

ENUNCIADO Primer Parcial POO Abril 20...



Gengar



Programación Orientada a Objetos



2º Grado en Ingeniería Informática



**Escuela Superior de Ingeniería
Universidad de Cádiz**



Descarga la APP de Wuolah.
Ya disponible para el móvil y la tablet.



Estudiar **sin publi** es posible.

Compra Wuolah Coins y que nada te distraiga durante el estudio.

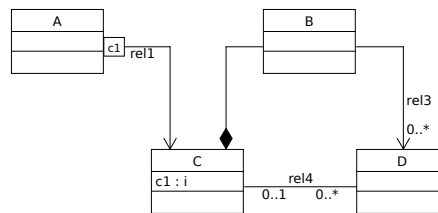


PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS PRIMER PARCIAL

Nombre: _____

Fecha: 22 de Abril de 2016

1. Considere el siguiente diagrama de clases.



- Escriba para cada clase los atributos estrictamente indispensables para la implementación de las relaciones en las que participa.
- Defina los constructores que estime oportunos para la clase **D**.
- Suponga que se añade un atributo de enlace de tipo **X** a **rel3** ¿cómo cambiarían los miembros de datos de **B**?

2. Implemente la rel4 del ejercicio anterior mediante una clase de asociación. Para ello:

- Defina la clase con los atributos que estime oportunos declarando dos métodos **asocia()** y otros dos llamados **asociados()**, una pareja para cada sentido de la relación.
- Defina las funciones miembro **asocia()** de tal forma que ambas permitan crear/modificar el doble enlace entre un objeto de **C** y otro de **D**. Si **D** ya está asociado a un **C**, se desvinculará del mismo y se enlazará al nuevo.
- Defina las dos funciones miembro **asociados()**.

3. Dadas las siguientes definiciones de clases:

```
#include <iostream>

using namespace std;

struct X{
    X(char c) : c(c) { cout << "Ctor. de X" << endl; }
    char c;
};
```



```

struct A{
    A(X x);
    void f() { cout << "Método_f()_de_A" << endl; }
    ~A() { cout << "Dtor._de_A" << endl; }
    X x;
};

struct B{
    B(X x);
    void f() { cout << "Método_f()_de_B" << endl; }
    ~B() { cout << "Dtor._de_B" << endl; }
    X x;
};

```

- a) Escriba las definiciones de los constructores de A y B de forma que impriman el texto del constructor de A y el constructor de B respectivamente.
- b) A continuación considere el siguiente programa.

Aquí iba un programa con main, que creaba instancias de cada una de las clases y luego tenía que decir la salida que daba, pero no me dió tiempo a copiarlo.