

## Beispiel 1: Klasse Person (12 Punkte)

Schreiben Sie eine Klasse Person und deren Konstruktoren und überladene Operatoren laut folgender Definition.

```
class Person {
    private: char *name;
            int age
    public:  Person(void);
            Person(char*, int);
            Person(const Person&);
            ~Person();

            const Person &operator=(const Person&);
//          const Person &operator=(char*, int); sorry hätte
//          eigentlich const Person &operator=(char*); und
//          const Person &operator=(int) werden sollen
}
```

- Trennen Sie die Deklarationen und Definitionen voneinander, und speichern Sie diese in zwei Dateien namens person.h und person.cpp.

## Beispiel 2: Template (12 Punkte)

Es wird eine Klasse geordnet definiert, deren Elemente man einlesen, ausgeben und ordnen kann. Die Klasse enthält einen Vector elem, dessen Elemente vom Datentyp class EL sind. Dieser Datentyp wird mit dem Schlüsselwort template gekennzeichnet. Die privaten Methoden findeKleinstes (liefert kleinstes Element des Vektors) und vertausche werden von sort aufgerufen. Die Methode lies liest ein Element über die Tastatur ein und hängt es hinten an den Vektor an. Die Methode zeige gibt die Vektor-Elemente zeilenweise aus.

```
template <class EL, const int groesse>
class geordnet {
private: int anz;          // Anzahl benutzter Elemente
        EL elem[groesse];
        int findeKleinstes(int,int);
        void vertausche(int,int);
public: geordnet();
        int get_size();
        void lies();
        void sort();
        void zeige();
};
```

### Wichtig:

- Testen Sie Ihre Klasse unbedingt mit int, float und „string“. Beachten Sie, daß Sie für Stringvergleiche eventuell die Operatoren <, << und >> überschreiben müssen!
- Trennen Sie die Deklarationen und Definitionen voneinander, und speichern Sie diese in zwei Dateien namens geordnet.h und geordnet.cpp.

### Standards:

Es gelten die üblichen Standards.

**Abgabe:** bis 6.6. 23:59 Uhr elektronisch (Verzeichnis uebung8 einrichten!) und am 7.6. zu Beginn des Praktikums auf Papier (Listing der Quelldateien).