

C++

Lab_1

1. Utwórz klasę `my_vol`, której celem jest obliczenie objętości prostopadłościanu $V = abc$, gdzie a , b , c – rozmiary stron. Wartości a , b , c (typu `double`, prywatne składowe klasy) muszą zostać przekazane do konstruktora tej klasy. Wprowadź dane z monitora. Klasa musi zawierać:
 - metodę obliczenia objętości V .
 - Metodę która wyprowadzi wyniki na monitor.
1. Zapoznaj się z przykładem `Complex_class`. Utwórz klasę `Triangle`, w której trzy punkty A , B , C są wierzchołkami. Klasa `Triangle` powinna mieć sparametryzowany konstruktor i funkcje do wyświetlania współrzędnych każdego wierzchołka na monitorze. Utwórz obiekt typu `Trójkąt` i wyświetl go na monitorze.
2. Utwórz klasę `time_day`, która pobiera czas CPU za pomocą funkcji `DWORD GetTickCount()` (dodaj plik nagłówkowy „`windows.h`”, patrz MSDN) podczas tworzenia obiektu. Aby to zrobić, użyj sparametryzowanego konstruktora. Klasa musi zawierać funkcję, która wyświetli dane na monitorze. Destruktor klasy musi ponownie wywołać `GetTickCount()` i policzyć czas od utworzenia obiektu do jego zniszczenia i wyprowadzić ten czas na monitor. Aby zatrzymać czas wykonywania programu o 2 sekundy, wywołaj funkcję `Sleep(2000)` z platformy SDK. Dodaj `#include „windows.h”`. Wprowadź globalne, lokalne i lokalne obiekty statyczne. Jako przykład użyj programu W8 ('timer'). Zbadaj czas życia obiektów globalnych i lokalnych. Prześledź miejsce w programie, w którym wywoływane są konstruktory i destruktory dla obiektów globalnych i lokalnych.