

Abschnitt 1 Beispiel 1 – Klassen und Objekte

Implementieren Sie ein Rechenprogramm, das aus einem Rechner besteht, der zwei Pointer auf verschiedenartige geometrische Objekte als Attribute hat (zum Beispiel ein Kreis und ein Quadrat, oder ein Rechteck und ein Dreieck, ...).

Der Rechner kann nun die Eigenschaften (zum Beispiel den Radius und die Seitenlänge) und weiters die Differenz und Summe der Flächeninhalte (oder Volumina) dieser Objekte ausgeben.

Folgende Bedingungen sollten erfüllt werden:

- Verwenden Sie zumindest zwei Klassen.
- Schreiben Sie, wo es Sinn macht, Konstruktoren, Destruktoren und Kopierkonstruktoren.
- Verwenden Sie sinnvolle Zugriffsmodifikatoren und dementsprechend Getter und Setter.

Bereiten Sie für die Präsentation eine main-Funktion vor, die die verlangten Funktionalitäten demonstriert.