

以 C 語言實作物件封裝 (Encapsulation)



高等 C 語言

簡介

字串

指標與陣列

函數

結構

物件導向

記憶體

檔案

錯誤處理

巨集處理

C 與組合語言

工具鏈

Make

開發環境

Cygwin

MinGW

DevC++

wxDevC++

編譯器

gcc 編譯器

TinyCC 編譯器

LCC 編譯器

應用主題

文章

評論

授權

物件導向中的封裝，是指將資料與函數封裝在一個稱為物件的結構當中，我們可以使用 C 語言的結構，將資料與函數指標一起放入結構中，就形成了一個類似物件的結構。

程式範例：實作 Circle 物件

```
#include <stdio.h>

struct Circle {
    void (*new)(struct Circle*, float);
    float (*area)(struct Circle*);
    float r;
};

float CircleArea(struct Circle *obj) { return 3.14 * obj->r * obj->r; }

void CircleNew(struct Circle *obj, float r) {
    obj->new = CircleNew;
    obj->area = CircleArea;
    obj->r = r;
}

int main() {
    struct Circle c;
    CircleNew(&c, 3.0);
    printf("area() = %G\n", c.area(&c));
}
```

訊息

- 相關網站
- 參考文獻
- 最新修改
- 簡體版
- English

```
D:\cp>gcc Circle.c -o Circle

D:\cp>Circle

area() = 28.26
```

讚

趕快免費註冊來看看朋友對哪些內容按讚。



Other interesting sites



Rhye's of Wiki
Wiki for Rhye's mods and
general awesomeness



BlackBerry Storm Wiki



Trumpet exercise database
for trumpet players, students
and teachers



Karma-Lab
KARMA Technology and the
products incorporating it