

TP3 – Tableau dynamique

Le but de ce TP est de construire une classe Banque contenant un tableau dynamique de clients.

1 Créez un fichier Banque.h

La classe Banque doit gérer un tableau dynamique de clients. Complétez la classe en spécifiant un constructeur ayant en paramètre le nombre de clients MaxClient (i.e. la taille du tableau) et un destructeur.

```
#include « Client.h »

class Banque {
    Client * tab ; // tableau dynamique de clients
    int MaxClient; // taille max de tab
    int nbClients; // indice du premier emplacement libre dans tab
public:
    } ;
```

2 Créez un fichier Banque.cpp

Le fichier Banque.cpp doit contenir le code des méthodes de la classe Banque. Codez le constructeur et le destructeur spécifiés dans le fichier Banque.h.

3 Créez un fichier de test testBanque.cpp

Le fichier testBanque.cpp doit permettre le test de construction et de destruction d'un objet de type Banque.

4 Ajoutez et testez une fonction d'affichage de la Banque

```
void afficher() ;
```

5 Ajoutez et testez une fonction d'ajout d'un client à la Banque

```
void ajouter (Client) ;
```

6 Ajoutez et testez une fonction d'appartenance d'un client à la Banque

```
int appartient(Client) ;
```

7 Ajoutez et testez une autre fonction de votre choix

8 Ajoutez et testez le constructeur par copie de la banque

9 Testez le cas de transfert d'un client d'une banque dans une autre.