

Actividad 3.2: Memoria Dinámica en atributos de clase

CECS2222 Computer Programming II

Nombre: _____ # Est: _____ Sec: _____

Instrucciones para el estudiante:

1. Diseñar una clase, donde sus atributos son apuntadores
2. Crear un arreglo dinámico unidimensional formado por objetos de la clase.
3. Tabla Descriptiva
4. Diagrama UML
5. Salida de programa con los datos originales del problema.
6. Envíe su solución en formato PDF.

Descripción de los problemas:

1. (Malik,2017) Programming Exercises 22, pág. 741, Cap 10.
Suppose you roll a set of n dice. Then the smallest sum is n and the largest sum is $6n$. For example, if $n = 10$, then the smallest sum is 6 and the largest sum is 60. Let m be the desired sum of the numbers rolled. Then $n \leq m \leq 6n$. If $n = 10$, then $6 \leq m \leq 60$. Write a program that uses the classDie, to roll 10 dice. (Use an array of size 10 to implement 10 dice.) The program prompts the user to enter the desired sum and the number of times the dice are to be rolled
The program outputs the number of times the desired sum was rolled and the probability of rolling the desired sum. Test run your program to roll the 10 dice 10000, 100000, 1000000, 10000000, and 100000000 times with the desired sums 6, 25, 40, and 60. How many times was the sum 6 rolled? How many times was the sum 60 rolled?

Instrucciones:

1. Implemente una clase de nombre Die que simule el lanzamiento de un dado.
2. Crear un arreglo dinámico compuesto de n objetos del tipo de la clase Die, que simulen el lanzamiento de n dados.
3. Tabule sus respuestas obtenidas en la simulación.

Malik, D. S.(2017). C++ Programming: From Problem Analysis to Program Design, 8th Edition.

Valor Total = 100 pts.