

TD 1

Protection et constructeur

1.1 La classe vecteur

1.1.1 Attributs

Vous proposerez un ensemble d'attributs pour le vecteur permettant de gérer de manière transparente la dimension. On veut manipuler le vecteur un peu comme la "ADA". Vous réfléchirez notamment à la protection des données.

1.1.2 Constructeurs-destructeur

Vous donnerez 3 constructeurs différents. Pour chacun d'eux vous écrirez le code correspondant. Vous proposez le code d'un destructeur adapté à votre objet.

1.1.3 Test

Testez vos méthodes en écrivant un petit programme de test qui appelle vos constructeurs.

1.2 fonctions annexes

1.2.1 entrées / sorties

Ecrivez une méthode permettant d'afficher les éléments d'un vecteur et une autre permettant de saisir tous les éléments du vecteur (méthode put et get). Posez vous la question de savoir si les fonctions doivent être déclarées à l'intérieur ou à l'extérieur de la classe (argumentez).

1.2.2 Tests

Testez vos fonctions d'entrées / sorties.