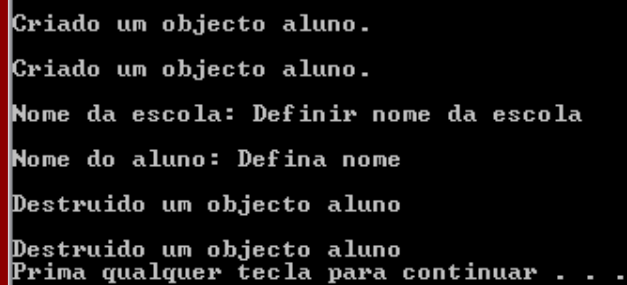


Adicionar as instruções que se seguem

```
char aluno::escola[25];  
void main(){  
    strcpy(aluno::escola,"Definir nome da escola");  
  
    aluno a1,a2;  
  
    a1.getescola();  
    a1.getnome();  
}
```

A terminal window with a black background and white text. The output of the program is as follows:
Criado um objecto aluno.
Criado um objecto aluno.
Nome da escola: Definir nome da escola
Nome do aluno: Defina nome
Destruído um objecto aluno
Destruído um objecto aluno
Prima qualquer tecla para continuar . . .

```
Criado um objecto aluno.  
Criado um objecto aluno.  
Nome da escola: Definir nome da escola  
Nome do aluno: Defina nome  
Destruído um objecto aluno  
Destruído um objecto aluno  
Prima qualquer tecla para continuar . . .
```

Ao serem criados os objectos aluno **a1** e **a2**, é executado o seu construtor, pelo que aparecem as mensagens de criação dos objectos.

De seguida, é apresentado o nome da escola e do aluno **a1**, pois foram chamadas as funções **getescola** e **getnome**. O nome da escola foi definido primeira linha da função **main** e o nome do aluno no construtor.

Por fim, são apresentadas as mensagens de que foi destruído um objecto, pois ao terminar o programa os objectos são destruídos e é executado o seu construtor, onde consta a mensagem.

Adicionar as instruções à função main , para definir um nome de aluno e um nome de escola ao aluno **a1** e de seguida apresentar esses dados no ecrã, **recorrendo às funções criadas na classe aluno**.

```
a1.setescola();  
a1.setnome();  
  
a1.getescola();  
a1.getnome();
```

Adicionar à função main as seguintes instruções e comente o seu **output**:

```
a2.getescola();  
a2.getnome();
```

```
Criado um objecto aluno.  
Criado um objecto aluno.  
Nome da escola: Definir nome da escola  
Nome do aluno: Defina nome  
Insira nome da escola:Liceu Jaime Moniz  
Insira nome do aluno:Joao  
Nome da escola: Liceu Jaime Moniz  
Nome do aluno: Joao  
Nome da escola: Liceu Jaime Moniz  
Nome do aluno: Defina nome  
Destruído um objecto aluno  
Destruído um objecto aluno  
Prima qualquer tecla para continuar . . .
```

Ao serem apresentados os dados do aluno **a2**, o nome da escola é igual ao do aluno **a1** pois este está definido numa variável-membro do tipo **static**.

O nome do aluno como não foi definido, aparece no seu lugar a mensagem definida pelo construtor.

Adicionar as instruções à função main para definir um nome de aluno e nome de escola ao aluno **a2** e de seguida apresentar esses dados no ecrã, recorrendo às funções: **DefinirDadosAlunoApontador** e **ApresentarDadosAlunoApontador**.

```
DefinirDadosAlunoApontador(&a2);  
ApresentarDadosAlunoApontador(&a2);
```

Adicionar as instruções à função main para apresentar os dados do aluno **a2** no ecrã, recorrendo à função **ApresentarDadosAluno**. Comparar o *output* gerado com o da alínea anterior.

```
ApresentarDadosAluno(a2);
```

A diferença existente entre o **output** gerado, é que no final da execução da segunda função (**ApresentarDadosAlunoApontador**) é executado o destrutor, pelo que aparece a mensagem de ter sido destruído um objecto aluno, isto porque esta função tem como parâmetro de entrada um objecto do tipo aluno e recebe uma cópia do aluno **a2** como argumento, sendo este destruído no fim da execução da função.

Na função que utiliza apontadores para objectos, tal não acontece, pois está-se a trabalhar com referências para o objecto **a2**, ou seja, com o próprio objecto.