

Programación Orientada a Objetos. Curso 2019-20

Práctica 2. Introducción a la STL. Clases, herencia y ficheros en C++.

Introducción a la STL de C++. La clase `string` y la clase `vector` son utilidades para la gestión de cadenas y vectores respectivamente de la STL.

1. Revisa los ejemplos subidos al moodle de la asignatura sobre la clase `string` y la clase `vector`. Compila y ejecuta cada uno de ellos para ver y entender su funcionamiento.
2. Busca en el manual de referencia de la STL de C++ (URL proporcionada en moodle) lo que hace cada método usado en los ejemplos.

La clase `Persona` gestiona el dni, nombre, apellidos, edad, dirección, localidad, provincia y país de una persona (todos datos de tipo `string` salvo edad que es `int`).

Codificar la clase `Persona` en los ficheros `persona.h` y `persona.cc` con los siguientes métodos:

1. Modificadores (`set`) y observadores (`get`) para cada dato (`setDNI()`, `getDNI()`, `setNombre()`, `getNombre()`, `setEdad()`, etc.). La única comprobación que se debe hacer es en `setEdad()` para que la edad sea siempre un entero positivo o cero.
2. Un constructor que recibe como parámetro obligatorio el DNI y como parámetro opcional el resto de datos en el orden indicado anteriormente con un valor por defecto igual a `""` (cadena vacía) y 0 en caso de la edad.
3. Un método `getApellidosyNombre()` que devuelve un `string` con el formato: "apellidos, nombre" (observa que hay una coma y detrás un espacio entre los apellidos y el nombre). Usar la concatenación (operador `+`) de la clase `string`.
4. Un método `bool` denominado `mayor()` que devuelve `true` si una persona es mayor de edad y `false` en caso contrario.

Ten en cuenta que los métodos breves deben ser `inline` como hemos visto en clase de teoría.

En esta práctica también vamos a comprobar como se copian objetos y como se asigna un objeto a otro. Para copiar un objeto se puede hacer al declararlo poniendo entre paréntesis el objeto del cual copiar:

```
Persona p;  
.  
.  
.  
Persona q(p); // q es una copia de p
```

O bien con el operador igual:

```
Persona p;  
.  
.  
.  
Persona q;  
.  
.  
.  
q=p; // asignamos el objeto p al objeto q
```

Vamos a comprobar esto y a probar el resto de la clase `Persona` mediante una serie de test que se encuentran en el fichero `persona_unittest.cc` que se

proporciona y que tiene los siguientes tests:

- a) test del constructor con parámetros por defecto
- b) test del constructor con parámetros obligatorios
- c) test del constructor de copia (se usará el constructor de copia por defecto)
- d) test del operador = (se usará el operador = por defecto)

Codificar la clase *Persona* de forma que pase dichos tests.

El constructor de copia y el operador = que proporciona C++ funcionan bien para el caso de la clase *Persona*. Hay casos en los que tendremos que definir nuestro propio constructor de copia y nuestro propio operador =. Esto lo veremos más adelante en el curso.

La clase Crupier hereda de la clase *Persona* y le añade un código alfanumérico de empleado del casino. El constructor debe recibir forzosamente DNI y código de empleado, y el resto de parámetros tienen un valor por defecto igual a "". Tener en cuenta que se le deben pasar los parámetros correspondientes al constructor de la clase base (*Persona*) mediante iniciadores de la clase base como se indica aquí:

```
Crupier(string DNI, string codigo, string nombre="", string
apellidos="" . . .) : Persona(DNI, nombre, apellidos, . . . ,
pais) {codigo_=codigo};
```

Añadir también los métodos `getCodigo()` y `setCodigo()`.

Realizar un test unitario en el fichero `crupier_unittest.cc` análogo al de la clase *Persona* pero ampliado para la clase *Crupier*, es decir, con test análogos e incluyendo tests para el código del empleado y un test diferente para cada uno de sus métodos.

NOTA: Al final de la práctica se proporcionará un fichero `crupier_unittest.cc` para probar definitivamente este ejercicio.

Es importante observar que el constructor de copia y operador = de C++ funcionan también bien en el caso de la clase *Crupier*.

La clase Jugador hereda de la clase *Persona*, tiene un dinero en euros para apostar (`dinero_`, de tipo *int*, no se admiten fracciones de euro en las apuestas) y tiene un código alfanumérico. Además, cada jugador tiene una lista de apuestas (`apuestas_`).

Cada elemento de la lista tiene tres campos: un *int* para el tipo de apuesta, un *string* para el valor de la apuesta y un *int* para la cantidad apostada. Los tipos de apuesta son según su código:

1. Apuesta sencilla. Se apuesta a un número entre 0 y 36, y si sale, se gana 35 a 1 (se puede apostar y ganar al 0).
2. Apuesta rojo o negro. Se apuesta a un color y se paga 1 a 1. Si sale el cero, se pierde.
3. Apuesta par o impar. Se apuesta par o impar y se paga 1 a 1. Si sale el cero, se pierde.
4. Apuesta alto o bajo. Bajo es entre 1 y 18; alto entre 19 y 36. Se paga 1 a

1. Si sale el cero, se pierde.

La clase *Jugador* debe cumplir los siguientes requisitos:

1. El constructor debe recibir forzosamente DNI y código de jugador, el resto de parámetros tienen un valor por defecto igual a " ". El dinero NO se recibe como parámetro y debe ser inicializado siempre a 1000.
2. Observadores y modificadores para código de jugador (*get/setCodigo()*) y dinero (*get/setDinero()*).
3. La lista de apuestas debe ser dinámica usando la clase *list* de la STL de C++ (C++ STL *list*) donde cada elemento de la lista guarda los tres datos antes mencionados: tipo, valor y cantidad.
4. Un método, *getApuestas()*, que devuelve la lista de apuestas (también podría hacerse pasando como parámetro una referencia a una lista de apuestas a la que se le asignan las apuestas del jugador, pero no es necesario ya que un objeto *list* puede devolverse en una función y se copia bien sin problemas en otro objeto de tipo *list* que reciba el valor devuelto).
5. Un método, *setApuestas()*, que borra las apuestas actuales y lee del fichero DNI.txt las nuevas apuestas, siendo DNI el DNI del jugador. El fichero tiene formato texto y la siguiente estructura:
CÓDIGO-APUESTA,VALOR,CANTIDAD
CÓDIGO-APUESTA,VALOR,CANTIDAD
...
CÓDIGO-APUESTA,VALOR,CANTIDAD

Un ejemplo de este fichero en el formato indicado sería:

```
1,21,30
2,rojo,15
3,par,20
4,alto,12
```

6. Usar un editor de texto plano para crear un fichero de texto con algunas apuestas siguiendo el formato descrito.

Hacer tests para probar la clase *Jugador* en el fichero *jugador_unittest.cc* y un pequeño programa principal (*jugador-ppal.cc*) que pida el DNI y los datos personales de un jugador, lea del fichero de texto correspondiente sus apuestas y las muestre por pantalla. En realidad, si se diseñan bien los test, el programa principal de prueba no sería necesario (analizar esta afirmación). Para hacer la lista REVISAR ANTES el ejemplo de STL *list* proporcionado en la web de la asignatura.

Igualmente, para el manejo de ficheros en C++ REVISAR ANTES los ejemplos y documentación aportada en la web de la asignatura sobre ficheros en C++ y la función *getline()* para leer un fichero texto con delimitadores, como es el caso del fichero del apartado 5 de la práctica.

NOTAS:

- Al final de la práctica se proporcionará un fichero *jugador_unittest.cc* para probar definitivamente este ejercicio.
- Todos los ejercicios deben hacerse con los estándares de calidad que estamos aprendiendo en las clases de teoría. Esto es más importante que

- la correcta ejecución del ejercicio en sí.
- Usar los identificadores de las clases y los métodos exactamente como aparecen en el enunciado ya que luego pasaremos unos tests en los que usaremos dichos identificadores.