

Programowanie obiektowe – Zadanie 1

Grupa A

Stworzyć klasę TRÓJKĄT, przechowującą współrzędne trzech wierzchołków, zaimplementować konstruktor oraz funkcje członkowskie obliczające pole i obwód.

Grupa B

Stworzyć klasę LICZBA_ZESPOLONA, przechowującą część rzeczywistą i urojoną liczby zespolonej, zaimplementować konstruktor oraz funkcje członkowskie obliczające moduł i argument liczby.

Grupa C

Stworzyć klasę WEKTOR, przechowującą kolekcję liczb, zaimplementować konstruktor oraz funkcje członkowskie do losowej generacji liczb i obliczania wartości średniej.

Grupa D

Stworzyć klasę ŁAŃCUCH, przechowującą pojedynczy łańcuch tekstowy, zaimplementować konstruktor oraz dwie funkcje członkowskie, do wycinania spacji i do zamiany wszystkich liter na duże.