

CONTRÔLE PROGRAMMATION ORIENTEE OBJETI C++

PROF. EL BALMANY Chawki

Enoncé 1 :

Question 1 ; Donner l'exécution du programme C++ suivant.

```

class Array {
    int* values;      int size;
public:
    Array() { cout << "Bonjour \n";}
    Array (int s ) {
        size = s ;
        values = new int [size] ;
        cout << " Array of " << size << " ints constructed ." << endl ; }
    ~Array (void ) {
        delete [] values;
        cout << " Array of " << size << " ints destructed ." << endl ; }
    int Get(int ix) {
        return values[ix]; }
    void Put( int ix, int val) {
        values[ix] = val; }
};

int main() {
    Array* arr = new Array (2);
    for(int i = 0; i < 2; i++)
        arr->Put(i, i +100);
    for( int i = 0; i < 2; i++)
        cout << "#" << i + 1 << ": \t " << arr->Get(i) << endl;

    delete arr;
    return 0;
}

```

Question 2 : Ajouter une fonction amie à la classe Array qui s'appelle AddTen lors de son appel au niveau de main program AddTen(*arr) elle retourne void et ajoute 10 à chaque élément du tableau arr.