

Objektno programiranje

vježba 6

konstruktori, destruktori

Definirajte klasu `VirtualPet` koja ima članove koji predstavljaju ime, vrstu, bodove za glad, bodove za sreću i status budnosti. Ljubimac može jesti, spavati i igrati se. Ljubimac ide spavati kad je dovoljno sit. Kada spava povećava mu se sreća i glad, kada jede povećava mu se sreća, a smanjuje glad, a kada se igra povećava mu se sreća i glad.

Definirajte klasu `Owner` koji predstavlja vlasnika ljubimaca. Vlasnik može imati više ljubimaca, te sa svakim ljubimcem odraditi jednak broj hranjenja i igranja, ali ne nužno u istom poredku (akcije slučajno generirati).

Omogućite kreiranje novog vlasnika kopirajući podatke postojećeg (copy konstruktor). Testirajte kopiranje!

Napišite program u kojem nekoliko vlasnika dobija jednak broj ljubimaca i broj akcija koje može s njima odraditi. U programu se traži vlasnik najsretnijeg ljubimca.

Klase pišite u odvojenim datotekama. Za svaku klasu odvojite interface i implementaciju.

Dodatno: Omogućite prijenos vlasništva nad ljubimcima (move konstruktor). Testirajte!