

---

## Introduction au langage C++

---

### 1 - Refaire l'application du cours en utilisant les classes CVivant et CHumain.

Testez cette application d'abord en mode debug (pas à pas).

Testez également le fonctionnement en mode release (mode optimisé en vitesse).

### 2 - Utilisation de la classe CString

Remarque : les fonctions à écrire ici sont du C classique, mais utilisent des classes du C++

Créez un nouveau projet en mode console, pour lequel vous spécifierez que vous souhaitez utiliser les **MFC** (project, settings, onglet général, "shared DLL").

Créez dans le main un objet de classe CString en choisissant un exemple de constructeur à votre guise !

Visualisez la chaîne soit à l'aide de la commande

```
MessageBox(NULL,demo,"fenetre",MB_OK);
```

soit :

```
printf("\n chaine =%s",demo);
```

si demo est votre objet de classe CString.

a- Ecrivez une fonction qui reçoit un objet de classe CString en paramètre, et affiche celui-ci en majuscule.

b- Ecrivez une fonction qui modifie un objet de classe CString, ne conservant que les trois premiers caractères de l'objet d'origine (utilisez un pointeur).

### 3- Utilisation de la classe CFile

Cette classe permet de manipuler les fichiers (à rapprocher des fonctions de C classique fopen, fclose, fwrite, etc).

Ecrivez une fonction qui écrit un octet dans un fichier.

Vérifiez le fonctionnement en écrivant une fonction de lecture (passage par pointeur...).

Définissez une structure pour gérer un client (nom, adresse, etc), avec des tableaux de **char** de taille fixe.

Créez une fonction d'enregistrement et de relecture d'un élément de cette structure dans un fichier.

Créez un fichier avec plusieurs enregistrements, et une fonction de lecture permettant d'aller rechercher un enregistrement précis (n°i) .

---