**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。

#include <iostream>

using namespace std;

class Time{

public:

int hour;

int minute;

int sec ;

void set\_time(void)

{

cin >> hour;

cin >> minute;

cin >> sec;

}

void show\_time(void)

{

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

}

};

private:

int hour;

int minute;

int sec;

};

Time t1,t2;

int main()

{

t1.set\_time();

t1.show\_time();

t2.set\_time();

t2.show\_time();

return 0;

}

然后编译和运行程序。请分析什么成员应指定为公用的?**Public**什么成员应指定为私有的? **Private**什么函数最好放在类中定义? **与具体实现无关的函数** 什么函数最好在类外定义? **与具体实现有关的函数**

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。

#include<string>

using namespace std;

class Student

{

public:

void set\_value();

void display();

private:

int num;

string name;

char sex;

};

#include<iostream>

#include"student.h"

void Student::set\_value()

{

cin >> num >> name >> sex;

}

void Student::display()

{

cout << num << endl;

cout << name << endl;

cout << sex << endl;

}

#include<iostream>

#include"student.h"

using namespace std;

int main()

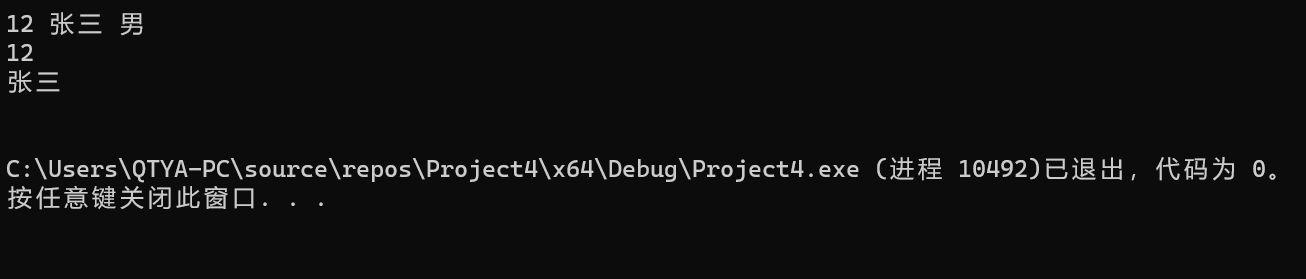
{

Student s;

s.set\_value();

s.display();

return 0;

}

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。

#include<iostream>

using namespace std;

class Cube {

public:

void set();

void show();

private:

double length;

double width;

double height;

double VV();

};

void Cube::set() {

cin >> length >> width >> height;

}

double Cube::VV() {

return length \* width \* height;;

}

void Cube::show() {

cout << VV() << endl;

}

int main() {

Cube cube2, cube3, cube1;

cube1.set();

cube1.show();

cube2.set();

cube2.show();

cube3.set();

cube3.show();

return 0;

}

1. 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。

#include <iostream>

using namespace std;

class Student

{

public:

Student(string n,double s): num(n),score(s) {}

string num;

double score;

};

int main()

{

void max(Student \* );

Student s[5]

{

Student ("1",23),

Student ("2",45),

Student ("3",54),

Student ("4",71),

Student ("5",33)

};

max(s);

return 0;

}

void max(Student \*p)

{

Student\* t;

Student\* c;

double max;

for (t = p , c = t, max = t->score; t < (p + 5); ++t)

{

if (t->score > max)

{

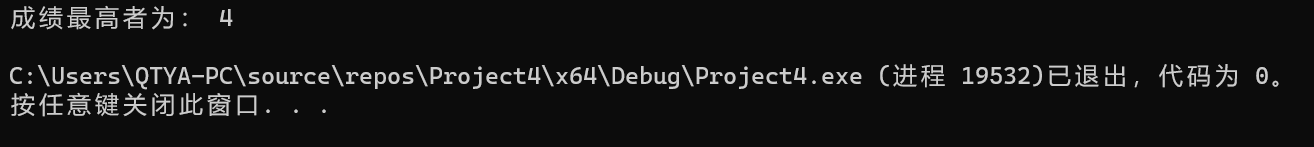
max = t->score;

c = t;

}

}

cout << "成绩最高者为： " << c->num << endl;

}

1. 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。

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

class Point

{

private:double x, y;

public:void ePoint(double x, double y)

{

x = x;

y = y;

}

public:void display()

{

cout << "x为" << x << ";y为" << y;

}

public:void setPoint(int i, int j)

{

x = 60 + i;

y = 80 + j;

}

};

class Program

{

static void main(string[])

{

Point\* point = new Point();

delete[]point;

Point\* display();

Point\* setPoint();

Point\* display();

}

};

}