

Exercice :

En vue de la gestion d'une bibliothèque on vous demande d'écrire une application pour traiter des livres. Chaque Livre possède un code (un entier), un titre (char*) et un auteur (char*).

1) Définissez la classe Livre, attributs et méthodes : constructeur, destructeur, méthode de saisie, méthode d'affichage, méthode de modification.

2) Définissez les attributs de la classe BIBLIO (Bibliothèque) : un tableau dynamique de livres, leur nombre, et le nombre maximal de livres pouvant y être rangés.

3) Définissez les méthodes suivantes :

1- Ajoutez le constructeur à la classe Biblio avec en paramètre le nombre maximal de livres pouvant y être rangés. Par défaut, la bibliothèque ne contient aucun livre.

2- Ajoutez une méthode donnant le contenu de la bibliothèque.

3- Ajoutez une méthode ajouter qui ajoute à la bibliothèque le livre donné en argument et renvoie true (false en cas d'échec).

4- Ajoutez une méthode Rechercher qui parcourt la bibliothèque à la recherche du livre dont le code est donné.

5- Ajouter une méthode Supprimer qui supprime un livre de la bibliothèque dont le code est donné en argument.

6- Ajoutez une méthode Rechercher_Aut qui recherche tous les livres de la bibliothèque ayant le même auteur donné en argument.

7- Ajoutez un destructeur à la classe BIBLIO.