

Лабораторная работа №2
Тема: Классы и объекты. Уни-
каризация, Перезузка символов

Цель: научиться программиро-
вать на C++ классы, манипули-
ровать данными, методами, переза-
грузить операторы и перегрузить
операторы

Контрольные вопросы
Вопрос №1

Разница структур всегда публич-
ны, а классы ~~да~~ по умолчанию private, и структуры не
имеют конструкторов и методов

Вопрос №2

Класс - описание типа данных,
а объект - конкретный экземпляр
класса.

Пример: `class Human`
`{ string Name = "Andrei"; }`
Объект: `Human *h = new Human();`

Вопрос №3

Файл - логическая сущность, существующая на диске. Парка - логический список файлов или папок. Директория - файл, содержащий ссылки на файлы.

Вопрос №4

Header Guards - это директивы компиляции, которые помогают избежать ошибок при определении одной и той же функции или функции.

Вопрос №5

Универсальный набор инструментов для работы с файлами, доступом к данным и т.д. Существует 2 типа картриджа -

public и private.

Вопрос №6

Конструктор - функция, предназначенная для инициализации объектов класса. Деструктор обеспечивает ~~очистку~~ очистку объектов указанного типа.

Вопрос №7

Указатель this - указатель, доступный только в непостоянных функциях класса, указывает на объект для которого вызывается функция - чл.к.

Вопрос №8

Статические функции и члены не принимают указателя this класса. Существует только одна точка статического элемента, её можно рассматривать как глобальную переменную класса.

Вопрос №9

Перегрузка перегруживаем
свой оператор, название кон-
структора с помощью оператора и
символ перегружаемого оператора.

Вопрос №10

Объект становится констан-
тным после того, как кон-
структор проинициализирует
его. const нельзя изменить после
инициализации. Для обращения
к методам константного
объекта необходимо использовать
константные методы.

Вопрос №11

Если все конструкторы базового
класса будут в private секции,
то объект такого класса сможет
создать только класс-наследник.

Вопрос №12

В отличие от поверхностного, в
глубоком копировании посетитель
указателю размышляет о
объектах на которые он указы-
вает, также копируется.