**OOP – 2 – KLASI I STRUKTURI**

**Zadacha 1 – part 1**

**#include <iostream>**

**#include <math.h>**

**#include <Windows.h>**

**#include <cstdlib>**

**using namespace std;**

**class Tocka**

**{**

**int x; int y;**

**public:**

**void setX(int a){**

**x = a; }**

**int getX(){**

**return x; }**

**void setY(int b) {**

**y = b;}**

**int getY() {**

**return y; }**

**};**

**class pravoagolnik{**

**public:**

**Tocka t1, t2;**

**int plostina(){**

**return fabs(t1.getX()-t2.getX())\*fabs(t1.getY()-t2.getY());**

**}};**

**OOP – 2 – KLASI I STRUKTURI**

**Zadacha 1 – part 2**

**int main()**

**{**

**Tocka t1, t2;**

**int x1, x2, y1, y2;**

**cout<<endl<<"Vnesi prvi koordinati (x1,y1): ";**

**cin>>x1>>y1;**

**cout<<endl<<"Vnesi vtori koordinati (x2,y2): ";**

**cin>>x2>>y2;**

**t1.setX(x1);**

**t1.setY(y1);**

**t2.setX(x2);**

**t2.setY(y2);**

**pravoagolnik p;**

**p.t1 = t1;**

**p.t2 = t2;**

**cout<<endl;**

**cout<<endl<<"Koordinata: "<<p.plostina();**

**cout<<endl;**

**Sleep (8500);**

**system("PAUSE");**

**return 0;**

**}**

**OOP – 2 – KLASI I STRUKTURI**

**Zadacha 2 – part 1**

**#include <iostream>**

**#include <math.h>**

**using namespace std;**

**//kreiranje struktura na kvadarot so teminjata x, z i y**

**struct Teme**

**{**

**int x, z, y;**

**};**

**/\*kreiranje na 3 elementi vo kvadarot, vo ovoj sluchaj toa**

**kje bidat teminjata x, z i y \*/**

**struct Kvadar**

**{**

**Teme teminja[3];**

**};**

**/\*Presmetka na ploshtina kade a, b i c ponataka kje bidat**

**deklarirani za sekoe teme, odnosno sekoe teme kje si bide**

**a, b ili c, vo zavisnost kako kje gi deklarirame \*/**

**int Ploshtina(int a, int b, int c)**

**{**

**return 2\*(a\*b+b\*c+c\*a);**

**}**

**/\*presmetka na volumen so formulata a \* b \* c, kade sekoe od**

**predhodno navedenite ni pretstavuvaat teme(podocna deklarirano) \*/**

**int Volumen(int a, int b, int c)**

**{**

**return a\*b\*c;**

**}**

**OOP – 2 – KLASI I STRUKTURI**

**Zadacha 2 – part 2**

**int main()**

**{**

**//objekt za kvadarot**

**Kvadar k;**

**/\*A, B i C kje ni gi pretstavuvaat trite teminja, predhodno deklarirano**

**vo strukturata Kvadar, kade deklariravme deka kje ima 3 od niv \*/**

**Teme A, B, C;**

**//promenlivi a, b i c, za vnesuvanje na istite**

**int a, b, c;**

**/\*deklariranje na velichinite na sekoe teme, najprvin na**

**A, potoa na B, pa C \*/**

**cin>>A.x>>A.y>>A.z;**

**cin>>B.x>>B.y>>B.z;**

**cin>>C.x>>B.y>>C.z;**

**//iskreno neznam, samo ovj del go vidov od prezentacijata**

**a = fabs(A.x-B.x);**

**b = fabs(B.y-A.y);**

**c = fabs(C.z-B.z);**

**/\*za temeto na pozicija 0, od 3te deklarirani, da e A,**

**na prvata, odnosno [2] da e B i na C da e na vtorata**

**ili [3] pozicija, vo strukturata kvadar kade go deklariravme ova \*/**

**k.teminja[0] = A;**

**k.teminja[1] = B;**

**k.teminja[2] = C;**

**//printanje**

**cout<<Ploshtina(a,b,c)<<endl;**

**cout<<Volumen(a,b,c)<<endl;**

**return 0;}**