

Praktikum ‚Objektorientierte Programmierung‘

Aufgabenblatt 6

Aufgabe 1:

Ergänzen Sie Ihre Klasse `Friends` - mit möglichst wenig Redundanzen - um eine Methode `void add(const std::string& name)` die einen Namen zu Ihrer Freundesliste hinzufügt. Der folgende Test soll bestanden werden:

```
std::string names[2] = {"Donald", "Daisy"};
Friends friends(names, 2);
friends.add("Gustav");
assert(friends.name(2) == "Gustav");
```

Hinweis: Beachten Sie die Speicherverwaltung.

Aufgabe 2:

Ergänzen Sie Ihre Klasse `Friends` um einen Destruktor. Fügen Sie - ausnahmsweise - eine Ausgabe in den Destruktor ein. So können Sie prüfen, ob der Destruktor aufgerufen wurde. Es ist nicht einfach einen Destruktor zu testen. Entwickeln Sie darum eine kleine Funktion, in der ein Objekt implizit zerstört wird und eines explizit zerstört wird. An den Ausgaben soll erkennbar sein, wann das Objekt zerstört wurde.

Aufgabe 3:

Ergänzen Sie Ihre Klasse sinnvoll um die Vergleichsoperatoren `==` und `!=`. Eine *wenig* sinnvolle Implementierung ist beispielsweise

```
bool operator==(const Friends &other) const {
    return true;
}
```

Entwickeln Sie Code, um die Operatoren umfassend zu testen.