Тренировочное задание по программированию: Макрос LOG

Условие

Вам дан класс Logger и макрос LOG

class Logger {

public:

  explicit Logger(ostream& output\_stream) : os(output\_stream) {

  }

  void SetLogLine(bool value) { log\_line = value; }

  void SetLogFile(bool value) { log\_file = value; }

  void Log(const string& message);

private:

  ostream& os;

  bool log\_line = false;

  bool log\_file = false;

};

#define LOG(logger, message) ...

Параметры макроса LOG — объект класса Logger и строковое сообщение, которое должно быть передано в метод Log. В зависимости от настроек объекта класса Logger логируемое сообщение должно предваряться именем файла или номером строки. Смотрите юнит-тесты в заготовке решения для более подробного описания поведения.

Реализуйте макрос LOG так, чтобы он добавлял в логируемое сообщение имя файла и номер строки в зависимости от настроек объекта logger. Пришлите на проверку cpp-файл, содержащий

* реализацию макроса LOG
* объявление класса Logger, при этом вы можете при необходимости добавлять в него дополнительные поля и методы
* определения всех методов класса Logger

[log.cpp](https://d3c33hcgiwev3.cloudfront.net/j612m2NVEeiEZRKxXgWFpg_90050c20635511e8b5518f2623e240b4_log.cpp?Expires=1617062400&Signature=c4858O-PZq6bBec3RPNAQWH064b1P81693JnvGOlJ67LLhBjOHxCaftXoYcmmWIegyeeJwcBfYs6FdCpkW0R3LmURAccSv39k5gqkMkxUuJb7JuVfngoTWxZYWlLvMTwn1f8ON82xEv1sq~mSyztiECRMu1CxcNR6oRzInlJ65o_&Key-Pair-Id=APKAJLTNE6QMUY6HBC5A)

### Замечание

Если вы используете Visual Studio, у вас могут не проходить юнит-тесты из заготовки, потому что в этой среде макрос \_\_FILE\_\_ раскрывается в абсолютный путь до файла. Учитывайте это при отладке своего решения.