

Materia: Programación III
Tema: Sobrecarga de constructores
Ponderación: 2 puntos

Práctica correspondiente al segundo parcial

Programa 1: Terminar el programa considerando lo siguiente con respecto a las funciones miembro:

Punto(): constructor por defecto, que inicializa un punto en la posición 0,0.
Punto(int iniX, int iniY): iniX e iniY permitirán inicializar los valores de posX y posY
void trasladar(int nuevoX, int nuevoY): elimina el punto mostrado anteriormente y dibuja otro en las nuevas posiciones
void pintar(int Color): cambia el color del punto

```
#include "iostream.h"
#include "conio.h"

class Punto{
    int posX;
    int posY;
public:
    // Aquí se presentan dos constructores, gracias a la propiedad
    // de sobrecarga de constructores
    Punto();
    Punto(int iniX, int iniY);
    //Destructor
    ~Punto(){ cout<<"Destructor  "; }
    void mostrar();
    void trasladar(int nuevoX, int nuevoY);
    void pintar(int Color);
};
```

Programa 2:

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

class circulo{
    int posX;
    int posY;
    int radio;
    int color;
public:
    circulo();
    circulo(int iniX,int iniY);
    circulo(int iniX,int iniY,int iniR, int iniC);
    ~circulo();
    void mostrar();
    void ocultar();
};
```

```

        void inflar();
        void desinflar();
};

void circulo::mostrar()
{
    setcolor(color);
    circle(posX,posY,radio);
}

void iniciaGraficos()
{
    int gdriver = DETECT, gmode;
    initgraph(&gdriver, &gmode, "c:\\tc3\\bgi");
}

```

En el programa principal ingrese los datos por teclado para crear los circulos C1 y C2. Luego utilice las funciones miembro mostrar, trasladar y pintar

```

main()
{
    iniciaGraficos();
    circulo c;
    c.mostrar();
    getch();
    closegraph();}

```