

Tecnicatura Universitaria en Programación Laboratorio de Computación II Actividad

Ejemplo con Clases #2

Resolver utilizando Clases en C++

Utilizar la clase Reunion realizada la semana pasada y modificarla para que:

- Admita estar compuesta por hasta 5 participantes de la clase Persona.
- La clase Persona está compuesta por un apellido y por un nombre de tipos string. Realizar la clase Persona con sus getters y setters correspondientes.
- Hacer un método en la clase Reunion que permita agregar una Persona a la reunión.
- Hacer un método en la clase Reunion que permita obtener una Persona de la lista de personas. Debe recibir un número entre 0 y 4 para obtener el objeto.
- Hacer un método en la clase Reunion que permita obtener la cantidad de participantes a la reunión (debe devolver un número entre 0 y 5).

Luego, resolver los siguientes listados:

- Cargar los datos de las siguientes reuniones en un vector de Reunion de 6 elementos.

| Fecha | Horario | Lugar | Tema | Duración | Integrantes |
|------------|---------|--------------|----------------------------|----------|--|
| 1/10/2023 | 19:00 | Buenos Aires | Programación en C++ | 90 | Brian Lara Angel Simón |
| 1/4/2023 | 19:00 | Internet | Estadística y programación | 100 | Maxi Wenner |
| 20/11/2023 | 23:00 | Discord | Goto Gamejam 2023 | 0 | Brian Lara |
| 1/3/2024 | 18:00 | Buenos Aires | Bases de Datos con SQL | 60 | Laura Velez Angel Simón |
| 1/10/2023 | 18:00 | Discord | C# | 50 | Maxi Sar |
| 5/11/2023 | 21:00 | Steam | Torneo de Age of Empires | 80 | Brian Lara Angel Simón Maxi Sar Maxi Wenner |

- Listar el apellido y nombre de los participantes de la reunión más larga (en duración).
- Listar los temas de las reuniones que se realizarán en el año actual y los temas de las reuniones que se realizarán el próximo año.
- Listar la cantidad de reuniones que se realizarán después de las 20:00.

| NOTA: No hace falta hacer un menú para acceder a los listados y los registros pueden cargarse haciendo uso de los setters por código (es decir, no los debe ingresar el usuario si así lo desean). |
|---|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |