

Objektno programiranje

vježba 5

Preopterećenje operatora

1. Kreirajte klasu `Vec3` koja predstavlja vektor u 3D prostoru. Napišite potrebne konstruktore i destruktore. Preopteretite sljedeće operatore:
 - operatore unosa i ispisa,
 - operator `=`,
 - operatore `+` i `-` za zbrajanje i oduzimanje vektora,
 - operatore `*` i `/` za množenje i dijeljenje vektora sa skalarom,
 - operatore `+=`, `-=`, `*=`, `/=`,
 - operatore jednakosti i nejednakosti (član po član),
 - operator `*`, za skalarni produkt,
 - operatore `[]`, kojem se pristupa pojedinoj koordinati vektora.
2. Napišite funkciju član koja normalizira vektor.
3. Klasu iz prvog zadatka stavite u namespace `00P`.

Napomena 1: U funkciji `main` testirajte svu funkcionalnost `Vec3` klase.