

進階C語言實務

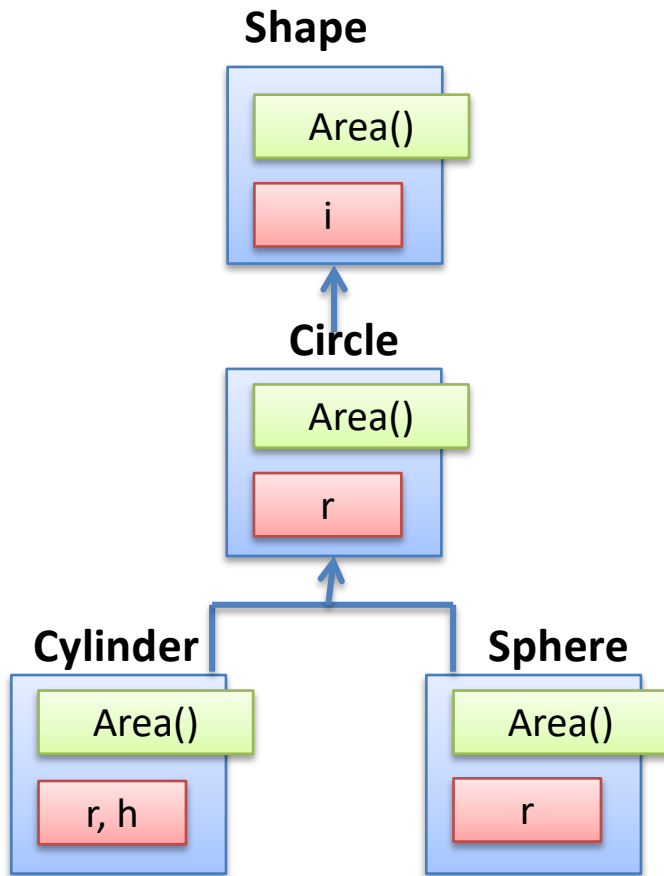
(20230502)

Homework 3 - Object



繪圖單元類別設計

- 基於以下繼承關係設計對應的幾個類別



1. 在各類別中加入`Area()`計算面積，並以純虛擬函數的形式定義在`Shape`的成員函數`Area()`中
2. 寫出一個函數，檢測各物件`Area()`是否正確
 - ❑ `float FindArea(Shape&)`
3. 在`ctor`加入`cout`訊息，對外顯示出被呼叫的狀況，並以如下的方式檢測
 - ❑ `Shape* pS1 = new Cylinder;`
 - ❑ `Shape* pS2 = new Sphere;`
4. 當主程式加入以下指令時，說明各類別解建構的順序：
 - ❑ `delete pS1;`
 - ❑ `delete pS2;`