**Липецкий государственный технический университет**

Факультет автоматизации и информатики

Кафедра Автоматизированных систем управления

Лабораторная работа № 2

по ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОМУ ПРОГРАММИРОВАНИЮ

«Конструкторы и деструктор. Перегрузка операторов»

Студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Целищев А.Е.

Группа ПМ-21-2

Руководитель

Доцент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Кургасов В.В.

Липецк 2022г.

Оглавление

Цель работы 2

Задание кафедры 2

Код программы 2

Пример работы программы 2

Вывод 2

Контрольные вопросы...........................................................................................12

**Цель работы:**

Изучить виды конструкторов, принципы использования конструкторов, назначение деструктора, способы перегрузки операторов.

**Задание кафедры:**

Реализовать на языке С++ класс, который обладает возможностью выполнения соответствующих действий. Реализованный класс должен содержать необходимые конструкторы, деструктор и перегруженный оператор.

Классы и возможные действия над классами

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вариант | Класс | Возможности класса |
| 11 | Матрица целых чисел | Умножение матрицы на вещественное число и присвоение результата третьей переменной-матрице осуществляется одной строкой С = А\*b, где b - целое число |

***Ход работы:***

***Пример работы программы***

***Код программы***

***Вывод:***

При помощи механизма инкапсуляции был описан объект реального мира (шахматная доска) и реализованы методы работы с ним.

***Контрольные вопросы***