
Nasleđivanje

```
Lobby::Lobby (unsigned n, string ct[], int lg[]) {
    num = (n>MaxNumOfClocks) ? MaxNumOfClocks : n;
    for (int i=0; i<num; i++) {
        cities[i] = ct[i];
        lags[i] = lg[i] % 24;
        int h = 0 + lags[i];
        if (h<0) h = 24+h;
        clocks[i] = new Clock(h,0,0);
    }
}

void Lobby::tick () {
    for (int i=0; i<num; i++) clocks[i]->tick();
}

void Lobby::print () {
    for (int i=0; i<num; i++)
        cout<< cities[i] << ": " << clocks[i]->getTime() << endl;
}

void Lobby::setTime (int hh, int mm, int ss) {
    for (int i=0; i<num; i++) {
        int h = hh + lags[i];
        if (h>=24) h %= 24;
        if (h<0) h = 24+h;
        clocks[i]->setTime(h,mm,ss);
    }
}
```

Nasleđivanje

- ❖ Želimo novu apstrakciju, časovnika sa datumom
- ❖ Časovnik sa datumom je *jedna vrsta* časovnika, *specijalizacija* ili *proširenje* apstrakcije časovnika
- ❖ Klasa *ClockWithDate* nasleđuje (*inherits*) klasu *Clock*:

```
class ClockWithDate : public Clock {  
public:  
    ClockWithDate (int y, int m, int d, int h, int min, int s);  
    string getDate (); // Returns current date  
    void setDate (int yy, int mm, int dd); // Year, month, day  
  
private:  
    int y, m, d; // Year, month, day  
};
```