
Neki osnovni pojmovi jezika

❖ Sledeće stvari nisu objekti:

- vrednost: rezultat izraza (operacije nad operandom), osim kada se zahteva pravljenje privremenog objekta
- referenca
- funkcija
- enumerator: član enumeracije (simbolička konstanta)
- tip
- nestatički član klase
- šablon
- *this*
- i još neke stvari

❖ *Varijabla (variable)* je objekat ili referenca koji nije nestatički podatak član i koji je uveden deklaracijom

❖ Objekti se prave:

- definicijama: posebne vrste deklaracija koje imaju efekat pravljenja objekta
- operatorom *new*
- operatorom *throw*
- kada se zahteva pravljenje privremenog objekta

❖ *Deklaracija (declaration)* je iskaz koji uvodi identifikator u program: svaki identifikator mora se deklarirati pre upotrebe

Prevođenje

- ❖ Program na jeziku C++ sastoji se od jednog ili više modula, pri čemu se modulom smatra sadržaj jednog fajla za izvornim kodom (tipična ekstenzija imena je *.cpp*)
- ❖ Svaki izvorni fajl je *odvojena jedinica prevođenja (compilation unit)*: svaki fajl se prevodi odvojeno i nezavisno: kada prevodilac (*compiler*) prevodi jedan fajl, ne izlazi iz granica tog fajla, odnosno ne tretira druge fajlove programa
- ❖ Kada prevodi jedan fajl sa izvornim kodom (*.cpp*), prevodilac će generisati jedan fajl sa prevedenim kodom, fajl sa tzv. *objektnim kodom (object file)*, tipična ekstenzija *.obj* ili *.o*; termin nema veze sa objektno orijentisanim programiranjem)
- ❖ Bilo koja greška u prevođenju uzrokuje da prevodilac ne proizvede izlazni *obj* fajl; bez obzira na to, prevodilac po pravilu nastavlja prevođenje, pokušavajući da prevaziđe svaku grešku i prijavljuje sve eventualne druge greške na koje naiđe
- ❖ Fajl sa izvornim kodom sastoji se isključivo od deklaracija: tipova (uključujući i klase), funkcija, objekata i drugog. *Deklaracija (declaration)* je iskaz koji uvodi identifikator u program
- ❖ Svako ime (identifikator) koje se koristi u programu mora najpre biti *deklarisano*, u suprotnom će prevodilac prijaviti grešku u prevođenju