

CONSTRUCTOR Y DESTRUCTOR

- Sobrecarga de funciones
- Constructor, tipos
- Destructor

Constructor y Destructor

Sobrecarga de funciones (I)

- Definición de funciones con el mismo nombre y distinto número, orden y/o tipo de parámetros.

Ejemplo 3.1

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5  int
6  main(void)
7  {
8      cout << min(1, 2) << endl;
9
10     cout << min(1L, 2L) << endl;
11
12     cout << min(1.1, 2.2) << endl;
13
14     return 0;
15 }
```

Constructor y Destructor

Sobrecarga de funciones (II)

- Sobrecarga de cualquier función, incluso las de la librería estándar: (ejemplo 3.2)

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5
6  int
7  min(int a, int b, int c)
8  {
9      return min(min(a, b), c);
10 }
11
12 long
13 min(long a, long b, long c)
14 {
15     return min(min(a, b), c);
16 }
```

```
18 double
19 min(double a, double b, double c)
20 {
21     return min(min(a, b), c);
22 }
23
24 int
25 main(void)
26 {
27     cout << min(1, 2, 3) << endl;
28
29     cout << min(1L, 2L, 3L) << endl;
30
31     cout << min(1.1, 2.2, 3.3) << endl;
32
33     return 0;
34 }
```

Constructor y Destructor

Sobrecarga de funciones (III)

- Error típico: funciones con mismo nombre, mismos parámetros y distinto valor de retorno. (Ejemplo 3.3)

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5  int
6  calcula(int a, float b) {
7      return (int) (a * b);
8  }
9
10 float
11 calcula(int a, float b) {
12     return (float) (a * b);
13 }
14
```

```
15 int
16 main(void)
17 {
18     cout << calcula(1, 2.2) << endl;
19
20     cout << calcula(1, 2.2) << endl;
21
22     return 0;
23 }
```

Salida ejemplo 3.3

```
1  ejem7.cc: In function 'float calcula(int, float)':
2  ejem7.cc:9: new declaration 'float calcula(int, float)'
3  ejem7.cc:5: ambiguous old declaration 'int calcula(int, float)'
```

Constructor y Destructor

Constructor.

- **Definición.** Función miembro especial de una clase invocada al crear un objeto de esa clase.
- **Objetivo:** iniciar todo lo necesario para el funcionamiento correcto del objeto.
- **Declaración:**
 - Mismo nombre que la clase.
 - No devuelven ningún tipo de dato.
 - Suelen estar en la parte pública.
 - Pueden haber varios constructores.
 - Si no se define alguno → El compilador da uno por defecto.

Constructor y Destructor

Constructor por defecto.

- Constructor sin parámetros.

—— Ejemplo 3.4 ——

```
1 class TCoordenada {
2     public:
3         TCoordenada();
4
5         void setX(int);
6         void setY(int);
7         void setZ(int);
8
9         int getX(void);
10        int getY(void);
11        int getZ(void);
12
13        void Imprimir(void);
14
15    private:
16        int x, y, z;
17 };
```

—— Ejemplo 3.6 ——

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 #include "tcoordenada.h"
6
7 int main(void) {
8     int i;
9     TCoordenada p1;
10
11     p1.Imprimir();
12     cout << endl;
13
14     return 0;
15 }
```

—— Ejemplo 3.5 ——

```
1 TCoordenada::TCoordenada() {
2     x = y = z = 0;
3 }
```

(0, 0, 0)

Constructor y Destructor

Otros constructores.

- Cuantos queramos con parámetros.

— Ejemplo 3.7 —

```
1 class TCoordenada {
2     public:
3         TCoordenada();
4         TCoordenada(int, int, int);
5
6         void setX(int);
7         void setY(int);
8         void setZ(int);
9
10        int getX(void);
11        int getY(void);
12        int getZ(void);
13
14        void Imprimir(void);
15
16    private:
17        int x, y, z;
18 };
```

— Ejemplo 3.8 —

```
1 TCoordenada::TCoordenada(int a, int b, int c) {
2     x = a;
3     y = b;
4     z = c;
5 }
```

```
1 // Constructor por defecto
2 TCoordenada p1;
3
4 // Constructor sobrecargado a partir de tres enteros
5 TCoordenada p2(10, 20, 30);
```

Constructor y Destructor

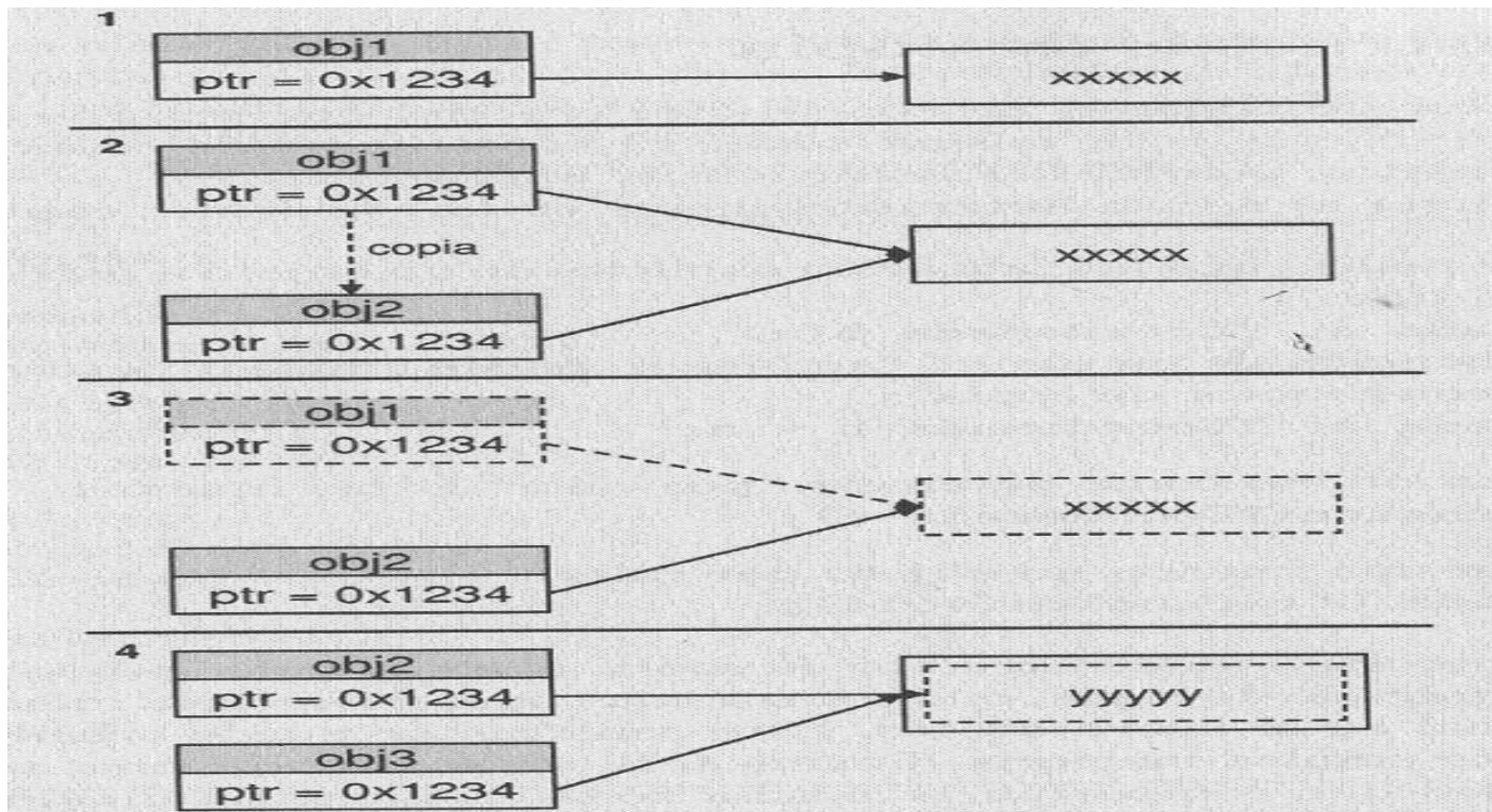
Constructor de copia (I)

- **Definición:** Constructor especial que crea un objeto a partir de otro de la misma clase.
- **Invocaciones:**
 - De forma explícita en la declaración.
 - En el paso por valor de un objeto en una función.
 - En la devolución de un objeto por valor en una función.
- **Si no se declara:**
 - el compilador proporciona uno: copia bit a bit.
 - Posibles problemas si hay uso de memoria dinámica.

Constructor y Destructor

Constructor de copia (II)

- Ejemplo de error:



Constructor y Destructor

Constructor de copia (III)

- Consejo: Crear siempre un constructor de copia.

Ejemplo 3.9

```
1 class TCoordenada {
2     public:
3         TCoordenada();
4         TCoordenada(int, int, int);
5         TCoordenada(const TCoordenada &);
6
7         void setX(int);
8         void setY(int);
9         void setZ(int);
10
11         int getX(void);
12         int getY(void);
13         int getZ(void);
14
15         void Imprimir(void);
16
17     private:
18         int x, y, z;
19 };
```

Ejemplo 3.10

```
1 TCoordenada::TCoordenada(const TCoordenada & c) {
2     x = c.x;
3     y = c.y;
4     z = c.z;
5 }
```

Ejemplo 3.11

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 #include "tcoordenada.h"
6
7 int
8 main(void)
9 {
10     int i;
11     TCoordenada p1;
12     TCoordenada p2(10, 20, 30);
13     TCoordenada p3(p2);
14
15     p1.Imprimir();
16     cout << endl;
17
18     p1.setX(1);
19     p1.setY(2);
20     p1.setZ(3);
21
22     p1.Imprimir(); → (1, 2, 3)
23     cout << endl;
24
25     p2.Imprimir(); → (10, 20, 30)
26     cout << endl;
27
28     p3.Imprimir(); → (10, 20, 30)
29     cout << endl;
30
31     return 0;
32 }
```


Constructor y Destructor

Constructor de copia (IV)

- El objeto que se pasa por parámetro, **siempre por referencia**. En caso contrario: error del compilador.

Salida ejemplo 3.13

```
1 In file included from tcoordenada.cc:1:
2 tcoordenada.h:5: invalid constructor; you probably meant 'TCoordenada
3   (const TCoordenada&)'
4 tcoordenada.cc:13: prototype for 'TCoordenada::TCoordenada(TCoordenada)'
5   does not match any in class 'TCoordenada'
6 tcoordenada.h:1: candidates are: TCoordenada::TCoordenada(const
7                                   TCoordenada&)
8 tcoordenada.cc:7:                 TCoordenada::TCoordenada(int, int, int)
9 tcoordenada.cc:3:                 TCoordenada::TCoordenada()
10 tcoordenada.cc:13: invalid constructor; you probably meant 'TCoordenada
11   (const TCoordenada&)'
12 tcoordenada.cc:13: syntax error before '{' token
13 tcoordenada.cc:15: ISO C++ forbids declaration of 'y' with no type
14 tcoordenada.cc:15: 'c' was not declared in this scope
15 tcoordenada.cc:16: ISO C++ forbids declaration of 'z' with no type
16 tcoordenada.cc:16: 'c' was not declared in this scope
17 tcoordenada.cc:17: syntax error before '}' token
```

Constructor y Destructor

¿Un constructor en la parte privada?

- Sí, si no queremos que sea invocado públicamente.

Ejemplo 3.14

```
1 class TCoordenada {
2     public:
3         TCoordenada();
4         TCoordenada(int, int, int);
5
6         void setX(int);
7         void setY(int);
8         void setZ(int);
9
```

```
10     int getX(void);
11     int getY(void);
12     int getZ(void);
13
14     void Imprimir(void);
15
16     private:
17         TCoordenada(const TCoordenada &);
18
19     int x, y, z;
20 };
```

Salida ejemplo 3.14

```
1 tcoordenada.h: In function 'int main()':
2 tcoordenada.h:17: 'TCoordenada::TCoordenada(const TCoordenada&)' is
3     private
4 main.cc:13: within this context
```

Constructor y Destructor

Destructor (I)

- **Definición:** Función miembro de una clase que se invoca automáticamente cada vez que se destruya y libere el objeto.
- **Declaración:** *~nombreclase()*
- Solo un destructor
- Si no hay: el compilador proporciona uno que no hace nada -> Problema con la memoria dinámica.

Constructor y Destructor

Destructor (II)

Ejemplo 3.15

```
1 class TCoordenada {
2     public:
3         TCoordenada();
4         TCoordenada(int, int, int);
5         TCoordenada(const TCoordenada &);
6         ~TCoordenada();
7
8         void setX(int);
9         void setY(int);
10        void setZ(int);
11
12        int getX(void);
13        int getY(void);
14        int getZ(void);
15
16        void Imprimir(void);
17
18    private:
19        int x, y, z;
20 };
```

Ejemplo 3.16

```
1 TCoordenada::~~TCoordenada() {
2     x = y = z = 0;
3 }
```


Constructor y Destructor

Forma canónica de una clase.

- Importante definir una clase en su forma canónica.
- Ha de contener como mínimo:
 - Constructor por defecto
 - Constructor de copia
 - Destructor
 - Sobrecarga del operador asignación (=)