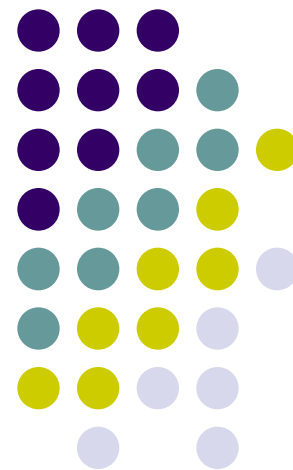


第十三章

類別的進階認識

認識建構元及其引數的使用
傳遞物件到函數與使用物件陣列
使用類別裡的靜態成員
學習使用指向物件的指標與參照





建構元的基本認識

- 建構元的主要目的，是用來設定物件的初值。
- 建構元的定義格式如下

建構元的名稱必須和
類別名稱相同

```
類別名稱(型態 1 引數 1, 型態 2 引數 2, ...)  
{  
    程式敘述 ;  
    ...  
}
```

—— 建構元沒有傳回值

—— 這兒不可以加分



建構元的使用範例 (1/3)

- 下面的例子說明建構元的使用方式

```
01 // prog13_1, 建構元的使用
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char i,int w,int h)          // CWin() 建構元,可接收三個引數
13         {
14             id=i;
15             width=w;
16             height=h;
17             cout << "CWin 建構元被呼叫了..." << endl;
18         }
```

```
/* prog13_1 OUTPUT-----
CWin 建構元被呼叫了...
CWin 建構元被呼叫了...
Window A: width=50, height=40
Window B: width=60, height=70
-----*/
```

} 設定資料成員的初值



建構元的使用範例 (2/3)

```
19     void show member(void)           // 成員函數，用來顯示資料成員的值
20     {
21         cout << "Window " << id << ": ";
22         cout << "width=" << width << ", height=" << height << endl;
23     }
24 };
25
26 int main(void)
27 {
28     CWin win1('A',50,40);             // 宣告 win1 物件，並設定初值
29     CWin win2('B',60,70);             // 宣告 win2 物件，並設定初值
30
31     win1.show member();
32     win2.show member();
33
34     system("pause");
35     return 0;
36 }
```

/* prog13_1 OUTPUT-----

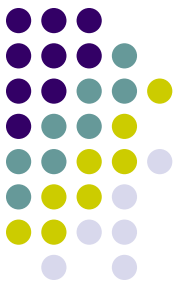
CWin 建構元被呼叫了...

CWin 建構元被呼叫了...

Window A: width=50, height=40

Window B: width=60, height=70

-----*/



建構元的使用範例 (3/3)

- 建構元在建立物件時便會自動執行

```
class CWin
{
    ...
    CWin(char i,int w,int h) // CWin()建構元
    {
        id=i;
        width=w;
        height=h;
        cout << "CWin 建構元被呼叫了..." <<endl;
    }
}

int main(void)
{
    CWin win1('A',50,40);
    CWin win2('B',60,70);
    ...
}
```

在建立 win1 與 win2 物件時，CWin()建構元便會自動呼叫，並傳遞相關的引數



建構元的位置 (1/2)

- 下面的範例把建構元的定義移到CWin類別的外面

```
01 // prog13_2, 將建構元的定義移到類別外面
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char,int,int); // CWin 建構元的原型
13
14         void show member(void) // 成員函數，用來顯示資料成員的值
15         {
16             cout<< "Window " << id << ": ";
17             cout<< "width=" << width << ", height=" << height << endl;
18         }
19 };
20
```

/* prog13_2 OUTPUT-----

CWin 建構元被呼叫了...

CWin 建構元被呼叫了...

Window A: width=50, height=40

Window B: width=60, height=70

-----*/



建構元的位置 (2/2)

```

21 CWin::CWin(char i,int w,int h)    // CWin 建構元的定義
22 {
23     id=i;
24     width=w;
25     height=h;
26     cout << "CWin 建構元被呼叫了..." <<endl;
27 }

```

```

28
29 int main(void)
30 {
31     CWin win1('A',50,40);
32     CWin win2('B',60,70);
33
34     win1.show member();
35     win2.show member();
36
37     system("pause");
38     return 0;
39 }

```

/* prog13_2 OUTPUT-----

```

CWin 建構元被呼叫了...
CWin 建構元被呼叫了...
Window A: width=50, height=40
Window B: width=60, height=70
-----*/

```

範疇解析運算子，用來表示 CWin()建構元
是屬於 CWin 類別

```

CWin::CWin(char i,int w,int h)
{
    ...
}

```



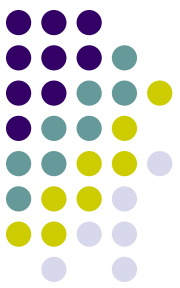
建構元的多載 (1/2)

- 建構元可多載（overloading），也就是它可依據引數數目的不同呼叫正確的建構元
- 下面的程式將建構元CWin() 多載成兩個版本

```
01 // prog13_3, 建構元的多載
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
```

```
12     CWin(char i,int w,int h)    // 有三個引數的建構元
13     {
14         id=i;
15         width=w;
16         height=h;
17         cout << "CWin(char,int,int) 建構元被呼叫了..." << endl;
18     }
```

```
/* prog13_3 OUTPUT-----
CWin(char,int,int) 建構元被呼叫了...
CWin(int,int) 建構元被呼叫了...
Window A: width=50, height=40
Window Z: width=80, height=120
-----*/
```

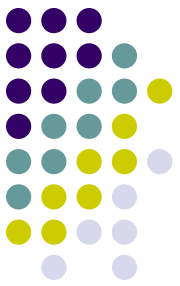



建構元的多載 (2/2)

```

19      CWin(int w,int h)                // 只有兩個引數的建構元
20      {
21          id='Z';
22          width=w;
23          height=h;
24          cout << "CWin(int,int) 建構元被呼叫了..." << endl;
25      }
26      void show member(void)            // 成員函數，用來顯示資料成員的值
27      {
28          cout<< "Window " << id << ": ";
29          cout<< "width=" << width << ", height=" << height << endl;
30      }
31  };
32
33  int main(void)
34  {
35      CWin win1('A',50,40);              // 建立 win1 物件，並呼叫三個引數的建構元
36      CWin win2(80,120);                 // 建立 win2 物件，並呼叫二個引數的建構元
37
38      win1.show member();                 /* prog13_3 OUTPUT-----
39      win2.show member();                CWin(char,int,int) 建構元被呼叫了...
40                                          CWin(int,int) 建構元被呼叫了...
41      system("pause");                  Window A: width=50, height=40
42      return 0;                        Window Z: width=80, height=120
43  }                                     -----*/

```



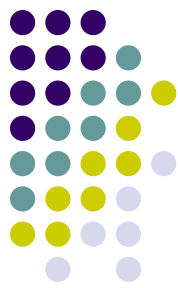
預設建構元 (1/5)

- 在prog13_3中，如果把main() 改寫成如下的程式碼

```
01  int main(void)
02  {
03      CWin win1('A', 50, 40);
04      CWin win2(80, 120);
05      CWin win3;                // 只建立物件，但未呼叫特定的建構元
06      ...
07  }
```

編譯會錯誤，因為編譯器找不到 "沒有引數" 的建構元

- 如果沒有撰寫建構元，C++會提供一個沒有引數的預設建構元
- 如果程式裡有撰寫建構元，C++不會再提供沒有引數的預設建構元



預設建構元 (2/5)

- prog13_4是加入一個預設建構元的完整範例

```
01 // prog13_4, 預設的建構元
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char i,int w,int h) // CWin 建構元
13         {
14             id=i;
15             width=w;
16             height=h;
17             cout << "CWin(char,int,int) 建構元被呼叫了..." << endl;
18         }
```



預設建構元 (3/5)

```
19      CWin(int w,int h)                // CWin 建構元
20      {
21          id='Z';
22          width=w;
23          height=h;
24          cout << "CWin(int,int) 建構元被呼叫了..." << endl;
25      }
26      CWin()                            // 沒有引數的 (預設) 建構元
27      {
28          id='D';
29          width=100;
30          height=100;
31          cout << "預設建構元被呼叫了..." <<endl;
32      }
33      void show member(void)            // 成員函數，用來顯示資料成員的值
34      {
35          cout << "Window " << id << ": ";
36          cout << "width=" << width << ", height=" << height << endl;
37      }
38  };
39
```



預設建構元 (4/5)

```
40  int main(void)
41  {
42      CWin win1('A',50,40);
43      CWin win2(80,120);
44      CWin win3; // 此行會呼叫預設建構元
45
46      win1.show member();
47      win2.show member();
48      win3.show member();
49
50      system("pause");
51      return 0;
52  }
```

```
/* prog13_4 OUTPUT-----
CWin(char,int,int) 建構元被呼叫了...
CWin(int,int) 建構元被呼叫了...
預設建構元被呼叫了...
Window A: width=50, height=40
Window Z: width=80, height=120
Window D: width=100, height=100
-----*/
```

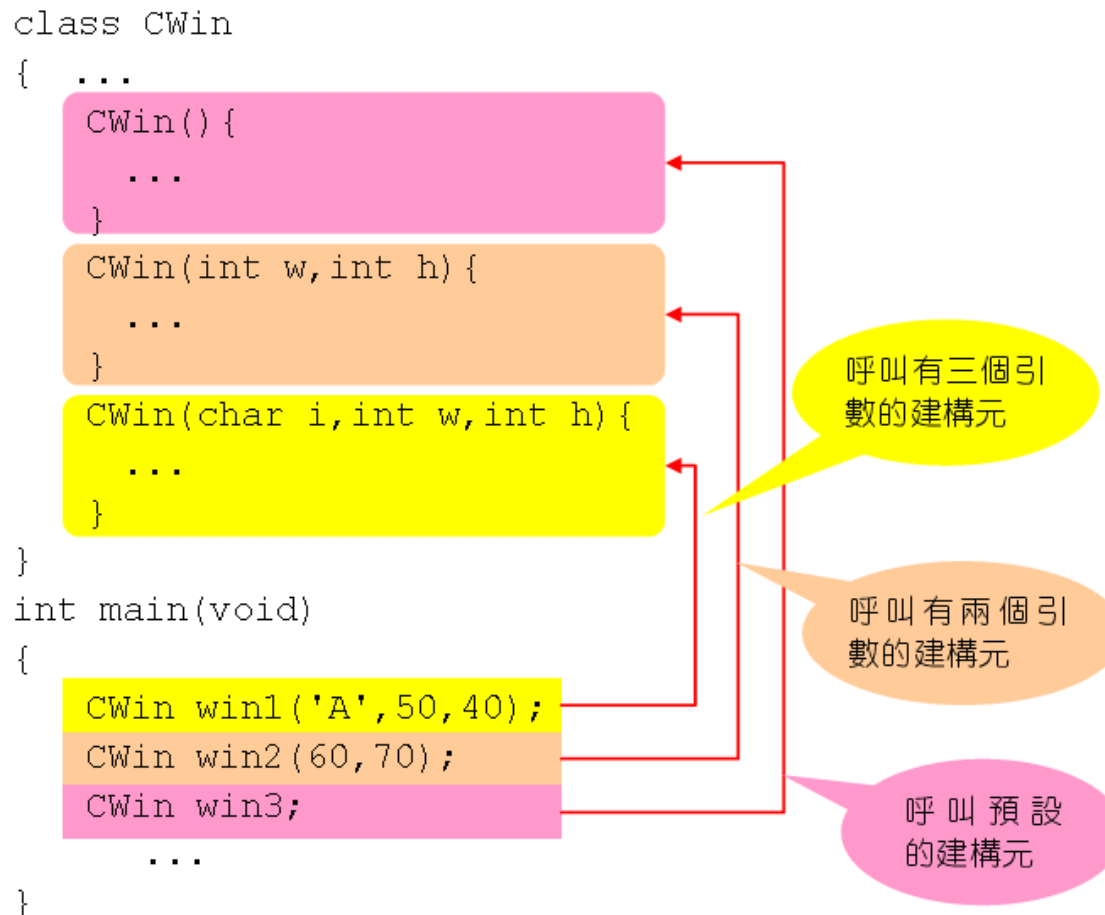
注意不要在 **win3** 後面加上空的括號，如下面的敘述：

```
CWin win3(); // 錯誤， win3 後面不能加上空的括號
```



預設建構元 (5/5)

- 下圖說明於prog13_4中，建構元呼叫的情形





預設值的設定 (1/3)

- 若是把CWin() 建構元的定義寫成

```
CWin(char i='D',int w=100,int h=100)
{
    ...
}
```

- 下面是幾種可能的情況

```
CWin win1('A',20);    // 省略 h，因此以其預設值 100 來設定
```

```
CWin win1('A');       // 省略引數 h 與 w，則以其預設值來設定
```

```
CWin win1;            // 所有的引數均用預設值
```

```
CWin win1();          // 錯誤，不能加上括號
```



預設值的設定 (2/3)

- 下面是建構元引數預設值的使用範例

```

01  // prog13_5, 建構元引數的預設值
02  #include <iostream>
03  #include <cstdlib>
04  using namespace std;
05  class CWin                                // 定義視窗類別 CWin
06  {
07      private:
08          char id;
09          int width, height;
10
11      public:
12          CWin(char i='D', int w=100, int h=100)    // 引數的預設值
13          {
14              id=i;
15              width=w;
16              height=h;
17          }

```

/* prog13_5 OUTPUT -----

```

Window A: width=50, height=40
Window B: width=80, height=100
Window D: width=100, height=100
-----*/

```




預設值的設定 (3/3)

```

18     void show member(void)    // 成員函數，用來顯示資料成員的值
19     {
20         cout << "Window " << id << ": ";
21         cout << "width=" << width << ", height=" << height << endl;
22     }
23 };
24
25 int main(void)
26 {
27     CWin win1('A', 50, 40);    // 自行設定所有的資料成員
28     CWin win2('B', 80);       // 只有 height 成員使用預設值
29     CWin win3;                // 所有的值都使用預設值
30
31     win1.show member();
32     win2.show member();
33     win3.show member();
34
35     system("pause");
36     return 0;
37 }

```

/* prog13_5 OUTPUT-----

Window A: width=50, height=40
 Window B: width=80, height=100
 Window D: width=100, height=100

-----*/



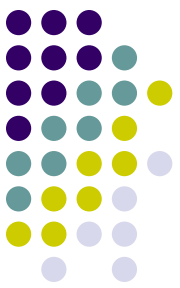
於建構元裡初始化成員的技巧

- 在CWin() 建構元內進行成員的初始化

```
CWin(char i='D',int w=100,int h=100): id(i),width(w),height(h)
{
    // 撰寫在建構元的程式碼
}
```

這種設定法相當於設定
id=i;
width=w;
height=h;

- 用虛線框起來的部分稱為「初始化串列」(initialization list)
- 初始化串列和CWin() 建構元的引數必須以冒號隔開來



初始化串列的設值 (1/2)

- 下面的範例是使用「初始化串列」的技巧來初始化成員

```
01 // prog13_6, 使用初始化串列來設定初值
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char i='D',int w=100,int h=100):id(i),width(w),height(h)
13         {
14             cout << "成員已被初始化了" << endl;
15         }
16         void show member(void) // 成員函數，用來顯示資料成員的值
17         {
18             cout << "Window " << id << ": ";
19             cout << "width=" << width << ", height=" << height << endl;
20         }
21 };
```

/* prog13_6 OUTPUT-----

成員已被初始化了
成員已被初始化了
Window A: width=80, height=100
Window D: width=100, height=100
-----*/



初始化串列的設值 (2/2)

```
22
23 int main(void)
24 {
25     CWin win1('A', 80);           // 建立 win1 物件
26     CWin win2;                   // 建立 win2 物件
27
28     win1.show member();
29     win2.show member();
30
31     system("pause");
32     return 0;
33 }
```

/* prog13_6 OUTPUT-----

成員已被初始化了

成員已被初始化了

Window A: width=80, height=100

Window D: width=100, height=100

-----*/



設定引數預設值的注意事項

- 不能同時定義引數皆設有預設值的建構元，以及不需引數的建構元，否則編譯時將發生錯誤

```
CWin(char i='D',int w=100,int h=100)    // 引數皆設有預設值的建構元
{
    cout << "建構元被呼叫了" << endl;
}

CWin()                                   // 不需引數的建構元
{
    cout << "建構元被呼叫了" << endl;
}
```

- 若在主程式裡有這麼一行敘述，則編譯時將發生錯誤

```
CWin win1;    // 錯誤，編譯器不知要呼叫哪一個建構元
```



傳遞物件到函數裡 (1/3)

- 假設compare() 函數是用來比較呼叫它的物件win1與compare() 裡的引數win2的面積，可用如下的語法

```
win1.compare(win2);           // 比較物件 win1 與 win2 的面積
```

- compare() 函數的定義必須以如下的語法來撰寫

```
void compare (CWin win) {  
    ....  
}
```

假設函數沒有傳回值

引數型態為 CWin



傳遞物件到函數裡 (2/3)

- 下面的範例說明如何傳遞引數類別型態的變數

```
01 // prog13_7, 傳遞物件到函數裡
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char i,int w,int h):id(i),width(w),height(h) // 建構元
13         {}
14
15     void compare(CWin win)
16     {
17         if(this->area() > win.area())
18             cout << "Window " << this->id << " is larger" << endl;
19         else
20             cout << "Window " << win.id << " is larger" << endl;
21     }
```

/* prog13_7 OUTPUT---
Window A is larger
-----*/



傳遞物件到函數裡 (3/3)

```
22     int area(void)                // 成員函數，用來顯示資料成員的值
23     {
24         return width*height;
25     }
26 };
27
28 int main(void)
29 {
30     CWin win1('A',70,80);          // 建立 win1 物件
31     CWin win2('B',60,90);          // 建立 win2 物件
32
33     win1.compare(win2);
34
35     system("pause");
36     return 0;
37 }
```

```
/* prog13_7 OUTPUT---
Window A is larger
-----*/
```



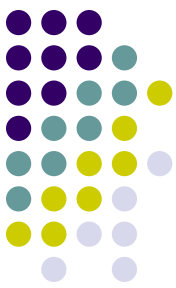

由函數傳回物件 (1/3)

- 想設計compare() 函數，可傳遞物件到函數內，經比較後傳回面積較大的物件，則函數宣告的語法如下

```
CWin compare(CWin obj)
{
    ....
}
```

傳回型態為 CWin 類別的變數

引數型態為 CWin

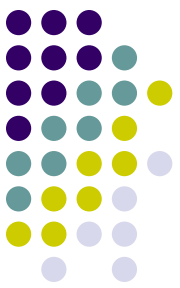


由函數傳回物件 (2/3)

- 下面的範例是compare() 函數實際的撰寫

```
01 // prog13_8, 由函數傳回類別型態的變數
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char i,int w,int h):id(i),width(w),height(h) // 建構元
13         {}
14
15         CWin compare(CWin win)
16         {
17             if(this->area() >= win.area())
18                 return *this; // 傳回呼叫 compare() 的物件
19             else
20                 return win; // 傳回 compare() 所接收的引數
21         }
```

```
/* prog13_8 OUTPUT---
Window A is larger
-----*/
```



由函數傳回物件 (3/3)

```

22     int area(void)
23     {
24         return width*height;
25     }
26     char get_id(void)                // 成員函數，顯示資料成員 id 的值
27     {
28         return id;
29     }
30 };
31
32 int main(void)
33 {
34     CWin win1('A', 70, 80);
35     CWin win2('B', 60, 90);
36
37     cout << "Window " << (win1.compare(win2)).get_id();
38     cout << " is larger" << endl;
39
40     system("pause");
41     return 0;
42 }

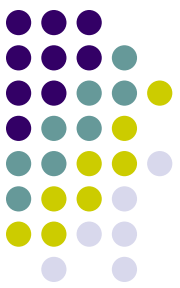
```

傳回面積較大的物件

(win1.compare(win2)).get_id()

呼叫 `get_id()` 函數，取得面積較大之物件的 `id` 成員

/* prog13_8 OUTPUT---
 Window A is larger
 -----*/



建立物件陣列 (1/2)

- 下面的程式碼是物件陣列的使用範例

```
01 // prog13_9, 建立物件陣列
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char i='D',int w=100,int h=100):id(i),width(w),height(h)
13         {
14             cout << "建構元被呼叫了..." << endl;
15         }
16         void show member(void)    // 成員函數，用來顯示資料成員的值
17         {
18             cout << "Window " << id << ": ";
19             cout<< "width=" << width << ", height=" << height << endl;
20         }
21 };

/* prog13_9 OUTPUT-----
建構元被呼叫了...
建構元被呼叫了...
建構元被呼叫了...
建構元被呼叫了...
Window A: width=50, height=40
Window D: width=100, height=100
-----*/
```



建立物件陣列 (2/2)

```
22
23 int main(void)
24 {
25     CWin win1('A', 50, 40);
26     CWin my win[3];           // 建立 3 個 CWin 型態的物件
27
28     win1.show member();       // 以 win1 物件呼叫 show member()
29     my win[2].show member();  // 以 my win[2] 物件呼叫 show member()
30
31     system("pause");
32     return 0;
33 }
```

/* prog13_9 OUTPUT-----

建構元被呼叫了...

建構元被呼叫了...

建構元被呼叫了...

建構元被呼叫了...

Window A: width=50, height=40

Window D: width=100, height=100

-----*/



傳遞物件陣列到函數裡 (1/3)

- 我們也可以傳遞物件陣列到函數裡，如下面的程式

```
01 // prog13_10, 傳遞物件陣列到函數裡
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         void set member(char i,int w,int h)
13         {
14             id=i;
15             width=w;
16             height=h;
17         }
18         int area(void)
19         {
20             return width*height;
21         }
22         friend void largest(CWin [], int); // 友誼函數的原型
23     };
```

/* prog13_10 OUTPUT---
largest window= A
-----*/



傳遞物件陣列到函數裡 (2/3)

```
24
25 void largest(CWin win[], int n)           // 定義友誼函數 largest
26 {
27     int max=0,iw;
28     for(int i=0; i<n; i++)
29         if(win[i].area()>max)             // 判別面積是否比 max 大
30         {
31             iw=i;
32             max=win[i].area();
33         }
34     cout << "largest window= " << win[iw].id << endl; // 印出 id 成員
35 }
36
37 int main(void)
38 {
39     CWin win[3];
40
41     win[0].set member('A', 60, 70);
42     win[1].set member('B', 40, 60);
43     win[2].set member('C', 80, 50);
44
45     largest(win, 3);                       // 呼叫 largest() 函數
46
47     system("pause");
48     return 0;
49 }
```

```
/* prog13_10 OUTPUT---
largest window= A
-----*/
```



傳遞物件陣列到函數裡 (3/3)

- 請注意，友誼函數largest() 原型的宣告語法撰寫如下

```
friend void largest(CWin[], int)
```

引數型態為 CWin

傳回型態為 void

傳遞一維陣列

- 傳遞陣列時，largest() 函數的括號內填上陣列的名稱

```
largest(win, 3)
```

傳遞陣列時，括號內填上
陣列名稱即可

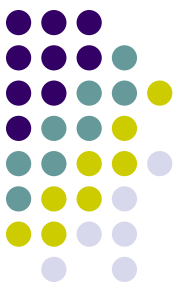


資料成員與成員函數的複習 (1/3)

- prog13_11介紹實例變數與實例函數

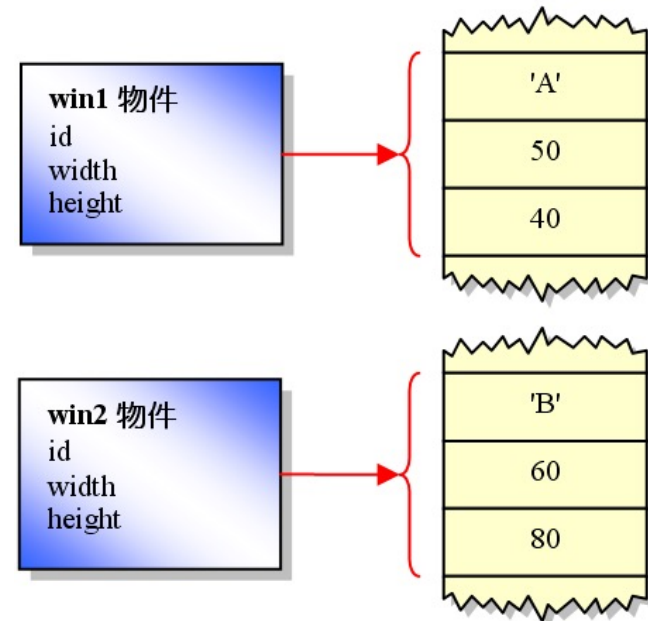
```
01 // prog13_11, 簡單的範例, 實例變數與實例方法
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char i,int w,int h):id(i),width(w),height(h)
13         {}
14
15         void show member(void)
16         {
17             cout << "Window " << id << ": ";
18             cout << "width=" << width << ", height=" << height << endl;
19         }
20 };
```

/* prog13_11 OUTPUT-----
Window A: width=50, height=40
Window B: width=60, height=80
-----*/



資料成員與成員函數的複習 (2/3)

```
21
22 int main(void)
23 {
24     CWin win1('A', 50, 40);
25     CWin win2('B', 60, 80);
26
27     win1.show member();
28     win2.show member();
29
30     system("pause");
31     return 0;
32 }
```



/* prog13_11 OUTPUT-----

Window A: width=50, height=40

Window B: width=60, height=80

-----*/



資料成員與成員函數的複習 (3/3)

- 不同的物件之變數各自獨立，且存於不同的記憶體之內，具有此特性的變數稱為「實例變數」(instance variable)
- CWin類別裡的show_member() 必須透過物件來呼叫

```
win1.show member(); // 透過物件 win1 呼叫 show member()
```

```
win2.show member(); // 透過物件 win2 呼叫 show member()
```

- 必須利用物件來呼叫的函數，稱為「實例函數」(instance function)



靜態資料成員

- 靜態資料成員由所有的物件所共享
- 靜態資料成員可利用static來宣告
- 想在類別外存取靜態資料成員，可用下面的語法表示

類別名稱 :: 靜態資料成員名稱

└─ 範疇解析運算子



靜態資料成員的使用 (1/3)

- 下面的程式碼是靜態資料成員使用的範例

```
01 // prog13_12, public「靜態資料成員」的使用
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         static int num; // 將靜態資料成員num宣告為public
13         CWin(char i,int w,int h):id(i),width(w),height(h)
14         {
15             num++; // 將靜態資料成員的值加 1
16         }
17         CWin()
18         {
19             num++; // 將靜態資料成員的值加 1
20         }
21 };
```

/* prog13_12 OUTPUT---
已建立 2 個物件了...
已建立 6 個物件了...
-----*/



靜態資料成員的使用 (2/3)

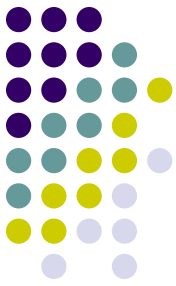
```
22
23  int CWin::num=0;           // 設定靜態資料成員 num 的初值
24
25  int main(void)
26  {
27      CWin win1('A',50,40);
28      CWin win2('B',60,80);
29      cout << "已建立 " << CWin::num << " 個物件了..." << endl;
30
31      CWin my win[4];
32      cout << "已建立 " << CWin::num << " 個物件了..." << endl;
33
34      system("pause");
35      return 0;
36  }
```

/* prog13_12 OUTPUT---

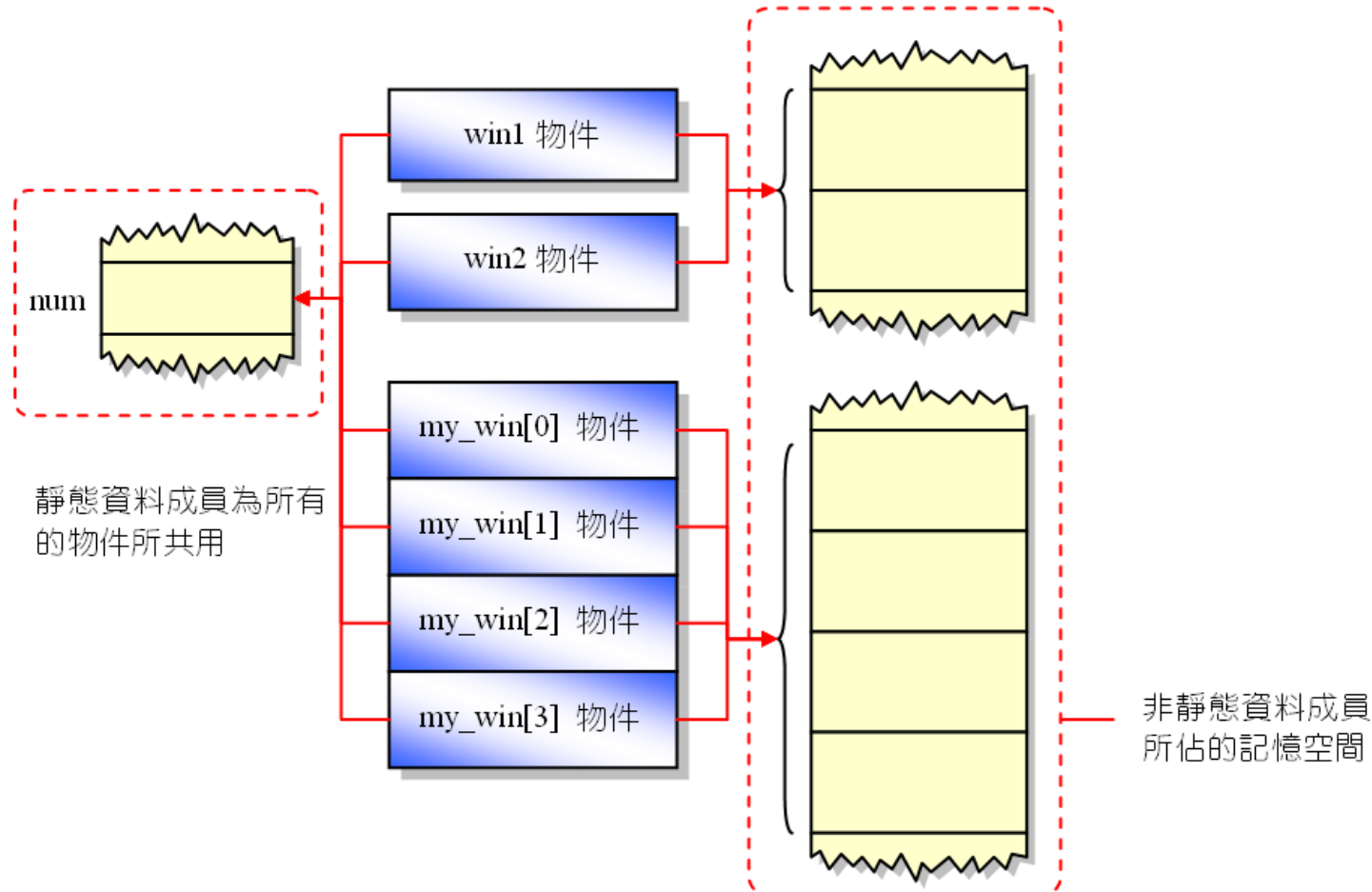
已建立 2 個物件了...

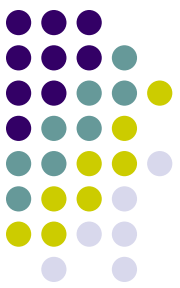
已建立 6 個物件了...

-----*/



靜態資料成員的使用 (3/3)





靜態資料成員宣告成private (1/2)

- 下面是將靜態資料成員宣告成private的範例：

```
01 // prog13_13, private 「靜態資料成員」的使用
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10         static int num; // 將靜態資料成員宣告為private
11
12     public:
13         CWin(char i,int w,int h):id(i),width(w),height(h)
14         {
15             num++; // 將靜態資料成員的值加 1
16         }
17         CWin()
18         {
19             num++; // 將靜態資料成員的值加 1
20         }
```

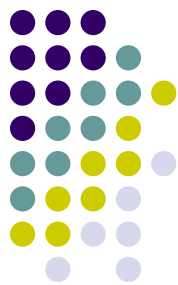
/* prog13_13 OUTPUT---
已建立 2 個物件了...
已建立 6 個物件了...
-----*/



靜態資料成員宣告成private (2/2)

```
21     void count(void)                // 成員函數，可讀取 private 靜態資料成員
22     {
23         cout << "已建立 " << num << " 個物件了..." << endl;
24     }
25 };
26
27 int CWin::num=0;                    // 設定靜態資料成員 num 的初值
28
29 int main(void)
30 {
31     CWin win1('A',50,40);
32     CWin win2('B',60,80);
33     win1.count();                   // 以 win1 物件呼叫 count
34
35     CWin my win[4];
36     win2.count();                   // 也可用 win2 物件呼叫 count
37
38     system("pause");
39     return 0;
40 }
```

/* prog13_13 OUTPUT---
已建立 2 個物件了...
已建立 6 個物件了...
-----*/



靜態成員函數

- 於prog13_13中，所有的count() 均是透過物件來呼叫

```
win1.count();    // 用 win1 物件呼叫 count() 函數  
win2.count();    // 用 win2 物件呼叫 count() 函數
```

- count() 也可以宣告成「靜態成員函數」

```
static void count(void)  
{  
    cout << "已建立了 " << num << " 個物件" << endl;  
}
```

如此便可直接用類別來呼叫它

```
CWin::count();    // 直接用 CWin 類別呼叫「靜態成員函數」
```



靜態成員函數的使用 (1/2)

- 下面的範例是把count() 函數改寫成「靜態成員函數」

```
01 // prog13_14, 「靜態成員函數」的使用
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10         static int num; // 靜態資料成員
11
12     public:
13         CWin(char i,int w,int h):id(i),width(w),height(h)
14         {
15             num++;
16         }
17         CWin()
18         {
19             num++;
20         }

```

/* prog13_14 OUTPUT---

已建立 0 個物件了...

已建立 2 個物件了...

已建立 7 個物件了...

-----*/



靜態成員函數的使用 (2/2)

```
21     static void count(void)    // 靜態成員函數
22     {
23         cout << "已建立 " << num << " 個物件了..." << endl;
24     }
```

```
25 };
```

```
26
```

```
27 int CWin::num=0;                // 設定靜態資料成員的初值
```

```
28
```

```
29 int main(void)
```

```
30 {
```

```
31     CWin::count();              // 用類別呼叫靜態成員函數
```

```
32
```

```
33     CWin win1('A',50,40);
```

```
34     CWin win2('B',60,80);
```

```
35     CWin::count();              // 用類別呼叫靜態成員函數
```

```
36
```

```
37     CWin my win[5];
```

```
38     CWin::count();              // 用類別呼叫靜態成員函數
```

```
39
```

```
40     system("pause");
```

```
41     return 0;
```

```
42 }
```

/* prog13_14 OUTPUT---

已建立 0 個物件了...

已建立 2 個物件了...

已建立 7 個物件了...

-----*/



靜態成員函數的使用限制 (1/2)

- 「靜態成員函數」不能取用類別內一般的變數或函數

如果把prog13_14的count() 函數修改成如下的程式碼：

```
static void count(void)
{
    cout << "id= " << id << endl;    // 錯誤，無法對非靜態變數做存取
    cout << "已建立 " << num << " 個物件了..." << endl;
}
```

則編譯時會產生錯誤

- 「非靜態變數」無法在靜態函數的內部來呼叫
- 「非靜態函數」也不能直接在靜態函數的內部呼叫



靜態成員函數的使用限制 (2/2)

- 「靜態成員函數」內部不能使用this關鍵字

例如下面的程式碼是錯誤的：

```
static void count(void)
{
    cout << "id= " << this->id << endl; // 錯誤，不能使用 this 關鍵字
    cout << "已建立 " << num << " 個物件了..." << endl;
}
```

如果編譯上面的程式碼，將會得到下列的錯誤訊息

```
'this' is unavailable for static member functions
```



指標與物件

- 把一個指標指向CWin物件

```
CWin *ptr = NULL;    // 宣告指向 CWin 物件的指標  
ptr = &win1 ;       // 將 win1 的位址設給 ptr
```

- 也可以在宣告指標的同時，順便將它指向物件

```
CWin *ptr = &win1 ;
```

- 下面的語法來取用win1物件的成員函數與資料成員

```
ptr->area();    // 相當於用 win1 物件呼叫 area()  
ptr->id;        // 相當於用 win1 物件取用 id 成員
```



傳遞物件到函數 (1/2)

- 下面的範例練習將物件傳遞到函數裡

```
01 // prog13 15, 傳遞物件到函數裡
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char i,int w,int h):id(i),width(w),height(h) // 建構元
13         {}
14
15         void compare(CWin *win) // 以指向物件的指標為引數
16         {
17             if(this->area() > win->area())
18                 cout << "Window " << this->id << " is larger" << endl;
19             else
20                 cout << "Window " << win->id << " is larger" << endl;
21         }
```

```
/* prog13_15 OUTPUT---
Window A is larger
-----*/
```




傳遞物件到函數 (2/2)

```
22     int area(void)                // 成員函數 area()
23     {
24         return width*height;       // 傳回物件的面積值
25     }
26 };
27
28 int main(void)
29 {
30     CWin win1('A',70,80);
31     CWin win2('B',60,90);
32     CWin *ptr1=&win1;              // 宣告 ptr1 指標，並將它指向物件 win1
33     CWin *ptr2=&win2;              // 宣告 ptr2 指標，並將它指向物件 win2
34
35     ptr1->compare(ptr2);            // 用 ptr1 呼叫 compare()，並傳遞 ptr2
36
37     system("pause");
38     return 0;
39 }
```

/* prog13_15 OUTPUT---
Window A is larger
-----*/



參照與物件

- 把「參照」指向某個物件

```
CWin &ref = win1; // 宣告 ref 為一參照到 win1 物件的參照變數  
cout<<"area="<<ref.area()<<endl; // 相當於用 win1 呼叫 area()  
cout<<"id="<<ref.id<<endl;      // 相當於用 win1 取用 id 成員
```

- 「參照」和物件一樣，利用「.»來存取物件內的成員



傳遞物件的參照到函數 (1/2)

- 下面的範例是在傳遞物件時，改採傳遞物件的參照

```
01 // prog13_16, 傳遞物件的參照到函數裡
02 #include <iostream>
03 #include <cstdlib>
04 using namespace std;
05 class CWin // 定義視窗類別 CWin
06 {
07     private:
08         char id;
09         int width, height;
10
11     public:
12         CWin(char i,int w,int h):id(i),width(w),height(h) // 建構元
13         {}
14
15         void compare(CWin &win) // compare()可接收物件的參照
16         {
17             if(this->area() > win.area())
18                 cout << "Window " << this->id << " is larger" << endl;
19             else
20                 cout << "Window " << win.id << " is larger" << endl;
21         }
```

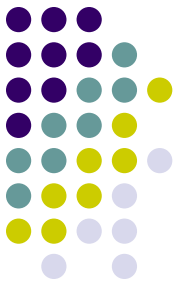
/* prog13_16 OUTPUT---
Window A is larger
-----*/



傳遞物件的參照到函數 (2/2)

```
22     int area(void)                // 成員函數 area()
23     {
24         return width*height;      // 傳回物件的面積值
25     }
26 };
27
28 int main(void)
29 {
30     CWin win1('A',70,80);
31     CWin win2('B',60,90);
32
33     win1.compare(win2);            // 用 win1 呼叫 compare(), 並傳遞 win2
34
35     system("pause");
36     return 0;
37 }
```

/* prog13_16 OUTPUT---
Window A is larger
-----*/



The End-