

KURS JĘZYKA C++

KONWERSJE NAPISÓW

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Paweł Rzechonek

Zadanie.

Zdefiniuj klasę `napis` reprezentującą ciąg znaków i umożliwiającą konwersje na typy podstawowe w C++. Klasa `napis` powinna korzystać tylko z klasy `string` z biblioteki standardowej (kompozycja albo dziedziczenie niepubliczne). W klasie tej zdefiniuj operatory dokonujące konwersji łańcucha na typy podstawowe i w drugą stronę za pomocą konstruktorów konwertujących. Jeśli chcemy skonwertować napis na jakąś wartość typu podstawowego (`int`, `double`, `bool` lub `char`) a napis ten nie zawiera stosownej zawartości to zgłoś wyjątek typu `bad_cast` (zadeklarowany w pliku nagłówkowym `<typeinfo>`). W klasie tej dopisz także operator i konstruktor konwertujący dla wskaźników `void*`.

Klasa `napis` powinna posiadać konstruktor domyślny, konstruktor kopiujący, operator przypisania kopiującego i wirtualny destruktor. Zdefiniuj też w tej klasie operatory konkatencji (zaprzyjaźniony operator `+` i składowy `+=`) ale nie tak ubogie jak w klasie `string` — operatory te powinny umieć przyłączyć do napisu dowolną wartość typu podstawowego i wskaźnika `void*`.

Spraw, aby w twojej klasie można porównywać leksykograficznie łańcuchy znakowe za pomocą operatorów `<`, `==`, itp. Spraw też, aby działały takie funkcje składowe jak `length`, `append`, `insert`, `erase`, `replace`, `substr` oraz operator `[]` z klasy `string`.

Na koniec napisz program, który rzetelnie przetestuje wszystkie metody i konwersje zdefiniowane w klasie `napis`.