1. Обекти и класове. Дефиниция на клас. Общи понятия и концепции.

Обектът представя нещата от реалния свят или проблем от дадена сфера (пр. Червена

кола със счупения мигач), представен логически на компютър.

Класът представя всички обекти от даден тип (пр. Кола). Той представлява описание на

тип, включващ едновременно данни и функции, които ги обработват. Данните се

наричат член-променливи, а функциите – член-функции.

Дефиницията на един клас включва декларация на класа и дефиниции на член-

функциите.

Декларацията на класа има следния синтаксис:

class <име-на-клас> {

// Декларации на член-променливи

// Декларации на член-функции };

Дефиницията на член-функция има следния синтаксис:

<тип-връщан-резултат> <име-на-клас>::<име-на-функция>(<списък с параметри>)

{ // Tяло на функцията }

За да се създаде обект, се използва името на класа като спецификатор за типа. Следният

ред декларира обект ob1 от тип triangle:

triangle ob1;

Нивата на достъп са private, protected, public. При private членовете са видими само в

същия класа, а при public са видими за всички.

Достъпът до public компонентите на даден обект се осъществява по 2 начина – чрез

името на обекта и името на компонентата разделени с точка или чрез указател към

обекта и името на компонентата:

ob1.face();

ob1.show(”triangle1”);

p->face();

p->show(”triangle2”);