

Zajęcia nr 2 z PAMSI

Wybrać zadanie I lub II

I. Napisać nast. funkcje:

- 1) wczytującą tablicę 1 wym. z konsoli
- 2) wyświetlającą tablicę 1 wym. (na konsolę)
- 3) wczytującą tablicę jednowymiarową z pliku tekstowego
- 4) zapisującą tablicę jednowymiarową do pliku tekstowego
- 5) wczytującą tablicę jednowymiarową z pliku binarnego
- 6) zapisującą tablicę jednowymiarową do pliku binarnego
- 7) wypełniającą tablicę jednowymiarową liczbami losowymi (należny zapytać o ilość liczb)
- 8) tworzącą dynamiczną kopię tablicy jednowymiarowej (funkcja powinna zwrócić wskaźnik na tą tablicę)

Funkcje nie mogą korzystać ze zmiennych globalnych. Parametrem formalnym każdej funkcji jest tablica

Przetestować funkcje w main. Tablica główna, którą testujemy będzie tablicą statyczną. Dla ułatwienia testowania tworzymy menu tworząc nast. menu:

```
do{
    cout << "1.Wczytanie tablicy z konsoli"<<endl;
    cout << "2.Wyświetlenie tablicy"<<endl;
    cout << "3.Wczytywanie z pliku tekstowego"<<endl;
    cout << "4.Zapisywanie do pliku tekstowego"<<endl;
    cout << "5.Wczytywanie z pliku binarnego"<<endl;
    cout << "6.Zapisywanie do pliku binarnego"<<endl;
    cout << "7.Wypełnianie tablicy"<<endl;
    cout << "8.Tworzenie dynamicznej kopii + wyświetlenie kopii"<<endl;
    cout << "0.Koniec"<<endl;
    cout << "Wybierz opcję"
    cin >> opcja;

    switch(opcja)
    {
        case 0: break;
        case 1: break;
    }
}while(opcja !=0);
```

II. Obudować funkcje z zadania I w klasę (nazwijmy ją tablica). W tej klasie tablica jest pamiętana w sposób dynamiczny jako zmienna prywatna, a wszystkie funkcje z zadania I dotyczą wyłącznie tablicy zadeklarowanej w klasie.

- 2) Dopisać do klasy operator podstawiania (=)
- 3) Zastosować template do typu tablicowego (tylko proste typy)