

Übungen 10 Namespace

1. Aufgabe

Für verschiedene Objekte sollen im Allgemeinen auch verschiedene Namen benutzt werden. Wird aber innerhalb eines Blocks ein Objekt mit einem Namen benutzt, der noch für ein anderes Objekt gültig ist, so wird innerhalb des Blocks das neue Objekt angesprochen: Die neue Deklaration „verdeckt“ das gleichnamige Objekt außerhalb des Blocks. Nach Verlassen des Blocks ist wieder das alte Objekt sichtbar.

Im unteren Listing werden gleiche Variablennamen in verschiedenen Blöcken verwendet. Was gibt das Programm auf dem Bildschirm aus?

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

int var = 0;

namespace Special { int var = 100; }

int main()
{
    int var = 10;
    cout << var;
    {
        int var = 20;
        cout << var << endl;
        {
            ++var;
            cout << var;
            cout << ++ ::var;
            cout << Special::var * 2 << endl;
        }
        cout << var - ::var;
    }
    cout << var << endl;

    return 0;
}
```