

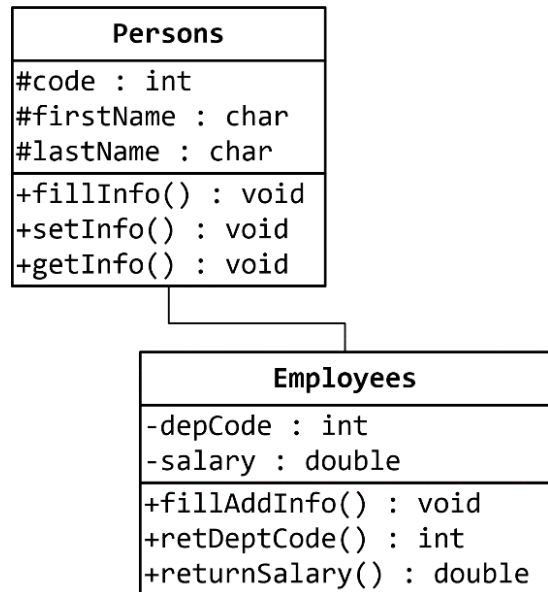
# ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΚΟΤΗΤΑ

## Άσκηση

Να υλοποιηθεί το διπλανό διάγραμμα κλάσεων δύο επιπέδων.

Δίνονται οι κλάσεις Persons και Employees ημιτελείς και εσείς θα πρέπει στα σημεία που σας υποδεικνύονται μέσα στον κώδικα με αριθμούς να:

1. Συμπληρώσετε τις δηλώσεις των κλάσεων.
2. Δηλώστε τα δεδομένα μέλη των κλάσεων.
3. Φτιάξτε τους κατασκευαστές με υπερφόρτωση και στις δύο κλάσεις.
4. Φτιάξτε στην παράγωγη κλάση μία μέθοδο εμφάνισης τιμών των δεδομένων της παράγωγης κλάσης
5. Φτιάξτε μέσα στην main() από ένα αντικείμενο των δύο κλάσεων με τιμές προς τους Constructors,
6. Βάλτε τα αντικείμενα να καλέσουν τις μεθόδους τους.



## Έτοιμος ημιτελής Κώδικας

```
#include <iostream>
#include <string.h>
Using namespace std;

// Αρχή βασικής κλάσης

[1] Συμπληρώστε την δήλωση της βασικής κλάσης

[2] Δηλώστε τα δεδομένα μέλη στο χώρο προστατευμένης πρόσβασης

public:

[3] Συμπληρώστε τους Constructors με υπερφόρτωση και τον Destructor

void fillInfo(){
    cout<<"Give Code: "; cin>>code;
    cout<<"Give First Name: "; cin>>firstName;
    cout<<"Give Last Name: "; cin>>lastName;
}

void getInfo(int aCode, char aFN[], char aLN[]){
    code = aCode;
    strcpy(firstName, aFN);
    strcpy(lastName, aLN);
}

void showInfo()    {
    cout<<"The Code is: "<<code<<endl;
    cout<<"The First Name is: "<<firstName<<endl;
    cout<<"The Last Name is: "<<lastName<<endl;
}

}; // Τέλος της βασικής κλάσης
```

```

// Αρχή παράγωγης κλάσης

[1] Συμπληρώστε την δήλωση της παράγωγης κλάσης

[2] Δηλώστε τα δεδομένα μέλη στο χώρο ιδιωτικής πρόσβασης

public:

[3] Συμπληρώστε τους Constructors με υπερφόρτωση και τον Destructor

void fillAddInfo(){
    cout<<"Give Department Code: "; cin>>deptCode;
    cout<<"Give Salary: "; cin>>salary;
}

[4] Φτιάξτε μία μέθοδο εμφάνισης τιμών
[4] των δεδομένων της παράγωγης κλάσης

int retDeptCode(){
    return deptCode;
}

double returnSalary(){
    return salary;
}

}; // Τέλος της παράγωγης κλάσης

// Αρχή του προγράμματος

int main(){

    // Χειριστείτε τις κλάσεις

[5] Φτιάξτε αντικείμενα των δύο κλάσεων με τιμές προς τους Constructors
[6] Βάλτε τα αντικείμενα να καλέσουν τις μεθόδους τους

return 0;

} // Τέλος του προγράμματος

```