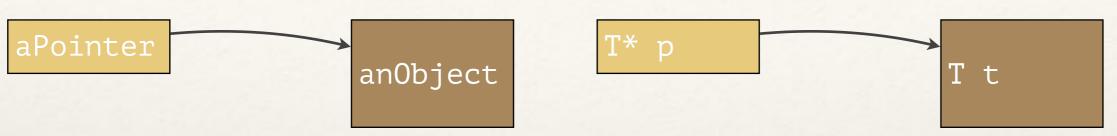
Pokazivači na objekte



- * *Pokazivač* (*pointer*) na objekat je objekat koji *ukazuje* (*points to*) na neki drugi objekat; konceptualno, ovo predstavlja *jednosmernu* (unidirekcionu, *unidirectional*) vezu pokazivača ka objektu
- * Ako je *T* neki objektni tip, tip pokazivača na tip *T* je tip *T**; pokazivač ovog tipa može se inicijalizovati rezultatom, ili mu se može dodeliti rezultat operatora *uzimanja adrese* (*adress-of*) čiji je operand objekat tipa *T*; tada pokazivač ukazuje na taj objekat:

T t;
T* p = &t
$$p$$
 ukazuje na t

* Rezultat operatora *indirekcije* (operator *) čiji je operand pokazivač na *T* odnosi se na objekat na koga taj pokazivač ukazuje:

...*p... *p predstavlja objekat na koji p ukazuje

Pokazivači na objekte

* Na primer: **int** i=0, j=0; **int*** pi = &i; *pi = 1;pi = &j;*pi = 2: Pošto su i pokazivači i nizovi objekti, pokazivač može ukazivati i na njih: int i=0, j=0; int* pi=&i; int** ppi; ppi=π *pi=1; **ppi=2; *ppi=&j; ppi=&i; **int** a[10]; int (*pa)[10] = &a;* Ako pokazivač ukazuje na objekat klasnog tipa, može se pristupiti članu tog objekta preko operatora ->; ukoliko se radi o objektu polimorfne klase (sa bar jednom virtuelnom funkcijom), aktivira se polimorfizam: Clock* pc = new ClockWithDates; pc->tick(); (*pc).tick();

Septembar 2024.