

UPC - FIB - Pro1 - Dru

Pro2 está basada en el trabajo orientado a objetos (OO).

Por ello se trabaja con Clases.

Una clase es parecida (como concepto) a un Struct con funciones asociadas (métodos).

Veamos pues cómo trabajar con ellas.

```
Struct Estudiant{
    int dni;
    string name;
    double nota;
};
//insertar dni:
Estudiant e; e.dni = 12345678; // tot va directe.
```

```
Class Estudiant{
    private:
        int dni;
        string name;
        double nota;

    public:
        //constructores [de momento los omitiremos un poco]
        //destructor [este también lo omitiremos]
        // modificadores
        void setDni(int dni){
            this->dni = dni;
        }
        void setName(string name){
            this->name = name;
        }
        void setNota(double nota){
            this->nota = nota;
        }
        //consultores
        int getDni() const{
            return dni;
        }
        string getName() const{
            return name;
        }
        double getNota() const{
```

```
        return nota;
    }
};
```

//Ahora creemos un estudiante y añadamosle un dni

```
Estudiante e;
int dni;
cin >> dni;
e.setDni(dni);
```

/*Ahora mismo vemos las clases un poco inútiles, pero, según se complica la cosa veremos que son capaces de trabajar de forma muy eficiente y compartimentada. */