

◀ Info2 (Ahaus) – Sommersemester 17

Aufgabenblatt 4: Komplexere Klassen und Klassenentwurf

Kapitel 1: Praktikumsaufgaben

4.1.1: Klasse mystring ✓

Realisieren Sie den Datentyp `mystring` aus der Aufgabe Datenstruktur `mystring` jetzt als Klasse in C++. Definieren Sie verschiedene Konstruktoren für die Klasse einmal für die Instantiierung ohne und einmal mit Initialtext. Verwenden Sie in geeigneter Weise überladene Operatoren (z.B.: `+=` für `str_add`).

Stellen Sie auch Ihr Testprogramm entsprechend um.

Feedback

Du hast am 12.05.17, 14:31 folgendes Feedback zu dieser Aufgabe abgegeben:

bearbeitet: komplett

Schwierigkeit: 8/10

Spaß: 10/10

Zeit: 60min

4.1.2: Entwurf und Implementierung der Klasse kasse

Entwerfen und implementieren Sie eine Klasse `kasse`, die eine Supermarktkasse mit automatischer Geldrückgabe modelliert.

Die Kasse sollte intern einen Speicher für alle Euro-Münzen und –Scheine enthalten und beliebige Beträge einnehmen und das entsprechende Rückgeld – natürlich im Rahmen des im Speicher verfügbaren Bargeldes - auszahlen können. Eingenommene Beträge werden dabei dem Geldspeicher zugeführt. Trennen Sie beim Entwurf der Klasse konsequent zwischen öffentlichen und privaten Members und legen Sie besonderen Wert auf das Design der öffentlichen Schnittstelle.

Die Funktionalität der Kasse sollte sich auf die Durchführung der erforderlichen Transaktionen beschränken und keine Benutzerschnittstelle (Eingabe von Tastatur, Ausgaben auf den Bildschirm) enthalten. Erstellen Sie in einer separaten Datei ein Anwendungsprogramm, das eine Kasse instantiiert und testet. Dieses Programm soll alle Interaktionen mit dem Benutzer abwickeln und bei Bedarf auf die Funktionen der Kasse zugreifen.