

А. И. Кулыба, Т. М. Дёмова
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

**РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ В СРЕДЕ MICROSOFT
VISUAL STUDIO C++ ДЛЯ РАБОТЫ С ИНФОРМАЦИЕЙ
ПО ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ «РАСПИСАНИЕ ТРАНСЛЯЦИЙ
ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ФИЛЬМОВ НА МЕСЯЦ»**

В языке C/C++ используются структуры для объединения данных разных типов в одно целое для работы с характеристиками объектов различных предметных областей. Структуры позволяют улучшить

наглядность приложения. Для долгосрочного хранения данных обычно используют файлы.

В настоящей работе рассмотрены структуры и файлы, а также их применение в приложении для работы с информацией по предметной области «Расписание трансляций художественных фильмов на месяц». Создано консольное приложения в среде Microsoft Visual Studio C++, приложение с использованием визуального проектирования интерфейса в среде Embarcadero RAD Studio XE3 для работы с данными в рассматриваемой предметной области.

В данных приложениях реализованы следующие способы ввода, добавления, изменения, поиска, очистки и редактирования данных: создание файла, добавление записи по номеру, добавление записей в конец файла, вывод на экран всех записей в виде таблицы, удаление записи по номеру, осуществление поиска нужной информации для функций, а также вывод результатов поиска на экран в виде таблицы, удаление файла, копирование данных из файла в резервный файл, восстановление файла из резервного, очистка резервного файла.

Также реализованы основные функции: удаление всех записей о фильмах с заданным годом выпуска, для заданного фильма замена УДК кассеты, вывод сведения о фильмах заданного производителя, вывод информации о триллерах, вывод информации о фильмах, продолжительность которых больше двух часов.

Способы обработки данных организованы через класс vector. Даная структура эффективно реализует произвольный доступ к элементам, добавление в конец и удаление из конца. Двусторонняя очередь эффективно реализует произвольный доступ к элементам, добавление в оба конца и удаление из обоих концов. Список эффективно реализует вставку и удаление элементов в произвольное место, но не имеет произвольного доступа к своим элементам.