

1. נרצה לתת את האופציה `Iterator` ו-`ConstIterator` כדי להימנע משגיאות המרה בין `const` ל-`non const` לדוגמה: באיטרטור רגיל באופרטור כוכבית ערך ההחזרה יהיה ניתן לשינוי ולכן `const` , במקרה זה נגיע לבעיית המרה בין הערך `const` לערך `non const`

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, ודיסטרוקטור בקלאס `T`.  
ה. `Operatot=` - הנחנו כי קיימת פעולה השמה בקלאס `T`.  
ו. בדיסטרוקטור הנחנו כי קיים דיסטרוקטור שעובד בקלאס `T`.

3. `undefined symbols for architecture.`

שגיאה עולה בשלב הלינקינג, כאשר יש `TENPLATE` הקומפיילר מהדר לפי הצורך את הקלאס לפי הערכים של `T` שהוא צריך, וכאשר זה ב-`CPP` 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 ב-`FUNCTOR`.  
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.