Từ Quốc Chung – Hồ Văn Cường – Võ Hoàng Hưng –Vũ Hồng Nhung – Nguyễn Trọng Phúc

KHÁI NIỆM VỀ LỚP

 Để quản lý một hoặc nhiều đối tượng, trong lập trình hướng đối tượng người ta tạo ra một khung gọi là lớp. Trong lớp nó sẽ có các biến mà biến này ta gọi là các thuộc tính (properties), và lớp nó có thể chứa các hàm mà các hàm này chúng ta gọi nó là phương thức (method). Lớp" (class) là một mẫu hoặc một khuôn mẫu (template) để tạo ra các đối tượng cụ thể. Lớp định nghĩa cấu trúc và hành vi của các đối tượng mà nó tạo

CÁCH XÂY DỰNG LỚP

Một lớp được định nghĩa bắt đầu với từ khóa class, theo sau là tên của 1 lớp, và cặp dấu ngoặc tròn bên trong chứa các thuộc tính (properties) và các phương thức (methods) thuộc về lớp.

class TenLop {

Phạm vi truy cập thành viên lớp(public, protected,private)

Thuộc tính (biến) của lớp

Phương thức (hàm) của lớp

};

public:

+ Phạm vi truy cập public - các thành viên này có thể được truy cập từ bên ngoài lớp

+ Các hàm thành viên public (phương thức)

protected:

+ Phạm vi truy cập protected - các thành viên này có thể được truy cập từ bên trong lớp và các lớp con kế thừa

+ Các hàm thành viên protected (phương thức)

private:

+ Phạm vi truy cập private - các thành viên này chỉ có thể được truy cập từ bên trong lớp

+ Các hàm thành viên private (phương thức)

+ Các thuộc tính (biến) private

SỬ DỤNG LỚP TRONG LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG (OOP) TRONG C++ BAO GỒM CÁC BƯỚC SAU:

Lớp đối tượng được sử dụng khi ta khai báo các thể hiện của lớp đó. Một thể hiện của một lớp chính là một đối tượng cụ thể của lớp đó

Định nghĩa lớp: Trước tiên, bạn cần định nghĩa lớp bằng cách sử dụng từ khóa class. Lớp này sẽ chứa các biến thành viên và các hàm thành viên để thao tác với dữ liệu.

Tạo đối tượng: Sau khi bạn đã định nghĩa lớp, bạn có thể tạo ra các đối tượng cụ thể từ lớp đó bằng cách sử dụng tên lớp, điểm và tên đối tượng.

Truy cập dữ liệu và phương thức: Bạn có thể truy cập dữ liệu và phương thức của đối tượng bằng cách sử dụng toán tử . (dot operator) hoặc toán tử -> (arrow operator) nếu bạn có một con trỏ đến đối tượng. Dùng toán tử . cho đối tượng và toán tử -> cho con trỏ đến đối tượng.