

## PRÁCTICA 4

### ***Creación dinámica de objetos y trabajo con punteros***

(versión preliminar a detallar con vuestros comentarios en clase)

---

En esta práctica continuamos con la gestión de la *agenda* personal en la que se incluye información sobre personas con la que ya hemos trabajado en las practicas 2 y 3.

En este caso simplemente se va a utilizar una de las ventajas de la encapsulación aportada por la programación orientada a objetos de modo que se va a cambiar la estructura de datos subyacente en la implementación sin cambiar la interfaz pública de los objetos implicados. En este caso se va a cambiar el almacenamiento en un array por un almacenamiento en una lista doblemente enlazada.

#### ***Notas de implementación***

La implementación se hará modelando cada clase de objetos con sus correspondientes ficheros .h y .cpp separados. Todos los métodos de los objetos deben ser estructurados y con buen estilo de programación.

#### ***Memoria de la práctica***

La memoria de esta practica consiste en el código debidamente comentado.

Se recuerda a todos los alumnos la necesidad de almacenar las practicas en 2 disquetes diferentes. Uno de trabajo y otro de seguridad que debe mantenerse actualizado. De este modo con 4 disquetes por grupo no es posible perder la practica.