**实验五 类与对象**

**【实验目的与要求】**

1、掌握声明类的方法，类和类的成员的概念以及定义对象的方法。

2、初步掌握用类和对象编制基于对象的程序。

3、学习检查和调试基于对象的程序。

**【实验内容】**

1、有以下程序：

#include<iostream>

using namespace std；

class Time // 定义Time类

{

public： // 数据成员为公用的

int hour;

int minute;

int sec ;

};

int main()

{

Time tl; //定义t1为Time类对象

cin>>t1.hour; //输入设定的时间

cin>>t1.minute;

cin>>t1.sec;

cout<<t1.hourl<<”：”<<t1.minute<<”：”<<t1.sec<<endl ;

return 0;

}

改写程序，要求：

(1)将数据成员改为私有的；

(2)将输入和输出的功能改为由成员函数实现；

(3)在类体内定义成员函数。

然后编译和运行程序。请分析什么成员应指定为公用的?什么成员应指定为私有的? 什么函数最好放在类中定义? 什么函数最好在类外定义?

2、分别给出如下的3个文件：

(1)含类定义的头文件student.h，

//student.h (这是头文件，在此文件中进行类的声明)

class Student //类声明

{

public: //公用成员函数原型声明

void display();

private:

int num;

char name[20];

char sex;

};

(2)包含成员函数定义的源文件student.cpp

//student.cpp 在此文件中进行函数的定义

#include <iostream>

#include”student.h” //不要漏写此行，否则编译通不过

void Student::display() //在类外定义display类函数

{

cout<<”num：”<<num<<endl;

cout<<”name：”<<name<<endl;

cout<<”sex：”<<sex<<endl;

}

(3)包含主函数的源文件main.cpp。

为了组成一个完整的源程序，应当有包括主函数的源文件：

//main.cpp 主函数模块

#include <iostream> //将类声明头文件包含进来

#include “student.h”

int main()

{

Student stud; //定义对象

Student stud1(007,”tcg”,’m’);

stud.display(); //执行stud对象的display函数

return 0;

}

请完善该程序，在类中增加一个对数据成员赋初值的成员函数set\_value。上机调试并运行。

3、需要求3个长方柱的体积，请编一个基于对象的程序。数据成员包括length(长)、width(宽)、height(高)。要求用成员函数实现以下功能：

(1)由键盘分别输入3个长方柱的长、宽、高；

(2)计算长方柱的体积；

(3)输出3个长方柱的体积。

请编程序，上机调试并运行。

4、建立一个对象数组，内放5个学生的（学号，成绩），设立一个函数max，用指向对象的指针作函数参数，在max函数中找出5个学生的最高成绩者，并输出其学号。

5、设有一描述坐标点的类Point，其私有变量x和y代表一个点的(x,y)坐标值。请编写程序实现以下功能：利用构造函数传递参数，在定义对象时将x、y坐标值初始化为（60,80）；利用公有成员函数void setPoint(int i, int j)将坐标值修改为(60+i,80+j)；利用公有成员函数display()输出修改后的坐标值。主函数中通过定义对象，验证各个函数。

1.将时间设定放在构造函数里，将数据成员改为私有

#include<iostream>

using namespace std;

class Time // 定义Time类

{

private: // 数据成员为私有的

int hour;

int minute;

int sec;

public:

void printtime()

{

cout << hour << "：" <<minute << "：" << sec << endl;

}

Time(int hour,int minute,int sec)

{

this->hour = hour;

this->minute = minute;

this->sec = sec;

}

};

int main()

{

int hour, minute, sec;

//输入设定的时间

cin >>hour;

cin >> minute;

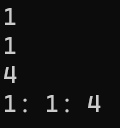
cin >> sec;

Time t1 = Time(hour,minute,sec); //定义t1为Time类对象

t1.printtime();

return 0;

}



能随意被其他类、函数方便地修改调用的成员使用public，与实例有较强关联性，或修改调用有权限限制，或者修改成员有一定范围或其他使成员合法的限制的情况用private

比较短的在类内定义，长的在类外定义增强可读性

2.使用类内声明类外定义的方法

//student.h (这是头文件，在此文件中进行类的声明)

class Student //类声明

{

public: //公用成员函数原型声明

void display();

void set\_value(int num,const char name[], char sex);

private:

int num;

char name[20];

char sex;

};

//main.cpp 主函数模块

#include <iostream> //将类声明头文件包含进来

#include "student.h"

int main()

{

Student stud; //定义对象

stud.set\_value(007, "tcg", 'm');

stud.display(); //执行stud对象的display函数

return 0;

}

//student.cpp 在此文件中进行函数的定义

#include <iostream>

#include"student.h" //不要漏写此行，否则编译通不过

using namespace std;

void Student::display() //在类外定义display类函数

{

cout << "num：" << num << endl;

cout << "name：" << name << endl;

cout << "sex：" << sex << endl;

}

void Student::set\_value(int num, const char name[], char sex)

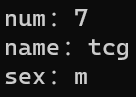
{

this->num = num;

strcpy(this->name, name);

this->sex = sex;

}



3.

#include <iostream>

using namespace std;

class Cub

{

private:

double length, width, height;

public :

void printV()

{

cout << length \* width \* height << endl;

}

Cub(double length, double width, double height)

{

this->length = length;

this->width = width;

this->height = height;

}

};

int main()

{

double x, y, z;

cin >> x >> y >> z;

Cub a = Cub(x,y,z);

cin >> x >> y >> z;

Cub b = Cub(x, y, z);

cin >> x >> y >> z;

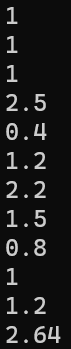
Cub c = Cub(x, y, z);

a.printV();

b.printV();

c.printV();

}



4.

#include <iostream>

using namespace std;

class Student

{

private:

int id;

double score;

public:

Student(int id, double score)

{

this->id = id;

this->score = score;

}

friend int max(Student students[],int size);

};

int max(Student students[],int size)

{

int maxid = students->id;

double maxscore = students->score;

while (size--)

{

if (students->score > maxscore)

{

maxid = students->id;

maxscore = students->score;

}

students++;

}

return maxid;

}

int main()

{

int id;

double score;

cin >> id >> score;

Student A = Student(id, score);

cin >> id >> score;

Student B = Student(id, score);

cin >> id >> score;

Student C = Student(id, score);

cin >> id >> score;

Student D = Student(id, score);

cin >> id >> score;

Student E = Student(id, score);

Student students[5] = { A,B,C,D,E };

cout << max(students,5) << endl;

}



5.

#include <iostream>

using namespace std;

class Point

{

private:

int x, y;

public:

Point() : x(60), y(80)

{

}

void setPoint(int i, int j)

{

x = 60 + i;

y = 80 + j;

}

void display()

{

cout << "(" << x << "," << y << ")" << endl;

}

};

int main()

{

Point p;

p.display();

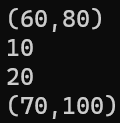
int x, y;

cin >> x >> y;

p.setPoint(x, y);

p.display();

}



遇到了private，public等访问修饰符混淆的问题，通过结合vs中的报错提示改正。

体会：对类和实例有了更深的了解，更加掌握了public、private等区别