

Příklady k řešení

- PŘ. 1: Naprogramujte objekt Pole, který bude zapouzdřovat následující proměnné a metody:
 - Jednorozměrné pole typu int.
 - Konstruktor s jedním parametrem udávajícím velikost alokace.
 - Konstruktor se dvěma parametry, první udává velikost alokace, druhý hodnotu, na kterou se nastaví všechny prvky pole.
 - Konverzní konstruktor s parametrem char*, který přiřadí ASCII hodnoty jednotlivých znaků prvkům pole.
 - Kopírovací konstruktor.
 - Metoda pro naplnění pole náhodnými hodnotami.
 - Metoda pro sčítání jednotlivých prvků dvou polí; metoda bude mít jeden parametr typu Pole.
 - Metoda pro tisk pole na konzoli.
 - Destruktor dealokující zapouzdřenou paměť.
- Dále implementujte tyto globální spřátelené funkce:
 - Metoda pro sčítání dvou polí; metoda bude mít tři parametry, operand A, operand B, výsledek C