

FAMILII DE CLASE

1. Sa se defineasca o clasa "Vector" pentru un vector cu componente de tip "Object*" si cu urmatoarele metode :

- Constructor cu un parametru intreg (dimensiune vector)
- void add (Object*) pentru adaugare la sfarsitul vectorului
- "print" redefinita
- int contains (Object &) pentru verificare apartenenta la vector

Sa se scrie un program pentru adaugarea de siruri la un vector si pentru afisarea vectorului creat. Sa se adauge apoi cuvintul cheie "virtual" la declararea metodelor clasei "Object" si sa se execute din nou programul cu vectorul de siruri.

2. Sa se modifice in programul anterior:

- Metoda Vector::add cu parametru de tip Object&
- Operatorul [] redefinit pentru selectare element dintr-o pozitie data