

Laboratorijska vežba iz Objektno orijentisanog programiranja, 24.10.2014.

Napisati na jeziku C++ klasu Kutija (*Box*). Kutija ima tri dimenzije (dužinu, sirinu i visinu) koje se zadaju prilikom stvaranja nove kutije. Može joj se izračunati površina osnove, kao i zapremina. Obezbediti ispis objekta kutije na standardnom izlazu u formatu koji podrazumeva navođenje svih dimenzija unutar običnih zagrada, uključujući površinu osnove i zapreminu.

Napisati na programskom jeziku C++ glavni program koji učitava određeni broj kutija sa standardnog ulaza (koji navede korisnik), smešta ih redom u niz pokazivača na objekte klase `Kutija`, zatim ih sortira rastuće po zapremini, izbaci iz niza i uništi najveću kutiju (uz realokaciju niza), i na kraju ispiše preostale kutije i oslobodi zauzetu memoriju.

Tehnički zahtevi:

Zadatak 1:

Definiciju klase `Box` smestiti u projekat koji se prevodi kao statička biblioteka. Definicija klase treba da bude smeštena u posebno zaglavlje, a metode implementirane u posebnom `.cpp` fajlu. Dozvoljeno je eventualno navesti definicije prostih metoda unutar definicije klase.

Glavni program smestiti u projekat koji se prevodi kao konzolna aplikacija i povezati ga sa projektom statičke biblioteke.

Zadatak 2:

Definiciju klase `Box` smestiti u projekat koji se prevodi kao dinamička biblioteka. Definicija klase treba da bude smeštena u posebno zaglavlje, sa eksplicitno označenim simbolima koji se izvoze, a metode implementirane u posebnom `.cpp` fajlu. Dozvoljeno je eventualno navesti definicije prostih metoda unutar definicije klase.

Glavni program smestiti u projekat koji se prevodi kao konzolna aplikacija i povezati ga sa projektom dinamičke biblioteke.