

Konstruktori i destruktori

- ❖ Kao i na jeziku C, inicijalne vrednosti promenljivih ugrađenih tipova nisu definisane. Zbog toga ovo daje neodređen rezultat:

```
Clock* pClk1 = new Clock;  
cout << pClk1->getTime() << endl;
```

Vrednosti podataka članova *s*, *m*, *h* objekta su potpuno neodređene

- ❖ Zato se od programera zahteva da odmah nakon kreiranja novog objekta, *obavezno* pozove operaciju *setTime*, kako bi postavio željene vrednosti:

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

- ❖ Podložno greškama: bilo šta što se programer *obavezuje* da uradi, a ne proverava se automatski (nego zavisi od discipline), će *sigurno ponekad biti zaboravljeno!*

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);  
  
    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);  
}
```