

Разбор дз

4 задача:

```
void proverka(Animal &test)
{
    (test.col > 10) ? test.col = 10 : (test.col < 0) ? test.col = 0
                                                         : test.col;
}
void inc(Animal &test)
{
    cout << "Скорость увеличена " << endl;
    test.skorost++;
    cout << "Его информация:";
    test.show();
}
```

Реализация функций (1 вар)

Разбор дз

4 задача:

```
class Animal
{
public:
    string name;
    int opit;
    double ves;
    double skorost;
    int col;

    void read()
    {
        cout << "Введите имя: " << endl;
        cin >> name;
        cout << "Введите сколько опыта: " << endl;
        cin >> opit;
        cout << "Введите вес инвентаря:" << endl;
        cin >> ves;
        cout << "Введите скорость:" << endl;
        cin >> skorost;
        cout << "Введите кол-во жизни:" << endl;
        cin >> col;
    }
    void show()
    {
        cout << "Персонаж создан!" << endl;
        cout << "Его информация:" << name << ", " << opit << ", "
            << "xp, " << ves << " kg, " << skorost << " sp, " << col << " hp, " << endl;
    }

    void inc(){
        col++; //функция является методом класса
    }
}
```

Main()

**Не много ли места занимает
функция `read()` и `show()`?**

**Можем ли мы определить метод
класса в виде прототипа?**

Разбор дз

Объявим прототипы внутри класса:

```
class Animal
{
public:
    string name;
    int opit;
    double ves;
    double skorost;
    int col;

    void read(); //прототип метода
    void show(); //прототип метода
    void inc();  //прототип метода
};
```

Прототипы методов

Разбор дз

тип данных **название класса** :: **имя функции** (аргументы)

```
void Animal::read() //реализация функции read
{
    cout << "Введите имя: " << endl;
    cin >> name;
    cout << "Введите сколько опыта: " << endl;
    cin >> opit;
    cout << "Введите вес инвентаря:" << endl;
    cin >> ves;
    cout << "Введите скорость:" << endl;
    cin >> skorost;
    cout << "Введите кол-во жизни:" << endl;
    cin >> col;
}

void Animal::show() //реализация функции show
{
    cout << "Персонаж создан!" << endl;
    cout << "Его информация:" << name << ", " << opit << ", "
        << "xp, " << ves << " kg, " << skorost << " sp, " << col << " hp, " << endl;
}

void Animal::inc() //реализация функции inc
{
    col++; //функция является методом класса
}
```

Реализация методов

Разбор дз

5 задача:

Задача: Добавьте ф - ию, которая при вызове уменьшает вес инвентаря на 50 кг. Если вес инвентаря будет равен нулю или отрицательному числу, то игра завершается и выводится сообщение.

Разбор дз

5 задача:

```
int main()
{
    Animal kot, pes, bars;
    kot.read();
    kot.show();
    valid(kot);
    bool flag = 1;
    while (flag)
    {
        flag = play(minInvent(kot));
        kot.show();
    }
}
```

Объявляем прототипы

Разбор дз

5 задача:

```
int minInvent(Animal &test)
{
    cout << "Инвентарь уменьшен " << endl;
    test.ves -= 50;
    if (test.ves < 0)
    {
        test.ves = 0;
    }
    return test.ves;
}

bool play(int num)
{
    if (num == 0)
        return 0;
    else
    {
        return 1;
    }
}
```

Реализация функций

A hand-drawn blue oval frame with a double-line border, centered on the page. The word "Повторение" is written inside this frame in a bold, black, sans-serif font.

Повторение



Что такое класс?



Что такое поля класса?



Что такое методы класса?



**Расскажите синтаксис
написания класса**

**Можно ли передать класс по
ссылке?**

**В чем разница когда передаем
класс по ссылке?**