

C++ Datorlaboration nummer 6

För betyget Godkänt

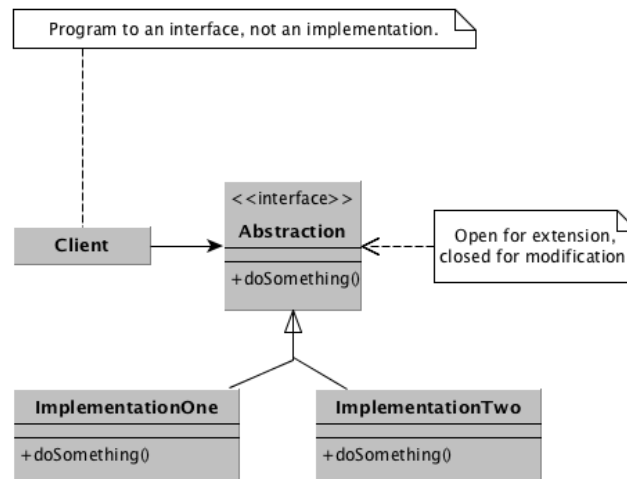
Implementera ett STRATEGY PATTERN som kan utföra addition, subtraktion och multiplikation som olika beteenden/strategier med hjälp av objekt ifrån klasserna: **OperationAdd**, **OperationSubtract** och **OperationMultiply** med två stycken heltal ifrån Client/Context via «Interface»:et **Strategy**. Alla strategier ska anropas med hjälp av lämpligt objekt och metodnamnet `compute(int tal1, int tal2)`. Ett heltal ska returneras så att Client/Context kan skriva ut följande på skärmen:

10 - 3 = 7

10 + 3 = 13

10 * 3 = 30

.



Figur 1: Principdiagram över STRATEGY PATTERN.

För betyget Väl godkänt

Implementera ett STRATEGY PATTERN som kan utföra två olika sorteringsbeteenden/strategier, för en mängd heltal, så det är möjligt att byta mellan de olika varianterna under körning (*Run-time*). Ditt program ska kunna hantera sorteringen av en vektor med 10000 slumpvisa heltal (med sorteringsordningen lägsta tal till högsta tal). Strategierna anropas med lämpligt objekt och metoden `sort()` via «Interface»:et **Strategy**. Sorteringsalgoritmerna är valfria så triviala algoritmer som BUBBLE SORT går alldeles utmärkt att använda.