**ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №2**

**Тема:** Робота з лінійними списками. Конструктор і деструктор класу

**Мета:** Навчитись використовувати конструктори і деструктори класів, створювати класи для опису лінійних списків

Варіант 1.

class Toys { char \*Owner; int Old+; public: Toys(); Toys( char \* , int ); Toys( const Toys& ); void SetOwner( char \* ); char \* GetOwner( ); void Setchar \*( int ); int Getchar \*( ); void Print (); void Input (); ~Toys(); };

***КОД***

#include <iostream>

class Toys

{

char\* Owner;

int Old;

public:

Toys();

Toys(char\*, int);

Toys(const Toys&);

void SetOwner(char\*);

char\* GetOwner();

//void Setchar\* (int);

//int Getchar\* ();

void Print() const;

void Input();

~Toys() {

delete[] Owner;

}

};

Toys::Toys() {

Owner = new char('F');

Old = 3;

}

Toys::Toys(char\* q1, int q2){

Owner = q1;

Old = q2;

}

void Toys::SetOwner(char\* b1) {

Owner = b1;

}

void Toys::Print() const {

std::cout << "\n Власник";

std::cout << Owner;

std::cout << "\n";

std::cout << Old;

}

void Toys::Input() {

std::cout << "Введіть власника\n";

char\* srt2 = new char[2];

std::cin >> srt2;

char\* srt;

srt = srt2;

std::cout << "Введіть значення\n";

int ab1;

std::cin >> ab1;

}

int main()

{

Toys\* toy1 = new Toys();

setlocale(LC\_CTYPE, "ukr");

std::cout << "Введіть власника\n";

char\* srt2 = new char[2];

std::cin >> srt2;

char\* srt;

srt = srt2;

std::cout << "Введіть значення\n";

int ab1;

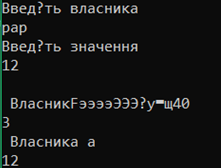
std::cin >> ab1;

Toys\* toy2 = new Toys(srt, ab1);

toy1->Print();

toy2->Print();

}



**Висновок:** я навчитись використовувати конструктори і деструктори класів, створювати класи для опису лінійних списків