



Programowanie w języku C++

Grzegorz Hałdaś

II rok Informatyka



Plan Wykładu

- Wprowadzenie do konstruktora
- Konstruktor
- Destruktor



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