

Обектно-ориентирано програмиране

упражнение 5, група 2

Задачи

Задача 1. Да се дефинира клас `Animal`, който представя животно в зоопарк. Животното има:

- име
- възраст
- животински вид - тук той ще се състои от име, средна продължителност на живота и изборим тип `{safe,endangered,extinct}`

Да се дефинират навсякъде където се работи с указатели голяма четворка (т.е. Конструктор по подразбиране, конструктор за копиране, `operator=` и деструктор). Да се направят мутатори на данните.

Задача 2. Да се направи клас `Zoo`. Той съдържа:

- масив от животни (както и неговата дължина)
- цена на билет

Да се направи функция, която добавя ново животно в масива за животни. Тя трябва да работи за неограничен брой животни!