

TP 2 - Premières classes

Programmation Orientée Objet

1 Classe Produit

1) On souhaite développer une classe *Produit* permettant de traiter des produits divers. Chaque produit est caractérisé par un nom et un identifiant de type entier. Développez la classe en la dotant d'accessieurs.

2) Surchargez l'opérateur d'affichage de cette classe ainsi que son opérateur d'affectation.

3) Implémentez un constructeur et un destructeur. Ils afficheront un message lors de leur exécution afin de visualiser leur fonctionnement. Testez les avec un programme principal (on utilisera un programme séparé et on réalisera un *makefile*).

4) Instanciez dans le programme principal un tableau statique de Produits. Remplissez-le et affichez-le.

5) Faites comme avec la question 4 mais en utilisant un tableau dynamique.

6) Pour les deux tableaux, tester les destructeurs et constructeurs par affichage.

2 Classe Stock

Implémentez une classe *Stock* gérant un stock de produits. Pour cela, vous définirez les constructeurs, destructeurs et opérateurs que vous jugerez nécessaires. Le stock sera géré par simplicité en utilisant un tableau statique de produits.