

Laboratorium 1

1. Opracować program, który definiuje klasę Okrag reprezentującą okręgi, których środki znajdują się na osi X. Klasa ta posiada:
 - a. dwie składowe prywatne typu double:
 - i. X: położenie środka okręgu na osi X,
 - ii. P: promień okręgu
 - b. funkcje udostępniające i ustalające wartości tych składowych,
 - c. funkcję obliczającą długość okręgu.

Program główny tworzy 2 okręgi (na podstawie danych wczytanych z klawiatury) i oblicza, czy jeden z okręgów zawarty jest w drugim okręgu.

2. Zmodyfikować klasę Okrag z zadania 1. poprzez dodanie konstruktora i destruktora. Konstruktor ma przyjmować jako argumenty wartości składowych X i P i dodatkowo wyprowadzać tekst „Jestem okręgiem z punktu (X,0) o promieniu P.”. Destruktor wyprowadza tekst „Okrąg z punktu (X,0) o długości L znika.” Program główny tworzy dynamicznie dwa okręgi (na podstawie danych odczytanych z klawiatury), oblicza, jaką całkowitą liczbę razy długość okręgu I mieści się w długości okręgu II i następnie usuwa utworzone okręgi.