

Tema: Introdução à programação VI  
Atividade: Classes

#### INSTRUÇÕES:

- Desenvolver classes/métodos em C++ para atender às especificações abaixo.
- Providenciar a documentação essencial:  
nome e matrícula,  
identificação, objetivo, parâmetros e condições especiais,  
se houver, e relatório de testes (exemplos de valores usados e condições testadas).

SUGESTÃO: Montar um menu para a escolha do método a ser testado  
(ver modelo em Lista00.cpp).

Testes deverão ser realizados e os valores usados deverão  
ser guardados no final do programa como comentários (`/* e */`).

O uso de recursão é opcional; se desejar utilizá-lo,  
fazer também a implementação da forma não-recursiva.

O tratamento de erros deverá feito mediante derivação da classe Erro,  
conforme a especificação abaixo, a ser revista, completada e guardada  
em arquivo distinto (Erro.hpp), e que deverá tratar  
uma variável inteira privada (erro), bem como  
a lista de mensagens indicativas de cada situação tratada.

0.) Rever e completar as definições para tratamento de erros.

```
/**
 * Sugestão para a classe para tratamento de erros.
 */
```

```
// dependencias
#include <string>
```

```
/**
 * Classe para tratar erro.
 */
```

```
#ifndef _ERRO_H_
#define _ERRO_H_
```

```
class Erro
```

```
{
 /**
 * tratamento de erro.
 Codigos de erro:
 0. Nao ha' erro.
 */
```

```
/**
 * atributos privados.
 */
private:
    int erro;
```

```
/**
 * definicoes publicas.
 */
public:
 /**
 * Destrutor.
 */
 ~Erro ( );
```

```
/**
 * Construtor padrao.
 */
 Erro ( ) { };
```

```
/**
 * Constante da classe.
 */
 static const std::string NO_ERROR;
```

```

// ----- metodos para acesso

/**
 * Funcao para obter o codigo de erro.
 * @return codigo de erro guardado
 */
int getErro ( )
{
    return ( 0 ); // valor provisório, precisara' ser definido futuramente
} // fim getErro( )

/**
 * Funcao para testar se ha' erro.
 * @return true, se houver;
 *         false, caso contrario
 */
bool hasError ( );

/**
 * Funcao para obter mensagem
 * relativa ao código de erro.
 * @return mensagem sobre o erro
 */
virtual std::string getErrMsg ( )
{
    return ( "" );
} // end getErrMsg ( )

/**
 * definicoes com acesso restrito.
 */
protected:

// ----- metodos para acesso restrito
/**
 * Metodo para estabelecer novo codigo de erro.
 * @param codigo a ser guardado
 */
void setErro ( int codigo );

}; // fim class Erro

const std::string Erro::NO_ERROR = "[ERRO] Nao ha' erro."; // definir o valor da constante

#endif

```

Editar outro programa em C++, na mesma pasta, cujo nome será Exemplo1401.cpp, para testar definições da classe MyString a serem desenvolvidas:

```
/*
  Exemplo1401 - v0.0. - __ / __ / ____
  Author: _____
*/

// ----- preparacao

// dependencias

#include <iostream>
using std::cin ;      // para entrada
using std::cout;      // para saida
using std::endl;      // para mudar de linha

#include <iomanip>
using std::setw;      // para definir espacamento

#include <string>
using std::string;    // para cadeia de caracteres

#include <fstream>
using std::ofstream;  // para gravar arquivo
using std::ifstream;  // para ler  arquivo

// outras dependencias

void pause ( std::string text )
{
    std::string dummy;
    std::cin.clear ( );
    std::cout << std::endl << text;
    std::cin.ignore( );
    std::getline(std::cin, dummy);
    std::cout << std::endl << std::endl;
} // end pause ( )
```

```

// ----- classes

#include "Erro.hpp" // classe para tratar erros

class MyString : public Erro
{
    public:

    /**
     * Funcao para obter mensagem
     * relativa ao código de erro.
     * @return mensagem sobre o erro
     */
    std::string getErrMsg ( )
    {

        return ( NO_ERROR ); // COMPLETAR A DEFINICAO

    } // end getErrMsg ( )

}; // fim classe MyString

// ----- definicoes globais

using namespace std;

// ----- metodos

/**
 * Method00 - nao faz nada.
 */
void method00 ( )
{
    // nao faz nada
} // fim method00 ( )

/**
 * Method01 - Testar definicoes da classe.
 */
void method01 ( )
{
    // definir dados
    MyString *s = new MyString ( );

    // identificar
    cout << "\nEXEMPLO1401 - Method01 - v0.0\n" << endl;

    // encerrar
    pause ( "Apertar ENTER para continuar" );
} // fim method01 ( )

```

```

// ----- acao principal

/*
Funcao principal.
@return codigo de encerramento
*/
int main ( int argc, char** argv )
{
    // definir dado
    int x = 0;          // definir variavel com valor inicial

    // repetir até desejar parar
    do
    {
        // identificar
        cout << "EXEMPLO1401 - Programa - v0.0\n" << endl;

        // mostrar opcoes
        cout << "Opcoes" << endl;
        cout << " 0 - parar" << endl;
        cout << " 1 - testar definicoes" << endl;

        // ler do teclado
        cout << endl << "Entrar com uma opcao: ";
        cin >> x;

        // escolher acao
        switch ( x )
        {
            case 0:
                method00 ( );
                break;
            case 1:
                method01 ( );
                break;
            default:
                cout << endl << "ERRO: Valor invalido." << endl;
        } // fim escolher
    }
    while ( x != 0 );

    // encerrar
    pause ( "Apertar ENTER para terminar" );
    return ( 0 );
} // fim main( )

```

/\*

----- documentacao complementar

----- notas / observacoes / comentarios

----- previsao de testes

----- historico

Versao	Data	Modificacao
0.1	__/__/__	esboco

----- testes

Versao	Teste	
0.1	01. ( OK )	identificacao de programa

\*/

Exercícios:

DICAS GERAIS: Consultar o Anexo CPP 02 na apostila para outros exemplos.

Prever, realizar e registrar todos os testes efetuados.

- Desenvolver e testar cada um dos protótipos de métodos sugeridos abaixo.

Integrar as chamadas de todos os programas em um só.

01.)

/\*\*

Funcao para converter conteudo para valor inteiro, se possivel.

@return valor inteiro equivalente, se valido;

(-1), caso contrario

\*/

int getInt ( )

02.)

/\*\*

Funcao para converter conteudo para valor real, se possivel.

@return valor real equivalente, se valido;

(0.0), caso contrario

\*/

double getDouble ( )

03.)

/\*\*

Funcao para converter conteudo para valor lógico, se possivel.

Nota: Considerar válidos: { *true*, *false*, T, F, 0, 1 }

@return valor logico equivalente, se valido;

*false*, caso contrario

\*/

bool getBoolean( )

04.)

/\*\*

Funcao para verificar se o parametro esta' contido no conteudo.

@return *true* , se contiver (em qualquer posicao);

*false*, caso contrario

\*/

bool contains ( std::string texto )

05.)

/\*\*

Funcao para converter letras para maiusculas.

@return valor equivalente em maiusculas, se houver;

o proprio valor, caso contrario

\*/

std::string toUpperCase( )



06.)

```
/**  
    Funcao para converter letras para minusculas.  
    @return valor equivalente em minusculas, se houver;  
            o proprio valor, caso contrario  
*/  
std::string toLowerCase( )
```

07.)

```
/**  
    Funcao para trocar todas as ocorrencias de certo caractere por outro novo.  
    @return valor com substituicoes, se houver;  
            o proprio valor, caso contrario  
*/  
std::string replace ( char original, char novo )
```

08.)

```
/**  
    Funcao para codificar o conteudo segundo a cifra de César (pesquisar).  
    @return valor equivalente codificado, se houver;  
            o proprio valor, caso contrario  
*/  
std::string encrypt ( )
```

09.)

```
/**  
    Funcao para decodificar o conteudo previamente cifrado pela funcao acima.  
    @return valor equivalente decodificado, se houver;  
            o proprio valor, caso contrario  
*/  
std::string decrypt ( )
```

10.)

```
/**  
    Funcao para separar todas as sequencias de caracteres separadas por espaços em branco.  
    @param sequencia - arranjo para armazenar possiveis cadeias de caracteres identificadas  
    @return quantidade de sequencias de caracteres identificadas, se houver;  
            zero, caso contrario  
*/  
int split ( std::string sequencia [ ] )
```

### Tarefas extras

- E1.) Acrescentar um método (e testes) para fragmentar o conteúdo usando um delimitador à escolha, diferente de espaço em branco.
- E2.) Acrescentar um método (e testes) para inverter a ordem dos símbolos na cadeia de caracteres.