

Laboratorium AiSD

Lista 2

Iteratory

Proszę pamiętać, że **część rozwiązania** zadania stanowi również **zestaw testów** zaimplementowanych algorytmów i/lub struktur danych. Dodatkowo, proszę zwracać uwagę na **powtarzające się fragmenty** kodu i wydzielać je do osobnych funkcji/klas.

1. Zaimplementuj i przetestuj:
 - a. Napisz klasę *TableIterator<E>* implementującą iterator zwracający kolejne elementy tablicy typu *E*,
 - b. Zdefiniuj klasę *Table<E>* reprezentującą tablicę typu *E*. Klasa musi umożliwiać iterowanie po elementach tablicy z wykorzystaniem pętli *foreach*,
2. Zdefiniuj klasę *ShiftIterator<E>* przyjmującą iterator elementów typu *E*. Najpierw zwraca on kolejne elementy iteratora-parametru, następnie zwraca elementy zaczynając od drugiego elementu, potem – od trzeciego itd.

Przykład 1:

Tablica: { 1, 2, 3 }

Wartości iteratora ShiftIterator:

Nr wywołania	1	2	3	4	5
Wartość	1	2	3	2	3

Przykład 2:

Tablica: { 'a' }

Wartości iteratora:

Nr wywołania	1	2
Wartość	'a'	