

# Enkapsulacija

- ❖ Sada ovo više nije moguće van funkcija članica klase (prevodilac prijavljuje grešku):

```
pClk1->h = 45;  
pClk1->m = -2;  
pClk1->s = 185;
```

Greška u prevođenju

- ❖ Umesto toga, sada je stanje objekta klase pod kontrolom, garantuje se njegova konzistentnost, jer može se menjati samo na način predviđen interfejsom:

```
pClk1->setTime(23, 25, 36);  
pClk2->setTime(45, -2, 185); // (0, 0, 0)
```

---

# Konstruktori i destruktori

---

- ❖ Kao i na jeziku C, inicijalne vrednosti promenljivih ugrađenih tipova nisu definisane. Zbog toga ovo daje neodređen rezultat:

```
Clock* pClk1 = new Clock;  
cout << pClk1->getTime() << endl;
```

- ❖ Zato se od programera zahteva da odmah nakon kreiranja novog objekta, *obavezno* pozove operaciju *setTime*, kako bi postavio željene vrednosti:

```
Clock* pClk1 = new Clock;  
pClk1->setTime(23,25,36);
```

- ❖ Podložno greškama: bilo šta što se programer *obavezuje* da uradi, a ne proverava se automatski (nego zavisi od discipline), će *sigurno ponekad biti zaboravljeno!*