

### **Actividad 4.3: 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. Implementar la función miembro copy constructor.
3. Use el apuntador this para acceder los contenidos de los atributos e invocar los métodos dentro de la clase.
4. Valide los atributos de la clase utilizando try/catch
5. Tabla Descriptiva
6. Diagrama UML
7. Salida de programa con los datos originales del problema.
8. Envíe su solución en formato PDF.

#### **Descripción de los problemas:**

1. (Gaddis) Programming Challenger 20. Pizza Pi pág. 146, Cap 3
  - a. Defina la clase Pizza con un atributo de tipo apuntador al diámetro
  - b. Añada un función miembro Copy Constructor
  - c. Incorpore el apuntador this, para retornar los valores contenidos en los atributos de la clase y la invocación de sus funciones miembro.
  - d. Implemente el efecto cascado con el apuntador this. Muestrelo en el programa principal.
  - e. Valide el diámetro que sea positivo (try/Catch) y crea la clase NegativeDiameter para enviar el mensaje de validación.

Valor Total = 100 pts.