

Упражнение 2

Класове и обекти

Дефиниране на класове. Обекти. Област на клас. Достъп до елементите на клас. Интерфейс и реализация.

Задача 1:

Да се дефинира клас, който представя рационално число като частно на две цели числа.

Задача 2

Да се реализира клас, който описва карта за игра. Картата се характеризира с боя и сила. Да се дефинират подходящ конструктор по подразбиране, член-функции за извеждане на картата на екрана, сравняване на две карти, селектори за член-данните и мутатор, който да променя член-данните.

Задача 3

Да се реализира клас, който описва дата (данни: ден, месец, година). Да се дефинират подходящ конструктор по подразбиране, член-функция за извеждане на датата на екрана във формат ден.месец.година, селектори и мутатори за член-данните.

Задача 4

Да се реализира клас, който описва полином с коефициенти цели числа. Да се дефинират подходящ конструктор по подразбиране и член-функции за:

- извеждане на полинома на екрана;
- пресмятане на стойността на полинома в дадена точка;
- променя на i -тия коефициент и връщане на i -тия коефициент.