

Апстрактне класе

Задатак за рад у групама од по 2 ученика.

Направите на вашем рачунару (унутар Documents-а, на Desktop-у или...) фолдер са именом које се састоји од 4 цифре. Име фолдера добићете тако што ћете ваше редне бројеве у дневнику представити са по две цифре и поређати их по растућем редоследу, нпр. ученици са редним бројевима у дневнику **4** и **12** даће име фолдеру **0412**.

Програм који ћете написати у првом задатку назваћете **prog1.cpp**, а у другом задатку **prog2.cpp**.

Када завршите ваше радове архивирајте фолдер са програмима и заглављем. Проследићете архиву на мрежни диск у фолдер за ваше одељење када то од вас затражи наставник, не пре тога.

1) Направите апстрактну класу **Jednake_stranice**, са чистом виртуелном функцијом (методом) **Povrsina**. Од података чува се само страница **a** (тип је **double**). Класа такође има **Set** и **Get** функције (методе) за унос и приказ дужине странице.

Апстрактна класа служи као шаблон за реализацију изведених класа **jednakostranichni_trougao**, **kvadrat** и **kocka**. У свакој од наведених класа треба реализовати функцију (методу) **Povrsina**.

У главном програму показати употребу елемената за све три класе.

2) Дефиницију апстрактне класе и изведених класа сачувати у посебној датотеци, заглављу **stranica** (или **stranica.h**).

Додати две нове изведене класе **trostrana_piramida** и **cetvorostrana_piramida**.

Написати заштиту од поновног учитавања заглавља.

У главном програму **prog2.cpp** укључити наведено заглавље и показати употребу елемената за све класе.