

Języki Programowania+, Czwartek 9.10.2013, 8:15-9:45

Zadanie 1

Zadanie polega na zaimplementowaniu w języku C++ przykładowej klasy `Point` zawierającej dwa elementy składowe – współrzędne kartezjańskie x oraz y położenia punktu, oraz stworzeniu dwóch najprostszych metod służących do operowania polami składowymi klasy.

1. Należy stworzyć strukturę `Point` reprezentującą punkt w dwuwymiarowej przestrzeni kartezjańskiej. Struktura powinna zawierać dwa pola składowe typu `double`:

- `double fx;`
- `double fy;`

oraz następujące metody (funkcje składowe struktury):

- `void SetPoint(double x, double y);` - ustawia pola `fx` oraz `fy` na zadane wartości x oraz y
 - `void PrintPoint();` - wypisuje na ekran elementy składowe obiektu `Point`
- (1 pkt.)**

W funkcji głównej programu (`main`) należy stworzyć obiekt typu `Punkt` o wartościach $x=10$, $y=90$ i wypisać go na ekran. Następnie należy stworzyć drugi obiekt typu `Punkt` o współrzędnych zadanych z klawiatury i również wypisać go na ekran. **(1 pkt.)**

2. Należy zamienić strukturę na klasę. Sprawdzamy, czy program dalej działa (dlaczego nie działa?). **(0.5 pkt)**

Umieścić słowo kluczowe `public` w odpowiednim miejscu w kodzie.

3. Dopisać metodę `double Distance(double x, double y)`, która policzy odległość punktu odadanego punktu (x,y) (należy użyć znanej z C biblioteki `math.C` poprzez `#include <math.h>`) **(0.5 pkt)**

4. Stworzyć metodę `bool IsInside(double r, double x, double y)` – sprawdzającą czy punkt mieści się w kole o danym promieniu r oraz środku w punkcie (x,y) – metoda zwraca `true`, jeśli punkt znajduje się oraz `false` jeśli nie. Sprawdzić działanie metody dla wybranego obiektu typu `Punkt`. **(1 pkt.)**

5. Podzielić klasę `Punkt` na dwa pliki – `Point.h` z definicją klasy (słowo kluczowe `class` oraz jej składniki) oraz `Point.cpp` z metodami klasy (ciała metod klasy). Funkcja `main` zostaje w osobnym trzecim pliku. **(1 pkt.)**

Wskazówki:

- By dostać się do składników struktury „na zewnątrz” używamy `."`, np. `cout<<A.x<<endl;`
- Należy pamiętać o załączeniu biblioteki `Point.h` w plikach `.cpp` (`#include "Point.h"`).
- W pliku `Point.cpp` przy definicjach funkcji należy pamiętać o dodaniu operatora zakresu `"Point::"`

Za niekompilujący się program można otrzymać maksymalnie 2 pkt!