

Statické členy třídy

Jsou označeny klíčovým slovem **static** a platí pro ně, že jsou pro všechny objekty třídy společné a existují nezávisle na objektech třídy.

Přístup ke statickému členu třídy je možný:

- Použitím operátoru rozlišení :: (k tomu není zapotřebí existence žádného objektu třídy).
- Přes libovolný existující objekt třídy běžným způsobem (operátorem . nebo ->).

Statické proměnné

Jsou deklarovány ve třídě s klíčovým slovem **static** a musí mít navíc samostatnou definici vně třídy (v definici je zpravidla inicializace statické proměnné).

Statické funkce

Jsou deklarovány ve třídě s klíčovým slovem **static** a nemohou používat jiné proměnné třídy než statické proměnné.

```
class DVD { static int pocetDVD;
            string nazev;

    public: DVD(const char *naz): nazev(naz) { ++pocetDVD; }
            static int pocet() { return pocetDVD; }
            ~DVD() { --pocetDVD; }
};

int DVD::pocetDVD=0;

DVD dN("Dr. No");
DVD qOS("Quantum of Solace");

cout << DVD::pocet(); // 2
cout << dN.pocet(); // 2
```

Dotazovací funkce třídy

Jsou nestatické členské funkce třídy, které nemění stav objektu - nemění hodnoty proměnných objektu (vyjma proměnných označených klíčovým slovem **mutable**). Mohou být označeny klíčovým slovem **const** za hlavičkou funkce.

```
class Jmeno { string jm;

    public: Jmeno(const char *j): jm(j) { }

            const char *jmeno() const { return jm.data(); }
};
```

Ukazatel na aktuální objekt

Je označen klíčovým slovem **this**.

```
class Bod { float x,y;
    public: Bod(float x,float y) { this->x=x; this->y=y; }
        Bod *ukazatel() { return this; }
        Bod &reference() { return *this; }
};

Bod b(2,3);

cout << "Adresa: " << b.ukazatel() << " " << &b << endl;
```