

Der Konstruktor

Montag, 11. März 2024 14:46



Konstruktor

```
#include<iostream>
using namespace std;
class auftraege{
```

```
private:
    string name;
    string vorname;
    double laenge;
    double breite;
```

```
public:
    void setName(string value)
    {name = value; }
    string getName()
    {return name; }
```

```
auftraege()
{ name = „leer“;
  vorname = „leer“;
  laenge = 0;
  breite = 0; }
```

};

int main()

{

```
    auftraege badezimmer; // Objekt wird erzeugt
```

```
    auftraege kueche; // Objekt wird erzeugt
```

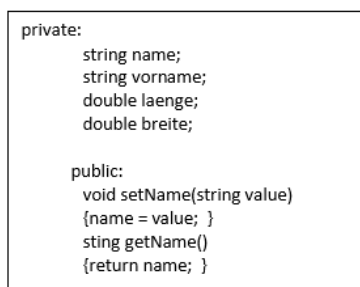
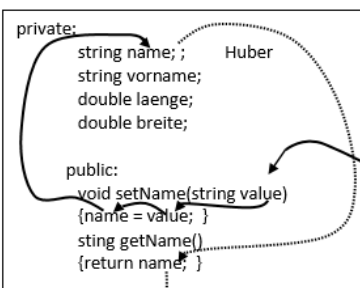
```
    badezimmer.setName(„Huber“);
```

```
    badezimmer.getName()
```

}

Übergabe von Werten von der main an das Objekt und Rückgabe

Das ist der Konstruktor. Der Konstruktor ist eine Methode, die genauso heißt wie die Klasse und keinen Rückgabewert hat. Diese Methode wird beim Erzeugen des Objekts immer ausgeführt.



Übergabe an Konstruktor

```
#include<iostream>
using namespace std;
class auftraege{
```

```
private:
    string name;
    string vorname;
    double laenge;
    double breite;
```

```
public:
    void setName(string value)
    {name = value; }
    string getName()
    {return name; }
```

```
auftraege(string nameVM, string vornameVM, double laengeVM, double breiteVM)
{ name = nameVM;
  vorname = vornameVM;
  laenge = laengeVM;
```

Übergabe von Werten an den Konstruktor


Der Konstruktor kann zwar keine Daten zurückgeben aber an den Konstruktor können Daten übergeben werden. Dies ist mitunter praktisch, weil es jede Menge Code spart, wenn das Objekt erzeugt und gleichzeitig mit Daten befüllt werden kann.

```

        breite = breiteVM;
    };
int main()
{
    string nameIM;
    string vornameIM;
    double laengeIM;
    double breiteIM;
    cout<<"Bitte geben Sie den Namen des Kunden ein: "<<endl;
    cin>> nameIM;
    cout<<"Bitte geben Sie den Vornamen des Kunden ein: "<<endl;
    cin>> vornameIM;
    cout<<"Bitte geben Sie Laenge des Raums ein: "<<endl;
    cin>> laengeIM;
    cout<<"Bitte geben Sie Breite des Raums ein: "<<endl;
    cin>> breiteIM;
    auftraege badezimmer( nameIM, vornameIM, laengeIM, breiteIM );
}

```

Objekt wird erzeugt
und Daten werden
übergeben



```

private:
    string name; ;    Hans
    string vorname;   Dampf
    double laenge;    6,8
    double breite;    2,3

public:
    void setName(string value)
    {name = value; }
    sting getName()
    {return name; }

```