

Języki programowania, wtorek 16.11.2021

Zadanie 5

Zadanie polega na napisaniu klasy `Wektor`, która będzie reprezentowała wektor w przestrzeni kartezjańskiej (x,y,z) umożliwiając wykonanie trzech operacji „+”, „-”, pomnożenie przez liczbę rzeczywistą.

Klasa powinna przechowywać współrzędne wektora jako zmienne `double` w tablicy. Tablica ma być utworzona dynamicznie w konstruktorze z wykorzystaniem operatora `new`. Pamięć jest zwalniana w destruktorze korzystając z operatora `delete`.

Do wykonania podstawowych operacji („+”, „-”, pomnożenie przez liczbę rzeczywistą) wykorzystamy przeciążone operatory „+”, „-”, „*”, „=”. Do wyświetlenia współrzędnych proszę użyć zaprzyjaźnionego przeciążonego operatora „<<” (jest to funkcja zewnętrzna).

Dla klasy należy zaimplementować konstruktor domyślny, główny (pobiera jako parametry 3 składowe wektora) oraz konstruktor kopiujący i destruktor.

Zadania w programie głównym:

1. stworzenie dwóch wektorów i wyświetlenie informacji o nich
2. dodanie wektorów do siebie i wyświetlenie wektora wynikowego
3. odjęcie wektorów do siebie i wyświetlenie wektora wynikowego
4. pomnożenie wektora przez podaną przez użytkownika liczbę i wyświetlenie wektora wynikowego

Punktacja:

- implementacja klasy (w tym konstruktora głównego, domyślnego, kopiującego i destruktora) – **2 pkt**
- przeciążenie operatorów i wykonanie operacji z punktów 2-4 – **3 pkt**