Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Пермский национальный исследовательский политехнический университет»

Кафедра «Информационные технологии и автоматизированные системы»

ОТЧЕТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №2

Тема: “Классы и объекты. Использование конструкторов"

Семестр 2

Выполнил работу

Студент группы РИС-22-1Б

Мальчиков Дмитрий Григорьевич

Проверил

Доцент кафедры ИТАС

Полякова Ольга Андреевна

Г. Пермь-2023

Постановка задачи

1. Определить пользовательский класс.
2. Определить в классе следующие конструкторы: без параметров, с параметрами, копирования.
3. Определить в классе деструктор.
4. Определить в классе компоненты-функции для просмотра и установки полей данных (селекторы и модификаторы).
5. Написать демонстрационную программу, в которой продемонстрировать все три случая вызова конструктора-копирования, вызов конструктора с параметрами и конструктора без параметров.

Вариант 15:

Пользовательский класс ЗАРПЛАТА

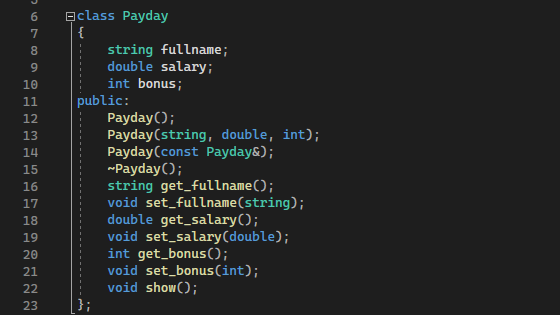
ФИО - string

Оклад - double

Премия (% от оклада) - int

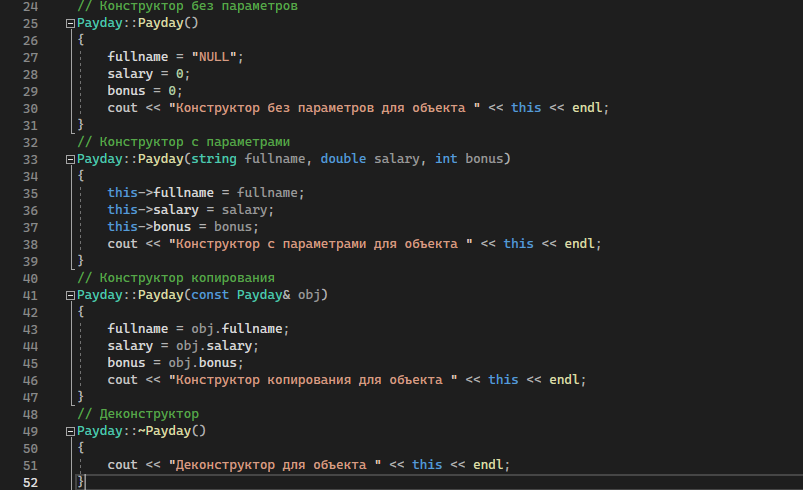
Описание класса

Класс Payday - Зарплата сотрудника, поля класса: string fullname - ФИО сотрудника, double salary - оклад, int bonus - премия, бонус. Также в классе описаны методы:  
 Payday() - конструктор без параметров, Payday(string, double, int) - конструктор с параметрами, Payday(const Payday&) - конструктор копирования, ~Payday() - деструктор.  
 get\_fullname(), get\_salary(), get\_bonus() - селекторы.  
 set\_fullname(string), set\_salary(double), set\_bonus(int) - модификаторы.

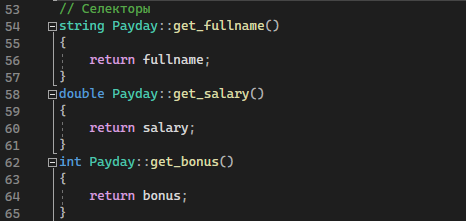


Определение компонентных функций

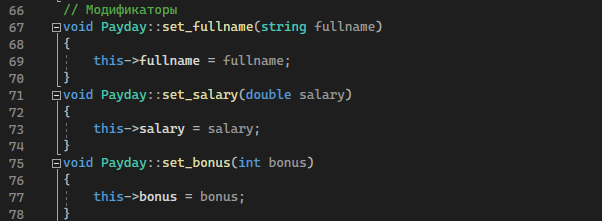
3 вида конструкторов + деструктор



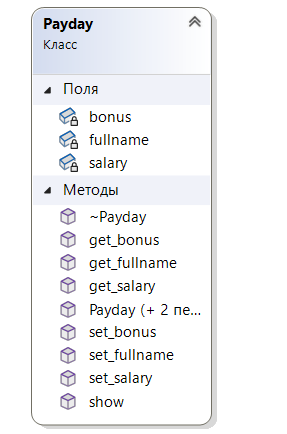
Селекторы



Модификаторы



UML-диаграмма классов



Результаты работы программы