

KURS JĘZYKA C++

STOS LICZB RZECZYWISTYCH

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Paweł Rzechonek

Zadanie.

Zdefiniuj klasę `stos`, która będzie służyć do składowania wartości rzeczywistych typu `double` na stosie.

Sam stos zaimplementuj w postaci prywatnej tablicy tworzonej dynamicznie (za pomocą operatora `new`). W destruktorze należy zwolnić pamięć przydzieloną tablicy (operatorem `delete`). Rozmiar stosu ma być niezmienny i ustalony w konstruktorze — zdefiniuj publiczne stałe pole `rozmiar` typu `int`, w którym będziesz pamiętała wielkość stosu. Dodatkowo będziesz potrzebować informacji o liczbie elementów włożonych na stos (prywatne pole typu `int`).

Sama funkcjonalność stosu ma być bardzo prosta: kładziemy liczbę na stos (metoda `void wloz (double)`), ściągamy liczbę ze stosu (metoda `double sciagnij ()`), sprawdzamy jaka wartość leży na wierzchu (metoda `double sprawdz ()`) oraz pytamy o liczbę wszystkich elementów na stosie (metoda `int zapelnienie ()`).

Pamiętaj, aby w klasie `stos` znalazł się konstruktor domyślny (wówczas rozmiar stosu ma być ustalony na 1) oraz konstruktor kopiujący.

Uzupełnienie.

Napisz interaktywny program testujący działanie stosu (interpretuj i wykonuj polecenia wydawane z klawiatury).

Uwaga 1.

W funkcjach składowych i w konstruktorze stosu zgłaszaj błędy za pomocą wyjątków (instrukcja `throw string("komunikat o błędzie")`).

Uwaga 2.

Podziel program na pliki nagłówkowe i źródłowe. Definicję klasy umieść w pliku `stos.h`, a definicje funkcji składowych w pliku `stos.cpp`. Interaktywny program testujący umieść w pliku `main.cpp`.