1. נרצה לתת את האופציה בIterator ובConstIterator כדי להימנע משגיאות המרה בין const לnon const לדוגמה: באיטרטור רגיל באופרטור כוכבית ערך ההחזרה יהיה ניתן לשינוי ולכן לא const , במקרה זה נגיע לבעיית המרה בין הערך הconst לערך הnon 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 קיימת פעולת השמה בקלאס T.

ה. Operatot=- הנחנו כי קיימת פעולה השמה בקךאס 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 בCPP הוא לא יכול לשנות את T ולהציב את המשתנה בו הוא משתמש ולכן כשמגיע לשלב הלינקינג לא מצליח לסיימו ושולח שגיאה.

1. 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 הClass 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.