

Projekt 1

Informacje ogólne

Wymagania:

- program powinien zostać prawidłowo i logicznie podzielony na moduły (plik nagłówkowy, plik z implementacją klasy)
- przejrzysty układ tekstu, zwięzłe i klarowne komentarze
- stosowanie identyfikatorów ułatwiających czytającemu zrozumienie kodu
- stosowanie klasy lub klas autonomicznych o zmiennej strukturze danych
- dynamiczne przydziały pamięci
- własne konstruktory i destruktory
- właściwe operatory przypisania
- metody klasy w postaci funkcyjnej i operatorowej
- przeciążanie operatorów
- prawidłowa struktura programu
- makefile
- przedstawiane problemy są formułowane ogólnie a sposób i zakres ich uszczegóławiania jest jednym z etapów pracy nad projektem.
- termin oddania – zajęcia nr 5. Liczy się przekazanie kodów programów prowadzącemu zespół laboratoryjny przed końcem podanych laboratoriów. Zaliczenie oddanego projektu może odbyć się na kolejnych zajęciach. Prowadzący rozdaje studentowi następny projekt na zajęciach, na których student zakończy poprzedni program. Kara za każdy tydzień spóźnienia wynosi 25% pkt.

Zad. 1.1.owa

Napisz prostą klasę autonomiczną której obiekty reprezentują wielomiany jednej zmiennej o współczynnikach całkowitych, co najwyżej stopnia trzeciego. Zaimplementuj następujące metody:

- a) drukowanie zawartości (przeciążenie operatora drukowania do strumienia)
- b) badanie identyczności (przeciążenie operatorów `==`, `!=`)
- c) dodawanie (przeciążenie operatorów `+`, `+=`)
- d) odejmowanie (przeciążenie operatorów `-`, `-=`)
- e) mnożenie (przeciążenie operatorów `*`, `*=`)

Można wykorzystać klasę pomocniczą opisującą jednomian.