

5.4.A Einführung und Klassen/Externe Definition von Methoden – Arbeitsblatt

Aufgabe 1: Extern definierte Methoden für **bruch**

- a) (`bruch4.cpp`) Ändern Sie `bruch3.cpp` so, dass alle Methoden extern definiert werden!

Aufgabe 2: Extern definierte Methoden für **datum**

- a) (`datum4.cpp`) Ändern Sie `datum3.cpp` so, dass alle Methoden extern definiert werden!

Aufgabe 3: Extern definierte Methoden für **person**

- a) (`person4.cpp`) Ändern Sie `person3.cpp` so, dass alle Methoden extern definiert werden!
- b) Legen Sie das Verzeichnis `person4/` an. Kopieren Sie dann die eben angelegte Datei `person4.cpp` in das neue Verzeichnis. Spalten Sie die Kopie auf in drei Dateien:
- 1) `main40.cpp` enthält (außer `include`-Zeilen) nur die `main`-Funktion
 - 2) `person40.h` enthält die Klasse `person`, aber ohne die Methoden-Definitionen
 - 3) `person40.cpp` enthält die Methoden-Definitionen der Klasse `person`

Compilieren Sie das Programm mit `g++ main40.cpp person40.cpp`!

Aufgabe 4: Extern definierte Methoden für **aufzeichnungstyp**

- a) (`aufz5.cpp`) Ändern Sie `aufz4.cpp` (aus Aufgabe D51A7) so, dass alle Methoden extern definiert werden!
- b) Legen Sie das Verzeichnis `aufz6/` an. Kopieren Sie dann die eben angelegte Datei `aufz5.cpp` in das neue Verzeichnis. Spalten Sie die Kopie auf in drei Dateien:
- 1) `main6.cpp` enthält (außer `include`-Zeilen) nur die `main`-Funktion
 - 2) `aufz6.h` enthält die Klasse `aufzeichnungstyp`, aber ohne die Methoden-Definitionen
 - 3) `aufz6.cpp` enthält die Methoden-Definitionen der Klasse `aufzeichnungstyp`

Compilieren Sie das Programm mit `g++ main6.cpp aufz6.cpp`!