

Лабораторная работа 1

(Пример)

- Создается класс Student. Формируется массив объектов. При тестировании выводится: сформированный список студентов, список студентов заданного факультета, список студентов для заданных факультета и курса.

```

1  #include <conio.h>
2  #include <string.h>
3  #include <iostream>
4
5  using namespace std;
6  struct date // дата рождения
7  {char daymon[6];
8  int year; };
9  //===== class Student =====
10 class Student{
11 char name[30]; //private
12 date t;
13 char adr[30], fac[20];
14 int kurs;
15 public:
16 Student();
17 char *getfac();
18 int getkurs();
19 void show();
20 };
21 Student::Student()
22 {cout<<"Input name:"; cin>>name;
23 cout<<"Input date of born\n";
24 cout<<"Day.mon:"; cin>>t.daymon;
25 cout<<"Year:"; cin>>t.year;
26 cout<<"Input adr:"; cin>>adr;
27 cout<<"Input fac:"; cin>>fac;
28 cout<<"Input kurs:"; cin>>kurs;
29 }
30 void Student::show()
31 {
32 cout<<"Name :"<<name<<endl;
33 cout<<"Was born :"<<t.daymon<<'. '<<t.year<<endl;
34 cout<<"Address :"<<adr<<endl;
35 cout<<"Fac :"<<fac<<endl;
36 cout<<"Kurs :"<<kurs<<endl;
37 }

```

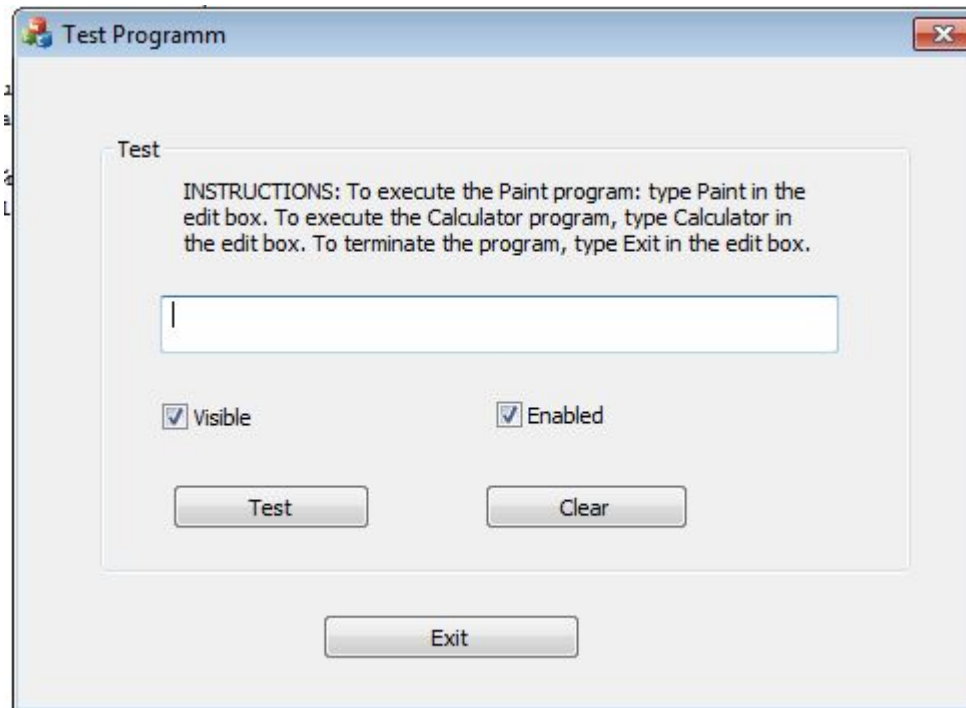
```

38 char *Student::getfac() { return fac; }
39 int Student::getkurs() { return kurs; }
40 void spisfac(Student spis[],int n)//список студентов заданного факультета
41 {char fac[20];
42 cout<<"Input faculty:"; cin>>fac;
43 for(int i=0;i<n;i++)
44 if(strcmp(spis[i].getfac(),fac)==0) spis[i].show();
45 }
46 void spisfackurs(Student spis[],int n)
47 //список студентов заданных факультета и курса
48 {int i,k;
49 char fac[20];
50 cout<<"Input faculty:"; cin>>fac;
51 cout<<"Input the course:"; cin>>k;
52 for(i=0;i<n;i++)
53 if ((strcmp(spis[i].getfac(),fac)==0)&&(spis[i].getkurs()==k))
54 spis[i].show();
55 }
56 //===== main =====
57 int main()
58 { Student *spis;
59 int n;
60 cout<<"Input a number of students: "; cin>>n;
61 spis=new Student [n];
62 for(int i=0;i<n;i++) {
63 cout<<"===== "<<endl;
64 spis[i].show();
65 }
66 spisfac(spis,n);
67 spisfackurs(spis,n);
68 delete [] spis;
69 cout<<"press any key!";
70 while(!kbhit());
71 }

```

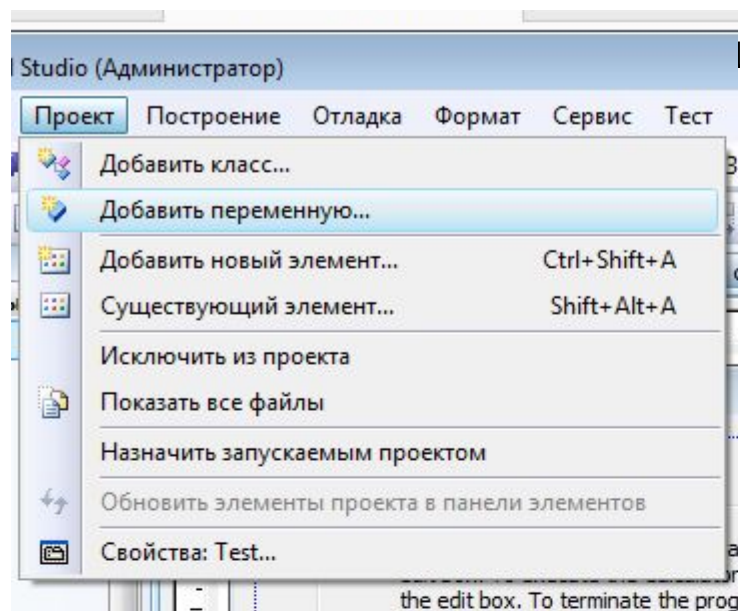
Элементы управления

- Создадим программу, выполняющую следующие действия: При вводе в строке редактирования слов "Paint" и "Calculator", запускаются соответственно "Windows Paint" и "Windows Calculator»
- При снятии флажка Visible, строка редактирования исчезает, а при снятии флажка Enabled, закрывается доступ к окну редактирования.
- При отмечании флажков, все происходит наоборот.



Для окна редактирования нужна переменная типа CString, используя эту переменную, мы сможем извлекать текст из окна редактирования, а также изменять его содержимое.

Также необходимо связать переменные с флажками, чтобы



...кие состояния: включено,

Мастер добавления переменной-члена - Test

Добро пожаловать в мастер добавления переменной-члена

Доступ: public

Тип переменной: CString

Имя переменной: m_TestEdit

Переменная элемента управления

Идентификатор элемента управления: IDC_EDIT1

Тип элемента управления: EDIT

Минимальное значение:

Файл .h:

Комментарий (нотация // не требуется):

Категория: Value

Максимальное количество знаков:

Максимальное значение:

Файл .cpp:

Готово Отмена

Категория - здесь выбирается категория переменной. К примеру, Value - это категория переменной, предназначенная для передачи значения переменной, Control - категория предназначена для управления элементами. К примеру, с помощью переменной такой категории можно менять названия кнопок, добавлять строки в ListBox и многое др.

Variable Type- тип переменной.

Мастер добавления переменной-члена - Test



Добро пожаловать в мастер добавления переменной-члена



Доступ:

public

Переменная элемента управления

Тип переменной:

BOOL

Идентификатор элемента управления:

IDC_CHECKVisible

Категория:

Value

Имя переменной:

m_VisibleCheck

Тип элемента управления:

CHECK

Максимальное количество знаков:

Минимальное значение:

Максимальное значение:

Файл .h:

Файл .cpp:

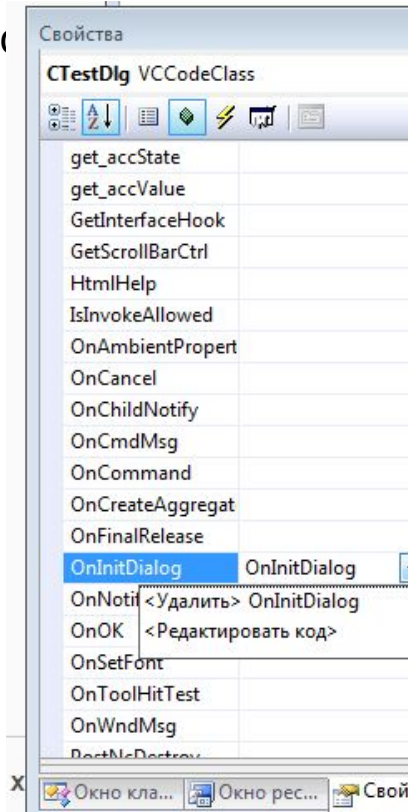
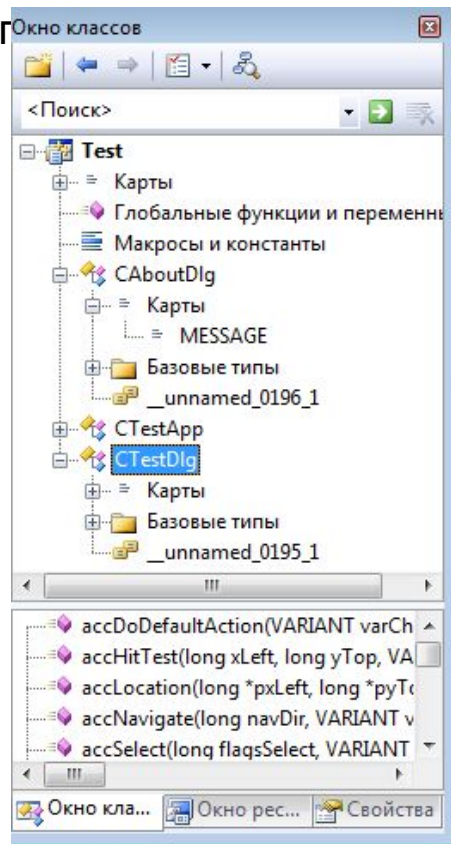
Комментарий (нотация // не требуется):

Готово

Отмена

При запуске программы, основанной на диалоге, необходимо установить определенные значения некоторых элементов управления: необходимо, чтобы флажки Visible и Enable были отмечены, иначе окна редактирования не будет видно.

Для этого необходимо сделать следующие действия:



// TODO: добавьте дополнительную инициализацию

```
    // TODO: добавьте дополнительную инициализацию

    //Мой код начинается здесь//////////
    //Установить переменную флажка VisibleCheck и EnabledCheck в состояние TRUE

    m_VisibleCheck=TRUE;

    m_EnableCheck=TRUE;

    //Обновить экран
    UpdateData (FALSE) ;

    ////////////Мой код заканчивается здесь//////////

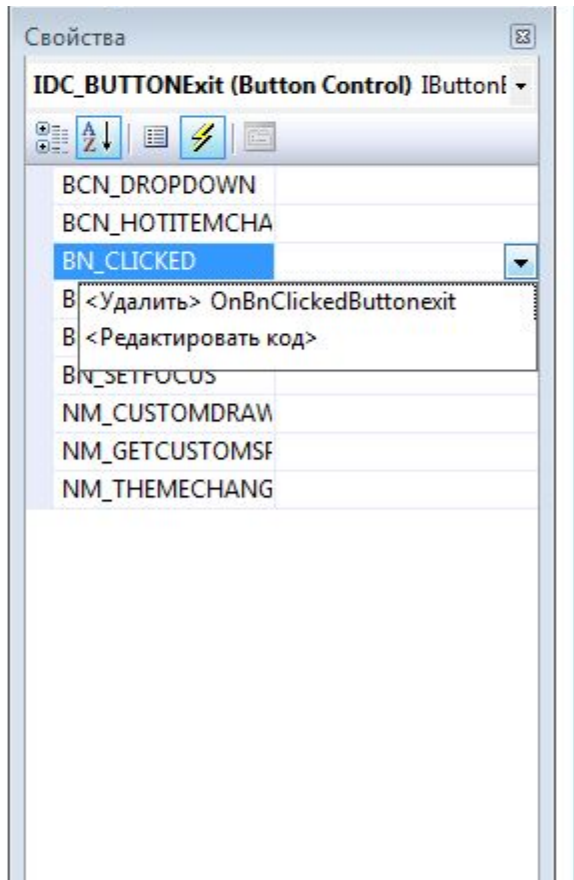
    return TRUE; // возврат значения TRUE, если фокус не передан элементу управления
}
```

Рассмотрим код:

Первый и второй операторы присваивают переменным `m_VisibleCheck` и `m_EnableCheck` значение `TRUE`. Это означает, что при запуске программы флажки будут отмечены.

Последний оператор `UpdateData(FALSE)` обновляет экран, т.е. он обновляет значения переменных элементов управления на текущие. В нашем случае, при выполнении этого оператора текущее содержимое переменных связанных с флажками будет передано к ним.

Связывание кода с событием BN_CLICKED кнопки Exit



```
//void CTestDlg::OnBnClickedButtonexit()  
{  
    // TODO: добавьте свой код обработчика уведомлений  
    OnOK();  
}
```

Связывание кода с событием BN_CLICKED кнопки Test

При нажатии на кнопку Test программа Test.Exe в окне редактирования напишет текст: This is a Test. Чтобы связать код с событием BN_CLICKED кнопки Test, выполните следующие действия:

```
void CTestDlg::OnBnClickedButtontest()
{
    // TODO: добавьте свой код обработчика уведомлений
    //Присвоить переменной окна редактирования IDC_TEST_EDIT значение This is a Test.
    m_TestEdit="This is a Test";

    // Обновить экран
    UpdateData (FALSE);
}
```

Связывание кода с событием BN_CLICKED кнопки

```
void CTestDlg::OnBnClickedButtonclear()
{
    // TODO: добавьте свой код обработчика уведомлений
    //Присвоить переменной окна редактирования IDC_TEST_EDIT значение NULL

    m_TestEdit=" ";

    // Обновить экран
    UpdateData (FALSE);
}
|
```

Связывание кода с событием BN_CLICKED флажка

Visible

При включении флажка Visible программа Test.Exe должна сделать окно редактирования невидимым, а при выключении - наоборот

```
void CTestDlg::OnBnClickedCheckvisible ()
{
    // TODO: добавьте свой код обработчика уведомлений
    //Обновить значения переменных элементов управления (содержимое эрана передается переменным элементов управления)

    UpdateData (TRUE) ;

    //Если отметка флажка Visible сделать окно редактирования видимым, а если нет - то невидимым
    if (m_VisibleCheck==TRUE)

    GetDlgItem (IDC_EDIT1) -> ShowWindow (SW_SHOW) ;
    else GetDlgItem (IDC_EDIT1) -> ShowWindow (SW_HIDE) ;

}
```

Код, который вы ввели, содержит следующие операторы:

- UpdateData(TRUE); - этот оператор обновляет значения переменных элементов управления текущими значениями, которые содержатся на экране. Т.е. при нажатии на флажок переменная может принимать два значения TRUE или FALSE, TRUE - это когда флажок включен, а FALSE - наоборот. Значит, при выполнении этого оператора переменная флажка управления принимает текущее положение флажка и все остальные переменные обновляются значениями, которые отображаются на экране.
- Следующий оператор проверяет: включен или выключен флажок. Если он включен, то выполняется оператор GetDlgItem(IDC_TEST_EDIT)->ShowWindow(SW_SHOW); где GetDlgItem(IDC_TEST_EDIT) извлекает указатель на элемент управления, а функция ShowWindow(SW_SHOW); с параметром SW_SHOW, делает окно редактирования видимым. А если флажок не отмечен, то выполняется та же самая функция ShowWindow(); с параметром SW_HIDE (спрятать окно редактирования).

Связывание кода с событием BN_CLICKED флажка

Enable

При включении флажка Enable программа Test.exe должна сделать окно редактирования доступным, а при выключении - недоступным. Чтобы связать код с событием BN_CLICKED флажка Enable, выполните действия аналогичные

```
П void CTestDlg::OnBnClickedCheckenabled()  
{  
    // TODO: добавьте свой код обработчика уведомлений  
    //Обновить значения переменных элементов управления,  
    //(содержимое эрана передается переменным элементов управления) UpdateData(TRUE);  
    //Если отметка флажка Enable сделать окно редактирования видимым, а если нет - то невидимым  
  
    if(m_EnableCheck==TRUE)  
  
        GetDlgItem(IDC_EDIT1)->EnableWindow(SW_SHOW);  
    else GetDlgItem(IDC_EDIT1)->EnableWindow(SW_HIDE);  
}
```

Связывание кода с событием EN_CHANGE окна

редактирования

```
void CTestDlg::OnEnChangeEdit1()
{
    // TODO: Если это элемент управления RICHEDIT, то элемент управления не будет
    // send this notification unless you override the CDialog::OnInitDialog()
    // function and call CRichEditCtrl().SetEventMask()
    // with the ENM_CHANGE flag ORed into the mask.

    // TODO: Добавьте код элемента управления
    UpdateData(TRUE);

    ///Содать переменную типа CString, присвоить ей значение переменной m_TestEdit и
    //выполнить перевод символов в верхний регистр.

    CString UpperValue;
    UpperValue=m_TestEdit;
    UpperValue.MakeUpper();

    ///Если в окне редактирования напечатано PAINT

    //запускается редактор PAINT и окно редактирования становится пустым.
    if(UpperValue=="PAINT")
    {
        system("mspaint.exe");
        m_TestEdit=" ";
        UpdateData(FALSE);
    }

    ///Если в окне редактирования напечатано CALCULATOR запускается калькулятор
    //и окно редактирования становится пустым.
    if(UpperValue=="CALCULATOR")
    {
        system("calc.exe");
        m_TestEdit=" ";
        UpdateData(FALSE);
    }
}
```

Код содержит следующие операторы:

- `UpdateData(TRUE);` - обновляет переменную `m_TestEdit` значением содержимого окна редактирования, при каждом его изменении, так как окно редактирования связано с событием `EN_CHANGE`.
- Следующий оператор `CString UpperValue` создает новую переменную типа `CString`.
- Затем переменная `UpperValue` приравнивается к переменной `m_TestEdit`, это можно сделать, так как они имеют одинаковый тип.
- Оператор `UpperValue.MakeUpper();` переводит все символы переменной `UpperValue` в верхний регистр.
- Оператор `if(UpperValue=="PAINT");` проверяет, если введено ли слово `PAINT`, то выполняются следующие три оператора: `system("pbrush.exe");` - запускает графический редактор, так как не указан явный путь к файлу, то программа будет искать его в каталоге `C:\WINDOWS`; `m_TestEdit=""`; - присваивает переменной окна редактирования значение `NULL`; `UpdateData(FALSE)` - обновляет экран.