
Klase i objekti

❖ Klasa je

- deo programa
- definicija tipa (korisničkog)
- obrazac za kreiranje objekata
- specifikacija svojstava i usluga svih svojih pripadnika (objekata)

❖ Objekti

- žive (nastaju i nestaju) u vreme izvršavanja programa
- postoje u memoriji računara
- imaju sva svojstva svoje klase
- jesu nezavisni primerci svoje klase, svaki objekat ima svoje vrednosti podataka članova

Klase i objekti

```
void Clock::tick () {  
    s++;  
    if (s==60) s=0, m++;  
    if (m==60) m=0, h++;  
    if (h==24) h=0;  
}  
  
string Clock::getTime () {  
    return to_string(h) + ":" + to_string(m) + ":"  
        + to_string(s);  
}  
  
void Clock::setTime (int hh, int mm, int ss) {  
    h = (hh>=0 && hh<=23) ? hh : 0;  
    m = (mm>=0 && mm<=59) ? mm : 0;  
    s = (ss>=0 && ss<=59) ? ss : 0;  
}
```