

---

## TP3 : Constructeur et destructeur

Ayoub KARINE (ayoub.karine@isen-ouest.yncrea.fr)

---

### Exercice 1

- 1) Reprendre la classe Point du TP2
- 2) Définir :
  - a) un constructeur par défaut
  - b) un constructeur de deux paramètres (x,y)
  - c) Un constructeur d'un seul paramètre (x). Dans ce cas la valeur de (y) sera le double de (x). Utiliser une liste d'initialisation pour cela
- 3) Pour chacune des fonctions ci-dessous :
  - a) prévoir l'affichage produit en vous basant sur ce que vous avez vu en cours (sans exécution)
  - b) exécuter la fonction et vérifiez si son comportement est conforme à vos attentes, si ce n'est pas le cas, essayez de trouver une explication en faisant une analyse plus poussée, par exemple en vous appuyant sur le débogueur.

```
void test1(){  
    Point p;
```

```
}  
void test2(){  
    Point p();  
}  
void test3(){  
    Point p(1,2);  
}  
void test4(){  
    Point p(4);  
}  
void test5(){  
    Point* p = new Point;  
}  
void test6(){  
    Point* p = new Point();  
}  
void test7(){  
    Point* p = new Point(4);  
}  
void test8(){  
    Point* p = new Point(1,2);  
}  
  
void test9(){  
    Point p = {1,2};  
}  
  
void test10(){  
    Point p1(1,2);  
    Point p2 = p1;  
}
```

```
void test11(){  
    Point p1(1,2);  
    Point p2;  
    p1 = p2;  
}
```

```
void test12(){  
    Point* p1 = new Point(1,2);  
    Point* p2 = p1;  
}
```