
Konverzije

- ❖ Konverzija može biti definisana (u smislu da je propisan način kako se vrši, za koje tipove i kada se može vršiti i šta joj je semantika):
 - samim pravilima jezika: tzv. *ugrađena (built-in)*; na primer, konverzija *char* u *int*, ili konverzija pokazivača / reference na izvedenu klasu u pokazivač / referencu na dostupnu osnovnu klasu
 - u programu: tzv. *korisnički definisane konverzije (user-defined conversion)*, za korisničke tipove, odnosno klase
- ❖ Konverzija se može raditi:
 - *implicitno*, što znači da je radi prevodilac bez ikakvog posebnog eksplicitnog zahteva programera; ako je na datom mestu potrebna konverzija, i ako je ona definisana tako da se može raditi implicitno, prevodilac će je izvršiti; ovakve konverzije su samo one koje se smatraju “bezbednim”, u smislu da na neki način čuvaju korektnost semantike programa
 - eksplicitno zahtevane u programu jednim od sledećih operatora:
 - *const_cast*
 - *static_cast*
 - *dynamic_cast*
 - *reinterpret_cast*
 - operator *cast* nasleđen iz jezika C: *(type)expression*

Konverzije

❖ Na primer:

```
int i = 'a';
```

```
float f = 5.6;
```

```
float g = (float)5.6;
```

```
int a = 5;
```

```
double d = 1.5e-3;
```

```
float h = a+d-1;
```

```
int b = a+'0';
```

```
Base* pB = new Derived;
```

```
Derived* pD = (Derived*)pB;
```