

Hàm tạo và hủy đối tượng

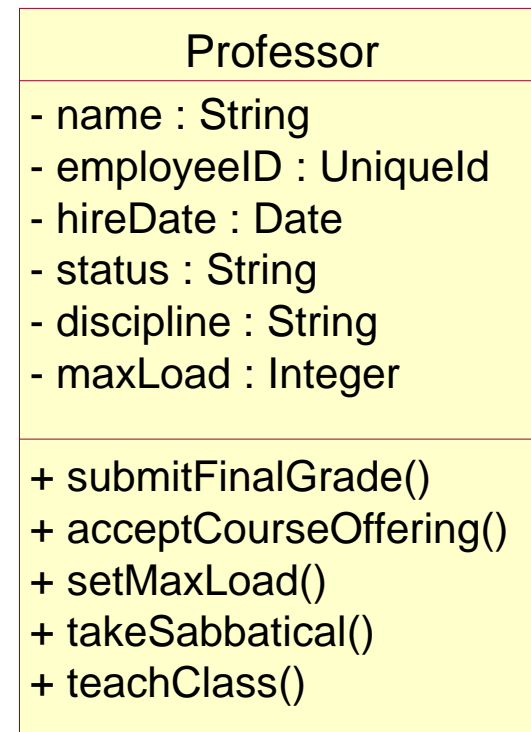
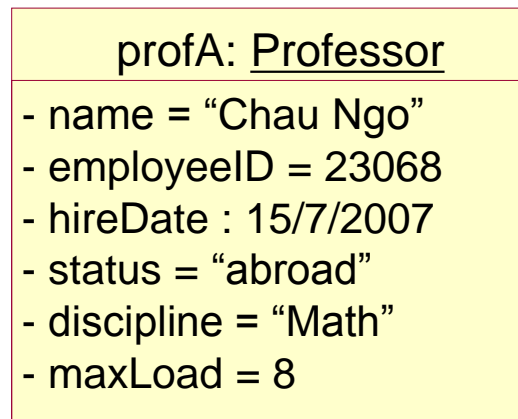
Nguyễn Khắc Huy

BMCNPM – ĐHKHTN TPHCM
09/2014



Ký hiệu UML

- Một lớp đối tượng được mô tả bằng một hình chữ nhật chia thành 3 phần
 - Tên lớp
 - Các thuộc tính
 - Các hành vi



Nội dung

- Hàm dựng
- Hàm hủy
- Bài tập



Hàm dựng

□ Khi đối tượng vừa được tạo:

- ✓ **Giá trị các thuộc tính bằng bao nhiêu?**
- ✓ Một số đối tượng cần có thông tin ban đầu.
- ✓ Giải pháp:
 - Xây dựng phương thức khởi tạo.
 - Người dùng quên gọi?!

PhanSo

- Tử số??
- Mẫu số??
- **Khởi tạo**

HocSinh

- Họ tên??
- Điểm văn??
- Điểm toán??
- **Khởi tạo**

Hàm dựng ra đời!!

Hàm dựng

- Hàm dựng là 1 hàm đặc biệt, khác với các hàm thông thường khác và có các đặc điểm sau:
 - Hàm có tên trùng với tên của lớp đối tượng
 - Không có kiểu trả về (nhưng có thể có tham số)
 - Tự động được gọi sau khi đối tượng thuộc lớp được tạo lập
 - Có thể nạp chồng nhiều hàm dựng.



Hàm dựng

□ Ví dụ

```
class PhanSo
```

```
{
```

```
private:
```

```
    int    m_iTuSo;
```

```
    int    m_iMauSo;
```

```
public:
```

```
    PhanSo(int iTuSo, int iMauSo);
```

```
    PhanSo(int iGiaTri);
```

```
};
```

```
void main()
```

```
{
```

```
    PhanSo p1(1, 2);
```

```
    PhanSo *p2 = new PhanSo(5);
```

```
}
```



Hàm dựng

□ Hàm dựng mặc định (default constructor):

✓ Khi lớp không có hàm dựng?

➔ Trình biên dịch cung cấp hàm dựng mặc định.

✓ Tính chất:

- Không tham số.
- Khởi tạo mặc định các thuộc tính.

```
class PhanSo
```

```
{
```

```
private:
```

```
    int    m_iTuSo;
```

```
    int    m_iMauSo;
```

```
};
```

```
void main()
```

```
{
```

```
    PhanSo p1;
```

```
}
```



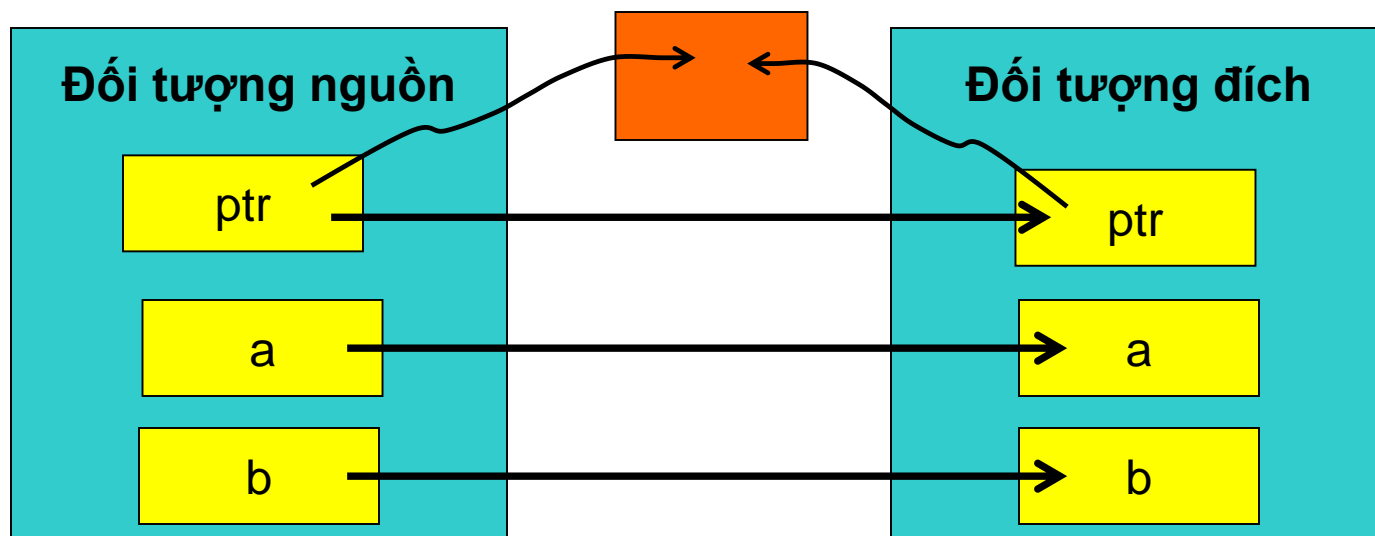
Hàm dựng sao chép mặc định

- Mỗi lớp, nếu không định nghĩa 1 hàm dựng sao chép thì trình biên dịch sẽ cung cấp 1 hàm dựng sao chép mặc định. Hàm này giúp khởi tạo 1 đối tượng thuộc lớp này bằng 1 đối tượng khác thuộc cùng lớp. Ví dụ:

```
int main()  
{  
    Rectangle a;  
    Rectangle b(a); // gọi copy constructor  
    Rectangle c = a; // gọi copy constructor  
}
```


Hàm dựng sao chép mặc định (tt)

- Hàm dựng sao chép mặc định chỉ sao chép từng bit (bitwise copy) của các thành phần trong đối tượng nguồn sang đối tượng đích



Hàm dựng sao chép mặc định (tt)

- Do tính chất sao chép từng bit (bitwise copy) của hàm dựng mặc định, nếu đối tượng có chứa con trỏ và nó đang trỏ tới 1 vùng nhớ nào đó thì việc sao chép sẽ gây ra vấn đề nghiêm trọng.
 - Cụ thể, khi đó 2 biến con trỏ của 2 đối tượng khác nhau cùng trỏ tới 1 vùng nhớ.



Hàm dựng sao chép

- Cần lưu ý vào đặc thù của lớp đối tượng mà có nên xây dựng hàm dựng sao chép hay không.
 - Cụ thể: khi đối tượng có thành phần dữ liệu là con trỏ

```
IntArray::IntArray(const IntArray& src)  
{  
    iSize = src.iSize;  
    ptr = new int [iSize];  
    for (int i=0; i<iSize; ++i)  
        ptr[i] = src.ptr[i];  
};
```

Hàm dựng sao chép

□ Hàm dựng sao chép (copy constructor):

- ✓ Có tham số là đối tượng cùng lớp.
- ✓ Dùng khởi tạo từ đối tượng cùng loại.
- ✓ Lớp không có hàm dựng sao chép?
 - ➔ Trình biên dịch cung cấp.

```
class PhanSo
{
private:
    int    m_iTuSo;
    int    m_iMauSo;
public:
    PhanSo(const PhanSo &p);
};
```

```
void main()
{
    PhanSo p1(1, 2);
    PhanSo p2(p1);
    PhanSo p3 = p2;
}
```



Hàm dựng

- Một lớp nên có tối thiểu 3 hàm dựng sau:
 - Hàm dựng mặc định.
 - Hàm dựng có đầy đủ tham số.
 - Hàm dựng sao chép.

```
class PhanSo
{
private:
    int      m_iTuSo;
    int      m_iMauSo;
public:
    PhanSo();
    PhanSo(int iTuSo, int iMauSo);
    PhanSo(const PhanSo &p);
};
```



Toán tử gán bằng

- Cũng tương tự như hàm dựng sao chép, nếu mỗi lớp đối tượng không có toán tử gán bằng thì trình biên dịch sẽ tạo 1 hàm toán tử gán bằng mặc định
- Hàm này cũng có chức năng tương tự như hàm dựng sao chép mặc định: sao chép từng bit của đối tượng nguồn cho đối tượng đích.

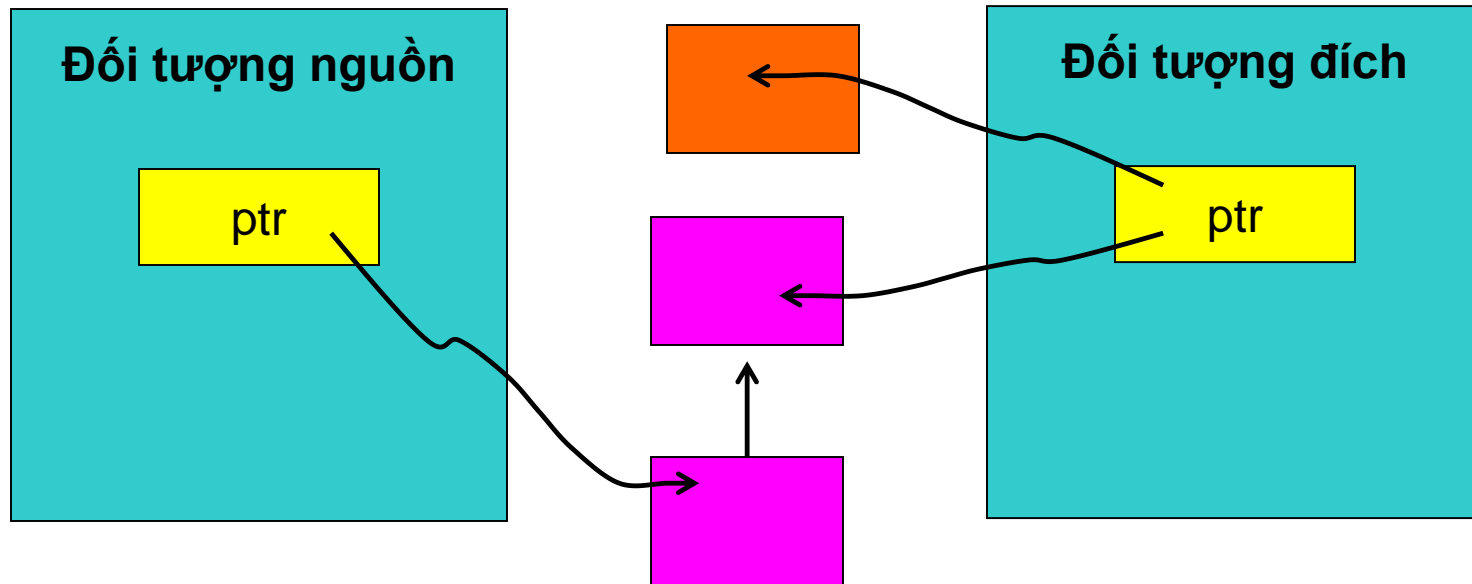


Toán tử gán bằng

- Do vậy, nếu lớp đối tượng có biến con trỏ và có nhu cầu gán bằng 1 đối tượng khác.
➔ cần xây dựng toán tử gán bằng cho lớp
- Lưu ý: toán tử gán bằng khác hàm dựng sao chép 1 số điểm sau:
 - Xóa phần bộ nhớ nó đang kiểm soát trước khi gán bằng đối tượng mới.
 - Kiểm tra kỹ việc đối tượng tự gán bằng chính nó.



Toán tử gán bằng



- Xóa bỏ vùng nhớ nó đang kiểm soát
- Copy vùng nhớ và trả về vùng nhớ mới



Ví dụ

```
IntArray& IntArray::operator=(const IntArray& src)
{
//if (this != &src)
    {
        delete [] ptr;
        iSize = src.iSize;
        ptr = new int [iSize];
        for (int i=0; i<iSize; ++i)
            ptr[i] = src.ptr[i];
    }
    return *this;
}
```

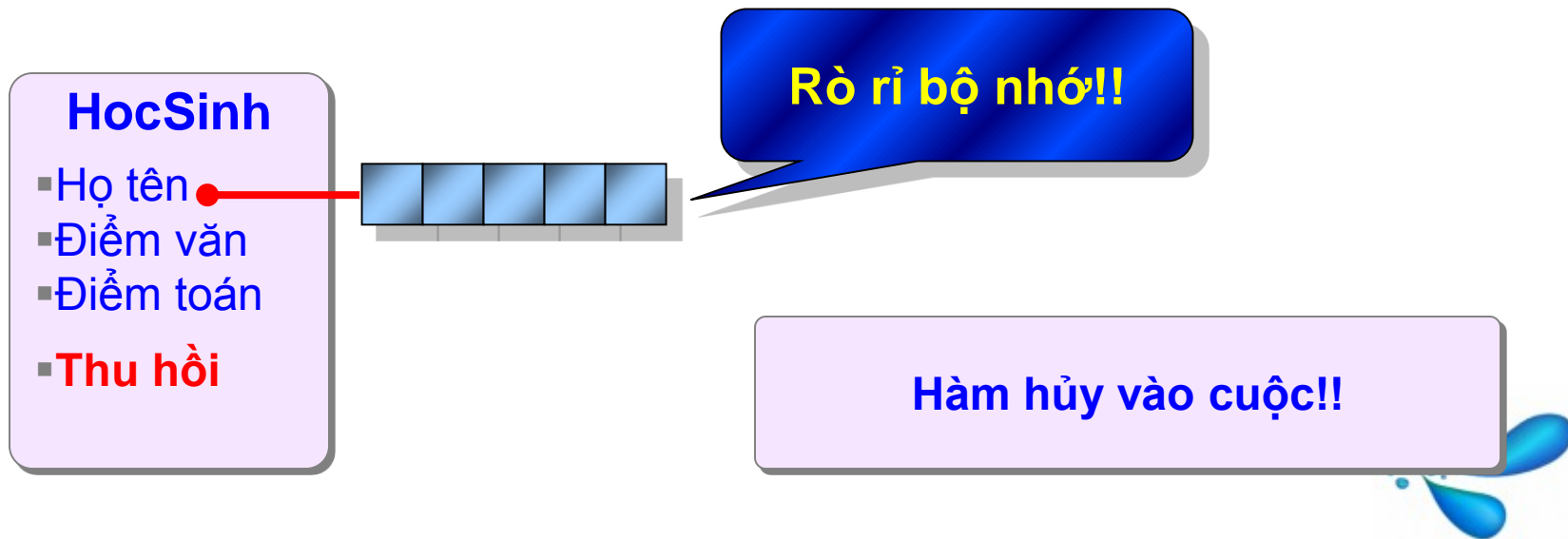
Nội dung

- Hàm dựng
- Hàm hủy
- Bài tập



Hàm hủy

- Vấn đề rò rỉ bộ nhớ (memory leak):
 - ✓ Khi hoạt động, đối tượng có cấp phát bộ nhớ.
 - ✓ **Khi hủy đi, bộ nhớ có được thu hồi?**
 - ✓ **Làm cách nào để thu hồi?**
 - Xây dựng phương thức thu hồi.
 - Người dùng quên gọi?!



Hàm hủy

□ Tính chất hàm hủy (destructor):

- ✓ **Tự động thực hiện** khi đối tượng bị hủy.
- ✓ Không có giá trị trả về lần tham số.
- ✓ Mỗi lớp có duy nhất một hàm hủy.
- ✓ Trong C++, hàm hủy có tên **~<Tên lớp>**

```
class HocSinh
{
private:
    char    *m_sHoTen;
    float    m_fDiemVan;
    float    m_fDiemToan;
public:
    ~HocSinh() { delete m_sHoTen; }
};
```

```
void main()
{
    HocSinh h;
    HocSinh *p = new HocSinh;
    delete p;
}
```



Cần ghi nhớ

Bộ 3 hàm sau luôn đi chung với nhau:

- Hàm dựng sao chép (copy constructor)
- Toán tử gán bằng (assignment operator)
- Hàm hủy (destructor)



Nội dung

- Hàm dựng
- Hàm hủy
- Một số vấn đề
- Bài tập



Con trỏ **this**

- Xét đoạn code sau:

Đoạn code này có đúng không? Về cú pháp và ngữ nghĩa?
Làm vì mục đích gì?

```
class Ngay
{
    private:
        int ng, th, nm;
}
```

```
Ngay::Ngay(int ng, int th, int nm)
{
    ng = ng;
    th = th;
    nm = nm;
}
```

Con trỏ **this** (tt)

□ Trong hàm main:

```
int main()  
{  
    Ngay homnay(18, 9, 2008);  
    Ngay ngaymai(19, 9, 2008);  
    Ngay thangsau(18, 10, 2008);  
    ...  
}
```



Con trỏ **this** (tt)

honnay

+ ng
+ th
+ nm

ngaymai

+ ng
+ th
+ nm

thangsau

+ ng
+ th
+ nm

```
int Ngay::layThang() {  
    return th;  
}
```

Làm sao trong phần cài đặt, chúng ta biết được ng, th hay nm nào đang được dùng?



Con trỏ **this** (tt)

- Trong C++, trình biên dịch tự động thêm vào trong các đối số của hàm 1 con trỏ **this**
- Con trỏ **this** trỏ tới đối tượng tương ứng hiện tại

```
int thang = homnay.layThang();
```

```
int Ngay::layThang(Ngay* const this)
{
    return this->th;
}
```

homnay

+ ng
+ th
+ nm

Đoạn code ban đầu

```
Ngay::Ngay(int ng, int th, int nm)
{
    ng = ng;
    th = th;
    nm = nm;
}
```

- ❑ Đúng về cú pháp
- ❑ Đúng về ngữ nghĩa
- ❑ Nhưng, sai mục đích



Đoạn code

□ Phải được viết lại như sau:

```
Ngay::Ngay(int ng, int th, int nm)
{
    this->ng = ng;
    this->th = th;
    this->nm = nm;
}
```

Tuy nhiên, trong trường hợp này do các đối số bị trùng tên với thành phần dữ liệu nên mới xảy ra vấn đề vừa nêu. Nếu không, hàm sẽ tự động ngầm hiểu con trỏ this cho các biến có tên thuộc lớp đối tượng tương ứng



Con trỏ **this** trong các hàm

- Trong các hàm, con trỏ **this** (trỏ tới đối tượng được khởi tạo tương ứng) được truyền vào hàm 1 cách không tường minh
- Các đối khác được khai báo bình thường trong hàm

Ví dụ:

```
float Diem::tinhKhoangCach(Diem d) {  
    return sqrt((x - d.x) * (x - d.x) + (y -  
        d.y) * (y - d.y))  
}
```



Tóm tắt

□ Hàm dựng:

- ✓ Khởi tạo thông tin ban đầu cho đối tượng.
- ✓ Tự động thực hiện khi đối tượng được tạo lập.
- ✓ Mỗi lớp có thể có nhiều hàm dựng.

□ Hàm hủy:

- ✓ Dọn dẹp bộ nhớ cho đối tượng.
- ✓ Tự động thực hiện khi đối tượng bị hủy.
- ✓ Mỗi lớp có duy nhất một hàm hủy.



Nội dung

- Hàm dựng
- Hàm hủy
- Bài tập



Bài tập

□ Bài tập 3.1:

Bổ sung vào lớp **phân số** những phương thức sau:

(Nhóm tạo hủy)

- ✓ Khởi tạo mặc định phân số = 0.
- ✓ Khởi tạo với tử và mẫu cho trước.
- ✓ Khởi tạo với giá trị số nguyên cho trước.
- ✓ Khởi tạo từ một phân số khác.



Bài tập

□ Bài tập 3.2:

Bổ sung vào lớp **số phức** những phương thức sau:
(Nhóm tạo hủy)

- ✓ Khởi tạo mặc định số phức = 0.
- ✓ Khởi tạo với phần thực và phần ảo cho trước.
- ✓ Khởi tạo với giá trị thực cho trước.
- ✓ Khởi tạo từ một số phức khác.



Bài tập

□ Bài tập 3.3:

Bổ sung vào lớp **đơn thức** những phương thức sau:

(Nhóm tạo hủy)

- ✓ Khởi tạo mặc định đơn thức = 0.
- ✓ Khởi tạo với hệ số và số mũ cho trước.
- ✓ Khởi tạo với hệ số cho trước, số mũ = 0.
- ✓ Khởi tạo từ một đơn thức khác.



Bài tập

□ Bài tập 3.4:

Bổ sung vào lớp **học sinh** những phương thức sau:

(Nhóm tạo hủy)

- ✓ Khởi tạo với họ tên và điểm văn, toán cho trước.
- ✓ Khởi tạo với họ tên cho trước, điểm văn, toán = 0.
- ✓ Khởi tạo từ một học sinh khác.



Bài tập

□ Bài tập 3.5:

Bổ sung vào lớp **mảng** những phương thức sau:

(Nhóm tạo hủy)

- ✓ Khởi tạo mặc định mảng kích thước = 0.
- ✓ Khởi tạo với kích thước cho trước, các phần tử = 0.
- ✓ Khởi tạo từ một mảng `int []` với kích thước cho trước.
- ✓ Khởi tạo từ một đối tượng `IntArray` khác.
- ✓ Hủy đối tượng `IntArray`, thu hồi bộ nhớ.



Lời cảm ơn

- Nội dung được xây dựng dựa trên slide trình bày của Thầy Đinh Bá Tiến, Thầy Nguyễn Minh Huy.

