

# Алгоритмизация и программирование

## Лекция 6



# Пример класса

```
class Bear{                                // Класс Bear
public:
    std::string name;                      // Поле name
    std::string type;                      // Поле type

    Bear(std::string name, std::string type) // Конструктор
    :name(name), type(type)                 // Список инициализаторов
    {}                                       // Тело конструктора

    void say_name(){                        // Метод say_name
        std::cout << "My name is " << name << '\n';
    }

    std::string get_type(){                 // Метод get_type
        return type;
    }
}; // <- Точка с запятой обязательна
```

# ТИПОВАЯ СХЕМА КОТА



**Английские ученые выяснили назначение кота.  
Все передовые разработки только у нас.**











# Принципы ООП

- Инкапсуляция;
- Наследование;
- Полиморфизм;
- Абстракция.







