

## מבנה זיכרון ושפת ++C, מטלה 1

תאריך חשיפה: 03-08-2018

## הנחיות כלליות:

- מטלה זאת נעשית ביחידים בלבד.
- יש לכתוב הערות במקומות המתאימים ולהשתמש בשמות משתנים משמעותיים.
- אחרי סיים המטלה, יש לדחוס את כל קבצי המקור לתוך קובץ מסוג ZIP ששמו הוא מס' תעודת הזהות של הסטודנט. יש להגיש רק את קבצי המקור, עם סיומת CPP (ולא כל קובץ אחר), דחוסים לתוך קובץ ZIP בלבד (לא 7z ,rar, או כל סוג אחר). אין להגיש קבצים מסוג zIP הגשת העבודות תתבצע דרך מערכת הגשת העבודות במידע אישי של הסטודנט במודל. לא יתקבלו עבודות שנשלחו בדואר אלקטרוני!
  - מטלה שלא תתקמפל תקבל 0. בָּדקו את הקבצים שאתם שולחים לפני ההגשה!
  - חלק מהמטלה ייבדק באמצעות בדיקות אוטומטיות. לכן, יש להקפיד על הפלטים בדיוק כפי שיוגדר בכל סעיף.

## : מחלקות 3 במטלה זו עליכם לכתוב

## :בנה מחלקת Bankaccount אשר תכיל

- תכונה פרטית בשם sum מסוג float שתייצג את כמות הכסף בחשבון.
  - תכונה בשם code אשר תכיל קוד סודי שיוכנס לבנאי.
    - בנאי אשר מקבל רק קוד סודי, ומאתחל את הסכום באפס.
      - בנאי אשר מקבל גם קוד סודי וגם סכום כסף התחלתי.
- לקוח (מרגע שנקבע, אין ללקוח set ו-get למשתנה code למשתנה אין ללקוח אפשרות לשנותו או לברר מהו.
  - יהיו שלוש מתודות-ממשק (במקום get הסטנדרטיות): sum יהיו שלוש מתודות-ממשק
- יוחזר אם הכסף, ולא יוחזר פכון הכסף, ולא יוחזר פנו מתודת get מתודת מתודת שגיאה. 0 ותודפס הודעת שגיאה.
  - 2. מתודת deposit המאפשרת להוסיף כסף לחשבון (סכום חיובי בלבד!).
- 3. מתודת withdraw המאפשרת למשוך כסף (סכום חיובי בלבד!) אך מקבלת בנוסף לסכום גם קוד. אם הקוד שגוי תודפס הודעת שגיאה ופעולת המשיכה לא תתבצע.
  - כמו-כן, הגדר את קשרי הידידות הבאים:
  - 1. למתודת checkaccount של מחלקת Teller (פקיד בנק).
    - .2. למחלקת Bankmanager.
- 2. בנה מחלקת Teller אשר תכיל מתודה בשם Checkaccount. מתודה זו תקבל מצביע לעצם מסוג Bankaccount ותברר מה היתרה בחשבון גם מבלי לדעת את הקוד הסודי.
  - 3. בנה מחלקת **Bankmanager** אשר תירש ממחלקת Betcode. כנה מחלקת getcode ו-getcode שמקבלות מצביע לעצם מסוג יהיו גם מתודות של bankaccount ומסוגלות לברר מה הקוד הסודי ואף לשנותו.



Your request was denied! No money for you!

1980.12 shekels accepted.

I have 23570.1 shekels.

The code has been changed.