

# Obiektowy C++

CODERS SCHOOL

<http://coders.school>

- Łukasz Ziobroń, [lukasz@coders.school](mailto:lukasz@coders.school)

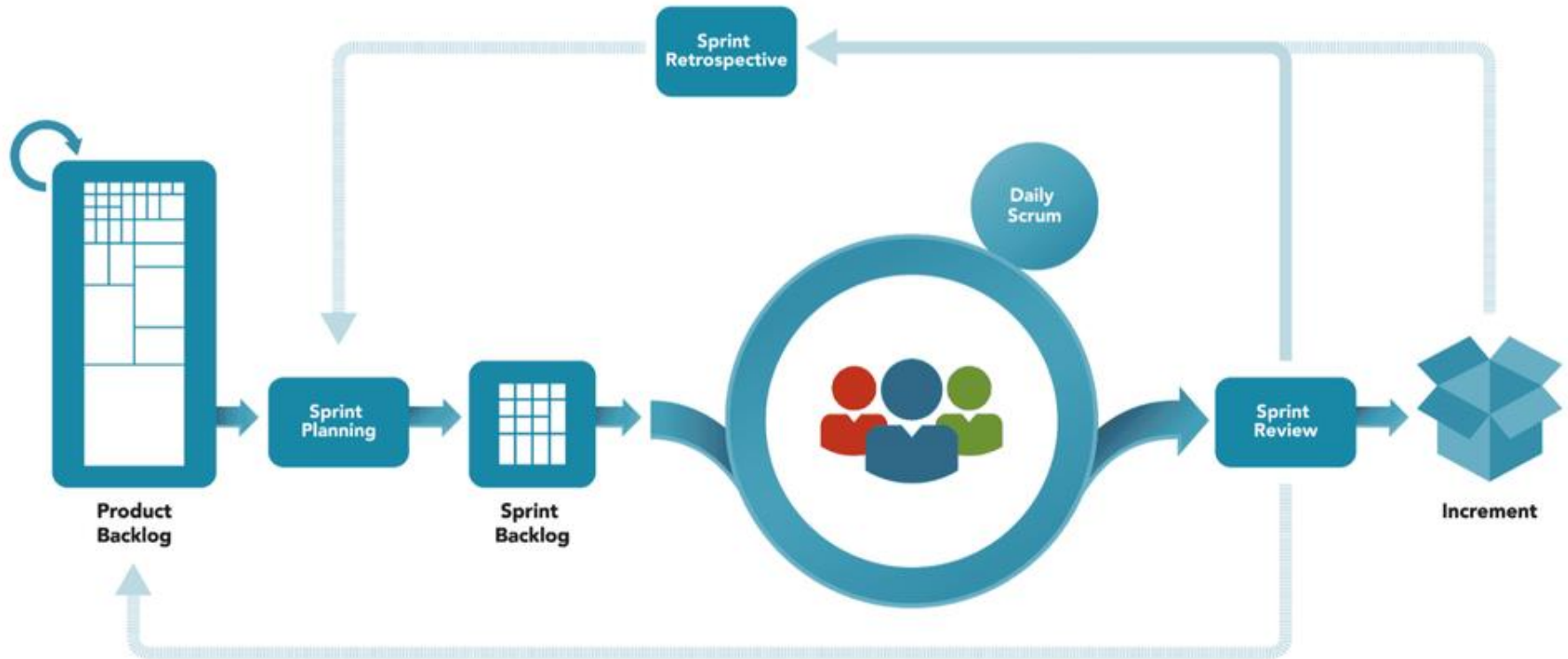


# About authors

## Łukasz Ziobroń

- Work at Nokia:
  - C++ software engineer @ LTE Cplane
  - C++ software engineer @ LTE OAM
  - Python developer @ LTE LOM
  - Scrum Master
  - Code Reviewer
- Trainer:
  - [Practical Aspects Of Software Engineering](#)
  - [Nokia Academy](#)
  - [Coders.school](#)
  - Internal Nokia trainings
- Occasional speaker:
  - [Academic Championships in Team Programming](#)
  - [code::dive community](#)
  - [code::dive conference](#)

# Scrum



# Metody przekazywania parametrów

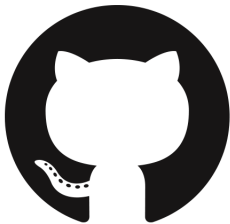
- Przez wartość (kopię)
- Przez referencję
- Przez wskaźnik

# Jak działają wskaźniki?

- Stos i sterta
- Tworzenie wskaźnika na stosie
- Alokacja pamięci na stercie
- Przypisanie adresu do wskaźnika

# Filary obiektowości

- Abstrakcja
- Enkapsulacja (hermetyzacja)
- Dziedziczenie
- Polimorfizm



`git clone https://github.com/LordLukin/Cars.git`

# Polimorfizm

- Funkcje wirtualne
- Funkcje czysto wirtualne
- Klasy abstrakcyjne

# Dziedziczenie

- Interfejsy
- Kolejność wywołań konstruktorów i destruktorów
- Problem diamentowy



# Podsumowanie

- Szybka powtórka
- Przygotowanie ściąg – kto chętny?
  - obiektość
  - polimorfizm
  - problem diamentowy

**CODERS.SCHOOL**

**<http://coders.school>**

