

## Programowanie w języku C++

### Laboratorium nr 4

*konstruktor / konstruktor domniemany / funkcje typu const / kompozycje*

#### Zadanie nr 1

- Utwórz klasę *Ksiazka* opisującą podstawowe cechy książki takie jak: tytuł, autor, rok wydania, cena.
- Przygotuj odpowiedni(e) konstruktor(y) oraz metody pozwalające na prezentację i modyfikację składowych klasy *Ksiazka*.
- Dla wybranych pól przygotuj także akcesory getter'a oraz setter'a pozwalające na modyfikowanie wartości wybranych pól klasy *Ksiazka*.
- Wykorzystaj zdefiniowane powyżej elementy składowe klasy *Ksiazka* w przykładowym programie.

#### Zadanie nr 2

- Utwórz klasę *Ksiegarnia* z polami składowymi: nazwa oraz 100-elementową tabelą obiektów klasy *Ksiazka* o nazwie *oferta[]*.
- Przygotuj odpowiedni(e) konstruktor(y) oraz metody pozwalające na prezentację nazwy i oferty księgarni.
- Przygotuj metodę *DodajKsiazke()* pozwalającą na dodanie kolejnego obiektu do tablicy *oferta[]*.
- Wykorzystaj zdefiniowane powyżej elementy składowe klasy *Ksiazka* oraz *Ksiegarnia* w przykładowym programie.

#### Zadanie nr 3 (w nawiązaniu do zajęć nr 3)

- Napisz program *Rezerwacje*, obsługujące rezerwacje stolików w restauracji.
- W którym utworzysz klasę *Czas* i *Rezerwacja* oraz obiekty tych klas. Zaproponuj własne pola i funkcje obsługi obiektów.