
Programe OO în C++



Obiective

Specificarea, proiectarea și implementarea problemelor în C++.



Aspecte teoretice

Aspecte generale ale limbajului C++.

Aplicații în C++. Programare orientată pe obiecte..



Termen de predare

Problemele trebuie rezolvate parțial în cadrul laboratorului, parțial acasă.



Cerințe

Folosind entitatea definită la laboratorul 4 (NumarComplex, Patrat, Triunghi, etc.), denumită acum ENTITATE, să se creeze o aplicație care să permită gestionarea mai multor astfel de ENTITATI:

- Introducerea informațiilor despre mai multe ENTITATI și salvarea lor într-un sir – LIVE (2p)
- Afișarea informațiilor despre toate entitățile – LIVE (2p)
- Determinarea celei mai mari entități – TEMA (implementare - 1p, testare – 1p)
- Identificarea entităților situate [complet] în cadrul 1 de pe cercul geometric TEMA (implementare - 0.75p, testare – 0.75p)
- Identificarea celei mai lungi secvențe de entități egale TEMA (implementare - 0.75p, testare – 0.75p)
- Închiderea aplicației – LIVE (1p)

Pentru definirea unui container cu obiecte se pot folosi:

- fie siruri alocate static (punctaj standard)
- fie siruri alocate dinamic (1p bonus)