

Konstruktori i destruktori

- ❖ *Konstruktor (constructor)* je posebna funkcija članica klase sa istim imenom kao i klasa, koja obezbeđuje inicijalizaciju objekata te klase:

```
class Clock {  
public:
```

```
    Clock (int hh, int mm, int ss);
```

Deklaracija konstruktora klase

```
    void tick (); // Tick a second  
    string getTime (); // Returns current time  
    void setTime (int hh, int mm, int ss);
```

```
private:
```

```
    int h, m, s; // Hour, minute, second
```

```
};
```

```
Clock::Clock (int hh, int mm, int ss) {  
    setTime(hh,mm,ss);  
}
```

Definicija konstruktora klase

Konstruktori i destruktori

- ❖ Prilikom nastanka *svakog objekta* te klase (apsolutno bez izuzetka) poziva se konstruktor klase (jedan od više mogućih)

- ❖ Ovaj poziv obezbeđuje prevodilac implicitno (automatski):

```
Clock* pClk1 = new Clock(23,25,36);
```

- ❖ Ako konstruktor klase zahteva argumente, onda se ovo *ne može zaboraviti* i izostaviti - prevodilac će prijaviti grešku:

```
Clock* pClk1 = new Clock;
```

- ❖ Moguće je definisati i funkciju koja se *uvek* implicitno poziva kada objekat prestaje da živi (uništava se).

Ova funkcija naziva se destruktor (*destructor*):

```
delete pClk1;
```