

```

1: #ifndef LOCACAO_H_
2: #define LOCACAO_H_
3: #include "classeItemPersistencia.h"
4:
5:
6: // TIPO DE CLASSE 2 = LOCACAO
7:
8:
9: //*****
10: //                                     Construida e testada
11: //*****
12:
13: class Locacao: public ItemPersistencia
14: {
15:     private:
16:         unsigned int idCliente; //e o numero de identificacao do cliente, um codigo p
17:         unsigned int idFilme; //e o codigo do filme
18:         int precoDeLocacao;
19:         bool situacao; //situação da fita, locado ou nao
20:     public:
21:         Locacao( unsigned int identificador, unsigned int idCliente, unsigned int
22:                 int precoDeLocacao, bool situacao);
23:         void obter( unsigned int &identificador, unsigned int &idCliente, unsigned
24:                    int &precoDeLocacao, bool &situacao) const;
25:         bool obterSituacao() const {return situacao;};
26:         void atribuirSituacao(bool situacao) {this->situacao=situacao;};
27: };
28:
29: Locacao::Locacao( unsigned int identificador, unsigned int idCliente, unsigned int
30:                   int precoDeLocacao, bool situacao):
31:     ItemPersistencia(identificador),
32:     idCliente(idCliente),
33:     idFilme(idFilme),
34:     precoDeLocacao(precoDeLocacao),
35:     situacao(situacao)
36: {
37: {
38:     tipoDaClasse=2;
39:     //TIPO DE IDENTIFICACAO PARA DIZER Q EH UMA LOCACAO
40: }
41:
42: void Locacao::obter( unsigned int &identificador, unsigned int &idCliente, unsig
43:                     int &precoDeLocacao, bool &situacao)
44: {
45:     identificador=this->identificador;
46:     idCliente=this->idCliente;
47:     idFilme=this->idFilme;
48:     precoDeLocacao=this->precoDeLocacao;
49:     situacao=this->situacao;
50: }
51:
52:
53: #endif /*LOCACAO_H_*/
54:

```