## Esame di Programmazione 1 Prova di laboratorio (04/06/2015)

Siano date le classi *ufficio* e *dipendenti*, rappresentate ciascuna dai seguenti diagramma UML:

ufficio	
- ID: int	
<pre>- nome_uff: string</pre>	
- elenco: *dipendenti	
+ Ufficio()	
$+ \sim Ufficio()$	
+ inserimento(ID, nome)	
+ visualizza()	
+ visualizza_elenco(ID)	
+ visualizza_tutto()	
+	

dipendenti
- ID: int
- nome: string
- congome: string
- next: *dipendenti
+ dipendenti()
+ ~dipendenti()
+

Si sviluppino i seguenti punti, facendo uso del *main* e di un <u>appropriato menù</u>:

- A. implementare i dati membro e i metodi della classe *ufficio*, includendo eventualmente metodi non indicati ma necessari al funzionamento della classe;
- B. implementare i dati membro e i metodi della classe *dipendenti*, includendo eventualmente metodi non indicati ma necessari al funzionamento della classe;
- C. data una coppia di interi (x, y), dove x indica l'ID di un ufficio e y quello di un dipendente, implementare i seguenti metodi concatenati:
  - 1) se *x* non è presente, creare un nuovo elemento *ufficio* e completare le informazioni di *x*. Creare un nuovo elemento *dipendenti*, completando tutte le informazioni di *y*, ed inserendo quest'ultimo nell'elenco dell'ufficio di ID *x*;
  - 2) se x è già presente, richiedere tutte le informazioni necessarie per y e inserire questo nuovo elemento nell'elenco dell'ufficio di ID x;
  - 3) se x e y sono già presenti, indicare a video che i due elementi sono già presenti;
- D. implementare un metodo che visualizzi tutti gli uffici memorizzati, e per ciascun ufficio l'elenco completo dei dipendenti;
- E. tenendo conto che un dipendente può appartenere a più uffici, presi in input una coppia x e y indicanti rispettivamente gli ID di due generici uffici, implementare il metodo *in\_comune* che visualizza, se esistono, tutte le informazioni dei dipendenti che sono in comune tra i due dati uffici.

## NOTA:

- o tempo a disposizione è di 1h45m;
- o l'elaborato viene valutato solo se compila correttamente;
- o scrivere per semplicità il programma in un unico file;
- o salvare il proprio programma con il numero di matricola (es. X81000000.cpp).