

# Класове в C++

Любомир Чорбаджиев  
Технологическо училище "Електронни системи"  
Технически университет, София  
lchorbadjiev@elsys-bg.org  
*Revision : 1.4*

4 октомври 2004 г.

## Класове: въведение

- Концепцията на класовете е въведена в C++ за да предостави на програмистите механизъм за създаване на нови типове, които да не се различават от базовите (вградените) типове.
- Класът е тип, дефиниран от потребителя. Добре подобреният набор от типове, дефинирани от потребителя, прави програмата по-кратка и по-изразителна.
- Основният смисъл на дефинирането на нови типове се състои в разделянето на несъществените детайли от свойствата, които имат определящо значение за правилното функциониране на програмата.

## Дефиниция на клас

- Дефиницията на класа се състои от две части:
  - ◇ **Заглавна част**, която се състои от ключовата дума **class** и идентификатор, обозначаващ името на класа.
  - ◇ **Тяло на класа**, което е затворено във фигурни скоби.
- Дефиницията на класа трябва да бъде последвана от точка и запетая или от списък от дефиниции на променливи.

```
class Point { /*...*/ };  
class Rectangle { /*...*/ } r1,r2;
```

2

## Тяло на класа

- В тялото на класа се дефинира списъкът от членове на класа и нивото на достъп до тях.
- Тялото на класа дефинира област на действие на класа. Декларирането на членове на класа в тялото на класа въвежда имената им в областта на действие на класа.
- Напълно възможно е два класа имат членове с еднакви имена, тъй като те се отнасят до различни области на действие.

3

## Обекти

- Дефиницията на класа може да се разглежда като шаблон, по който се създават обекти.
- Дефинирането на клас създава нов тип в областта на видимост, в която е направена дефиницията. За да се дефинира обект от даден клас, трябва да се дефинира променлива от съответния тип.

```
Point p;  
  
Point* ptr=&p;  
Point& ref=p;
```

4

## Член-променливи

- Дефинирането на член-променливите на класа е аналогично на дефинирането на променливи. Класовете могат да имат **нестатични** и **статични** член-променливи.

```
class Point {  
    double x_  
    double y_  
};
```

```
class Rectangle {  
    double x_, y_, width_, height_  
};
```

5

## Член-променливи

- Нестатичните член-променливи на класа не мога да се инициализират при дефиницията си в тялото на класа.

```
1 class Foo {  
2     int bar_=42; // error!  
3 };
```

- Член-променливите на класа се инициализират от **конструктора** на класа.

6

## Член-Функции

- **Член-функциите** реализират множеството от операции, които се извършват върху обектите от даден клас.
- Член-функциите трябва да бъдат декларирани в тялото на класа.

```
1 class Point {  
2     public:  
3     void set_x(double x);  
4 };
```

- Член-функциите могат да се дефинират в тялото на класа.

```
1 class Point {  
2     public:  
3     double get_x(void) {return x_;}  
4 };
```

7

## Член-Функции

- Член-функциите са дефинирани в областта на действие на класа. Тяхното име не се вижда извън областта на действие на класа.
- Извикването на член функция става като се използва оператора `.` (точка) или оператора `->` (стрелка).

```
1 Point p1;  
2 p1.set_x(4.2);  
3  
4 Point* ptr=&p1;  
5 ptr->get_x();
```

- Член-функциите имат пълен достъп до всички член-променливи и член-функции на класа.

8

## Достъп до членовете на класа

- Капсулирането (скриването на информацията) е формален механизъм който предпазва вътрешното представяне на даден клас от директни манипулации.
- За ограничаването на достъпа до членове на класа в C++ се използват спецификаторите за достъп — **public**, **private** и **protected**. Чрез спецификаторите за достъп тялото на класа се разделя на секции — публична (`public`), скрита (`private`) и защитена (`protected`).

9

## Достъп до членовете на класа

- **Публичните членове** на класа са достъпни от всички точки на програмата.
- **Скритите членове** на класа са достъпни само в член-функциите на класа и в **приятелите** на класа.
- **Защитените членове** се държат като публични за членовете на производните класове и като скрити за всички останали точки на програмата.

10

## Достъп до членовете на класа

```
1 class Point {  
2     double x_  
3     double y_  
4 public:  
5     void set_x(double x);  
6     void set_y(double y);  
7     double get_x(void) {return x_;}  
8     double get_y(void) {return y_;}  
9 };
```

11

# Достъп до членовете на класа

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 class Point {
5     double x_;
6     double y_;
7 };
8
9 void dump(const Point& p) {
10     cout << p.x_ << " " << p.y_ << endl; // error
11 }
```

```
lubo@dobby:~/school/cpp/notes> g++ -c code/lecture03-point08.cpp
code/lecture03-point08.cpp: In function 'void dump()':
code/lecture03-point08.cpp:5: error: 'double Point::x_' is private
code/lecture03-point08.cpp:10: error: within this context
...
```

12

## Приятели на клас

- Механизмът на **приятелите** позволява да се даде достъп на определени функции до скритата част на класа.
- Приятелските декларации съдържат ключовата дума **friend**. Няма значение в коя секция на тялото на класа е направена приятелската декларация.

```
1 class Point {
2     friend void dump(const Point& p);
3 public:
4     //...
5 };
6 void dump(const Point& p) {
7     cout << p.x_ << " " << p.y_ << endl;
8 }
```

13

## Декларация на клас и дефиниция на клас

- Класът се смята за дефиниран когато достигнем края на тялото на класа. Когато класът е дефиниран всички негови членове са известни.
- Възможно е да се декларира клас без да се дефинира. В следният пример е деклариран класът `Point`, без той да е дефиниран.

```
class Point;
```

- Когато класът е деклариран, но не е дефиниран, възможната му употреба е силно ограничена.

14

## Обекти

- При дефиниране на променлива от типа на даден клас се дефинира обект (инстанция) от класа.
- Достъпът до членовете на класа се извършва чрез операторите за достъп — операторът `.` (точка) и операторът `->` (стрелка).

```
1 Point p;  
2 Point* ptr=&p;  
3 Point& ref=p;  
4  
5 p.set_x(42.0);  
6 ptr->get_x();  
7 ref.get_x();
```

15



## Обекти

- Всеки обект притежава собствено копие на нестатичните член-променливи на класа.
- Всички обекти от даден клас си поделят само едно копие на член-функциите на класа. С други думи в програмата има само едно копие на член-функциите на класа.

```
Point p1, p2;  
p1.get_x();  
p2.get_x();
```

Когато методът `get_x()` се извиква чрез обекта `p1`, то използваната в метода член-променливата `x_` принадлежи на обекта `p1`. Аналогично за `p2`.

16

## Указател `this`

- Всяка член-функция притежава указател, който е насочен към обекта, за който тази член-функция е извикана. Това е указателят **`this`**.
- Ако член-функцията `get_x()` е извикана за обекта `p1`, то указателят **`this`** ще бъде насочен към обекта `p1`. Член-променливата `x_`, която се обработва в този случай от член-функцията `get_x()`, е свързана с обекта `p1`.
- Дефиницията на член-функцията `get_x()` е еквивалентна на следната:

```
1 class Point {  
2 public:  
3     double get_x() {return this->x_;}  
4     // ...  
5 };
```

17

## Указател **this**

- Програмистът може да използва указателят **this** в член-функциите, за да се обръща към член-променливите (както в предходния пример), но това е излишно.
- Има случаи, в които използването на указателя **this** е задължително.

```
1 Point p;  
2 p.set_x(1.0).set_y(1.0);
```

- За да е възможно подобно поведение е необходимо метода `set_x()` да връща препратка към обекта, чрез който е извикан.

18

## Указател **this**

```
1 class Point {  
2     double x_;  
3     double y_;  
4 public:  
5     Point& set_x(double x) {  
6         x_=x;  
7         return *this;  
8     }  
9     Point& set_y(double y) {  
10        y_=y;  
11        return *this;  
12    }  
13 };  
14 int main() {  
15     Point p;  
16     p.set_x(1.0).set_y(1.0);  
17     return 0;  
18 }
```

19