Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais



ICEI – Instituto de Ciências Exatas e Informática DCC – Departamento de Ciência da Computação Campus Belo Horizonte – Unidade Praça da Liberdade Bacharelado em Ciência da Computação Disciplina: Algoritmos e Estruturas de Dados I

MAIOR UNIVERSIDADE CATÓLICA DO MUNDO - Fonte: Vaticano
MELHOR UNIVERSIDADE PRIVADA DO BRASIL - Guia do Estudante, por 6x
ENTRE AS MELHORES UNIVERSIDADES DO MUNDO - Times (Ranking Times High Education)
ÁRREA DA COMPUTAÇÃO PUC MINAS: SEMPRE 1º..4º LUGAR PREF.MERCADO-Folha de S.Paulo (RUF), desde 2012
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PUC MINAS: SEMPRE 4 OU 5 ESTRELAS - Guia do Estudante
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PRAÇA DA LIBERDADE: NOTA MÁXIMA MEC - Av.Reconhecimento, 2023

Professor: Lúcio Mauro Pereira Lista de Exercícios nº 28 24 de junho de 2024

Introdução à OO: Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo

Estudar:

Obra: C++: como programar. Autor: Deitel

Estudar Capítulo 12: Herança e Capítulo 13: Polimorfismo

Analise, atentamente, a generalização demonstrada na relação entre as classes abaixo: uma classe base, que descreve uma figura geométrica, e sua especialização em três figuras distintas: Quadrado, Círculo e Triângulo.

e eranizaryare erri ti ee motinae anet
FigGeo
- quantidade : integer
- cor : string
+ FigGeo()
+ ~ FigGeo()
+ getQuantidade(): integer
+ setCor(string)
+ getCor() : string
+ leia()
+ escreva()
+ perimetro() : real
+ area(): real
T

Circulo

- raio : real
- quantidade : integer
- + Circulo()
- + Circulo(real)
- + Circulo(real, string)
- + setRaio(real)
- + getRaio(): real
- + leia()
- + escreva()
- + perimetro(): real
- + area(): real
- + getQuantidade() : integer

Quadrado

- lado : real
- quantidade : integer
- + Quadrado()
- + Quadrado(real)
- + Quadrado(real, string)
- + setLado(real)
- + getLado(): real
- + leia()
- + escreva()
- + perimetro(): real
- + area(): real
- + getQuantidade(): integer

Triangulo

- a : real
- b : real
- c : real
- quantidade : integer
- + Triangulo()
- + Triangulo(real, real, real)
- + Triangulo(real, real, real, string)
- + setTriangulo(real,real,real,string)
- + getA(): real
- + getB(): real
- + getC(): real
- + leia()
- + escreva()
- + perimetro() : real
- + area(): real
- + valido(): boolean
- + getQuantidade() : integer

Um arranjo de ponteiros para figura geométrica deverá ser criado. O arranjo deverá ter um tamanho igual a MAX, sendo MAX uma constante global.

Apesar de ser um vetor que aponta para figuras geométricas, nenhum elemento do vetor apontará para instância de FigGeo, ao contrário, apontará apenas para instâncias de suas especializações.

Um menu de opções deverá prover as seguintes funcionalidades:

- 0 Sair do programa
- 1 Círculos
- 2 Quadrados
- 3 Triângulos

Para cada figura geométrica, apresentar um segundo nível de menu com as seguintes opções:

1 - Cadastrar

Criar uma instância da respectiva figura especializada e "entregá-la" à posição do vetor correspondente ao tamanho relativo do arranjo.

A cada instância criada, o atributo quantidade da respectiva figura deverá ser incrementado de um. Este dado deve ser considerado para ajudar a identificar qual posição do vetor deverá receber a nova instância criada.

Uma função deverá

* Obs: Para o caso do triângulo, o método valido() deverá retornar verdadeiro caso os valores atribuídos aos lados formam um triângulo, ou falso, caso contrário.

2 – Listar

Uma função deverá se encarregar de listar todas as instâncias cadastradas da respectiva figura geométrica.

Para cada figura geométrica, informar: nome, cor, perímetro e área da respectiva figura.