

где работы с форматированием
baza

06.09.21

YJ

Лабораторная работа №2 Компьютерное вопросы

1) Ученый класса (class) — по умолчанию private, а struct — public.

В ООП принято следовать правилу: где классы class, а где структуры данных ~~class~~ struct.

2) Класс — тип данных, определяемый программистом.

Объект — переменная класса.

3) bin/ — папка, содержащая скомпилированный объект программы.
(Бинарные)

include / - класс с беззастыдливыми
.h файлами для библиотеки
src / - исходный код
файлы:
.cpp и .hpp

4) Импортные файлы можно
соединять с помощью
потоковой индексации
интерпретаторов, 2 способа
#pragma once

Инкапсуляция - принцип
ООП, состоящий в объединении
данных и методов в класс
и скрывании данных реализации
от пользователя.

public - члены класса открыты
private - делает члены класса
закрытыми
protected - делает члены
класса доступными только
для дружественных и
дочерних классов и
ф-ий

3) Конструктор - ф-ия, которая
инициализирует объекты класса
Деструктор - уничтожает
объект класса.

4) используется на компиляторе.

5) переменные сохраняют свое значение
для всех об-тов своего класса
ф-ии не привязаны к определенному
объекту класса

8) Методы - загрузка в
объект методов с одинаковым
именем, но разным параметром.
Операторы - загрузка в
передаваемые действия. Сохранение
имен

10) ~~тема~~ переименование - имена могут
переопределяться

11) Л. Канцанов может быть
применен

private и protected Канцанов
мор класса

12) в shallow копировании
создание новых объектов
копирование данных без переноса
их из исходного кода объекта.

deep copy - ^{объект} создание копии
копирование данных всех переменных
а также ведет объект
аналогичное резервное копирование с
тем же значением.