

Języki programowania, wtorek 1.12.2015, 12-14

Tym razem napiszemy coś bardziej praktycznego – klasę do generowania liczb pseudolosowych z trzech różnych rozkładów (jednorodnego, Gaussa oraz Poissona).

Klasa do generowania liczb losowych – 1 p.

Klasa będzie się nazywać `Random`. Jej plik nagłówkowy powinien zawierać:

- pola `double fMin` i `double fMax` – przedział, z którego będą losowane liczby
- konstruktor domyślny – ustawia ziarno z zegara systemowego: `srand(time(NULL))` oraz `fMin` na 0 i `fMax` na 1
- Konstruktor z parametrami ustawiający pola `fMin` i `fMax`; `srand` ustawiamy analogicznie jak w konstruktorze bez parametrów.
- metoda `void SetSeed(int seed)` – ustawia ziarno `srand(seed)`
- metody „set” i „get” ustawiające pola `fMin` i `fMax`
- metoda `double Exec()` - metoda wirtualna, zwraca liczbę pseudolosową z rozkładu jednorodnego z przedziału `<fMin;fMax)`

Następnie tworzymy klasę `Gauss`, która dziedziczy z klasy `Random`. Powinna ona zawierać:

- pola typu `double fMean`, `double fSigma`, które przechowują parametry rozkładu Gaussa: średnią i odchylenie standardowe.
- konstruktor z parametrami ustawiający wszystkie pola jak
- metody typu „set” ustawiające oba pola i metody „get” zwracające oba pola
- metodę `double Exec()` - zwracającą liczbę pseudolosową z rozkładu Gaussa o zadanej średniej i odchyleniu standardowym (szczegóły implementacji patrz **Uwaga1!**)

Zestaw bibliotek niezbędnych do stworzenia generatora:

`cstdlib`, `ctime`, `cmath`

Należy użyć funkcji `rand()` - zwracającej liczbę całkowitą pseudolosową z rozkładu `<0;RAND_MAX)`, gdzie `RAND_MAX` jest wielką liczbą - stałą zdefiniowaną w bibliotece standardowej.

Piszemy program testujący działanie dwóch wyżej wymienionych klas – 2 p.

Tworzymy w funkcji `main` obiekt klasy `Random` (np. `Random rand1(-2, 3);`) z ustawionymi wartościami od -2 do 3. Losujemy kilka liczb pseudolosowych i wypisujemy na ekran.

Tworzymy w funkcji `main` obiekt klasy `Gauss` (np. `Gauss gaus1(100, 5);`) z ustawioną średnią na 100 i odchyleniem 5. Losujemy kilka liczb pseudolosowych.

Tworzymy wskaźnik na obiekt klasy `Random` i ustawiamy go na wcześniej stworzony obiekt tej klasy:

```
Random *rand2 = &rand1;
```

i wypisujemy kilka losowych wartości metodą `Exec()`. Następnie ten sam wskaźnik `rand2` ustawiamy na obiekt klasy `Gauss`:

```
rand2 = &gaus1;
```

i analogicznie wypisujemy kilka losowych wartości metodą `Exec()`. Co się stanie jeśli z klasy bazowej usuniemy słowo kluczowe `virtual`?

Jakie daje nam to możliwości?

- Możemy tworzyć metody przyjmujące referencje, których zachowanie będzie zależne od typu klasy pochodnej.

- Jeśli pojawi się kiedykolwiek konieczność rozszerzenia programu o nowe obiekty, to dodanie nowej klasy będącej pochodną od już istniejącej nie wymaga tysiąca zmian w różnych miejscach programu.

W domu lub dodatkowo: można dodać klasę `Poisson` (czytaj **Uwaga2!**), zachowującą się podobnie do poprzedniej, wywołać na niej metodę `Exec()`.

Podsumujmy:

Jeśli kompilator natrafi na **obiekt** danej klasy, np. `Random`, uruchamia dla niego funkcję składową z właściwej mu klasy.

Jeśli kompilator natrafi na **wskaźnik lub referencję** klasy `Random`, ma dwie możliwości wywołania funkcji składowej:

1) Skoro jest to wskaźnik do klasy `Random`, wywołuje metodę składową klasy `Random`. Jest to domyślne zachowanie kompilatora.

2) Kompilator widzi, że jest to wskaźnik do klasy `Random`, ale zamiast na ślepo sięgać do klasy `Random` używa swojej *inteligencji*: nie daje się zwieść typem i sprawdza, na co faktycznie wskaźnik wskazuje. Wtedy może się zorientować, że wskaźnik tak naprawdę wskazuje na obiekt klasy pochodnej `Gauss`, zatem **orientując się według typu obiektu**

uruchamia funkcję składową okręgu. Takie zachowanie wymusza słowo kluczowe virtual przed nazwą funkcji składowej.

Tworzymy klasę abstrakcyjną (ATD – abstrakcyjny typ danych) – 1 p.

Tworzymy klasę Uniform, do której „przerzucamy” z klasy Random pola fMin, fMax i algorytm metody Exec() losujący liczbę pseudolosową z rozkładu jednorodnego (powinna posiadać konstruktor z parametrami ustawiającymi fMin i fMax). Klasa dziedziczy z klasy Random, w której pozostało tylko pole fSeed.

W klasie Random tworzymy teraz metodę Exec() jako czysto wirtualną, tzn w pliku Random.h:

```
virtual double Exec() = 0;
```

Poprawiamy następnie program główny w taki sposób, by się kompilował (czego nie można zrobić w programie w takim przypadku?)

Wskazówka: wszystkie metody czysto wirtualne muszą istnieć w klasach pochodnych.

Klasa, która ma co najmniej jedną funkcję czysto wirtualną nazywamy **klasą abstrakcyjną**.

Po co tworzyć klasy abstrakcyjne?

Czasem mamy jakiś obiekt, który łączy cechy kilku innych (jak np. nasza klasa Random) ale sama nie przedstawia swoją istotną żadnego konkretnego obiektu. Mamy różne inne klasy służące do losowania konkretnych liczb w konkretny sposób: jednorodnie, z rozkładu Gaussa, Poissona, i inne.

Klasa abstrakcyjna jest klasą jakby niedokończoną. Jej dokończenie realizowane jest przez klasy pochodne.

Należy zwrócić jeszcze uwagę na pewną zasadę, którą należy stosować:

Jeśli klasa deklaruje jedną ze swoich funkcji jako virtual, wówczas jej destruktor deklarujemy także jako virtual. Skoro w klasie deklarujemy jakąś funkcję wirtualną, to znaczy, że na obiekty klas pochodnych zamierzamy czasem mówić jak na obiekty klasy podstawowej, co przy późniejszym niszczeniu obiektów mogłoby być problemem – nie zwalnialibyśmy pamięci dla niektórych składników klas pochodnych.

Obsługa plików tekstowych – 1 p.

W programie zapisujemy kilka wylosowanych liczb z rozkładu Gaussa do pliku tekstowego. Przykład zapisywania do pliku:

```
#include <fstream> //naglowek zawierajacy funkcje C++ do operacji na plikach

ofstream ofile;
ofile.open("file.txt"); //"file.txt" jest tutaj typu char*
ofile<<123<<endl;
ofile.close();
```

Następnie wczytujemy zapisany plik i wypisujemy wszystkie liczby na ekran. Przykład wczytywania liczb z pliku:

```
#include <fstream>

ifstream ifile;
int val;
ifile.open("file.txt");
while(ifile>>val)
{
    cout<<"val: "<<val<<endl;
}
ifile.close();
```

Uwaga 1!

Algorytm do generowania liczb pseudolosowych z rozkładu Gaussa (metoda Box-Muller'a):

- U, V – dane liczby pseudolosowe z rozkładu jednorodnego <0;1)
- Liczba losowa z rozkładu Gaussa o średniej μ i odchyleniu standardowym σ dana jest wtedy wzorem:
$$x = \mu + \sigma \sqrt{-2\ln(U)} \cos(2\pi V)$$

Uwaga 2!

Algorytm do generowania liczb pseudolosowych z rozkładu Poissona o średniej λ :

- $x_0, x_1, \dots$ - ciąg liczb pseudolosowych z rozkładu jednorodnego
- Jeżeli $x_0 x_1 \dots x_k < e^{-\lambda}$, to k jest liczbą z rozkładu Poissona.