0.1 alpha



# Программируем мир ботов

```
abstract class Bot
```

```
class Builder: Bot
```

```
class Warrior: Bot
```

```
public partial class Form1 : Form
```

```
{
```

```
...
```

```
// команда боту "Использовать"
```

```
private void buUtilize_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    // i - индекс избранного бота
```

```
    // tbUtilize.Text - что нужно ему дать
```

```
    Bots[i].Utilize( tbUtilize.Text );
```

```
    ... // обновить информацию о ботах
```

```
}
```

```
// команда "Строить"
```

```
private void buBuild_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    ... // проверить, что i-й бот - строитель
```

```
    Bots[i].Build( tbBuilding.Text );
```

```
    ... // обновить информацию о ботах
```

```
}
```

```
...
```

```
}
```

```
}
```

```
base.MakeStep();
```

```
}
```

```
0;
```

```
)
```

```
-= 10;
```

```
-= 3;
```