

Verkefni 1: Make map

Þið eigið að láta notandan slá inn fjölda raða og fjölda dálka og þið eigið svo að prenta út leikborðið. Þið eigið að búa til tvo föll.

1. Fall sem tekur við tvívíðu fylki og fjölda raða og dálka og prentar út leikborðið
2. Fall sem býr til tvítt fylki og skilar því til baka. Fallið þarf að taka við fjölda raða og dálka.

```
1 5 5
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....
6 .....
```

Listing 1: Example

Verkefni 2: Klassinn bok

Þið eigið að búa til klassan bok. Hann á að innihalda stringbreytu Author, stringbreytu book og heiltölubreytu pages sem private breytur. Klassinn á líka að hafa sex föll

- 1.bok() - smiður sem upphafstillir breytturnar.
- 2.bok(string hofundur, string bok, int bls) - smiður sem upphafstillir með inntaks stikunum
- 3.void read() - sem les frá notandanum og uppfærir private breytturnar
- 4.void show() - sem prentar út breytturnar
- 5.int Npage() - skilar fjölda bls
- 6.void changepage(int tala) - fall sem breytir bls fjöldanum

```
1
2 Example will be shown in the class.
```

Listing 2: Example

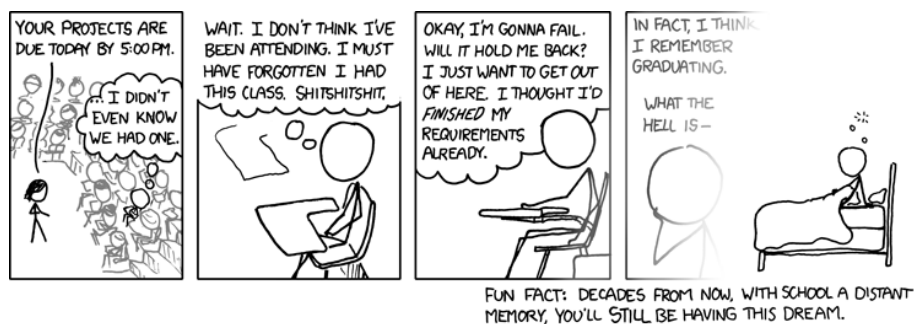


Figure 1