

Poniższy dokument zawiera informacje na temat zadań rozwiązanych na laboratoriach.

Programowanie obiektowe - zajęcia 6

Tematyka - Budowa komponentowa programu, biblioteka standardowa

1. Budowa komponentowa programów.

1. Otwórz program *Supermarket.cpp*.
2. Zdefiniuj i zainicjalizuj dwie zmienne. Pierwsza z nich będzie wskazywała na wysokość podatku od kupowanych towarów. Powiększ kwotę zakupów dodawanych przez klienta do koszyka o procentową wartość podatku. Druga zmienna powinna wskazywać procentową promocję udzielaną klientowi. Promocja ta ma być udzielana w kasie w przypadku gdy wartość zakupów przekroczy 300.
3. Stwórz nowy projekt i umieść w nim plik *Supermarket.cpp*.
4. Przenieś deklaracje klas do odpowiednich plików nagłówkowego **.h*
5. Przenieś definicje klas do odpowiednich plików **.cpp*.
6. W plikach nagłówkowych wykorzystaj zmienne określone w głównym pliku używając słówka *extern*.

2. Biblioteka standardowa

1. Stwórz *vector* klientów i *vector* kas. Wypełnij je przykładowymi danymi po co najmniej trzy przykłady w każdym kontenerze.
2. Napisz funkcje, która "skasuje" wszystkich klientów z *vectora* w jednej kasie.

```
skasuj(vector<Klient> wektor, Kasa kasa)
```
3. Przy pomocy funkcji `transform` skasuj wszystkich klientów z *vectora* w ten sposób aby każdy kolejny klient szedł do kasy o najmniejszym dotąd utargu.

3. Do własnych rozważań

Polecana strona z dokumentacją <http://www.cplusplus.com/>

1. Zapis do pliku wiadomości o klientach i kasach.
2. Odczytaj z pliku opis klientów i kas.