

### **Actividad 3.1: 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. (Gaddis) Programming Challenges 13. Drink Machine Simulator, pág. 654, Cap 11.
  - Diseñe una clase con atributos del tipo apuntador creados dinámicamente
    - a. Drink Name
    - b. Drink Cost
    - c. Number of Drinks in Machine
  - La clase debe de contener default constructor, constructor con parámetros, destructor, mutators functions, accessor functions, y las funciones miembro que simulen la venta de los productod.
  - Defina un arreglo dinámico que almacene 5 objetos de la clase, en el programa principal.
  - Simule la venta de los artículos previamente definidos en el arreglo formado por los objetos de la clase.

Valor Total = 100 pts.