

Crear una clase cuya implementación esté en otro fichero

Escrito por adrianvaca

Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:58 -

Esta es una duda muy frecuente y que varias personas no saben como resolver, el título del presente artículo lo dice todo:

Como crear una clase cuya implementación esté en otro fichero

Para esto vamos a usar el compilador Turbo C++ 3.0, si no lo tienen descárguenlo de la sección [Compiladores](#) antes de seguir.

Bien supongamos que tenemos el siguiente programa:

```
codeDivStart()#include <iostream.h>
#include <conio.h>

class punto {
    float x, y;

    public:
        punto(float=0, float=0);
        void aumentar(float, float);
        void imprimir(void);
};

punto :: punto(float cx, float cy){
    x=cx;
    y=cy;
}
void punto :: aumentar(float c1, float c2){
    x=x+c1;
    y=y+c2;
}
void punto :: imprimir(void){
    cout
```