

1. אם נשתמש גם בConstIterator ובIterator בClass אחד כאשר נרצה להשתמש באופרטור ++ על רשימה קונסט לא נוכל להתקדם עם המצביע משום שהוא קונסט ולא נוכל לבצע את ההשמה לאיבר המוגדר הבא לפי האופרטור שלנו. ולכן לא נשלים את הלולאה שביצענו באמצעות האיטרטור.

2. א. Expand- הנחנו כי קיימת פעולת השמה בקלאס T.
ב. copy constructor- הנחנו כי קיימת פעולת השמה בקלאס T.
ג. Pushback- הנחנו כי קיימת פעולת השמה בקלאס T.
ד. Popfront- הנחנו כי קיימות פעולת השמה, ודיסטורקטור בקלאס T.
ה. Operatot=- הנחנו כי קיימת פעולה השמה בקלאס T.
ו. בדיסטורקטור הנחנו כי קיים דיסטורקטור שעובד בקלאס T.

3. undefined reference

שגיאה עולה בשלב הלינקינג, כאשר יש TENPLATE הקומפיילר מהדר לפי הצורך את הקלאס לפי הערכים של T שהוא צריך, וכאשר זה בCPP הוא לא יכול לשנות את T ולהציב את המשתנה בו הוא משתמש ולכן כשמגיע לשלב הלינקינג לא מצליח לסיימו ושולח שגיאה.

4. קודם כל מגיע לסטודנטית כל הכבוד על כך שיש לה זמן לעשות פרוייקט מהצד בזמן שאנחנו עסוקים בטורי חזקות. באשר לשאלה, נשתמש בFUNCTOR.
נבנה Class שנקרא לו לדוגמא DividesBy שמקבל מספר שלם בזמן הריצה לבנאי אשר המספר הנ"ל ישמש כמחלק בפונקציה. בתוך Class נבצע Operator overloading עבור האופרטור () אשר יקבל בסוגריים את המספר אנו רוצים לבדוק ויחזור bool אשר יסמן האם מחלק במספר אשר בנינו את האובייקט איתו.