

Bizden kullanıcının girdiği kova sayısı kadar içerisinde top tutabilen boş kova oluşturan, sonrasında kullanıcının seçimlerine göre bu kovalarla ve içindeki toplarla ilgili işlem yapan bir program istenmiş. Her kovanın bir rengi, içinde topu temsil edecek olan bir harf olması ve her kovanın altında kova nesnesinin heap bellek bölgesindeki adresiyle, içinde barındırdığı top nesnesinin heap bellek bölgesindeki adresinin yazılı olması istenmiş. Sınıf nesnelerinin hepsinin heap bellek bölgesinde olması, program süresince ve kapandığında çöp oluşmaması; kovalarda top olmadığına NULL yazdırılması istenmiş. Son olarak da MinGW derleyicisinde ödevi derlememiz istenmiş.

Ödevi yaparken renklendirme yapmayı, makefile yazmayı öğrendim. Header dosyalarla source dosyalar arasındaki ilişki kurma konusunda bildiklerimi pekiştirdim. Pointer kullanmayı, pointerların adreslerine erişmeyi öğrendim. Yok edici metotlarla yapıcı metotları kullanmayı öğrendim. Private-public önemini anladım. Heap bellek bölgesini kullanırken geride çöp bırakmamayı öğrendim. Zaman zaman aldığım hatalar yüzünden tüm kodu yeniden tasarlamam, düşünmem gerekti... Mingw diğer derleyiciler kadar açık bir şekilde hataları söylemediği için biraz zorlandım. Ara ara kontroller ekledim yokEdildiMi, dolumu gibi... Kovaların içinde topun olup olmadığını kontrol ederken NULL kullanamadım, dolumu diye bayrak bi kullandım.