

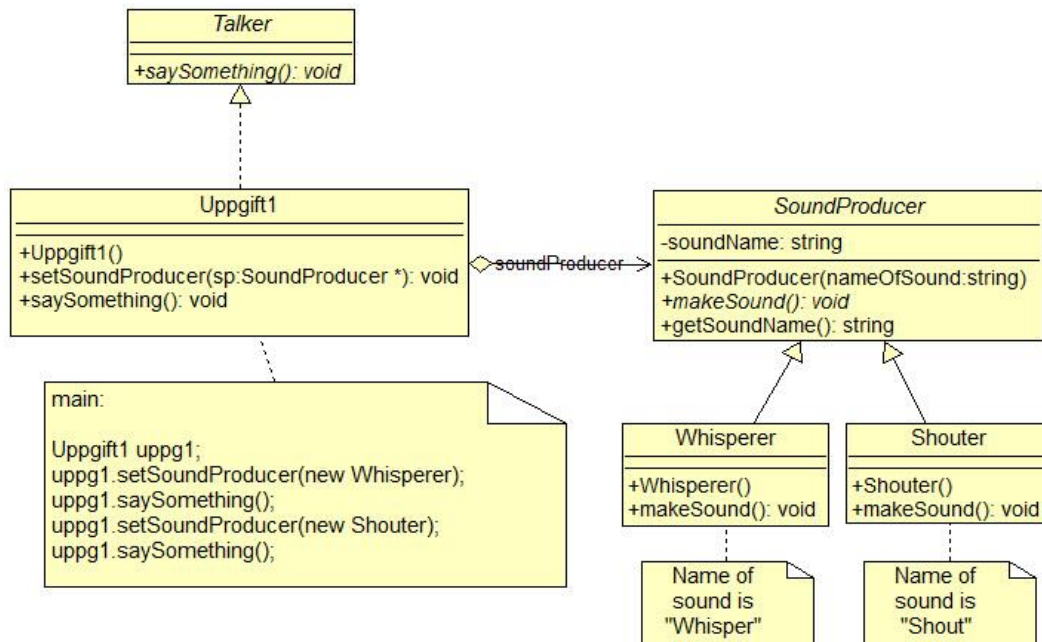
Lab 1 – UML

Designmönster med C++

Syfte: Tillämpning av UML.

Uppgift

Tolka nedanstående klassdiagram och skriv motsvarande C++-program! Klassdiagrammet ger inte hela lösningen utan du får göra rimliga kompletteringar.



Exekvering ska ge följande resultat:

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Whisper: Ssch,hush,hush
Shout: WOW YEEH!!
Tryck på en valfri tangent för att fortsätta...
```

Där direkt information saknas får du använda din slutledningsförmåga. Tänk på basklasser med virtuella funktioner ska ha en virtuell destruktör.

Krav på lösningen

Alla delar i klassdiagrammet ska representeras i lösningen och lösningen får inte motsäga klassdiagrammet. I den uppgiften liksom i alla laborationer i kursen är kravet att inget minnesläckage får förekomma. Om dynamisk allokering ska göras ska du använda "smart pointers" eller deallokera med delete.

Redovisning

Zippa ihop lösningen (VisualStudio-projekt eller QT-projekt) och lämna i uppgiftens inlämningslåda.