

Übung 3

1. Erweitern Sie die Klasse für die folgenden Operatoren um einfach mit verschiedenen Objekten der Klasse arbeiten zu können:
`+=, +, ==, !=, <, <=, >, >=`
2. Ersetzen Sie `printf/fprintf` durch Ausgaben mit `cout/cerr`.
3. Ergänzen Sie eine Überladung des `<<` Operators um Objekte der Klasse `MyString` wie andere Datentypen auf einen Stream ausgeben zu können. Ersetzen Sie dafür die bisherige `print()` Methode durch eine `printOn(ostream&) Methode`.
4. Ergänzen Sie Überladungen der folgenden Operatoren um auch dann einfach arbeiten zu können wenn der erste Operand ein traditioneller C String (`char *`) ist (z.B. „test“ == a mit a als Objekt der Klasse `MyString`):
`+, ==, !=, <, <=, >, >=`

Zusammen mit der bereitgestellten „main.cpp“ Datei sollte folgende Ausgabe erfolgen:

```
>< mit Laenge 0  
>Testfall< mit Laenge 8
```

