Autor: Dariusz Konieczny

Wersja draft 1.0

Programowanie obiektowe - zadanie 3

------------------------------------------

Do klas z listy 2 dodać przesłonięcie i przeciążenie operatorów wewnątrz klasy (nie poprzez elementy przyjacielskie).

W klasie CPoint i CRectangle przeciążyć (jeśli jest to potrzebne) operator przypisania ‘=’, w klasie CRectangle przeciążyć operator dodawania ‘+’. Dodanie do prostokąta innego prostokąta oznacza rozszerzenie tego pierwszego tak, aby zawierał w sobie obszar wyznaczony przez ten drugi prostokąt. Dodanie do prostokąta punktu polega na poszerzeniu prostokąta tak, aby zawierał miejsce, gdzie leży dodawany punkt. Dla każdej z klas dodać metodę show() zwracającą string opisujący dane obiektu w formacie:

# „CPoint(<wspX>,<wspY>)” „CRectangle(CPoint(<wspX1>,<wspY1>),CPoint(<wspX2>,<wspY2>))”

Dodać odpowiednie komendy do programu testującego

Nowe komendy programu:

Wykonanie każdej komendy zaczyna się wypisaniem znaku wykrzyknika (!) oraz powtórzeniem komendy. Potem wypisywana jest dodatkowa informacje zależna od komendy.

# addPoint <nrProstokata> <nrPunktu>

Dodanie do prostokąta z pozycji <nrProstokata> punktu z pozycji <nrPunktu>. Jeśli niemożliwe to ERROR.

# addRect <nrProstokata> <nrProstokataDodawanego>

Dodanie do prostokąta z pozycji <nrProstokata> prostokąta z pozycji

<nrProstokataDodawanego>. DONE/ ERROR.

assignRect <nrPozycji> <nrPozycjiSkad>

Wykonanie na prostokątach operacji podstawienie. DONE/ ERROR.

assignPoint <nrPozycji> <nrPozycjiSkad>

Wykonanie na prostokątach operacji podstawienie. DONE/ ERROR.

# showPoint <nrPozycji>

Wypisanie informacji o punkcie wg formatu z zadania. Jeśli niemożliwe to ERROR.