ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №3Тема: Перевантаження операцій класу  
Мета: ознайомитись зі способами перевантаження операцій та навчитись  
використовувати їх при роботі з об’єктами.

/\*Завдання 3. В класі Int, який розроблений в завданні №1 лабораторної роботи №1,

перевизначте чотири цілочисельні арифметичні операції («+», «-», «\*» , «/») так, щоб

їх можна було використовувати для операцій з об'єктами класу Int. Якщо результат

будь-якої з операцій виходить за межі типу int (в 32-бітній системі), що може мати

значення від 2 147 483 648 до -2 147 483 648, то операція повинна послати

повідомлення про помилку і завершити програму. Такі типи даних корисні там, де

помилки можуть бути викликані арифметичним переповненням, яке неприпустимо.

Напишіть програму для перевірки цього класу.

Підказка: для полегшення перевірки переповнення виконуйте обчислення з

використанням типу long double.\*/

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

class Int {

private:

int Integer;

public:

Int(int a) {

Integer = a;

}

void setInt(int \_Int) {

Integer = \_Int;

}

int getInt() {

return Integer;

}

void set0() {

Integer = 0;

}

int sum(int num1, int num2)

{

return num1 + num2;

}

int operator +(Int& a)

{

return Integer + a.Integer;

}

int operator -(Int& a)

{

return Integer - a.Integer;

}

int operator \*(Int& a)

{

return Integer \* a.Integer;

}

double operator /(Int& a)

{

return ((double(Integer)) / a.Integer);

}

};

int main()

{

Int a(13), b(5);

Int c = a + b;

cout << c.getInt() << endl << a / b;;

system("pause");

return 0;}



Висновок: ознайомився зі способами перевантаження операцій та навчився  
використовувати їх при роботі з об’єктами.