ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №2Тема: Робота з лінійними списками. Конструктор і деструктор класу  
Мета: Навчитись використовувати конструктори і деструктори класів,  
створювати класи для опису лінійних списків

Виконання//\*Реалізувати один простий клас згідно варіанту індивідуального завдання, що містить закриті данні, а саме два типа даних : числове та рядкове, реалізоване через покажчик на char. Потрібно створити декілька екземплярів класу статично і динамічно, а також масив та продемонструвати дію всіх конструкторів і методів.Реалізувати методи :  Scan - ввід даних з клавіатури у поля класу;  Print - констатний метод виводу даних на екран;

 Конструктор по замовчуванню;

 Конструктор ініціалізації Клас(сhar\*, int);

 Конструктор копіювання Клас(const Клас&);

 Деструктор

 Методи доступу та закритих данних Get та Set.

\*/

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

class Computer

{

char \*Owner = new char[40];

int Processor;

public:

Computer(char \* owner, int procesor) { Owner = owner; Processor = procesor; };

Computer() :Computer((char\*)("other"), 0) {};

Computer& operator=(const Computer& Computer);

~Computer() { cout << "delete" << endl; }

void SetOwner(const char\*owner) {

Owner = new char[40];

for (int i = 0; i < 40; i++)

Owner[i]=owner[i];

}

char\*GetOwner() {return Owner;}

void SetProcessor (int n) {Processor=n;}

int GetProcessor() {return Processor;}

void Input() {

cout << "Click Processor" << endl;

cin >> Processor;

cout << "Click Owner" << endl;

char \*str = new char[40];

cin >> str;

SetOwner(str);

cout << endl;

}

void Print()

{

cout << "Processor " << Processor << endl;

cout << "Owner " << Owner << endl;

}

};

int main()

{

Computer PcOne;

Computer PcTwo((char\*)"Intel",7);

Computer \*PcThree= new Computer;

Computer \*PcFour=new Computer((char\*)"AMD",34);

//PcOne.Input();

//PcTwo.Input();

//PcThree->Input();

//PcFour->Input();

PcOne.Print();

PcTwo.Print();

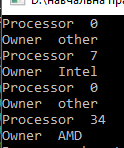
PcThree->Print();

PcFour->Print();

system("pause");

return 0;

}



Висновок: : Навчився використовувати конструктори і деструктори класів,  
створювати класи для опису лінійних списків