
Klase i objekti

Terminologija:

- ❖ *Članovi klase (class members)*: elementi deklarirani unutar definicije klase
- ❖ *Podatak član (data member)*: svojstvo (property), atribut (attribute), polje (field)
- ❖ *Funkcija članica (member function)*: operacija (operation), metoda (method)

Stil pisanja identifikatora:

- ❖ *C stil*: `get_time`
- ❖ *Camel-case*: `getTime`
- ❖ Imena klasa velikim početnim slovom, ostalo malim
- ❖ Drugi proizvođači i jezici koriste drugačije stilove (npr. Microsoft .Net i C#)

Enkapsulacija

- ❖ Da li bi bilo dobro da neko uradi i ovako nešto?

```
Clock* pClk1 = new Clock;  
pClk1->h = 45;  
pClk1->m = -2;  
pClk1->s = 185;
```

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

- ❖ Očigledno ne. Potrebno je *sakriti* podatke članove, “učauriti” ih u “oklop” klase, sprečiti neposredan pristup spolja - *enkapsulacija* (*encapsulation*)