

Vježbe 3. – dinamički def. klase

Pr. Sa This pokazivacem

```
#include <iostream.h>
```

```
class Gibanje {
    private:
        float s,v,t;

    public:
        float put(){return v *t; }
        float brzina(){ return s/t;}
        float vrijeme(){return s/v;}

        Gibanje ()      {
            cout<< "\n Pozvan je konstruktor bez parametra";
            s= 101; v =5;
            t=7;
        }
        Gibanje (float s,float v,float tt)      {
            cout<< "\n Pozvan je konstruktor s 1 parametrom";
            this->s = s; this->v =v;
            t=tt;
        }
        ~Gibanje() {
            cout<< "\n Pozvan je destruktork ";
        }
};
```

```
void main() {
```

```
    Gibanje StatGib;
    cout<< "\n Put je " << StatGib.put(); // kao gib;put()
    cout<< "\n Vrijeme je " << StatGib.vrijeme();
    cout<< "\n Brzina je " << StatGib.brzina();
```

```

    Gibanje * gib = new Gibanje;      // kao Gibanje gib;
    cout<< "\n Put je " << gib->put(); // kao gib;put()
    cout<< "\n Vrijeme je " << gib->vrijeme();
    cout<< "\n Brzina je " << gib->brzina();
    delete gib;
}
```

Pr. const

```
#include <iostream.h>
```

```
class Gibanje {
    private:
        float s,v,t;
    public:
```

```
float put() const {return v *t; }  
float brzina() const{ return s/t;}  
float vrijeme()const {return s/v;}
```

```
Gibanje ()    {  
cout<< " \n Pozvan je konstruktor bez parametra";  
s= 101; v =5;  
t=7;  
}
```

```
~Gibanje() {  
cout<< "\n Pozvan je destruktork";  
}  
void upisiS(float ss) {s=ss;}  
float dajS() const {return s;}
```

```
};
```

```
void main() {
```

```
const Gibanje * gib = new Gibanje; // pok na const klasu Gibanje - vrijednost se ne mijenja  
//gib->upisiS(5);  
cout<< "\n Vrijeme je " << gib->vrijeme();  
cout<< "\n Brzina je " << gib->brzina();  
delete gib;
```

```
Gibanje * const gib2 = new Gibanje;// const pok na klasu Gibanje - može pokazivati samo na 1 obj.  
gib2->upisiS(5);  
cout<< "\n Vrijeme je " << gib2->vrijeme();  
cout<< "\n Brzina je " << gib2->brzina();  
delete gib2;
```

```
const Gibanje * const gib3= new Gibanje; // const pok na const klasu Gibanje - može pokazivati  
samo na 1 obj koji se ne mijenja.  
//gib3->upisiS(5);  
cout<< "\n Vrijeme je " << gib3->vrijeme();  
cout<< "\n Brzina je " << gib3->brzina();  
delete gib3;
```

```
}
```