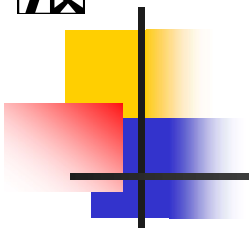


Programowanie w języku C++

Grzegorz Hałdaś

II rok Informatyka



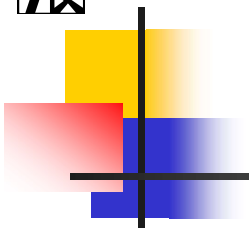
Plan Wykładu

- Argumenty domyślne funkcji
- Wprowadzenie do konstruktora
- Konstruktor
- Destruktor

Argumenty domyśle funkcji

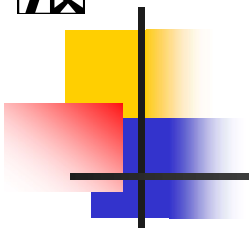
```
void multi(int a=1, char c='a', double d=1.1, const char*
    s="abc");

multi(2, 'b', 2.2, "Ala"); //a=2, c='b', d=2.2, s->"Ala"
multi(3, 'c', 3.3);        //a=3, c='c', d=3.3, s->"abc"
multi(4, 'd');             //a=4, c='d', d=1.1, s->"abc"
multi(5);                  //a=5, c='a', d=1.1, s->"abc"
multi();                   //a=1, c='a', d=1.1, s->"abc"
```



Konstruktor

- to metoda nazywająca się tak samo jak klasa
- uruchamia się automatycznie na rzecz nowopowstałego obiektu
- nie konstruuje obiekt klasy tylko inicjalizuje składowe klasy
- nie zwraca żadnej wartości
- może być przeładowywany



Destruktor

- to metoda nazywająca się tak samo jak klasa poprzedzona znakiem ~ (tyldy)
- uruchamia się automatycznie na rzecz obiektu tuż przed jego likwidacją
- nie likwiduje obiektu
- nie posiada żadnych argumentów
- nie zwraca żadnej wartości
- nie może być przeładowywany