יש מצב, שחסר בLeague קונסטרקטור דיפולטי, מהסיבה. שassociation דורש לקבל מספר של ליגות ורק אחר כך הוא יוצר אותן עם add league

הדרך לפתור את זה:

1. ליצור לREFEREE וגם לLEAGUE קונסטרקטור ברירת מחדל. שזה ים עבודה.

2. במקום לשמור מערך בצורה של Legue\* בתוך אסוציאציה, לשמור את זה בתור מערך של מצביעים: League \*\*

לקחתי את האופציה השניה כי היא מהירהו פשוטה יותר ודורשת פחות שינויים

בעיה נוספת, אם הוסיפו יותר ממספר המקסימלי שנתנו בקונסטרקטור, אז מה עושים? מרחיבים את המערך או זורקים שגיאה?

* אם זורקים שגיאה: אז צריך להוסיף עוד שדה שעוקב כמה ליגות הוספו לאסוציאציה לדוגמה.
* אם מחליטים להרחיב את המערך, אז אין שום משמעות לבניה של קונסטקטור עם מספר כלשהו של קבוצות התחלתי. זה חסר משמעות.

XXX החלטתי ללכת על האופציה הראשונה.

שורה 17, שורה 21 בassociation.cpp האם הן נחוצות? //is it neeccessary??

כל ההורשות נעשו על ידי Default במקום על ידי Public!

זה חייב להיות public אחרת אין גישה למתודות של person כמו get name

כל מקום שעושים strcpy חייבים לעשות את הפעולות הבאות:

1. לתת NULL בדיפולט קונסטרקטור ליעד.

2. לתת הקצאת זיכרון של malloc

3. לעשות strcpy

League

//can't be a const method since you want to remove all games from league!

//problem you define team as object. not as pointer.