//知识点: 类间关系、类的设计

- 1.贼(Thief)偷窃行人(Walker),每个行人都有随身带的钱,贼偷窃一个行人,他的钱就增加相应的钱包里的钱数。请实现 Thief 类和 Walker 类,并编写 main 函数进行测试。
- 2.警察局有多名警察(Police),每个警察抓获一名贼(Thief),警察局(PoliceStation)的声望就增加 1 点,该警察的奖金就增加 100 元,贼的金钱减为 0。请实现 PoliceStation、Police 和 Thief 类,并编写 main 函数进行测试。可参照的用例:警察局 S 有警察 p1、p2、p3,贼有 t1、t2、t3、t4; p1 抓获 t2、t3,p2 抓获 t4,p3 没抓获任何贼; t1 的初始金钱为 500,t2 的初始金钱为 800,t3 的初始金钱为 300,t4 的初始金钱为 1000,S 的初始声望为 100,警察的初始奖金为 0;输出最终 S 的声望,每个警察的奖金数。
- 3.在2的基础上,再加上1中的类,试一试。
- 4.用简单双向关联和关联类的形式分别实现男人(Man)和女人(Woman)间的一对一关系。
- 一个未婚男人可以和一个未婚女人结婚;
- 一个已婚男人可以其妻子离婚;
- 一个未婚女人可以和一个未婚男人结婚;
- 一个已婚女人可以其丈夫离婚;
- 一个已婚男人可以"知道"其妻子;
- 一个已婚女人可以"知道"其丈夫;

## 5.已知下表中类 A 和类 B 的代码:

```
class A {
                                             class B {
public:
                                             public:
  A(int num):mData(num){}
                                               B(int num=0):pa(new A(num)) { }
  ~A() {}
                                               ~B() {delete pa;}
  int GetData( ) const { return mData; }
                                               B(const B& rhs) {
  void SetData(int data) { mData = data; }
                                                  pa=new A(*rhs.pa);
private:
  int mData;
                                               B& operator=(const B& rhs) {
                                                  if (this!=&rhs) {
};
                                                    delete pa;
                                                    pa=new A(*rhs.pa);
                                                  return *this;
                                               A* operator->() const {return pa;}
                                               int GetData() const { return pa->GetData();}
                                               void SetData(int data) { pa->SetData(data); }
                                             private:
                                               A* pa;
```

a)现需要以**引用计数**的方法,重新实现类 B,要求类 A 不得做任何修改。

b)请在 a)的基础上,以 Copy On Write 的方式修改类 B 的实现,使得 B 类对象访问 B 类的成员 SetData(int);时,可以修改 B 类对象中 pa 指针指向的 A 类对象的数据成员,也就是说,使用 B 类对象时,对于以**只读方式**访问 A 类的成员,**使用引用计数**;对于以**写方式**访问 A 类的成员,要先进行深赋值,然后再写数据。引用计数及写时复制请参阅第 11 章课程视频或课件(24-30 页)

```
6.实现课堂上讲解的分页器类(Paginate),不用实现输入指定页的部分。
例如,对于如下主函数:
int main() {
 Paginate pager(1,13);
 for(int i=1;i<=13;++i) {
   //i 当前页, 13 总页数
   pager.setPage(i,13).show();
 }
 cout<<"start move...."<< endl;
 pager.setPage(5,13).show();
 pager.next().show();
 pager.prev().show();
 //直接翻5页
 pager.nextN().show();
 pager.next().show();
 pager.prevN().show();
 return 0;
}
其输出为: (+表示是当前页)
上页 1+2345 … 13 下页
上页 12+345 … 13 下页
上页 123+45 … 13 下页
上页 1234+5 … 13 下页
上页 12345+ … 13 下页
上页 1 … 6+78910 … 13 下页
上页 1 … 67+8910 … 13 下页
上页 1 … 678+910 … 13 下页
上页 1 … 6789+10 … 13 下页
上页 1 … 678910+ … 13 下页
上页 1 … 9 10 11+ 12 13 下页
上页 1 … 9 10 11 12+ 13 下页
上页 1 … 9 10 11 12 13+ 下页
start move....
上页 12345+ … 13 下页
上页 1 … 6+78910 … 13 下页
上页 12345+ … 13 下页
上页 1 … 678910+ … 13 下页
```

上页 1 … 9 10 11+ 12 13 下页