

27 jan 08 22:22	Point.h	Page 1/1
<pre>// Fichier Point.h #ifndef __POINT_H_ #define __POINT_H_ class Point { private : float my_abs; float my_ord; public : Point(float x, float y); // constructeur Point(); // constructeur par défaut ~Point(); // destructeur float getX() const; // float getY() const; // Les accesseurs en lecture void setX(float new_x); // et en écriture void setY(float new_y); // void affiche() const; void deplace(float d_x, float d_y); float distance() const; }; #endif</pre>		

27 jan 08 22:22	Point.cc	Page 1/1
<pre>#include <iostream> #include <cmath> #include "Point.h" using namespace std; Point::Point(float x, float y) { cout << "Point::Constructeur:" << x << ", " << y << endl; my_abs = x; my_ord = y; } Point::Point() { cout << "Point::Constructeur par défaut" << endl; my_abs = 0; my_ord = 0; } Point::~Point() { cout << "Point::Destructeur" << endl; } void Point::affiche() const { cout << "(" << my_abs << ", " << my_ord << ")" << endl; } float Point::getX() const { return my_abs; } float Point::getY() const { return my_ord; } void Point::setX(float new_x) { my_abs = new_x; } void Point::setY(float new_y) { my_ord = new_y; } void Point::deplace(float d_x, float d_y) { my_abs += d_x; my_ord += d_y; } float Point::distance() const { return sqrt(my_abs*my_abs + my_ord*my_ord); }</pre>		

27 jan 08 22:22	main.cc	Page 1/1
<pre> #include <iostream> #include "Point.h" using namespace std; int main(int argc, char * argv []) { cout << endl << "Jeu de tests de la classe Point" << endl << endl ; Point p1(4, 5); Point p2(3.5, 8.2); p1.affiche() ; p2.affiche() ; p2.deplace(6, -1.2); cout << "apres deplacement(6,-1.2):" << endl; cout << p2.getX() << " , " << p2.getY() << endl; p2.affiche(); cout << "distance origine: " << p2.distance() << endl; Point p; p.affiche(); return 0; } /* // // Résultat de l'exécution // Jeu de tests de la classe Point Point::Constructeur : 4 , 5 Point::Constructeur : 3.5 , 8.2 (4,5) (3.5,8.2) apres deplacement (6, -1.2) : 9.5 , 7 (9.5,7) distance origine : 11.8004 Point::Constructeur par défaut (0,0) Point::~Destructeur Point::~Destructeur Point::~Destructeur */ </pre>		

27 jan 08 22:22	Makefile	Page 1/1
<pre> CC=g++ OBJECTS= Point.o main.o essai : \$(OBJECTS) \$(CC) \$(OBJECTS) -o essai Point.o : Point.cc Point.h \$(CC) -c Point.cc main.o : main.cc Point.h \$(CC) -c main.cc clean : rm -f *~ *.o essai </pre>		