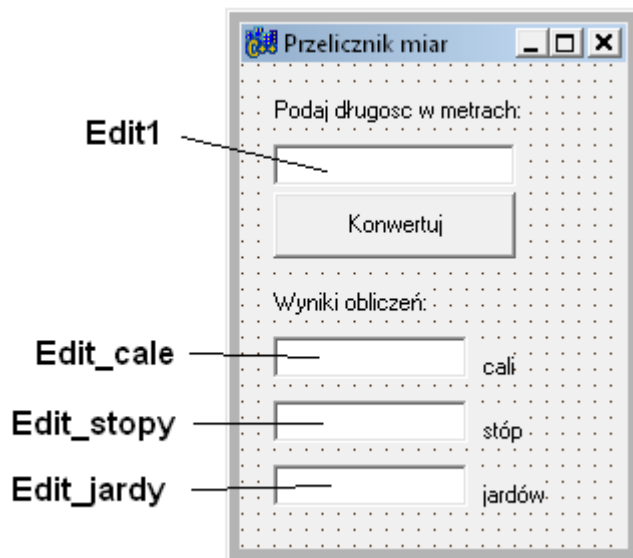


Sprawdzian – Podstawy C++ Buildera, programowanie obiektowe

1. Co oznaczają poniższe kontrolki okna:
 - a. Label
 - b. Edit
 - c. Button
 - d. Checkbox
 - e. ComboBox
2. Zaprojektowano aplikację przeliczającą długość w metrach na cale, stopy i jardy. Okno aplikacji wygląda następująco:



Napisz kod programu, który uruchamia się po naciśnięciu przycisku *Konwertuj*.

Potrzebne wzory:

1 metr = 39,37 cala = 3,28 stóp = 1,09 jardów.

3. Na czym polega programowanie obiektowe?
4. Wyjaśnij pojęcia: klasa, obiekt.
5. Dana jest deklaracja klasy. Co oznaczają elementy oznaczone strzałkami?

```
class Garnek ← a)
{
public:

    string producent; } ← b)
    float pojemnosc;

    Garnek(); }
    ~Garnek();

    void WyświetlInfo(); } ← c)
    void EdytujDane();
};
```

6. Napisz definicję metody **WyświetlInfo()** dla klasy **Garnek**. Metoda ma wyświetlać producenta oraz pojemność garnka.

Nr zadania:	1	2	3	4	5	6	Σ
Max	2.5	6	2	2	3	4	19,5

7.5 – dop, 10.5 – dst, 14.5 – db, 17.5 - bdb