

# **PROGRAMAREA ORIENTATĂ OBIECT C++**

**Conf.univ.dr. Ana Cristina DĂSCĂLESCU**

**Universitatea Titu Maiorescu**

# Moștenire

➤ Mecanismul prin care o clasă preia structura (datele membre) și comportamentul (metodele) unei alte clase create anterior, **la care adaugă elemente specifice.**

- Este un principiu strict orientat obiect
- În limbajul C++ este implementată prin conceptul de **moștenire**
- Stabilește o relație "este un/este o" (**is-a**)
- Terminologie

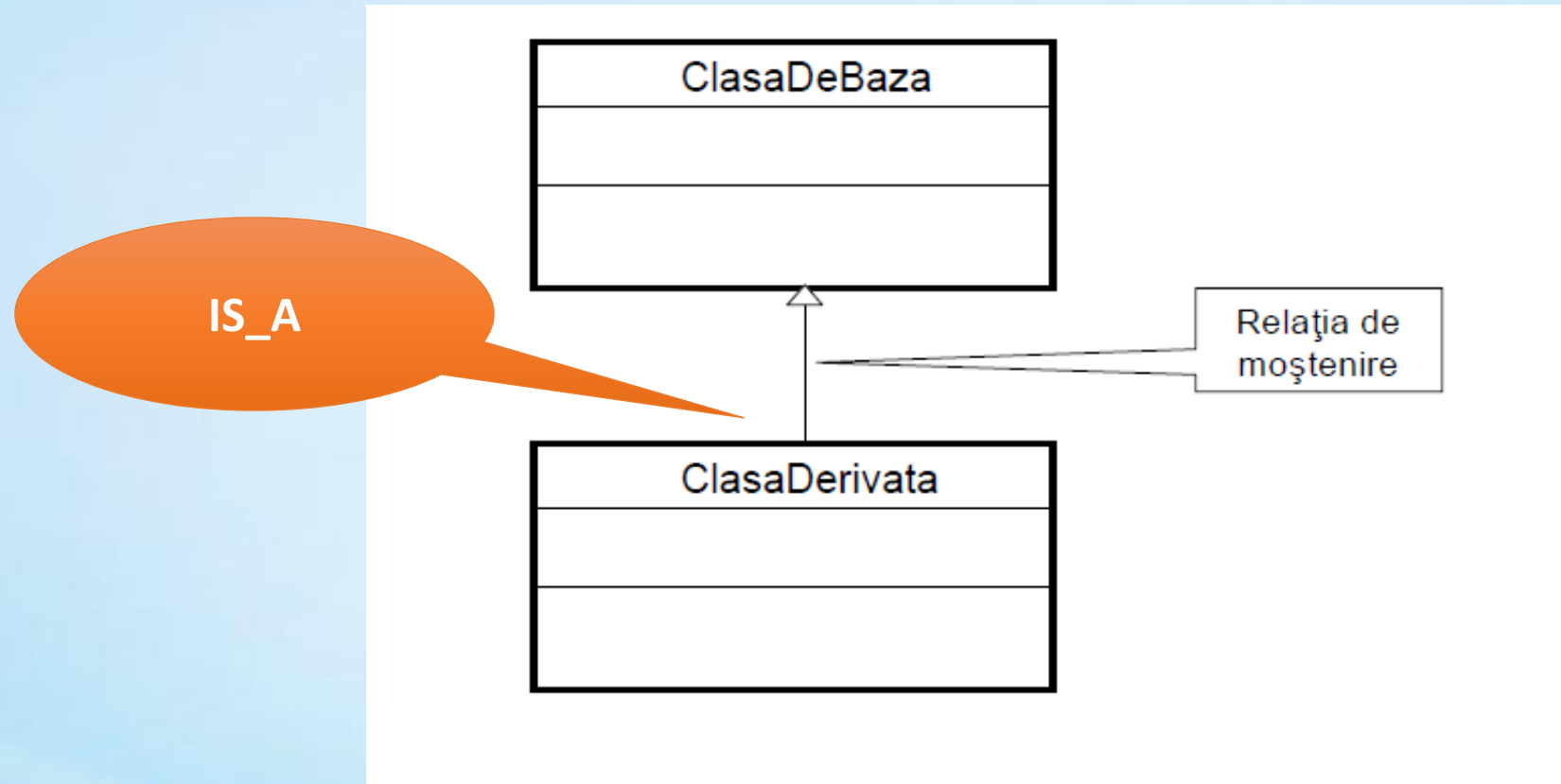
**Clasă de baza** = clasa de la care se preiau structura și comportamentul

**Clasa derivată** = clasa care preia structura și comportamentul

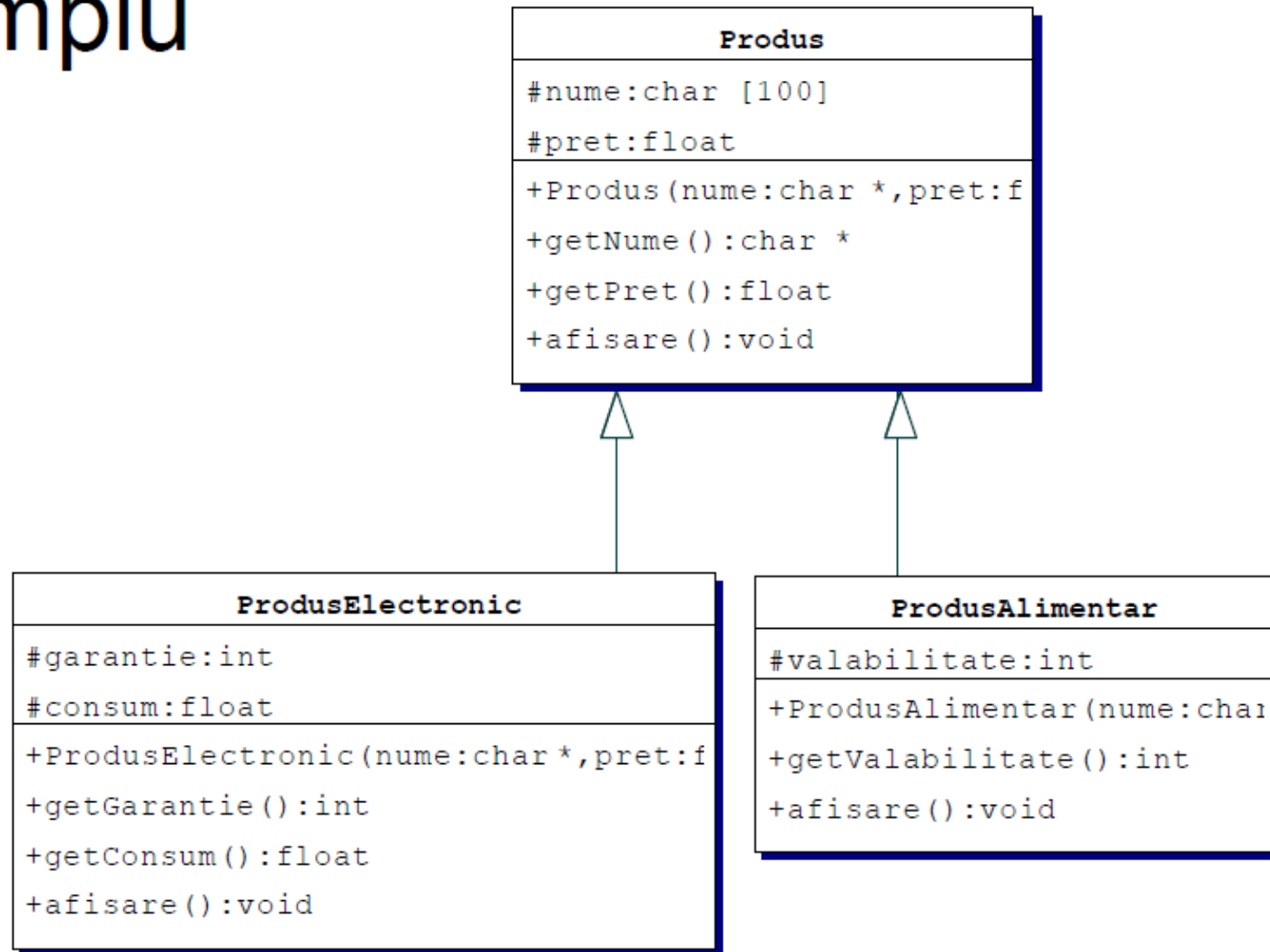
# Avantaje

- Reutilizarea codului creat anterior
- Dezvoltarea unei aplicații într-o manieră incrementală, respectiv se compilează și se testează doar clasa nou obținută
- Obținerea unei ierahii de clase ce se poate modela cu ușurință prin diagrame UML
- Implementarea polimorfismului în timpul executării programului, folosind funcții virtuale

# Diagrama UML



# Exemplu



# Ce se moștenește?

- Clasa derivată moștenește toți membrii publici și protejați din clasa baza.
- Membrii privați nu sunt moșteniți, dar pot fi accesați prin metode publice sau protejate din superclasă.
- Nu se moștenesc datele membre și metodele statice, precum și metoda operator=
- Metodele constructor, nefiind considerate metode membre ale unei clase, nu se moștenesc, dar un constructor din clasa derivată poate apela constructorii din clasa de bază.

# Sintaxa unei clase derivate

Sintaxa definirii unei clase derivate este următoarea:

```
class IdClasaDerivata: modif_acces1 IdClasaB1, ..., modif_accesN IdClasaBn{  
    //date si metode specifice clasei derivate  
};
```

unde:

- **IdClasaDerivata** este numele clasei derivate
- **IdClasaB1**, ..., **dClasaBn** sunt clasele de bază de la care se moștenesc datele și metodele **modif\_acces1**, ..., **modif\_accesN** sunt modificatori de acces: *public*, *protected*, *private*



# Accesul asupra membrilor moșteniți

Protectia în clasa de bază	Modificator de acces utilizat în lista claselor de bază	Drept de acces în clasa derivată
public private protected	public public public	public inaccesibil protected
public private protected	private private private	private inaccesibil private



# Exemplu

Clasa derivată

Clasa de bază

```
class Produs{
    protected:
        char nume[100];
        float pret;
    public:
        Produs(char *nume, float pret);
        char* getNume();
        float getPret();
        void afisare();
};
```

```
class ProdusAlimentar: public Produs{
    protected:
        int valabilitate;
    public:
        ProdusAlimentar(char *nume,
            float pret, int valabilitate);
        int getValabilitate();
        void afisare();
};
```

modificator acces

# Exemplu

Clasa derivata

Clasa de baza

modificator acces

```
class ProdusElectronic: private Produs{  
    protected:  
    int garantie;  
    float consum;  
    public:  
    ProdusElectronic(char *nume, float  
pret, int garantie, float consum);  
    int getGarantie();  
    float getConsum();  
    void afisare();  
};
```

```
int main(){  
    ProdusAlimentar pa("Iaurt",15,30);  
    pa.afisare();  
    cout<<"Pretul p.a"<<pa.getPret();  
    ProdusElectronic pe("LCD",1000,24,12);  
    pe.afisare();  
    cout<<"Pretul p. e." <<pe.getPret();  
}
```

inaccesibila

# Redefinirea membrilor moșteniți

- Mecanismul de redefinire reprezintă un concept puternic în limbajele orientate pe obiecte care permite clasei derivate să redefinească o metoda moștenită și să-i modifice comportamentul.
- La executare, în raport cu tipul obiectului se va invoca metoda corespunzătoare.
- **Observații**
  - O metodă din clasa derivată care redefinește o metodă din clasa de bază trebuie să păstreze lista inițială a parametrilor formali
  - Metoda din clasa de bază este „ascunsă” de cea redefinită în clasa derivată!!!
  - Metoda redefinită în clasa derivată poate să apeleze metoda din clasa de bază folosind operatorul ::

# Redefinirea membrilor moșteniți

```
class Angajat{
    char *nume;
    double salariu;
public:
    Angajat(){nume=NULL; salariu=1900;}
    Angajat(char *nume, double salariu)
    {
        this->nume = new char[strlen(nume)+1];
        strcpy(this->nume, nume);
        this->salariu = salariu;
    }
    void afisare()
    {
        cout<<nume<<" "<<salariu<<" ";
    }
};
```

```
class Administrator:public Angajat
{
    int sectie;
public:
    void afisare()
    {
        Angajat::afisare();
        cout<< sectie;
    }
}
```

Medoda  
redefinită

# Constructorii și destructorul claselor derivate

- Dacă o clasă **D** este derivata din clase (**B1**, ..., **Bn**), atunci constructorul clasei **D** va avea suficienți parametri pentru a inițializa datele membru ale claselor **B1**, ..., **Bn**.
- La crearea unui obiect al clasei **D** se vor apela mai întâi constructorii claselor **B1**, ..., **Bn**, în ordinea specificată în lista de moștenire, pentru a se inițializa datele membre ale claselor de bază și apoi se vor executa inițializările constructorului clasei **D**.
- Dacă o clasă **D** este derivata din clase (**B1**, ..., **Bn**) atunci constructorul clasei **B** va avea suficienți parametri pentru a inițializa datele membru ale claselor **B1**, ..., **Bn**.

# Constructorii și destructorul claselor derivate

- Explicit, se definește lista parametrilor de inițializare

```
class D: public B1, ..., public Bn{  
    D(lista de parametri);  
};
```

Apelul explicit

```
D::D(lista de parametri):B1(sub_lista_param1), ..., Bn(sub_lista_param1){  
    instructiuni  
}
```

- Implicit, dacă o clasă de bază nu conține niciun constructor, atunci constructorul clasei derivate apelează constructorul implicit, definit de către compilator!!!



# Constructorii și destructorul claselor derivate

Administrator(): Angajat()

```
{  
    sectie = 0;  
}
```

Apel constructor din clasa de bază  
nume = NULL  
Salariu=199

Administrator(char\* nume, double salariu, int sectie):Angajat(nume, salariu)

```
{  
    this->sectie = sectie;  
}
```

Argumente necesare inițializării  
datelor membre din clasa de bază

Apel constructor din clasa de bază