

Praktikum ‚Objektorientierte Programmierung‘

Aufgabenblatt 10

Wie in der Vorlesung besprochen, empfehle ich die Compiler-Flags `-Wall` und `-Wextra`. Um möglichst im Einklang mit der Vorlesung zu sein, sollten Sie dafür sorgen, dass Ihr Compiler den C++14-Standard unterstützt. In keiner der Aufgaben darf der *globale* Namensraum genutzt werden. Definieren Sie einen eigenen Namensraum. Die Anweisung `using namespace` darf nicht genutzt werden.

Aufgabe 1:

Ändern Sie die Klasse `City` so, dass die Sehenswürdigkeiten nicht mehr in einem Attribut vom Datentyp `std::unique_ptr<std::string[]>` abgelegt werden, sondern in einem vom Typ `std::vector<std::string>`. Die Schnittstelle und somit auch die Tests können also unverändert bleiben. Innerhalb der Klasse müssen jedoch *erhebliche* Änderungen durchgeführt werden. Sorgen Sie insbesondere dafür, dass `City` der Nullregel genügt.

Hinweis: Nutzen Sie ein `typedef` damit Sie den Datentyp `std::vector<std::string>` nicht wiederholen müssen.