**Вгаждане на обекти. Copy – конструктори.**

Copy-конструктор се нарича конструктор, който се вика когато се инициализира даден

обект чрез друг:

myclass x=y; //у явно инициализира х

myclass x(y); //същото

И във двата случая се вика copy конструктор. Трябва се отбележи че myclass x=y; не е

оператор за присвояване ами инициализиране, т.е. ако се предефинира оператора за

присвояване =, няма да влияе в този случаи. Ако не сме дефинирали copy конструктор,

компилаторът ни дефинира автоматично за нас.

Copy конструкторът има следният синтаксис:

<име-на-клас> (<име-на-клас> &<обект>)

{ ... }

В него се подава референтно обекта-източник, т.е. самият обект а не негово копие.

Пример:

myclass::myclass (myclass &other)

{ … }

Макар че автоматично се създава copy конструктор е хубаво ние да дефинираме наш си

тъй като автоматично създадения е съвсем елементарен и просто копира полетата от

обекта-източник в нашия обект. В случаи че имаме указатели сочещи към обекти, то ще

се копира само адреса и така ще имаме 2 инстанции имащи за поле указател сочещ на

едно и също място в паметта. Това поражда опасност при освобождаване на тази памет.

Този частен случаи се избягва чрез copy конструкторът в които ние може да

дефинираме как да копира другият обект в нашият, а именно да създаде копие на

обектите сочени с указател, и да ги запомниме в нашия обект.