

Materia: Programación III

Tema: Constructores

Ponderación: 3 pts

Practica correspondiente al segundo parcial

La siguiente práctica será resuelta en laboratorio el día viernes 28 de marzo. Tiene por objeto ejercitar el uso de constructores y destructores

1. ¿Qué es un constructor?, ¿Qué es un destructor? ¿Cuándo se ejecutan?
2. Crear una clase llamada **linea**, que dibuje una línea en la pantalla. Guarde la longitud de la línea en una variable entera privada llamada **len**. Haga que el constructor de **linea** tome como parámetro la longitud de la línea. Haga que el constructor almacene la longitud y dibuje la línea. Escriba además un destructor que borre la línea.
3. Crear una clase que almacene el número de Bs y su equivalente en número de pulgadas. Pasar al constructor de clase el número de Bs y haga que el constructor muestre el número de pulgadas.
4. Crear una clase denominada **dice** que contenga una variable entera privada. Crear una función llamada **roll()** que use el generador de números aleatorios estándar llamado **rand()** para generar un número entre 1 y 6. Después haga que **roll()** muestre ese valor.
5. Dada la siguiente clase ¿cuáles son los nombres de su función constructora y destructora?

```
class mensaje{  
    int x,y;  
    public:  
  
};
```
6. ¿Cuándo se llama a una función constructora? ¿Cuándo se llama a una función destructora?