

Konstruktori i destruktori

- ❖ Prilikom nastanka *svakog objekta* te klase (apsolutno bez izuzetka) poziva se konstruktor klase (jedan od više mogućih)

- ❖ Ovaj poziv obezbeđuje prevodilac implicitno (automatski):

`Clock* pClk1 = new Clock(23, 25, 36);` Implicitan poziv konstruktora

- ❖ Ako konstruktor klase zahteva argumente, onda se ovo *ne može zaboraviti* i izostaviti - prevodilac će prijaviti grešku:

`Clock* pClk1 = new Clock;` Greška u prevođenju

- ❖ Moguće je definisati i funkciju koja se *uvek* implicitno poziva kada objekat prestaje da živi (uništava se).

Ova funkcija naziva se destruktor (*destructor*):

`delete pClk1;` Implicitan poziv destruktora

Nasleđivanje

- ❖ Pravimo apstrakciju “hotelskog predvorja” u kom je više časovnika koji pokazuju trenutno vreme u različitim gradovima sveta:

```
class Lobby {
public:
    Lobby (unsigned numOfClocks, string cities[], int lags[]);

    void tick (); // Tick a second
    void print (); // Displays the clocks
    void setTime (int h, int m, int s); // Sets the referential time

private:
    int num;
    Clock* clocks[MaxNumOfClocks];
    string cities[MaxNumOfClocks];
    int lags[MaxNumOfClocks];

};
```