

	<i><b>Fájlnév/könyvtár</b></i>	<i><b>Feladat</b></i>
01.	<i><b>ALAKZATOK.CPP</b></i>	Készítse el a síkbeli alakzatok területét és kerületét számító osztályok hierarchiáját!
02.	<i><b>DINPTRTOMB</b></i>	Tervezzen mutatók tárolására alkalmas dinamikus tömb osztálysablont! Mutassa be a sablon használatát <i><b>string*</b></i> típusú elemek tárolásával!
03.	<i><b>EGESZHALMAZ</b></i>	A <i><b>KARAKTERHALMAZ</b></i> alapján készítse el a nem negatív egész számok tárolását lehetővé tevő halmaztípust! Alkalmazzon dinamikus tárolást!
04.	<i><b>ELETJATEK.CPP</b></i>	Készítsen életjáték programot, amely a fű, nyúl és róka életét modellezi az alábbi szabályok szerint: Legalább 2 róka szaporodik, legalább 2 nyúl szaporodik, a fű áttekered a szomszédos pozícióra. A róka megeszi a nyulat, a nyúl megeszi a fűvet. Ha túl sok a róka, vagy túl öreg a róka kihalnak. Az öreg nyulak is kihalnak.
05.	<i><b>FIBOSOR.CPP</b></i>	Készítsünk osztályt, amely a Fibonacci számsor első, a konstruktorban megadott számú elemét tárolja!
06.	<i><b>HALMAZ.CPP</b></i>	Készítsünk egész típusú elemek kezelését végző halmazosztályt!
07.	<i><b>HAROMSZOG.CPP</b></i>	Készítse el a háromszög területét és kerületét számító program objektum-orientált változatát! Alkalmazza a kivételkezelés eszköztárát!
08.	<i><b>IDO.CPP</b></i>	Készítsen időpontok tárolására alkalmas osztályt, a szükséges túlterhelt műveletekkel együtt!
09.	<i><b>KARAKTERHALMAZ</b></i>	Tervezzen karakterhalmaz kezelését segítő osztályt az alapvető halmazműveletekkel.
10.	<i><b>KETIRANYU LISTA</b></i>	Fejlesszen ciklikus, kétirányú láncolt listát megvalósító osztálysablont! Valósítsa meg a szokásos listaműveleteket!
11.	<i><b>NBTOMOR</b></i>	Készítsen programot angol nagybetűs szöveg tömörítésére - a szöveg szóközöket is tartalmazhat!
12.	<i><b>QEGYENLET.CPP</b></i>	Készítse el a másodfokú egyismeretlenes egyenlet megoldását objektum-orientált felfogásban!
13.	<i><b>RACIONALIS</b></i>	Fejlesszen osztályt a racionális (tört-) számok tárolására, és lássa el az alapvető aritmetikai, relációs és I/O műveletekkel!
14.	<i><b>RENDEZETT TOMB</b></i>	Tervezzen általánosított rendezett tömb osztályt, az alpműveleteken túlmenően, az összefűzés műveletének megvalósításával!
15.	<i><b>RENDLISTA</b></i>	Fejlesszen egész elemeket rendezett listába fűző programot! Valósítsa meg a legfontosabb listaműveleteket, mint a beszúrás, keresés, elemtörlés, listatörlés!
16.	<i><b>RENDLISTASABLON</b></i>	Készítse el a <i><b>RENDLISTA</b></i> alkalmazás sablonváltozatát, és használja többféle típusú adat listába fűzésére!
17.	<i><b>SAJATSTRING.CPP</b></i>	Tervezzen karaktorsorozatok kezelését segítő osztályt!

	<i><b>Fájlnév/könyvtár</b></i>	<i><b>Feladat</b></i>
18.	<i><b>SOR.CPP</b></i>	Fejlesszen egy FIFO működésű (egyszerű) sor osztályt, és mutassa be a működését!
19.	<i><b>STRITERATOR.CPP</b></i>	Egészítse ki az előző ( <i><b>SAJATSTRING.CPP</b></i> ) feladat <i>string</i> osztályát egy <i>stringiterator</i> osztállyal!
20.	<i><b>STOPPER</b></i>	Készítsen egy Stopper osztályt, amely segíti a programrészek futási sebességének mérését! Használja a <i>ctime</i> állományban deklarált <i>clock()</i> függvényt!
21.	<i><b>SZOTAR</b></i>	Tervezzon angol-magyar szótár megvalósítását segítő hashtábla osztályt az alapvető táblakezelési műveletekkel!
22.	<i><b>VEREM.CPP</b></i>	Fejlesszen egy LIFO működésű verem ( <i>stack</i> ) osztályt, és mutassa be a működését!