

2. labor kis ZH, 2015. március 24., csütörtök 10-12

NÉV (olvasható):

NEPTUN kód:

Készíts komplex szám osztályt, amely a valós és a képzetes részt valós típusú tagváltozóban, az osztályon kívülről elérhetetlenül tárolja!

- Készíts getter és setter függvényeket a tagváltozók lekérdezéséhez és beállításához!
- Legyen alapértelmezett konstruktor, amely 0-ra állítja a számot, valamint olyan konstruktor is, amelynek megadható a valós és a képzetes rész értéke! (egyben is lehet).
- Írj globális függvényt, amely kiszámítja egy komplex szám abszolút értékét!
- Írj tagfüggvényt, amely kiszámítja a hozzá tartozó komplex szám abszolút értékét!
- Készíts main függvényt, melyben bemutatom a megírt függvények működését!

max. 10p, megoldási idő: 15 perc

```
class Komplex {
    double re, im;
public:
    Komplex(double re = 0, double im = 0) :re(re), im(im) {}
    double getRe()const { return re; }
    double getIm()const { return im; }
    void setRe(double re) { this->re = re; }
    void setIm(double im) { this->im = im; }
    double absz()const { return sqrt(re*re + im*im); }
};

double absz(const Komplex &c) {
    return sqrt(c.getRe()*c.getRe() + c.getIm()*c.getIm());
}

int main() {
    Komplex a(3, 4), b;
    b.setRe(10);
    b.setIm(0);
    printf("%g, %g", a.absz(), absz(b));
    return 0;
}
```

2. labor kis ZH, 2015. március 24., csütörtök 10-12

NÉV (olvasható):

NEPTUN kód:

Készíts komplex szám osztályt, amely a valós és a képzetes részt valós típusú tagváltozóban, az osztályon kívülről elérhetetlenül tárolja!

- Készíts getter és setter függvényeket a tagváltozók lekérdezéséhez és beállításához!
- Legyen alapértelmezett konstruktor, amely 0-ra állítja a számot, valamint olyan konstruktor is, amelynek megadható a valós és a képzetes rész értéke! (egyben is lehet).
- Írj globális függvényt, amely kiszámítja egy komplex szám abszolút értékét!
- Írj tagfüggvényt, amely kiszámítja a hozzá tartozó komplex szám abszolút értékét!
- Készíts main függvényt, melyben bemutatom a megírt függvények működését!

max. 10p, megoldási idő: 15 perc

Program például: