

Práctica de Array de Objetos y Funciones Amigas

En la resolución de los siguientes ejercicios anexe la documentación correspondiente, listado del programa y disquete o CD con el programa fuente, para la calificación respectiva de la ejecución del programa. (Si se verifica la copia de prácticas, la nota se divide entre el número de copias.)

ARRAY DE OBJETOS

1. Crear la clase coche de carrera con los siguientes atributos:

Coche
- Placa : Cadena - Nombre del Conductor: Cadena - Tiempo: Float
+ Registra () + MuestraTotal () + MuestraConTiem() + GetFloat () + ModificaTiempo() + Coche () + ~Coche()

Crea el siguiente menú:

1. Llene los datos de N Competidores.
2. Muestre Todos los datos.
3. Muestre nombre y tiempo del ganador
4. Modificar el tiempo

Fecha de Emisión: 30 de marzo, 2010

Fecha de Presentación: 13 de abril

Ponderación. 10 puntos.

ARRAY DE OBJETOS Y FUNCIONES AMIGAS

2. Implemente la siguiente clase:

Numero
- N: Entero
+ LeeNumero () + Invierte () : Entero + Primo() : Entero + Divisores () + GetN() Capicue(Numero obj): Entero

Lea N números enteros si estos no son primos muestre sus divisores y cuente el número de capicúes que se introdujeron.