

# Објектно оријентисано програмирање

слајдови за вежбе

*Адриан Милаковић, сарадник у настави*  
*[aki@etf.bg.ac.rs](mailto:aki@etf.bg.ac.rs)*

# Задатак 1.

Написати систем класа на програмском језику C++ за рад са објектима на покретној траци. Постоји три типа објеката: коцка, сфера и сложени објекат. Сложени објекат се састоји из произвољног броја објеката. Сваки објекат је означен јединственим целобројним идентификатором. Могуће је:

- креирати објекат (коцка на основу дужине странице, сфера на основу дужине полупречника, сложени објекат на основу стринга формата *ntnt..* где је *n* параметар објекта, а *t* тип објекта)
- одредити запремину објекта
- дохватити једнословну ознаку објекта (C, S или X)
- исписати објекат на стандардном излазу

# Задатак 1.

Покретна трака је задатог капацитета. Могуће је:

- креирати покретну траку на основу капацитета
- додати објекат у покретну траку (исписати грешку уколико због капацитета није могуће додати објекат у покретну траку)
- извршити посао покретне траке који уклања један по један објекат по редоследу додавања на покретну траку исписујући их на стандардном излазу

Написати главни програм на програмском језику C++ који тестира функционалности класа. Програм креира покретну траку, дода неколико објеката у њу, а потом изврши посао.

(домаћи) Изменити главни програм тако да буде интерактиван.

# Виртуелни деструктор

`ConveyorBelt* belt;`

