

А. Шпарута

**МАССИВЫ КАК ОСНОВА
ПРОЕКТИРОВАНИЯ И
ПРОГРАММИРОВАНИЯ**

ЕКАТЕРИНБУРГ

2014

ББК 9.92

УДК 004.43

Аннотация

А. Ф. Шпарута. Массивы как основа проектирования и программирования.

Описывается as3head-технология, реализующая «облегченную» объектную модель проектирования и программирования на основе применения заголовочных файлов языка С и одномерных (объекты) и двумерных (типы) вариантов массивов. Технология разработана как для реализации управления и интеграции разноязычных проектов через текстовые конфигурационные файлы, так и для массовой обработки объектов в так называемых виртуальных базах данных. Основной инструмент разработки - geh-контроллер - реализован в двух дополняющих друг друга версиях: версии на языке C++ Builder 2007 и версии на языке java se. Проекты, кроме того, могут разрабатываться в системах ms office, ms foxpro, clipper. Исходные тексты и примеры представлены на инсталляционном диске. На диске имеется и другая важная информация. Представлена так называемая символическая геометрия, или сг-метод: спекулятивные и математические аспекты. Позитивистская часть сг-метода описывает, в частности, неполный индуктивный вывод на определенным образом смоделированном графе (семантической сети). Использование фреймворка as3head-технологии и сг-метода предполагается для разработки лингвистического процессора.

Работа может быть полезна студентам, программистам, проектировщикам.

ISBN 978-5-905617-10-2

@A. Шпарута »Массивы как основа проектирования

и программирования»

Оглавление

Глава 1. Массивы	5
Реализация.....	5
Указатели и вложенные массивы.....	6
Вариантные массивы.....	7
Вариантные массивы и объекты.....	8
Операторы препроцессора #define и #include.....	9
Глава 2. as3head-технология.....	11
Определение типа объекта в заголовочном файле.....	12
Базовый тип „вариантный массив“.....	16
Обмен as3head-объектами с внешним носителем информации.....	17
Общая схема as3head-технологии.....	18
Пролог исполнительной части программы.....	19
Соотношение между настроечной и исполнительной частями приложения.....	30
Специальный инспектор объекта	30
Глава 3. geh-контроллер.....	34
Обзор свойств объектов описывающих программы.....	35
Свойства общего приложения	35
Свойства приложения с as3head-технологией	43
Общее описание контроллера.....	49
Генерация запуска GEH.....	49
Дерево внутренних запусков	53
Наборы переменных контроллера.....	55
Значения свойств объектов как значения параметризованных строк.....	55
Создание наборов переменных контроллера.....	60
Выход из контроллера.....	61
Глава 4. Виртуальные базы данных as3head-объектов.....	62
Создание и редактирование определений виртуальных.....	62
объектных баз данных.....	62
Подключение системы виртуальных объектных баз данных к.....	69
приложению	69

Глава 5. Из опыта создания as3head-приложений	73
Графические приложения в среде java	73
Использование Builder Forms системы NetBeans	73
Приемы отладки.....	78
Визуализация вариантных массивов	80
Замечания об операторах if и switch.....	82
Заключение.....	84
Описание инсталляционного диска.....	85
Литература.....	86
Индекс.....	87