

① Was darf/muss in einer .h oder in die .c

struct s; .h

struct s ss; .c

struct sp *; .h

#include "other.h" .h

② Bilden Sie die Quersumme, vervollständigen Sie — und nutzen sie die Funktion int char2int(char c);

```
cursor → char *string[] = " ---- ";  
int quersum = 0;  
char *cursor = string;
```

```
while(cursor != '\0') {  
    foo(_____, _____);  
}
```

Schreiben Sie die Funktion foo

```
③ struct knoten {  
    int value;  
    struct knoten *next;  
};
```

Man bekommt einen Kopfzeiger übergeben auf eine Liste. Diese soll tief kopiert werden.

```
struct knoten *copy(struct knoten *head) { ... }
```

④ Stackframe wie letztes Jahr (Aufgabe 2)

⑤ ~~Vererbung / Polymorphie~~

~~- class Person
 - int alter~~

⑤ Vererbung

- gegeben Klasse Ort
- schreiben von Person in .h und .cpp
 - int alter
 - std::string für name
 - Ort* für wohn- und geburtsort
 - Constructor mit Initialisierungsliste
 - setAlter(int alter);
 - getName()
 - geeigneten Destructor
- schreiben von Baby in .h und .cpp
 - erbt von Person
 - setAlter() polymorph
 - Constructor [alter immer 0]
 - ↳ setAlter soll Fehler werfen wenn ~~ist~~ Übergabe $\neq 0$
sonst von Person aufrufen

⑥ Operatoren überladen

siehe letztes Jahr Aufgabe ⑥

⑦ Java und C++

- 1) Was ~~haben~~ Java als auch C++ Subklassen von ihren Basisklassen
- 2) Was ~~haben~~ können Java Subklassen nicht eben im Gegensatz zu C++?
- 3) wie muss man Code fragment ändern, sodass die Fehlermeldung kommt: "unreachable"?)