

### **Actividad 2.3: Arreglos dinámicos formados por instancias de una clase**

#### **CECS2222 Computer Programming II**

Nombre: \_\_\_\_\_ # Est: \_\_\_\_\_ Sec: \_\_\_\_\_

#### **Instrucciones para el estudiante:**

1. Diseñar una clase.
2. Crear un arreglo 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. (Gaddis) Programming Challenges 6. Inventory Class, pág. 804, Cap 13.
  - Diseñe una clase
  - Defina un arreglo dinámico que almacene los objetos de la clase. Pida al usuario la cantidad máxima de elementos.
  - Crear un menú de opciones
    - Añadir una instancia
    - Removerla
    - Modificar su contenido
    - Imprimir el contenido del arreglo
  - Defina un contador que aumente cada vez que añade un objeto al arreglo o que disminuya si el elemento es eliminado. El contador no debe de pasar la capacidad máxima del arreglo.
  - Cada vez que elimine un elemento, intercambie el contenido del elemento final con el elemento a ser eliminado y disminuya dicho contador.
  - Las operaciones tienen que estar implementadas en funciones con parámetros.
  - No defina variables globales.

Valor Total = 100 pts.