

Capítulo 5



ARREGLOS DE OBJETOS

CONCEPTO DE ARREGLO

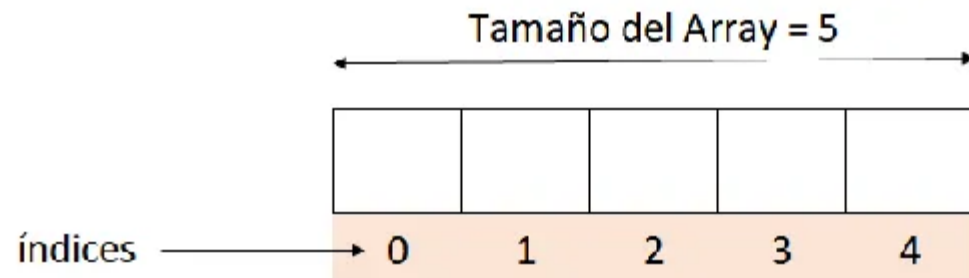


ARREGLO = CONJUNTO DE VALORES DEL MISMO TIPO.

EJEMPLO: `int nros[5];`

**TAMBIEN SE PUEDE DECLARAR CON PUNTEROS
EJEMPLO:**

**`int *nros;`
`nros = new int[tamaño];`**



Arreglos en C++

ARREGLOS DE OBJETOS



ARREGLO DE OBJETOS = CONJUNTO DE OBJETOS, SE CREAN EN BASE A UNA CLASE.

EJEMPLO:

NombreClase *NomArreglo[10]; // declaración del arreglo como puntero

CREACIÓN DE CADA OBJETO: se debe utilizar un ciclo, ya sea empleando un ciclo for o while empleando un índice

EJEMPLO:

NomArreglo[ind]= new NombreClase(parámetros); // creación de cada objeto, enviando parámetros al constructor

PARA RECUPERAR

NomArreglo[posicion]->nombreMetodo()

Se usa directo si es un void, pero si es método que hace return entonces se debe almacenar en una variable o se debe imprimir.

CLASE

ATRIBUTOS
MÉTODOS

ARREGLO DE OBJETOS



DE CADA OBJETO SE PUEDEN USAR SOLO LOS MÉTODOS. LOS ATRIBUTOS SON PRIVADOS

```
1 // Arreglos de objetos
2 // Ingresar los datos de
3 //     nombre, sueldo y turno de trabajo (M,T,N, o en minúsculas)
4 // En base a esta información se debe averiguar cuál es la cantidad de empleados
5 // que trabajan en el turno de la mañana
6 #include <iostream>
7
8 using namespace std;
9 class Cliente
10 {
11     private:
12         string nombre;
13         float sueldo;
14         char turno;
15     public:
16         Cliente(string, float, char);
17         string getNombre();
18         char getTurno();
19         float getSueldo();
20         int verificaTurno();
21 };
```

```
22 Cliente::Cliente(string nom, float su, char tu)
23 {
24     nombre=nom;
25     sueldo=su;
26     turno=tu;
27 }
28 string Cliente::getNombre()
29 {
30     return nombre;
31 }
32 float Cliente::getSueldo()
33 {
34     return sueldo;
35 }
36 char Cliente::getTurno()
37 {
38     return turno;
39 }
```



```
40 int Cliente::verificaTurno()  
41 {  
42     if (turno=='m' || turno=='M')  
43         return 1;  
44     else  
45         return 0;  
46 }
```

```
int main()  
{  
    Cliente *pers[5]; // se crea un arreglo con el tipo de la clase  
    int c=0;  
    pers[0]= new Cliente("juan",1200,'m'); // se crea en cada posicion un objeto  
    pers[1]= new Cliente("oscar",4200,'t');  
    pers[2]= new Cliente("gabriel",3500,'m');  
    pers[3]= new Cliente("manuel",3200,'n');  
    pers[4]= new Cliente("jorge",6200,'t');  
    for(int i=0;i<5;i++)  
    {  
        cout<<"-----\n";  
        cout<<"Empleado " <<(i+1)<<endl;  
        cout<<"Nombre = " <<pers[i]->getNombre()<<endl ; // se llaman a los metodos usando el  
        cout<<"Sueldo = " <<pers[i]->getSueldo()<<endl ;  
        cout<<"Turno = " <<pers[i]->getTurno()<<endl ;  
        c=c+pers[i]->verificaTurno() ; // se va contando los que tienen turno mañana  
    }  
    cout<<"\nSe tienen " <<c<<" personas que trabajan en la mañana";  
    return 0;  
}
```

EJERCICIO

CREAR UN ARREGLO DE OBJETOS PARA ALMACENAR LOS DATOS DE PELÍCULAS USANDO LOS ATRIBUTOS:

TITULO, GÉNERO, DURACIÓN

LUEGO HALLAR LA CANTIDAD DE PELICULAS DEL GENERO COMEDIA CON DURACION DE MENOS DE 2 HORAS.

Gracias