

Programowanie obiektowe - zadanie 3

Do klas z listy 2 dodać przesłonięcie i przeciążenie operatorów wewnątrz klasy (nie poprzez elementy przyjacielskie).

W klasie CPoint i CRectangle przeciążyć (jeśli jest to potrzebne) operator przypisania '=', w klasie CRectangle przeciążyć operator dodawania '+'. Dodanie do prostokąta innego prostokąta oznacza rozszerzenie tego pierwszego tak, aby zawierał w sobie obszar wyznaczony przez ten drugi prostokąt. Dodanie do prostokąta punktu polega na poszerzeniu prostokąta tak, aby zawierał miejsce, gdzie leży dodawany punkt. Dla każdej z klas dodać metodę show() zwracającą string opisujący dane obiektu w formacie:

```
„CPoint (<wspX>, <wspY>) ”
```

```
„CRectangle (CPoint (<wspX1>, <wspY1>), CPoint (<wspX2>, <wspY2>)) ”
```

Dodać odpowiednie komendy do programu testującego

Nowe komendy programu:

Wykonanie każdej komendy zaczyna się wypisaniem znaku wykrzyknika (!) oraz powtórzeniem komendy. Potem wypisywana jest dodatkowa informacja zależna od komendy.

```
addPoint <nrProstokata> <nrPunktu>
```

Dodanie do prostokąta z pozycji <nrProstokata> punktu z pozycji <nrPunktu>. Jeśli niemożliwe to ERROR.

```
addRect <nrProstokata> <nrProstokataDodawanego>
```

Dodanie do prostokąta z pozycji <nrProstokata> prostokąta z pozycji <nrProstokataDodawanego>. DONE/ ERROR.

```
assignRect <nrPozycji> <nrPozycjiSkad>
```

Wykonanie na prostokątach operacji podstawienie. DONE/ ERROR.

```
assignPoint <nrPozycji> <nrPozycjiSkad>
```

Wykonanie na prostokątach operacji podstawienie. DONE/ ERROR.

```
showPoint <nrPozycji>
```

Wypisanie informacji o punkcie wg formatu z zadania. Jeśli niemożliwe to ERROR.