

Ćwiczenia 6

Omawiane zagadnienia

- Obsługa pamięci dynamicznej w stylu C
- Implementacja listy - notacja kropkowa i strzałkowa
- Implementacja tablicy – destruktor
- Implementacja tablicy - konstruktor kopiujący

Zadanie domowe

- Część 1 – Zaimplementuj jako klasę dwuwymiarową tablicę liczb typu double. Tablica może mieć różną liczbę kolumn w każdym wierszu. Tablica nie może rezerwować niepotrzebnej pamięci (nie można np. zaokrąglić wszystkich wierszy do maksymalnego rozmiaru). Klasa powinna udostępniać **konstruktor domyślny** (tworzący pustą tablicę), **konstruktor tworzący tablicę o podanych pojemnościach wypełnioną zerami** (argumenty to liczba wierszy i tablica z liczbami kolumn w każdym wierszu – można też wykorzystać zmienną liczbę argumentów i podawać kolejno długości wierszy), **konstruktor kopiujący** i **operator przypisania** (poprawnie działające we wszystkich przypadkach) destruktor (poprawnie zarządzający pamięcią). Dodatkowo zaimplementuj metodę która w wygodny sposób **przedstawia zawartość tablicy** oraz metodę która **wstawia do tablicy podaną liczbę na miejsce o podanych dwóch współrzędnych**. (1.5p.)
- Część 2 – Zaimplementuj w analogiczny sposób tablicę trójwymiarową, w której wyłącznie ostatni wymiar ma zmienny rozmiar. (1.5p.)