

# Příklady k řešení

- Př. 1: Vytvořte objekt Matice, který bude zapouzdřovat
  - Dvourozměrné pole racionálních čísel
  - Potřebné konstruktory (kopírovací, konverzní, inicializující) a destruktory
  - Metodu pro naplnění matice náhodnými hodnotami
  - Přetížené operátory
    - Binární  $+$ ,  $-$ ,  $*$ ,  $/$
    - Unární  $-$
    - Operátor přiřazení
    - Operátor `[]` pro indexování prvků matice
    - Operátor `<<` pro výpis matice na konzoli
- V hlavním programu vyzkoušejte správnost implementace objektu následujícím algoritmem:

```
Matice A(3, 4), B(3, 4), C(3, 4);
```

```
A.fill(20);
```

```
B.fill(20);
```

```
C.fill(20);
```

```
C = -A + B + 3 + B[1][2];
```

```
cout << A << endl << B << endl << C << endl;
```