

ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Модификаторы, Конструкторы

УКАЗАТЕЛЬ THIS

УКАЗАТЕЛЬ THIS

- ⊙ Всякий раз, когда вызывается метод класса, ему автоматически передается указатель на объект, вызывающий данный метод. Можно получить доступ к этому указателю, используя указатель `*this`.
- ⊙ Указатель `*this` служит неявным параметром всех функций-членов.
- ⊙ Также, это выражение возвращается в качестве результата, если метод возвращает ссылку на свой класс (`return *this;`).

```
monster & the_best(monster &M)
{
    if( health > M.get_health())
        return *this;
    return M;
}
...
monster Vasia(50), Super(200);
// Новый объект Best инициализируется значениями полей Super
monster Best = Vasia.the_best(Super);
```

МОДИФИКАТОР STATIC

STATIC (1)

```
static int i = 0;  
static void foo() { }
```

При объявлении переменных или функций на глобальном уровне (точнее, namespace scope), ключевое слово `static` означает, что переменная или функция имеет внутреннее связывание (internal linkage), т.е. к ним нет доступа из других единиц трансляции (translation units).

STATIC (2)

```
void foo() {  
    static int i = 0;  
}
```

При объявлении локальных переменных функции ключевое слово `static` означает, что переменная имеет статический класс памяти (`static storage duration`), т.е. существует в течение всего времени выполнения программы, в отличие от переменных с локальным классом памяти (`automatic storage duration`)

STATIC (3)

```
class MyClass {
    static void foo();
    static int i;
};

int MyClass::i = 0;
void MyClass::foo() { }
```

- ⊙ При объявлении члена класса `T` ключевое слово `static` означает, что этот член класса является статическим. К статическим членам класса разрешен доступ вида: `T::member` (т.е. не через имя объекта, а через имя класса).
- ⊙ Статические методы класса не имеют неявного формального параметра `this`, не могут быть виртуальными или иметь модификатор `const`.
- ⊙ Статические атрибуты не являются частью объектов данного класса, т.е. являются "общими" для всех объектов данного класса.
- ⊙ Понятие статического атрибута класса ближе всего к глобальным переменным C/C++ с точностью до правил доступа.
- ⊙ В объектно-ориентированной терминологии нестатические члены класса принято называть членами объекта (*instance member*), а статические — членами класса (*class member*).

МОДИФИКАТОР CONST

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО CONST

- ◎ Ключевое слово `const`, как и ключевое слово `static`, обладает множеством различных смыслов в зависимости от того места, где оно употребляется.
- ◎ Самый простой случай, обычная переменная. Переменная объявляется, тут же инициализируется, менять ее значение больше нельзя.

```
const int p=4;  
p=5; //ошибка
```

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО CONST

- ⊙ Про использование `const` с указателями есть известный C++ пазл, который любят давать на собеседованиях при приеме на работу.
- ⊙ Чем отличаются:

```
int *const p1;  
int const* p2;  
const int* p3;
```

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО CONST

- ⊙ Необходимо провести мысленно вертикальную черту по звездочке. То, что находится справа относится к переменной. То, что слева - к типу, на который она указывает. Вот например:

```
int *const p1;
```

- ⊙ Справа находится p1, и это p1 константа. Тип, на который p1 указывает, это `int`. Значит получился константный указатель на `int`. Его можно инициализировать лишь однажды и больше менять нельзя.
Нужно так:

```
int q=1;  
int *const p1 = &q; //инициализация в момент объявления  
*p1 = 5; //само число можно менять
```

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО CONST

◎ Объявления

```
int const* p2;  
const int* p3;
```

это по разному записанное одно и то же объявление. Указатель на целое, которое нельзя менять.

```
int q=1;  
const int *p;  
p = &q; //на что указывает p можно менять  
*p = 5; //ошибка, число менять уже нельзя
```

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО CONST

- ◎ Ссылка на объект, который нельзя менять

```
int p = 4;  
const int& x=p; //нельзя через x поменять значение p  
x=5; //ошибка
```

- ◎ Константная ссылка

```
int& const x; //не имеет смысла
```

CONST: ПЕРЕДАЧА ПАРАМЕТРОВ

- ◎ `const` удобен, если нужно передать параметры в функцию, но при этом надо обязательно знать, что переданный параметр не будет изменен

```
void f1(const std::string& s);  
void f2(const std::string* sptr);  
void f3(std::string s);
```

CONST: КЛАССЫ

- Значения `const` данных класса задаются один раз и навсегда в конструкторе.

```
class CFoo {  
    const int num;  
public:  
    CFoo(int anum);  
};  
CFoo::CFoo(int anum):num(anum)  
{  
    ...  
}
```

CONST: КЛАССЫ

- ⊙ Функция класса, объявленная `const`, трактует `this` как указатель на константу.

```
class CFoo
{
public:
    int inspect() const; // Эта функция обещает не менять *this
    int mutate(); // Эта функция может менять *this
};
```

- ⊙ В таких методах не может быть ничего присвоено переменным класса, которые не объявлены как `static` или как `mutable`. Также `const`-функции не могут возвращать не `const` ссылки и указатели на данные класса и не могут вызывать не `const` функции класса.

КОНСТРУКТОРЫ



ПОМНИМ.
скорбим.

demotivation.ru

КОНСТРУКТОР ОБЪЕКТОВ

- ◎ Конструктор – это метод, предназначенный для инициализации объекта и вызывающийся автоматически при его создании.
 - ◎ *не возвращает значения*
 - ◎ Класс может иметь *несколько конструкторов*
 - ◎ *Параметры конструктора* могут иметь любой тип, кроме этого же класса
 - ◎ компилятор может создать его *автоматически*
 - ◎ *Конструкторы не наследуются.*
 - ◎ *Конструктор не может быть константным, статическим и виртуальным*
 - ◎ Конструкторы глобальных объектов вызываются до вызова функции **main**.



КОНСТРУКТОРЫ ПО УМОЛЧАНИЮ

- ⊙ Конструкторы часто вызываются неявно для создания временных объектов. Обычно это происходит в следующих случаях:
 - ⊙ при инициализации;
 - ⊙ при выполнении операции присваивания;
 - ⊙ для задания значений параметров по умолчанию;
 - ⊙ при создании и инициализации массива;
 - ⊙ при создании динамических объектов;
 - ⊙ при передаче параметров в функцию и возврате результатов по значению.
- ⊙ В этих случаях вызывается тот конструктор, который может быть вызван без передачи в него значений параметров

```
class monster
{
    int health, ammo;
    color skin;
    char *name;
public:
    monster(int he = 100, int am = 10);
    monster(color sk);
    monster(char * nam);
    ...
};
```

ОН

ПРИМЕРЫ РЕАЛИЗАЦИИ КОНСТРУКТОРОВ

```
class monster
{
    int health, ammo;
    color skin;
    char *name;
public:
    monster
        (int he = 100, int am = 10);
    monster
        (color sk);
    monster
        (char * nam);
    ...
};
```

Выделение памяти
под динамический
объект

```
monster::monster(int he, int am)
{ health = he; ammo = am; skin = red; name = 0; }
//-----

monster::monster(color sk)
{
    switch (sk)
    {
        case red: health = 100; ammo = 10; skin = red; name = 0; break;
        case green: health = 100; ammo = 20; skin = green; name = 0; break;
        case blue: health = 100; ammo = 40; skin = blue; name = 0; break;
    }
}
//-----

monster::monster(char * nam)
{
    /* К длине строки добавляется 1 для хранения нуль-символа */
    name = new char [strlen (nam) + 1];
    strcpy (name, nam);
    health = 100; ammo = 10; skin = red;
}
//-----

monster * m = new monster ("Ork");
monster Green (green);
```

КОНСТРУКТОР КОПИРОВАНИЯ

- ⦿ Конструктор копирования - это специальный вид конструктора, получающий в качестве единственного параметра указатель на объект этого же класса. Этот конструктор вызывается в тех случаях, когда новый объект создается путем копирования существующего:
 - ⦿ при описании нового объекта с инициализацией другим объектом;
 - ⦿ при передаче объекта в функцию по значению;
 - ⦿ при возврате объекта из функции.

`T::T(const T&)`

```
monster::monster(const monster &M)
{
    if (M.name)
    {
        name = new char [strlen(M.name) + 1];
        strcpy(name, M.name);
    }
    else name = 0;
    health = M.health; ammo = M.ammo; skin = M.skin;
}
...
monster Vasia (blue);
monster Super = Vasia; // Работает конструктор копирования
monster *m = new monster ("Ork");
monster Green = *m; // Работает конструктор копирования
```

Копирование
динамического
объекта