

Classes e objetos IV

Matrizes de objetos

A manipulação de um conjunto de objetos pode ser realizada através do uso de vetores ou matrizes [1]. Por exemplo, considere a seguinte classe:

```
class Data {  
public:  
    Data(int dia = 0, int mes = 0, int ano = 0) : _dia(dia), _mes(mes), _ano(ano) {  
        cout << "Instanciando data" << endl;  
    }  
  
private:  
    int _dia;  
    int _mes;  
    int _ano;  
};
```

Para criar uma lista de datas, é possível criar um vetor da seguinte forma [1]:

```
Data datas[100];
```

O problema deste tipo de declaração é que será criado um vetor com 100 contas e todas elas serão iniciadas com a chamada do construtor. Se durante a aplicação fossem armazenadas apenas 10 datas, cerca de 90 objetos seriam criados sem necessidade. Objetos muito grandes podem ocasionar problemas de desempenho do programa [1].

Uma maneira de contornar este problema é com o uso de ponteiros [1]:

```
Data* datas[100];
```

Nesta declaração foram instanciados 0 objetos. É necessário observar que o vetor recebe um endereço para um objeto, sendo assim [1]:

```
Data* datas[100];
```

```
datas[0] = new Data(12, 12, 2012);  
datas[1] = &outraData;
```

Alocação dinâmica

A instanciação dinâmica de objetos é realizada pelo operador `new`. Todo objeto instanciado com `new` precisa ser liberado com `delete`. Exemplo de instanciação dinâmica [\[1\]](#):

```
// Cria um novo objeto  
Data *data = new Data(12, 12, 2012);  
  
// Libera o objeto da memória  
delete data;
```

A alocação dinâmica de vetores pode ser realizada da seguinte maneira [\[1\]](#):

```
// Cria e destroi um vetor de inteiros  
int *v = new int[10];  
delete[] v;  
  
// Cria um vetor de objetos  
Data **datas = new Data*[10];  
  
for (int i = 0; i < 10; i++) {  
    datas[i] = new Data();  
}  
  
// Libera o vetor da memória  
for (int i = 0; i < 10; i++) {  
    delete datas[i];  
}  
delete[] datas;
```

Para excluir um vetor utiliza-se o comando `delete[]`. Como um vetor é um ponteiro para a primeira posição do vetor, se utilizar o comando `delete` o compilador tentará liberar o conteúdo da primeira posição e não o vetor inteiro. Por isso, o comando `delete[]` é usado para deslocar o vetor todo [\[1\]](#).



Atividade prática

1. Crie uma classe `Banco` que possui uma capacidade para n contas bancárias. A capacidade de contas deve ser informada na instânciação do banco.
2. Escreva um programa que crie 10 contas bancárias, de 10 clientes diferentes, e armazene no banco.



Atividade teórica

1. Exercícios 1 ao 11 do **Capítulo 11** do livro [1].



Leitura recomendada

- Capítulo 11: MIZRAHI, Vctorine Viviane. **Treinamento em Linguagem C++ - Módulo II**. Makron Books, 1994.



Referência bibliográficas

- [1] MIZRAHI, Vctorine Viviane. **Treinamento em Linguagem C++ - Módulo II**. Makron Books, 1994.

