

# Klase i objekti

❖ *Objekat (object)* je primerak (instanca) klase

```
Clock* pClk1 = new Clock;  
pClk1->setTime(10,12,0);
```

Pravi se novi objekat klase *Clock* na koga ukazuje pokazivač *pClk1*

```
Clock* pClk2 = new Clock;  
pClk2->setTime(23,25,36);
```

Poziv operacije *setTime* objekta na koga ukazuje pokazivač *pClk1*

```
pClk1->tick();  
pClk2->tick();
```

Ispis na standardni izlaz

```
cout << pClk1->getTime() << endl;  
delete pClk1;
```

Uništava se objekat klase *Clock* na koga ukazuje *pClk1*

```
cout << pClk2->getTime() << endl;  
delete pClk2;
```

---

# 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