

Постановка задачи

Создать объект, который сообщает об отработке конструктора и деструктора. У объекта нет свойств и функциональности. Написать программу, которая: 1. Создает объект.

3

Описание входных данных

Отсутствует.

4

Описание выходных данных

5

Первая строка, с первой позиции: Constructor Вторая строка, с первой позиции: Destructor

Метод решения

Объект класса Object

Свойства

Методы

1. Конструктор выводит "Constructor"
2. Деструктор выводит "Destructor"

Используем потоки ввода вывода cin и cout

Описание алгоритма

Класс объекта: Object

Метод: Конструктор

Функционал: Конструктор

Параметры: Нет

Возвращаемое значение: Нет

№	Предикат	Действия	№ Перехода
1		Выводит "Constructor"	0

Класс объекта: Object

Метод: Деструктор

Функционал: Деструктор

Параметры: Нет

Возвращаемое значение: Нет

№	Предикат	Действия	№ Перехода
1		Выводит "Destructor"	0

Функция: Main

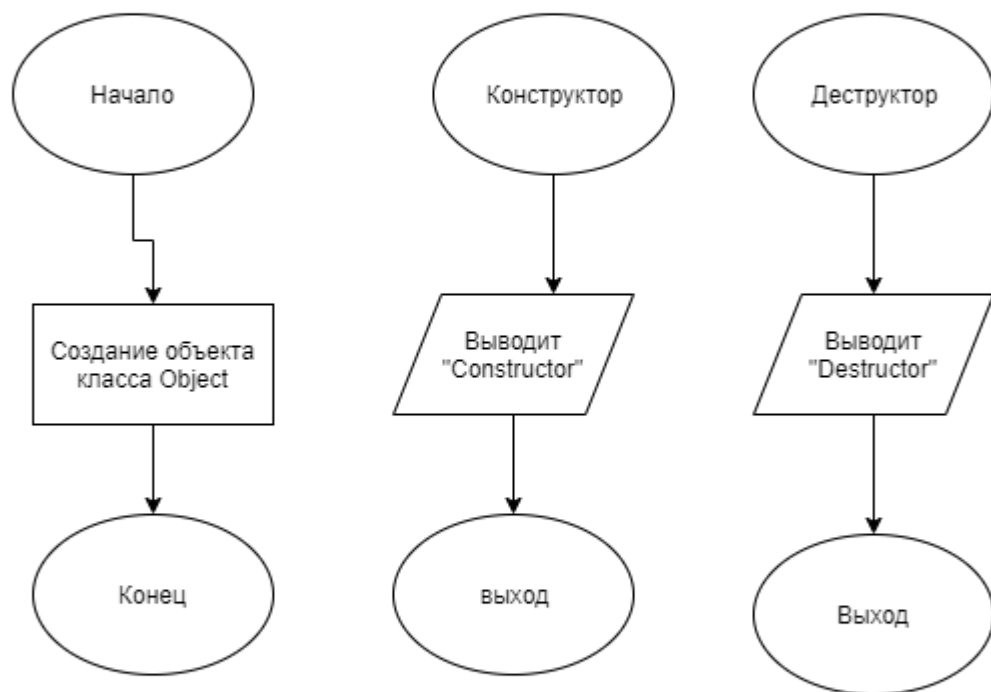
Функционал: Основная программа

Параметры: int

Возвращаемое значение: int

№	Предикат	Действия	№ Перехода
1		Создает объект класса object	0

Блок-схема алгоритма



Код программы

Файл main.cpp

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include "Object.h";
using namespace std;
int main()
{
    Object object;
    return(0);
}
```

Файл Object.cpp

```
#include "Object.h";
Object::Object()
{
    cout<<"Constructor";
}
Object::~~Object()
{
    cout<<endl<<"Destructor";
}
```

Файл Object.h

```
#ifndef OBJECT_H
#define OBJECT_H
#pragma once
#include <iostream>
using namespace std;
class Object
{
public:
    Object();
    ~Object();
};
#endif
```

Тестирование

Входные данные	Ожидаемые выходные данные	Фактические выходные данные
	Constructor Destructor	Constructor Destructor