1. Класс – это шаблон кода, на основе которого создается какой-то объект. Также это абстрактный тип данных. Например, мы можем написать класс Квартира (Apartment):

Class Apartment {

};

1. Объект (экземпляр) класса – это составляющая класса, это какая-то сущность, имеющая свой метод. Например, для класса Квартира мы можем добавить 5 объектов – обои, ламинат, окна, душ и лампы:

Class Apartment {

String wallpaper;

String laminate;

String windows;

String shower;

Int lamps;

};

1. Атрибут класса
2. Методы
3. Для безопасности программы методом разграничения прав. Сокрытие помогает регулировать доступ классов к атрибутам и методам
4. Для открытия доступа к атрибуту, чтобы его могли использовать другие классы помимо того, в котором прописан атрибут
5. Для сокрытия доступа к атрибуту, чтобы его мог использовать только класс, в котором прописан атрибут
6. Private
7. Public
8. Private, так как он позволит скрыть интерфейс для других классов
9. Объявить поля класса модификатором Public, объявить в методе Main новый объект класса, присвоить значение атрибуту в экземпляре методом “имя объекта.имя поля”
10. “имя объекта.имя поля” (например a.surname)
11. D
12. s.name = "Alexey";
13. h
14. Мы должны использовать сеттер (setter) и геттер (getter):

Class Student

{

string name;

int group;

public:

void SetName(string ValueName)

{

Name = ValueName;

}

string GetName()

{

return name;

}

};

После объявления сеттера и геттера обращаемся к ним в методе Main:

s.SetName(“Alexey”);

string name = s.GetName();

1. h