

Programmiermethoden in der Mathematik WS 02/03
Woche 14 – Tutorium 1: Dynamische Komponenten

- Implementiert einen Destruktor, der den Speicherplatz wieder frei gibt.
- Schreibt einen Konstruktor, mit dem Ihr aus einem beliebigen zweidimensionalen Array von `floats` or `doubles` ein Objekt der Klasse `Matrix` erzeugen könnt.
- Schreibt einen Copy-Konstruktor.
- Erzeugt zwei gleich große Matrizen mit Eurer Klasse `Matrix`. Weist die eine einer anderen zu mit `A=B`. Zeigt im Programm, dass dabei nur die Zeiger auf die Werte kopiert werden.
- Überladet den Operator `=` für die Klasse `Matrix`.