

Überladen von Operatoren

Dienstag, 12. März 2024 13:44

Überladen
von

Überladen von Operatoren

Unter dem Überladen von Operatoren versteht man, dass ein Operator der Methode einer Klasse zugewiesen wird. Sobald dann dieser Operator zusammen mit einem Objekt dieser Klasse in der main verwendet wird, wird die Methode, welcher der Operator zugewiesen wurde ausgeführt.

Zum Beispiel:

```
#include<iostream>
using namespace std;

class beispiel{
private:
    int zahl;
public:
    beispiel()
    {zahl =0;    }

    void setZahl(int value)
    { zahl = value;  }

    void operator=(int value)
    { zahl = value;  }

    int getZahl()
    { return zahl;  }
};

int main()
{
    beispiel tralalla;

    tralalla = 5;

    cout<< tralalla.getZahl()<<endl;

    return 0;
}
```

Die Methode setZahl ist eine Methode zur Übergabe eines Integers aus der main an das Objekt.

Nun kann man statt dem Bezeichner „setZahl“ das Schlüsselwort „operator“ und nachfolgend den Operator, welchen man überladen möchte verwenden. Der Rest der Methode ist mit der oberen Methode setZahl identisch.

Dann ist in der main statt dem Methodenaufruf
„tralalla.setZahl(5);
auch diese Schreibweise möglich:
tralalla = 5;

```
C:\Users\barba\Desktop\Objektorientierung\operatorenU...
5
Process exited after 0.1348 seconds with return value 0
Drücken Sie eine beliebige Taste . . .
```

