



СУ „Св. Климент Охридски“, ФМИ

СПЕЦИАЛНОСТ „СОФТУЕРНО ИНЖЕНЕРСТВО“

Обектно-ориентирано програмиране, 2019-2020 г. Задача за домашно №2

Спазвайте практиките за обектно-ориентирано програмиране,
коментирани на упражнения и лекции.

Задача 1 (2 точки)

Имплементирайте операторите << и >> за класа *MyString*

MyString.hpp

```
class MyString{
private:
    char* content;
public:
    MyString();
    MyString(const char* input);

    MyString(const MyString& from);

    MyString& operator=(const MyString& from);

    ~MyString();

    void append(char to_append);
    void print();
};
```

MyString.cpp

```
MyString::MyString()
{
    content = new char[1];
    content[0] = '\0';
}

MyString::MyString(const char* input)
```

```

{
    int len = strlen(input);
    this->content = new char[len + 1];

    strcpy(this->content, input);
    this->content[len] = '\0';
}

MyString::MyString(const MyString& from)
{
    int len = strlen(from.content);
    this->content = new char[len + 1];
    strcpy(this->content, from.content);
}

MyString& MyString::operator=(const MyString& from)
{
    if(this != &from)
    {
        delete[] content;

        int len = strlen(from.content);
        this->content = new char[len + 1];
        strcpy(this->content, from.content);
        this->content[len] = '\0';
    }
    return *this;
}

MyString::~MyString()
{
    delete[] this->content;
}

void MyString::append(char to_append)
{
    int len = strlen(this->content);
    char* new_content = new char[len + 2];
    strcpy(new_content, this->content);
    new_content[len] = to_append;
    new_content[len + 1] = '\0';
    delete[] this->content;
    this->content = new_content;
}

void MyString::print()

```

```
{  
    std::cout << this->content << std::endl;  
}
```

Задача 2 (2 точки)

Рефакторируйте *IntCounter* от первого домашнего, да работи с темплейти, по дадения код:

IntCounter.hpp

```
class IntCounter {  
private:  
    int* ptr = nullptr;  
    int* counter = nullptr;  
  
    void add_reference();  
    void remove_reference();  
    void freeMemory();  
  
    void redirectPointers(int* newPtr, int* newCounter);  
    void redirectPointers(const IntCounter& rhs);  
  
public:  
    IntCounter() = default;  
  
    IntCounter(int* newPtr);  
    IntCounter(const IntCounter& rhs);  
    IntCounter& operator=(const IntCounter& rhs);  
    ~IntCounter();  
  
    int get_count() const;  
    int get_value() const;  
};
```

IntCounter.cpp

```
void IntCounter::add_reference() {  
    *(this->counter) += 1;  
}  
  
void IntCounter::remove_reference() {  
    *(this->counter) -= 1;
```

```

}

void IntCounter::freeMemory() {
    delete this->ptr;
    delete this->counter;
}

void IntCounter::redirectPointers(int* newPtr, int* newCounter) {
    this->ptr = newPtr;
    this->counter = newCounter;
}

void IntCounter::redirectPointers(const IntCounter& rhs) {
    this->redirectPointers(rhs.ptr, rhs.counter);
}

IntCounter::IntCounter(int* newPtr) {
    this->redirectPointers(newPtr, new int(1));
    // this->ptr = ptr;
    // this->counter = new int(1);
}

IntCounter::IntCounter(const IntCounter& rhs) {
    this->redirectPointers(rhs);
    this->add_reference();
}

IntCounter& operator=(const IntCounter& rhs) {
    // Two objects are the same if they have the same pointer int*
ptr,
    // which is different from the usual check in operator=
    if (this->ptr != rhs.ptr) {
        // Remove reference from the old pointer and check if deletion is
due
        this->remove_reference();
        if (this->get_count() == 0) {
            this->freeMemory();
        }

        // Point the variables to the new pointer and add a reference
        this->redirectPointers(rhs);
        this->add_reference();
    }
    return *this;
}

```

```

IntCounter::~IntCounter() {
    this->remove_reference();
    if (this->get_count() == 0) {
        this->freeMemory();
    }
}

int IntCounter::get_count() const {
    return *this->counter;
}

int IntCounter::get_value() const {
    return *this->ptr;
}

```

Задача 3 (4,5 точки)

Реализирайте примитивна версия на стандарта *JSON*. В нашият *JSON* ще имаме два типа обекти - *JSONObject*, който е двойка от ключ (низ) и някаква стойност. Другият тип обект е *JSONArray* - той ще държи в себе си динамичен масив от обекти на класа *JSONObject*. Освен това, *JSONArray* трябва да може да добавя нови обекти по ключ и стойност, да премахва елементи по ключ, както и да връща стойност, отговаряща на даден ключ.

Приема се, че няма да се въвеждат дублиращи се ключове.

Задача 4 (1,5 точки)

За класът *JSONArray* напишете функция: за записване на *JSONArray* във файл. **Функцията да пише в края на файла, който е отворен.**

Сами изберете формата на файловете

Ограничения и изисквания

- Предаване на домашното в указания срок от всеки студент като .zip архив със следното име: (номер_на_домашно)_SI_(курс)_(група)_(факултетен_номер), където:
 - (номер_на_домашно) е цяло число, отговарящо на номера на домашното за което е отнася решението (например 2);
 - (курс) е цяло число, отговарящо на курс (например 1);

- **(група)** е цяло число, отговарящо на групата Ви (например 1);
- **(факултетен_номер)** е цяло число, отговарящо на факултетния Ви номер (например 63666);
- Архивът да съдържа само изходен код (.cpp и .h/.hpp файлове) с решение отговарящо на условията на задачите, като файловете изходен код за всяка задача трябва да са разположени в папка с име (номер_на_задача), където (номер_на_задача) е номера на задачата към която се отнася решението;
- **Не е разрешено** да ползвате класове от библиотеката STL като std::string, std::vector, std::stack и др.
- Качване на архива на посоченото място в Moodle;

Пример за .zip архив за домашно: 2_SI_1_1_63666.zip