Wir verhindern wir zirkuläre Inklusionsprobleme mit den Headers?

Wie strukturiert man richtig die Hierarchie unter die Klassen? Welche sollte welche enthalten? Gibt es bestimmte Regeln nach denen man eine skalierbare Struktur der Klassen gestaltet? Wir initialisieren in unserer main Funktion nur wenige Objekte und sie rufen die ganzen Konstruktoren der anderen in einer verketteten Klassenhierarchie.

Was mir gefehlt hat wäre eine Einführung in bewährte Gruppenarbeitsweisen für Entwicklerteams (Agile, Scrum vlt.), Einführung in die richtige Verwendung von git (pull, merge konflikte, pushes usw.).