**46. Преобразувания и операции -преобразувания.**

Преобразованията е когато сменяме типът на един обект/променлива във друг (още се

нарича cast-ване). Има 2 типа преобразования: автоматични и частни, за наще класове.

Автоматичните се получават при примитивните типове като int, float, double и т.н.

Пример:

int a = 5.3; //a=5;

double b = sin(a); //sin очаква double -> компилаторът го преобразува.

Когато обаче създаваме наши класове компилаторът незнае как да преобразува дадения

клас в друг тип. Трябва ние сами да опишем метода по който ще става това

„преобразуване”. Пример:

class MyString {

char \*s;

int size;

public:

operator const char \* () { return s; } //conversion operator

...

};

void main() {

MyString str(“Hello”);

strcmp(str, “Hello”); //Тук се извиква оператора за преобразуване.

}

Ако операторът за конверсация липсваше, то когато се извика strcmp, която очаква

char\*, а му се подаде MyString str, компилаторът ще покаже грешка защото незнае как

да преобразува MyString във char\*. Слагайки този „метод”, той се извиква при нужда от

превръщане в този тип. Особеност при този „метод” е че не се задава тип на връщаната

стойност (пред оператор), и че винаги няма аргументи.