



GIÁO TRÌNH VỀ LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Biên tập bởi:

GIÁO TRÌNH VỀ LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Biên tập bởi:

Các tác giả:

Thanh Hiền Vũ

Phiên bản trực tuyến:

<http://voer.edu.vn/c/36564990>

MỤC LỤC

1. Thế nào là lập trình hướng đối tượng (OPP)
2. Một số khái niệm mới về lập trình hướng đối tượng
3. Các ngôn ngữ và vài ứng dụng của OPP
4. Quá trình phát triển của C++
5. Các mở rộng của C++
6. Các mở rộng của C++ - Toán tử new và delete
7. Các mở rộng của C++ - Các giá trị tham số mặc định
8. Bài tập
9. Lớp và đối tượng-dẫn nhập
10. Lớp và đối tượng-các hàm truy cập và hàm tiện ích
11. Lớp và đối tượng-trả về một tham chiếu
12. Lớp và đối tượng-các hàm và các lớp friend
13. Bài tập chương 3
14. Đa năng hóa toán tử-dẫn nhập
15. Đa năng hóa toán tử một ngôi
16. Đa năng hóa toán tử-toán tử và dấu phẩy
17. Đa năng hóa toán tử-các toán tử chèn dòng
18. Bài tập chương 4
19. Tính kế thừa-Dẫn nhập
20. Tính kế thừa-2
21. Tính kế thừa-3
22. Tính kế thừa-4
23. Bài tập chương 5
24. Tính đa hình-Dẫn Nhập
25. Tính đa hình-các thành viên ảo của một lớp
26. Bài tập chương 6
27. Thiết kế chương trình theo hướng đối tượng
28. Thiết kế chương trình theo hướng đối tượng-các ví dụ
29. Bài tập chương 7
30. Các dạng nhập-xuất-Dẫn nhập
31. Các dạng nhập-xuất không định dạng
32. Các dạng nhập-xuất kiểu người dùng định nghĩa
33. Bài tập chương 8

34. Template and Exception

35. Template and exception-xử lý Exception

36. Bài tập chương 9

Tham gia đóng góp

Thế nào là lập trình hướng đối tượng (OPP)

LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG (oop) Là gì ?

Lập trình hướng đối tượng (Object-Oriented Programming, viết tắt là OOP) là một phương pháp mới trên bước đường tiến hóa của việc lập trình máy tính, nhằm làm cho chương trình trở nên linh hoạt, tin cậy và dễ phát triển. Tuy nhiên để hiểu được OOP là gì, chúng ta hãy bắt đầu từ lịch sử của quá trình lập trình – xem xét OOP đã tiến hóa như thế nào.

Lập trình tuyến tính

Máy tính đầu tiên được lập trình bằng mã nhị phân, sử dụng các công tắc cơ khí để nạp chương trình. Cùng với sự xuất hiện của các thiết bị lưu trữ lớn và bộ nhớ máy tính có dung lượng lớn nên các ngôn ngữ lập trình cấp cao đầu tiên được đưa vào sử dụng. Thay vì phải suy nghĩ trên một dãy các bit và byte, lập trình viên có thể viết một loạt lệnh gần với tiếng Anh và sau đó chương trình dịch thành ngôn ngữ máy.

Các ngôn ngữ lập trình cấp cao đầu tiên được thiết kế để lập các chương trình làm các công việc tương đối đơn giản như tính toán. Các chương trình ban đầu chủ yếu liên quan đến tính toán và không đòi hỏi gì nhiều ở ngôn ngữ lập trình. Hơn nữa phần lớn các chương trình này tương đối ngắn, thường ít hơn 100 dòng.

Khi khả năng của máy tính tăng lên thì khả năng để triển khai các chương trình phức tạp hơn cũng tăng lên. Các ngôn ngữ lập trình ngày trước không còn thích hợp đối với việc lập trình đòi hỏi cao hơn. Các phương tiện cần thiết để sử dụng lại các phần mã chương trình đã viết hầu như không có trong ngôn ngữ lập trình tuyến tính. Thật ra, một đoạn lệnh thường phải được chép lặp lại mỗi khi chúng ta dùng trong nhiều chương trình do đó chương trình dài dòng, logic của chương trình khó hiểu. Chương trình được điều khiển để nhảy đến nhiều chỗ mà thường không có sự giải thích rõ ràng, làm thế nào để chương trình đến chỗ cần thiết hoặc tại sao như vậy.

Ngôn ngữ lập trình tuyến tính không có khả năng kiểm soát phạm vi nhìn thấy của các dữ liệu. Mọi dữ liệu trong chương trình đều là dữ liệu toàn cục nghĩa là chúng có thể bị sửa đổi ở bất kỳ phần nào của chương trình. Việc dò tìm các thay đổi không mong muốn đó của các phần tử dữ liệu trong một dãy mã lệnh dài và vòng vèo đã từng làm cho các lập trình viên rất mất thời gian.

Lập trình cấu trúc:

Rõ ràng là các ngôn ngữ mới với các tính năng mới cần phải được phát triển để có thể tạo ra các ứng dụng tinh vi hơn. Vào cuối các năm trong 1960 và 1970, ngôn ngữ lập trình có cấu trúc ra đời. Các chương trình có cấu trúc được tổ chức theo các công việc mà chúng thực hiện.

Về bản chất, chương trình chia nhỏ thành các chương trình con riêng rẽ (còn gọi là hàm hay thủ tục) thực hiện các công việc rời rạc trong quá trình lớn hơn, phức tạp hơn. Các hàm này được giữ càng độc lập với nhau càng nhiều càng tốt, mỗi hàm có dữ liệu và logic riêng. Thông tin được chuyển giao giữa các hàm thông qua các tham số, các hàm có thể có các biến cục bộ mà không một ai nằm bên ngoài phạm vi của hàm lại có thể truy xuất được chúng. Như vậy, các hàm có thể được xem là các chương trình con được đặt chung với nhau để xây dựng nên một ứng dụng.

Mục tiêu là làm sao cho việc triển khai các phần mềm dễ dàng hơn đối với các lập trình viên mà vẫn cải thiện được tính tin cậy và dễ bảo quản chương trình. Một chương trình có cấu trúc được hình thành bằng cách bẻ gãy các chức năng cơ bản của chương trình thành các mảnh nhỏ mà sau đó trở thành các hàm. Bằng cách cô lập các công việc vào trong các hàm, chương trình có cấu trúc có thể làm giảm khả năng của một hàm này ảnh hưởng đến một hàm khác. Việc này cũng làm cho việc tách các vấn đề trở nên dễ dàng hơn. Sự gói gọn này cho phép chúng ta có thể viết các chương trình sáng sủa hơn và giữ được điều khiển trên từng hàm. Các biến toàn cục không còn nữa và được thay thế bằng các tham số và biến cục bộ có phạm vi nhỏ hơn và dễ kiểm soát hơn. Cách tổ chức tốt hơn này nói lên rằng chúng ta có khả năng quản lý logic của cấu trúc chương trình, làm cho việc triển khai và bảo dưỡng chương trình nhanh hơn và hữu hiệu hơn và hiệu quả hơn.

Một khái niệm lớn đã được đưa ra trong lập trình có cấu trúc là **sự trừu tượng hóa (Abstraction)**. Sự trừu tượng hóa có thể xem như khả năng quan sát một sự việc mà không cần xem xét đến các chi tiết bên trong của nó. Trong một chương trình có cấu trúc, chúng ta chỉ cần biết một hàm đã cho có thể làm được một công việc cụ thể gì là đủ. Còn làm thế nào mà công việc đó lại thực hiện được là không quan trọng, chừng nào hàm còn tin cậy được thì còn có thể dùng nó mà không cần phải biết nó thực hiện đúng đắn chức năng của mình như thế nào. Điều này gọi là **sự trừu tượng hóa theo chức năng (Functional abstraction)** và là nền tảng của lập trình có cấu trúc.

Ngày nay, các kỹ thuật thiết kế và lập trình có cấu trúc được sử dụng rộng rãi. Gần như mọi ngôn ngữ lập trình đều có các phương tiện cần thiết để cho phép lập trình có cấu trúc. Chương trình có cấu trúc dễ viết, dễ bảo dưỡng hơn các chương trình không cấu trúc.

Sự nâng cấp như vậy cho các kiểu dữ liệu trong các ứng dụng mà các lập trình viên đang viết cũng đang tiếp tục diễn ra. Khi độ phức tạp của một chương trình tăng lên, sự phụ

thuộc của nó vào các kiểu dữ liệu cơ bản mà nó xử lý cũng tăng theo. Vấn đề trở rõ ràng là cấu trúc dữ liệu trong chương trình quan trọng chẳng kém gì các phép toán thực hiện trên chúng. Điều này càng trở rõ ràng hơn khi kích thước của chương trình càng tăng. Các kiểu dữ liệu được xử lý trong nhiều hàm khác nhau bên trong một chương trình có cấu trúc. Khi có sự thay đổi trong các dữ liệu này thì cũng cần phải thực hiện cả các thay đổi ở mọi nơi có các thao tác tác động trên chúng. Đây có thể là một công việc tốn thời gian và kém hiệu quả đối với các chương trình có hàng ngàn dòng lệnh và hàng trăm hàm trở lên.

Một yếu điểm nữa của việc lập trình có cấu trúc là khi có nhiều lập trình viên làm việc theo nhóm cùng một ứng dụng nào đó. Trong một chương trình có cấu trúc, các lập trình viên được phân công viết một tập hợp các hàm và các kiểu dữ liệu. Vì có nhiều lập trình viên khác nhau quản lý các hàm riêng, có liên quan đến các kiểu dữ liệu dùng chung nên các thay đổi mà lập trình viên tạo ra trên một phần tử dữ liệu sẽ làm ảnh hưởng đến công việc của tất cả các người còn lại trong nhóm. Mặc dù trong bối cảnh làm việc theo nhóm, việc viết các chương trình có cấu trúc thì dễ dàng hơn nhưng sai sót trong việc trao đổi thông tin giữa các thành viên trong nhóm có thể dẫn tới hậu quả là mất rất nhiều thời gian để sửa chữa chương trình.

Sự trừu tượng hóa dữ liệu:

Sự trừu tượng hóa dữ liệu (Data abstraction) tác động trên các dữ liệu cũng tương tự như sự trừu tượng hóa theo chức năng. Khi có trừu tượng hóa dữ liệu, các cấu trúc dữ liệu và các phần tử có thể được sử dụng mà không cần bận tâm đến các chi tiết cụ thể. Chẳng hạn như các số dấu chấm động đã được trừu tượng hóa trong tất cả các ngôn ngữ lập trình, Chúng ta không cần quan tâm cách biểu diễn nhị phân chính xác nào cho số dấu chấm động khi gán một giá trị, cũng không cần biết tính bất thường của phép nhân nhị phân khi nhân các giá trị dấu chấm động. Điều quan trọng là các số dấu chấm động hoạt động đúng đắn và hiểu được.

Sự trừu tượng hóa dữ liệu giúp chúng ta không phải bận tâm về các chi tiết không cần thiết. Nếu lập trình viên phải hiểu biết về tất cả các khía cạnh của vấn đề, ở mọi lúc và về tất cả các hàm của chương trình thì chỉ ít hàm mới được viết ra, may mắn thay trừu tượng hóa theo dữ liệu đã tồn tại sẵn trong mọi ngôn ngữ lập trình đối với các dữ liệu phức tạp như số dấu chấm động. Tuy nhiên chỉ mới gần đây, người ta mới phát triển các ngôn ngữ cho phép chúng ta định nghĩa các kiểu dữ liệu trừu tượng riêng.

Lập trình hướng đối tượng:

Khái niệm hướng đối tượng được xây dựng trên nền tảng của khái niệm lập trình có cấu trúc và sự trừu tượng hóa dữ liệu. Sự thay đổi căn bản ở chỗ, một chương trình hướng đối tượng được thiết kế xoay quanh dữ liệu mà chúng ta có thể làm việc trên đó, hơn là theo bản thân chức năng của chương trình. Điều này hoàn toàn tự nhiên một khi chúng

ta hiểu rằng mục tiêu của chương trình là xử lý dữ liệu. Suy cho cùng, công việc mà máy tính thực hiện vẫn thường được gọi là xử lý dữ liệu. Dữ liệu và thao tác liên kết với nhau ở một mức cơ bản (còn có thể gọi là mức thấp), mỗi thứ đều đòi hỏi ở thứ kia có mục tiêu cụ thể, các chương trình hướng đối tượng làm tường minh mối quan hệ này.

Lập trình hướng đối tượng liên kết cấu trúc dữ liệu với các thao tác, theo cách mà tất cả thường nghĩ về thế giới quanh mình. Chúng ta thường gắn một số các hoạt động cụ thể với một loại hoạt động nào đó và đặt các giả thiết của mình trên các quan hệ đó.

Ví dụ 1.1: Chúng ta biết rằng một chiếc xe có các bánh xe, di chuyển được và có thể đổi hướng của nó bằng cách quẹo tay lái. Tương tự như thế, một cái cây là một loại thực vật có thân gỗ và lá. Một chiếc xe không phải là một cái cây, mà cái cây không phải là một chiếc xe, chúng ta có thể giả thiết rằng cái mà chúng ta có thể làm được với một chiếc xe thì không thể làm được với một cái cây. Chẳng hạn, thật là vô nghĩa khi muốn lái một cái cây, còn chiếc xe thì lại chẳng lớn thêm được khi chúng ta tưới nước cho nó.

Lập trình hướng đối tượng cho phép chúng ta sử dụng các quá trình suy nghĩ như vậy với các khái niệm trừu tượng được sử dụng trong các chương trình máy tính. Một mẫu tin (record) nhân sự có thể được đọc ra, thay đổi và lưu trữ lại; còn số phức thì có thể được dùng trong các tính toán. Tuy vậy không thể nào lại viết một số phức vào tập tin làm mẫu tin nhân sự và ngược lại hai mẫu tin nhân sự lại không thể cộng với nhau được. Một chương trình hướng đối tượng sẽ xác định đặc điểm và hành vi cụ thể của các kiểu dữ liệu, điều đó cho phép chúng ta biết một cách chính xác rằng chúng ta có thể có được những gì ở các kiểu dữ liệu khác nhau.

Chúng ta còn có thể tạo ra các quan hệ giữa các kiểu dữ liệu tương tự nhưng khác nhau trong một chương trình hướng đối tượng. Người ta thường tự nhiên phân loại ra mọi thứ, thường đặt mối liên hệ giữa các khái niệm mới với các khái niệm đã có, và thường có thể thực hiện suy diễn giữa chúng trên các quan hệ đó. Hãy quan niệm thế giới theo kiểu cấu trúc cây, với các mức xây dựng chi tiết hơn kế tiếp nhau cho các thế hệ sau so với các thế hệ trước. Đây là phương pháp hiệu quả để tổ chức thế giới quanh chúng ta. Các chương trình hướng đối tượng cũng làm việc theo một phương thức tương tự, trong đó chúng cho phép xây dựng các cơ cấu dữ liệu và thao tác mới dựa trên các cơ cấu có sẵn, mang theo các tính năng của các cơ cấu nền mà chúng dựa trên đó, trong khi vẫn thêm vào các tính năng mới.

Lập trình hướng đối tượng cho phép chúng ta tổ chức dữ liệu trong chương trình theo một cách tương tự như các nhà sinh học tổ chức các loại thực vật khác nhau. Theo cách nói lập trình hướng đối tượng, xe hơi, cây cối, các số phức, các quyển sách đều được gọi là các **lớp (Class)**.

Một lớp là một bản mẫu mô tả các thông tin cấu trúc dữ liệu, lẫn các thao tác hợp lệ của các phần tử dữ liệu. Khi một phần tử dữ liệu được khai báo là phần tử của một lớp thì

nó được gọi là một **đối tượng (Object)**. Các hàm được định nghĩa hợp lệ trong một lớp được gọi là các **phương thức (Method)** và chúng là các hàm duy nhất có thể xử lý dữ liệu của các đối tượng của lớp đó. Một **thực thể (Instance)** là một vật thể có thực bên trong bộ nhớ, thực chất đó là một đối tượng (nghĩa là một đối tượng được cấp phát vùng nhớ).

Mỗi một đối tượng có riêng cho mình một bản sao các phần tử dữ liệu của lớp còn gọi là các **biến thực thể (Instance variable)**. Các phương thức định nghĩa trong một lớp có thể được gọi bởi các đối tượng của lớp đó. Điều này được gọi là gửi một **thông điệp (Message)** cho đối tượng. Các thông điệp này phụ thuộc vào đối tượng, chỉ đối tượng nào nhận thông điệp mới phải làm việc theo thông điệp đó. Các đối tượng đều độc lập với nhau vì vậy các thay đổi trên các biến thể hiện của đối tượng này không ảnh hưởng gì trên các biến thể hiện của các đối tượng khác và việc gửi thông điệp cho một đối tượng này không ảnh hưởng gì đến các đối tượng khác.

Một số khái niệm mới về lập trình hướng đối tượng

Trong phần này, chúng ta tìm hiểu các khái niệm như sự đóng gói, tính kế thừa và tính đa hình. Đây là các khái niệm căn bản, là nền tảng tư tưởng của lập trình hướng đối tượng. Hiểu được khái niệm này, chúng ta bước đầu tiếp cận với phong cách lập trình mới, phong cách lập trình dựa vào đối tượng làm nền tảng mà trong đó quan điểm che dấu thông tin thông qua sự đóng gói là quan điểm trung tâm của vấn đề.

Sự đóng gói (Encapsulation)

Sự đóng gói là cơ chế ràng buộc dữ liệu và thao tác trên dữ liệu đó thành một thể thống nhất, tránh được các tác động bất ngờ từ bên ngoài. Thể thống nhất này gọi là đối tượng.

Trong một đối tượng, dữ liệu hay thao tác hay cả hai có thể là **riêng (private)** hoặc **chung (public)** của đối tượng đó. Thao tác hay dữ liệu riêng là thuộc về đối tượng đó chỉ được truy cập bởi các thành phần của đối tượng, điều này nghĩa là thao tác hay dữ liệu riêng không thể truy cập bởi các phần khác của chương trình tồn tại ngoài đối tượng. Khi thao tác hay dữ liệu là chung, các phần khác của chương trình có thể truy cập nó mặc dù nó được định nghĩa trong một đối tượng. Các thành phần chung của một đối tượng dùng để cung cấp một giao diện có điều khiển cho các thành phần riêng của đối tượng.

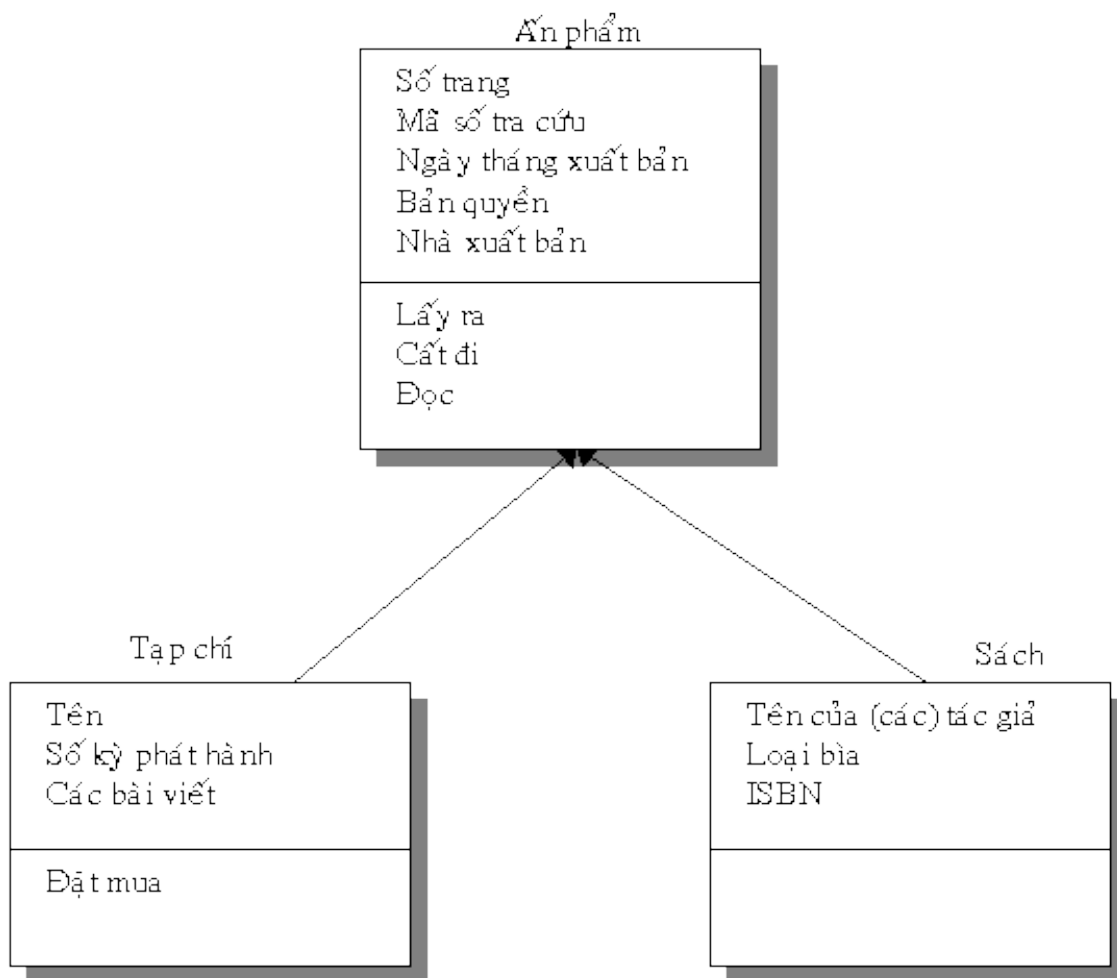
Cơ chế đóng gói là phương thức tốt để thực hiện cơ chế che dấu thông tin so với các ngôn ngữ lập trình cấu trúc.

Tính kế thừa (Inheritance)

Chúng ta có thể xây dựng các lớp mới từ các lớp cũ thông qua sự kế thừa. Một lớp mới còn gọi là **lớp dẫn xuất (derived class)**, có thể thừa hưởng dữ liệu và các phương thức của **lớp cơ sở (base class)** ban đầu. Trong lớp này, có thể bổ sung các thành phần dữ liệu và các phương thức mới vào những thành phần dữ liệu và các phương thức mà nó thừa hưởng từ lớp cơ sở. Mỗi lớp (kể cả lớp dẫn xuất) có thể có một số lượng bất kỳ các lớp dẫn xuất. Qua cơ cấu kế thừa này, dạng hình cây của các lớp được hình thành. Dạng cây của các lớp trông giống như các cây gia phả vì thế các lớp cơ sở còn được gọi là **lớp cha (parent class)** và các lớp dẫn xuất được gọi là **lớp con (child class)**.

Ví dụ 1.2: Chúng ta sẽ xây dựng một tập các lớp mô tả cho thư viện các ấn phẩm. Có hai kiểu ấn phẩm: tạp chí và sách. Chúng ta có thể tạo một ấn phẩm tổng quát bằng cách định nghĩa các thành phần dữ liệu tương ứng với số trang, mã số tra cứu, ngày tháng

xuất bản, bản quyền và nhà xuất bản. Các ấn phẩm có thể được lấy ra, cất đi và đọc. Đó là các phương thức thực hiện trên một ấn phẩm. Tiếp đó chúng ta định nghĩa hai lớp dẫn xuất tên là tạp chí và sách. Tạp chí có tên, số kỳ phát hành và chứa nhiều bài của các tác giả khác nhau. Các thành phần dữ liệu tương ứng với các yếu tố này được đặt vào định nghĩa của lớp tạp chí. Tạp chí cũng cần có một phương thức nữa đó là đặt mua. Các thành phần dữ liệu xác định cho sách sẽ bao gồm tên của (các) tác giả, loại bìa (cứng hay mềm) và số hiệu ISBN của nó. Như vậy chúng ta có thể thấy, sách và tạp chí có chung các đặc trưng ấn phẩm, trong khi vẫn có các thuộc tính riêng của chúng.



Hình 1.1: Lớp ấn phẩm và các lớp dẫn xuất của nó.

Với tính kế thừa, chúng ta không phải mất công xây dựng lại từ đầu các lớp mới, chỉ cần bổ sung để có được trong các lớp dẫn xuất các đặc trưng cần thiết.

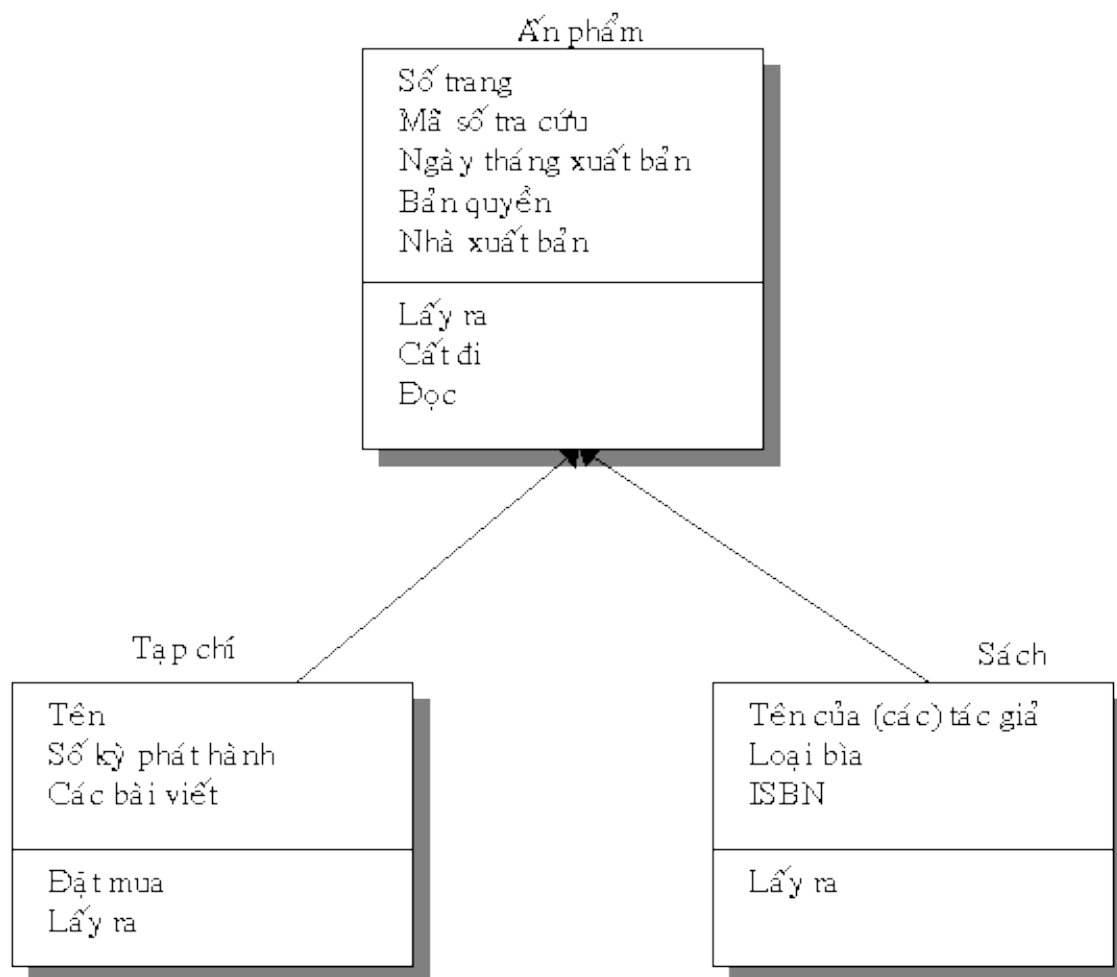
Tính đa hình (Polymorphism)

Đó là khả năng để cho một thông điệp có thể thay đổi cách thực hiện của nó theo lớp cụ thể của đối tượng nhận thông điệp. Khi một lớp dẫn xuất được tạo ra, nó có thể thay

đổi cách thực hiện các phương thức nào đó mà nó thừa hưởng từ lớp cơ sở của nó. Một thông điệp khi được gửi đến một đối tượng của lớp cơ sở, sẽ dùng phương thức đã định nghĩa cho nó trong lớp cơ sở. Nếu một lớp dẫn xuất định nghĩa lại một phương thức thừa hưởng từ lớp cơ sở của nó thì một thông điệp có cùng tên với phương thức này, khi được gửi tới một đối tượng của lớp dẫn xuất sẽ gọi phương thức đã định nghĩa cho lớp dẫn xuất.

Ví dụ 1.3: Xét lại ví dụ 1.2, chúng ta thấy rằng cả tạp chí và sách đều phải có khả năng lấy ra. Tuy nhiên phương pháp lấy ra cho tạp chí có khác so với phương pháp lấy ra cho sách, mặc dù kết quả cuối cùng giống nhau. Khi phải lấy ra tạp chí, thì phải sử dụng phương pháp lấy ra riêng cho tạp chí (dựa trên một bản tra cứu) nhưng khi lấy ra sách thì lại phải sử dụng phương pháp lấy ra riêng cho sách (dựa trên hệ thống phiếu lưu trữ). Tính đa hình cho phép chúng ta xác định một phương thức để lấy ra một tạp chí hay một cuốn sách. Khi lấy ra một tạp chí nó sẽ dùng phương thức lấy ra dành riêng cho tạp chí, còn khi lấy ra một cuốn sách thì nó sử dụng phương thức lấy ra tương ứng với sách. Kết quả là chỉ cần một tên phương thức duy nhất được dùng cho cả hai công việc tiến hành trên hai lớp dẫn xuất có liên quan, mặc dù việc thực hiện của phương thức đó thay đổi tùy theo từng lớp.

Tính đa hình dựa trên sự nối kết (Binding), đó là quá trình gán một phương thức với một hàm thực sự. Khi các phương thức kiểu đa hình được sử dụng thì trình biên dịch chưa thể xác định hàm nào tương ứng với phương thức nào sẽ được gọi. Hàm cụ thể được gọi sẽ tùy thuộc vào việc phân tử nhận thông điệp lúc đó là thuộc lớp nào, do đó hàm được gọi chỉ xác định được vào lúc chương trình chạy. Điều này gọi là sự kết nối muộn (Late binding) hay kết nối lúc chạy (Runtime binding) vì nó xảy ra khi chương trình đang thực hiện.



Hình 1.2: Minh họa tính đa hình đối với lớp ấn phẩm và các lớp dẫn xuất của nó.

Các ngôn ngữ và vai ứng dụng của OOP

Xuất phát từ tư tưởng của ngôn ngữ SIMULA67, trung tâm nghiên cứu Palo Alto (PARC) của hãng XEROR đã tập trung 10 năm nghiên cứu để hoàn thiện ngôn ngữ OOP đầu tiên với tên gọi là Smalltalk. Sau đó các ngôn ngữ OOP lần lượt ra đời như Eiffel, CLOS, Loops, Flavors, Object Pascal, Object C, C++, Delphi, Java...

Chính XEROR trên cơ sở ngôn ngữ OOP đã đề ra tư tưởng giao diện biểu tượng trên màn hình (icon base screen interface), kể từ đó Apple Macintosh cũng như Microsoft Windows phát triển giao diện đồ họa như ngày nay. Trong Microsoft Windows, tư tưởng OOP được thể hiện một cách rõ nét nhất đó là "chúng ta click vào đối tượng", mỗi đối tượng có thể là control menu, control menu box, menu bar, scroll bar, button, minimize box, maximize box, ... sẽ đáp ứng công việc tùy theo đặc tính của đối tượng. Turbo Vision của hãng Borland là một ứng dụng OOP tuyệt vời, giúp lập trình viên không quan tâm đến chi tiết của chương trình giao diện mà chỉ cần thực hiện các nội dung chính của vấn đề.

Quá trình phát triển của C++

LỊCH SỬ CỦA C++

Vào những năm đầu thập niên 1980, người dùng biết C++ với tên gọi "C with Classes" được mô tả trong hai bài báo của Bjarne Stroustrup (thuộc AT&T Bell Laboratories) với nhan đề "Classes: An Abstract Data Type Facility for the C Language" và "Adding Classes to C : An Exercise in Language Evolution". Trong công trình này, tác giả đã đề xuất khái niệm lớp, bổ sung việc kiểm tra kiểu tham số của hàm, các chuyển đổi kiểu và một số mở rộng khác vào ngôn ngữ C. Bjarne Stroustrup nghiên cứu mở rộng ngôn ngữ C nhằm đạt đến một ngôn ngữ mô phỏng (simulation language) với những tính năng hướng đối tượng.

Trong năm 1983, 1984, ngôn ngữ "C with Classes" được thiết kế lại, mở rộng hơn rồi một trình biên dịch ra đời. Và chính từ đó, xuất hiện tên gọi "C++". Bjarne Stroustrup mô tả ngôn ngữ C++ lần đầu tiên trong bài báo có nhan đề "Data Abstraction in C". Sau một vài hiệu chỉnh C++ được công bố rộng rãi trong quyển "The C++ Programming Language" của Bjarne Stroustrup xuất hiện đánh dấu sự hiện diện thực sự của C++, người lập trình chuyên nghiệp từ đây đã có một ngôn ngữ đủ mạnh cho các dự án thực tiễn của mình.

Về thực chất C++ giống như C nhưng bổ sung thêm một số mở rộng quan trọng, đặc biệt là ý tưởng về đối tượng, lập trình định hướng đối tượng. Thật ra các ý tưởng về cấu trúc trong C++ đã xuất phát vào các năm 1970 từ Simula 70 và Algol 68. Các ngôn ngữ này đã đưa ra các khái niệm về lớp và đơn thể. Ada là một ngôn ngữ phát triển từ đó, nhưng C++ đã khẳng định vai trò thực sự của mình.

Các mở rộng của C++

CÁC MỞ RỘNG CỦA C++

Các từ khóa mới của C++

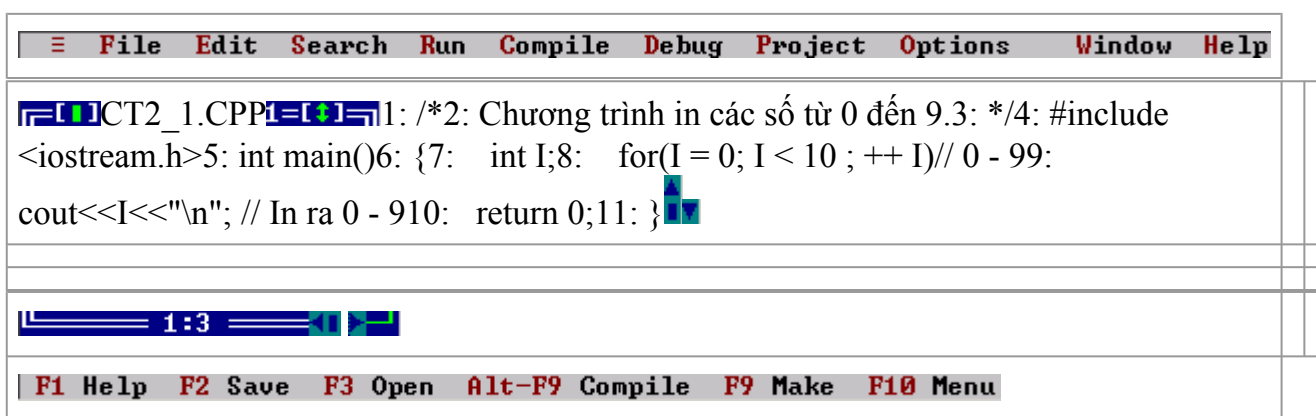
Để bổ sung các tính năng mới vào C, một số từ khóa (keyword) mới đã được đưa vào C++ ngoài các từ khóa có trong C. Các chương trình bằng C nào sử dụng các tên trùng với các từ khóa cần phải thay đổi trước khi chương trình được dịch lại bằng C++. Các từ khóa mới này là :

asm	catch	class	delete	friend	inline
new	operator	private	protected	public	template
this	throw	try	virtual		

Cách ghi chú thích

C++ chấp nhận hai kiểu chú thích. Các lập trình viên bằng C đã quen với cách chú thích bằng /*...*/. Trình biên dịch sẽ bỏ qua mọi thứ nằm giữa /*...*/.

[Ví dụ 2.1](#): Trong chương trình sau :



```
1: /*2: Chương trình in các số từ 0 đến 9.3: */4: #include
<iostream.h>5: int main()6: {7:   int I;8:   for(I = 0; I < 10 ; ++ I)// 0 - 99:
cout<<I<<"\n"; // In ra 0 - 910:   return 0;11: }
```

Mọi thứ nằm giữa /*...*/ từ dòng 1 đến dòng 3 đều được chương trình bỏ qua. Chương trình này còn minh họa cách chú thích thứ hai. Đó là cách chú thích bắt đầu bằng // ở dòng 8 và dòng 9. Chúng ta [chạy ví dụ 2.1](#), kết quả ở hình 2.1.


```
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
```

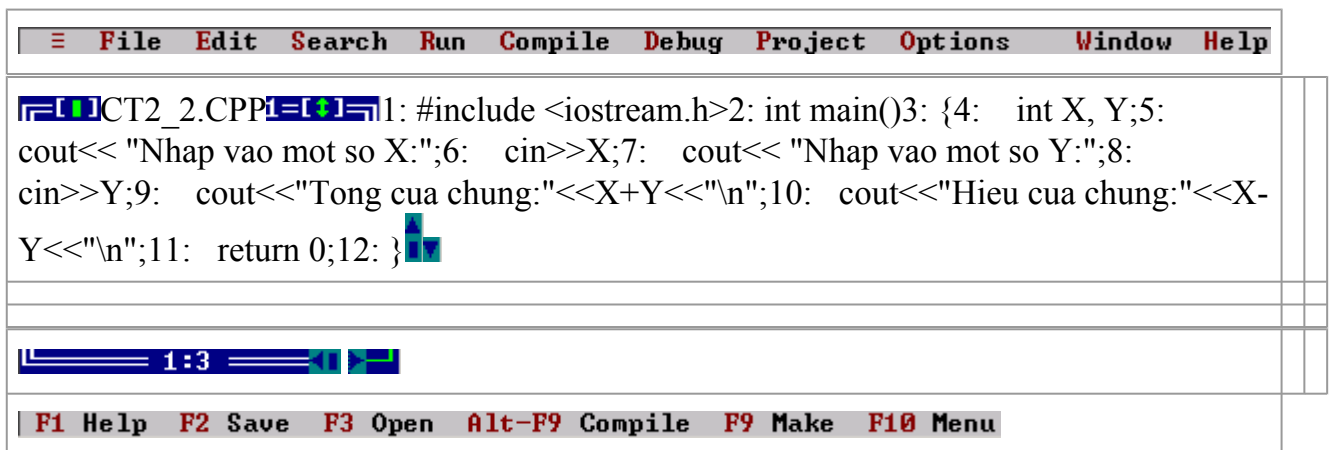
Hình 2.1: Kết quả của ví dụ 2.1

Nói chung, kiểu chú thích `/*...*/` được dùng cho các khối chú thích lớn gồm nhiều dòng, còn kiểu `//` được dùng cho các chú thích một dòng.

Dòng nhập/xuất chuẩn

Trong chương trình C, chúng ta thường sử dụng các hàm nhập/xuất dữ liệu là `printf()` và `scanf()`. Trong C++ chúng ta có thể dùng dòng nhập/xuất chuẩn (standard input/output stream) để nhập/xuất dữ liệu thông qua hai biến đối tượng của dòng (stream object) là **cout** và **cin**.

Ví dụ 2.2: Chương trình nhập vào hai số. Tính tổng và hiệu của hai số vừa nhập.



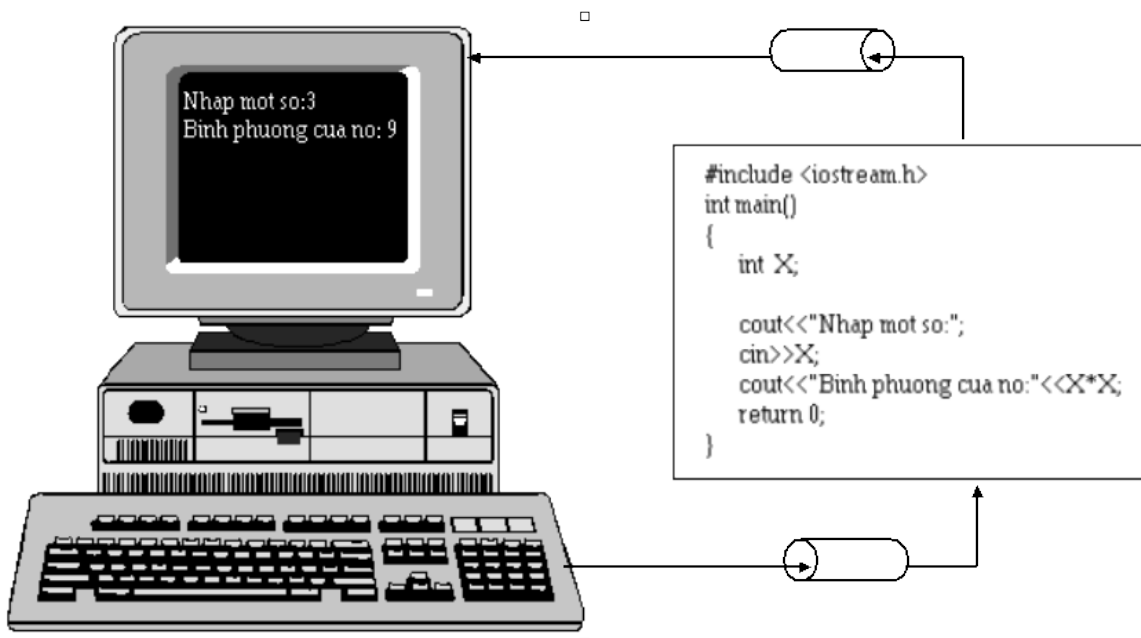
```
CT2_2.CPP1: #include <iostream.h>2: int main()3: {4:   int X, Y;5:   cout<< "Nhập vào một số X:";6:   cin>>X;7:   cout<< "Nhập vào một số Y:";8:   cin>>Y;9:   cout<<"Tổng của chúng:"<<X+Y<<"\n";10:  cout<<"Hiệu của chúng:"<<X-Y<<"\n";11:  return 0;12: }
```

Để thực hiện dòng xuất chúng ta sử dụng biến **cout** (console output) kết hợp với toán tử chèn (insertion operator) `<<` như ở các dòng 5, 7, 9 và 10. Còn dòng nhập chúng ta sử dụng biến **cin** (console input) kết hợp với toán tử trích (extraction operator) `>>` như ở các dòng 6 và 8. Khi sử dụng **cout** hay **cin**, chúng ta phải kéo file `iostream.h` như dòng

1. Chúng ta sẽ tìm hiểu kỹ về dòng nhập/xuất ở chương 8. Chúng ta [chạy ví dụ 2.2](#) , kết quả ở hình 2.2.

```
Nhap vao mot so X:9
Nhap vao mot so Y:3
Tong cua chung: 12
Hieu cua chung:6
```

Hình 2.2: Kết quả của ví dụ 2.2



Hình 2.3: Dòng nhập/xuất dữ liệu

Cách chuyển đổi kiểu dữ liệu

Hình thức chuyển đổi kiểu trong C tương đối tối nghĩa, vì vậy C++ trang bị thêm một cách chuyển đổi kiểu giống như một lệnh gọi hàm.

[Ví dụ 2.3:](#)

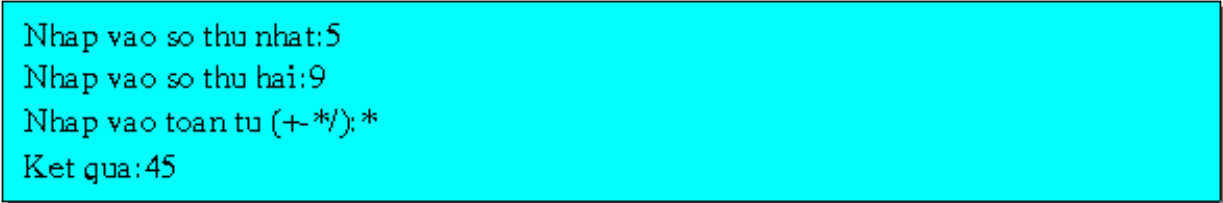
```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>
2: int main()
3: {
4:     int X = 200;
5:     long Y = (long) X; //Chuyển đổi kiểu theo cách của C
6:     long Z = long(X); // Chuyển đ
```

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

$$\begin{aligned} X &= 200 \\ Y &= 200 \\ Z &= 200 \end{aligned}$$

1:3

Trong chương trình chúng ta xen kẻ khai báo biến với lệnh thực hiện ở dòng 4 đến dòng 12. Chúng ta [chạy ví dụ 2.4](#), kết quả ở hình 2.5.

A screenshot of a program execution window with a black background and white text. It shows a sequence of prompts and user inputs: 'Nhap vao so thu nhât:5', 'Nhap vao so thu hai:9', 'Nhap vao toan tu (+*/):*', and the final output 'Ket qua:45'.

```
Nhap vao so thu nhât:5
Nhap vao so thu hai:9
Nhap vao toan tu (+*/):*
Ket qua:45
```

Hình 2.5: Kết quả của ví dụ 2.4

Khi khai báo một biến trong chương trình, biến đó sẽ có hiệu lực trong phạm vi của chương trình đó kể từ vị trí nó xuất hiện. Vì vậy chúng ta không thể sử dụng một biến được khai báo bên dưới nó.

Các biến **const**

Trong ANSI C, muốn định nghĩa một hằng có kiểu nhất định thì chúng ta dùng biến **const** (vì nếu dùng **#define** thì tạo ra các hằng không có chứa thông tin về kiểu). Trong C++, các biến **const** linh hoạt hơn một cách đáng kể:

C++ xem **const** cũng như **#define** nếu như chúng ta muốn dùng hằng có tên trong chương trình. Chính vì vậy chúng ta có thể dùng **const** để quy định kích thước của một mảng như đoạn mã sau:

```
const int ArraySize = 100;
```

```
int X[ArraySize];
```

Khi khai báo một biến **const** trong C++ thì chúng ta phải khởi tạo một giá trị ban đầu nhưng đối với ANSI C thì không nhất thiết phải làm như vậy (vì trình biên dịch ANSI C tự động gán trị zero cho biến **const** nếu chúng ta không khởi tạo giá trị ban đầu cho nó).

Phạm vi của các biến **const** giữa ANSI C và C++ khác nhau. Trong ANSI C, các biến **const** được khai báo ở bên ngoài mọi hàm thì chúng có phạm vi toàn cục, điều này nghĩa là chúng có thể nhìn thấy cả ở bên ngoài file mà chúng được định nghĩa, trừ khi chúng được khai báo là **static**. Nhưng trong C++, các biến **const** được hiểu mặc định là **static**.

Về **struct**, **union** và **enum**

Trong C++, các **struct** và **union** thực sự các kiểu **class**. Tuy nhiên có sự thay đổi đối với C++. Đó là tên của **struct** và **union** được xem luôn là tên kiểu giống như khai báo bằng lệnh **typedef** vậy. Trong C, chúng ta có thể có đoạn mã sau :

```
struct Complex  
{  
    float Real;  
    float Imaginary;  
};  
.....  
struct Complex C;
```

Trong C++, vấn đề trở nên đơn giản hơn:

```
struct Complex  
{  
    float Real;  
    float Imaginary;  
};  
.....  
Complex C;
```

Quy định này cũng áp dụng cho cả **union** và **enum**. Tuy nhiên để tương thích với C, C++ vẫn chấp nhận cú pháp cũ.

Một kiểu **union** đặc biệt được thêm vào C++ gọi là union匿 danh (anonymous union). Nó chỉ khai báo một loạt các trường(field) dùng chung một vùng địa chỉ bộ nhớ. Một union匿 danh không có tên tag, các trường có thể được truy xuất trực tiếp bằng tên của chúng. Chẳng hạn như đoạn mã sau:

union

{

int Num;

float Value;

};

Cả hai Num và Value đều dùng chung một vị trí và không gian bộ nhớ. Tuy nhiên không giống như kiểu **union** có tên, các trường của union nặc danh thì được truy xuất trực tiếp, chẳng hạn như sau:

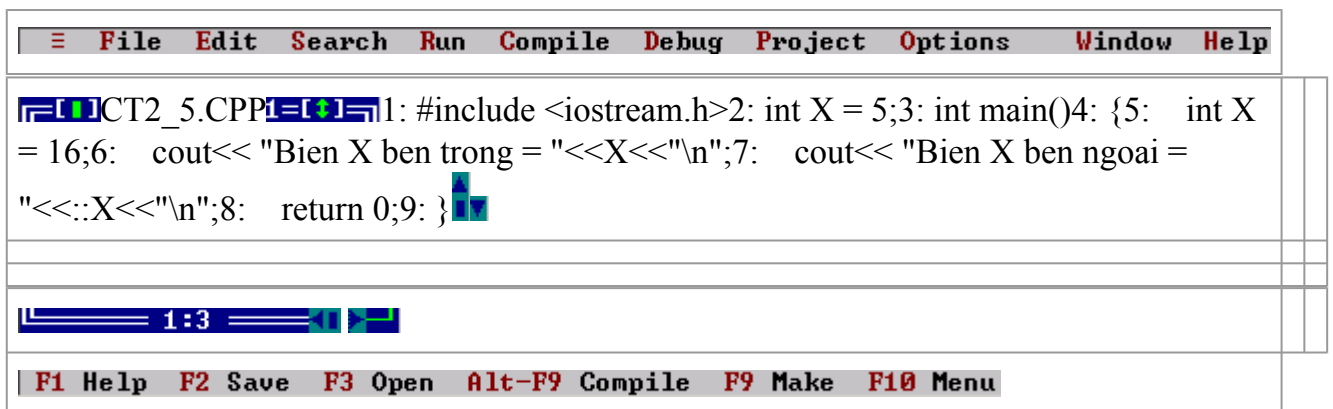
Num = 12;

Value = 30.56;

Toán tử định phạm vi

Toán tử định phạm vi (scope resolution operator) ký hiệu là ::, nó được dùng truy xuất một phần tử bị che bởi phạm vi hiện thời.

Ví dụ 2.5 :



```
#include <iostream.h>
int X = 5;
int main()
{
    int X = 16;
    cout<< "Bien X ben trong = "<<X<<"\n";
    cout<< "Bien X ben ngoai = "<<::X<<"\n";
    return 0;
}
```

Chúng ta [chạy ví dụ 2.5](#), kết quả ở hình 2.6

```
Bien X ben trong = 16
Bien X ben ngoai = 5
```

Hình 2.6: Kết quả của ví dụ 2.5

Toán tử định phạm vi còn được dùng trong các định nghĩa hàm của các phương thức trong các lớp, để khai báo lớp chủ của các phương thức đang được định nghĩa đó. Toán tử định phạm vi còn có thể được dùng để phân biệt các thành phần trùng tên của các lớp cơ sở khác nhau.

Các mở rộng của C++ - Toán tử new và delete

Toán tử new và delete

Trong các chương trình C, tất cả các cấp phát động bộ nhớ đều được xử lý thông qua các hàm thư viện như **malloc()**, **calloc()** và **free()**. C++ định nghĩa một phương thức mới để thực hiện việc cấp phát động bộ nhớ bằng cách dùng hai toán tử **new** và **delete**. Sử dụng hai toán tử này sẽ linh hoạt hơn rất nhiều so với các hàm thư viện của C. Đoạn chương trình sau dùng để cấp phát vùng nhớ động theo lối cổ điển của C.

```
int *P;

P = malloc(sizeof(int));

if (P==NULL)

printf("Khong con du bo nho de cap phat\n");

else

{

    *P = 290;

    printf("%d\n", *P);

    free(P);

}
```

Trong C++, chúng ta có thể viết lại đoạn chương trình trên như sau:

```
int *P;

P = new int;

if (P==NULL)

cout<<"Khong con du bo nho de cap phat\n";
```



```

else

{

*P = 290;

cout<<*P<<"\n";

delete P;

}

```

Chúng ta nhận thấy rằng, cách viết của C++ sáng sủa và dễ sử dụng hơn nhiều. Toán tử **new** thay thế cho hàm **malloc()** hay **calloc()** của C có cú pháp như sau :

new *type_name*

new (*type_name*)

new *type_name initializer*

new (*type_name*) *initializer*

Trong đó :

type_name: Mô tả kiểu dữ liệu được cấp phát. Nếu kiểu dữ liệu mô tả phức tạp, nó có thể được đặt bên trong các dấu ngoặc.

initializer: Giá trị khởi động của vùng nhớ được cấp phát.

Nếu toán tử **new** cấp phát không thành công thì nó sẽ trả về giá trị **NULL**.

Còn toán tử **delete** thay thế hàm **free()** của C, nó có cú pháp như sau :

delete *pointer*

delete [] *pointer*

Chúng ta có thể vừa cấp phát vừa khởi động như sau :

```

int *P;

P = new int(100);

```

```
if (P!=NULL)
```

```
{
```

```
cout<<*P<<"\n";
```

```
delete P;
```

```
}
```

```
else
```

```
cout<<"Khong con du bo nho de cap phat\n";
```

Để cấp phát một mảng, chúng ta làm như sau :

```
int *P;
```

```
P = new int[10]; //Cấp phát mảng 10 số nguyên
```

```
if (P!=NULL)
```

```
{
```

```
for(int I = 0;I<10;++)
```

```
P[I]= I;
```

```
for(I = 0;I<10;++)
```

```
cout<<P[I]<<"\n";
```

```
delete []P;
```

```
}
```

```
else
```

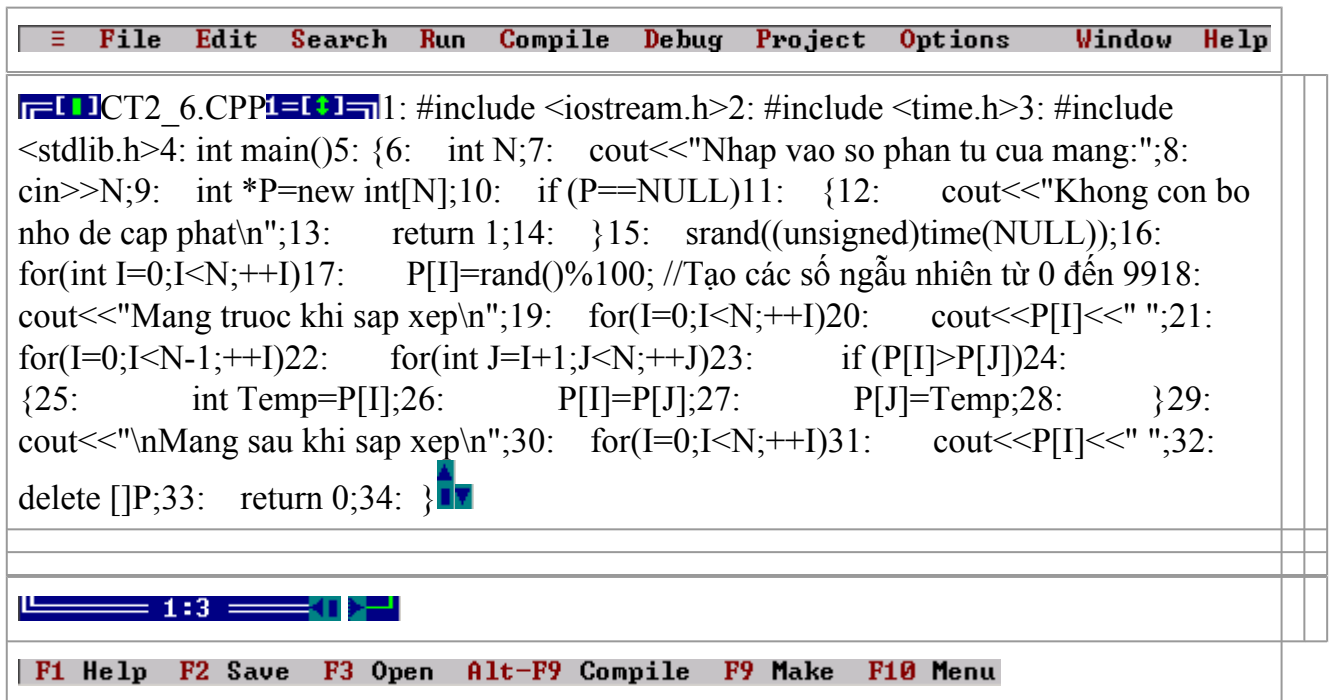
```
cout<<"Khong con du bo nho de cap phat\n";
```

Chú ý: Đối với việc cấp phát mảng chúng ta không thể vừa cấp phát vừa khởi động giá trị cho chúng, chẳng hạn đoạn chương trình sau là sai :

```
int *P;
```

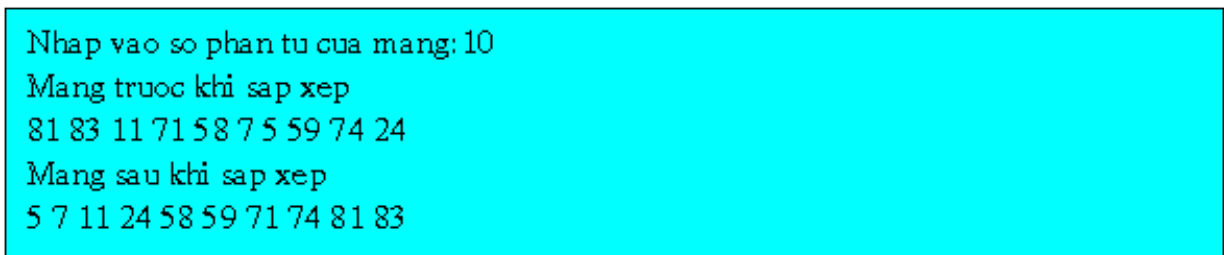
P = new (int[10])(3); //Sai !!!

Ví dụ 2.6: Chương trình tạo một mảng động, khởi động mảng này với các giá trị ngẫu nhiên và sắp xếp chúng.



```
#include <iostream.h>
#include <time.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    int N;
    cout<<"Nhập vào số phần tử của mảng:";
    cin>>N;
    int *P=new int[N];
    if(P==NULL)
    {
        cout<<"Không còn bộ nhớ để cấp phát\n";
        return 1;
    }
    srand((unsigned)time(NULL));
    for(int I=0;I<N;++I)
        P[I]=rand()%100; //Tạo các số ngẫu nhiên từ 0 đến 99
    cout<<"Mảng trước khi sắp xếp\n";
    for(I=0;I<N;++I)
        cout<<P[I]<<" ";
    for(I=0;I<N-1;++I)
        for(int J=I+1;J<N;++J)
            if(P[I]>P[J])
            {
                int Temp=P[I];
                P[I]=P[J];
                P[J]=Temp;
            }
    cout<<"\nMảng sau khi sắp xếp\n";
    for(I=0;I<N;++I)
        cout<<P[I]<<" ";
    delete []P;
    return 0;
}
```

Chúng ta [chạy ví dụ 2.6](#), kết quả ở hình 2.7

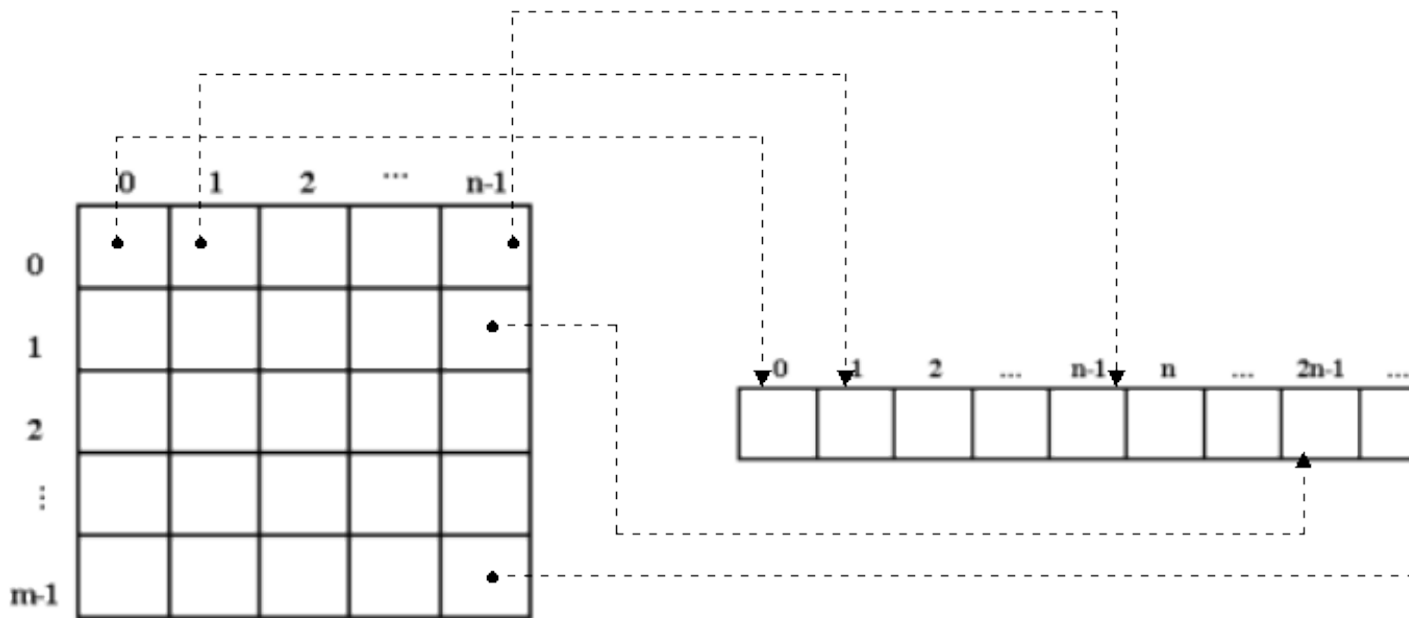


```
Nhập vào số phần tử của mảng: 10
Mảng trước khi sắp xếp
81 83 11 71 58 7 5 59 74 24
Mảng sau khi sắp xếp
5 7 11 24 58 59 71 74 81 83
```

Hình 2.7: Kết quả của ví dụ 2.6

Ví dụ 2.7: Chương trình cộng hai ma trận trong đó mỗi ma trận được cấp phát động.

Chúng ta có thể xem mảng hai chiều như mảng một chiều như hình 2.8



Hình 2.8: Mảng hai chiều có thể xem như mảng một chiều.

Gọi X là mảng hai chiều có kích thước m dòng và n cột.

A là mảng một chiều tương ứng.

Nếu $X[i][j]$ chính là $A[k]$ thì $k = i \cdot n + j$

Chúng ta có chương trình như sau :

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>
2: #include <conio.h>
3: //prototype
4: void AddMatrix(int * A,int *B,int *C,int M,int N);
5: int AllocMatrix(int **A,int M,int N);
6: void FreeMatrix(int *A);
7: void InputMatrix(int *A,int M,int N,char Symbol);
8: void DisplayMatrix(int *A,int M,int N);
9: 10: int main()
11: {
12:     int M,N;
13:     int *A = NULL,*B = NULL,*C = NULL;
14: 15:     clrscr();
16:     cout<<"Nhap so dong cua ma tran:";
17:     cin>>M;
18:     cout<<"Nhap so cot cua ma tran:";
19:     cin>>N;
20:     //Cấp phát vùng nhớ cho ma trận A
21:     if (!AllocMatrix(&A,M,N))
22:     { //endl: Xuất ra kí tự xuống dòng ('\n')
23:         cout<<"Khong con du bo nho!"<<endl;
24:         return 1;
25:     }
26:     //Cấp phát vùng nhớ cho ma trận B
27:     if (!AllocMatrix(&B,M,N))
28:     {
29:         cout<<"Khong con du bo nho!"<<endl;
30:         FreeMatrix(A); //Giải phóng vùng nhớ A
31:         return 1;
32:     }
33:     //Cấp phát vùng nhớ cho ma trận C
34:     if (!AllocMatrix(&C,M,N))
35:     {
36:         cout<<"Khong con du bo nho!"<<endl;
37:         FreeMatrix(A); //Giải phóng vùng nhớ A
38:         FreeMatrix(B); //Giải phóng vùng nhớ B
39:         return 1;
40:     }
41:     cout<<"Nhap ma

```

```

tran thu 1"<<endl;42:  InputMatrix(A,M,N,'A');43:  cout<<"Nhap ma tran thu
2"<<endl;44:  InputMatrix(B,M,N,'B');45:  clrscr();46:  cout<<"Ma tran thu
1"<<endl;47:  DisplayMatrix(A,M,N);48:  cout<<"Ma tran thu 2"<<endl;49:
DisplayMatrix(B,M,N);50:  AddMatrix(A,B,C,M,N);51:  cout<<"Tong hai ma
tran"<<endl;52:  DisplayMatrix(C,M,N);53:  FreeMatrix(A);//Giải phóng vùng nhớ
A54:  FreeMatrix(B);//Giải phóng vùng nhớ B55:  FreeMatrix(C);//Giải phóng vùng
nhớ C56:  return 0;57: }68: //Cộng hai ma trận69: void AddMatrix(int *A,int
*B,int*C,int M,int N)70: {71:  for(int I=0;I<M*N;++I)72:  C[I] = A[I] + B[I];73: }74:
//Cấp phát vùng nhớ cho ma trận75: int AllocMatrix(int **A,int M,int N)76: {77:  *A =
new int [M*N];78:  if (*A == NULL)79:  return 0;80:  return 1;81: }82: //Giải
phóng vùng nhớ83: void FreeMatrix(int *A)84: {85:  if (A!=NULL)86:  delete []
A;87: }88: //Nhập các giá trị của ma trận89: void InputMatrix(int *A,int M,int N,char
Symbol)90: {91:  for(int I=0;I<M;++I)92:  for(int J=0;J<N;++J)93  {94:
cout<<Symbol<<"["<<I<<"]["<<J<<"]=";95:  cin>>A[I*N+J];96:  }97: }100:
//Hiển thị ma trận101: void DisplayMatrix(int *A,int M,int N)102: {103:  for(int
I=0;I<M;++I)104:  {105:  for(int J=0;J<N;++J)106:  {107:  out.width(7);//Hien
thi canh le phai voi chieu dai 7 ky tu108:  cout<<A[I*N+J];109:  }110:
cout<<endl;111:  }112: }

```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 2.7](#) , kết quả ở hình 2.9

Nhap so dong cua ma tran: 2	Ma tran thu 1
Nhap so cot cua ma tran: 3	1 2 3
Nhap ma tran thu 1	4 5 6
A[0][0]=1	Ma tran thu 2
A[0][1]=2	7 8 9
A[0][2]=3	10 11 12
A[1][0]=4	Tong hai ma tran
A[1][1]=5	8 10 12
A[1][2]=6	14 16 18
Nhap ma tran thu 2	
B[0][0]=7	
B[0][1]=8	
B[0][2]=9	
B[1][0]=10	
B[1][1]=11	
B[1][2]=12	

Hình 2.9: Kết quả của ví dụ 2.7

Một cách khác để cấp phát mảng hai chiều A gồm M dòng và N cột như sau:

```
int ** A = new int *[M];

int * Tmp = new int[M*N];

for(int I=0;I<M;++I)
{
    A[I]=Tmp;
    Tmp+=N;
}

//Thao tác trên mảng hai chiều A

.....

delete [] *A;
```

delete [] A;

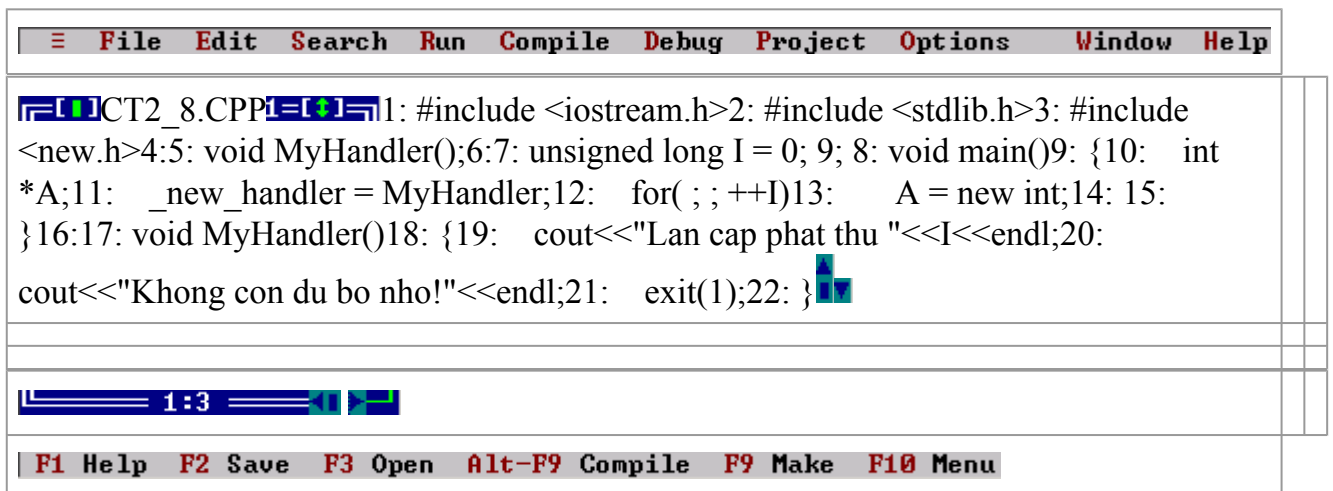
Toán tử **new** còn có một thuận lợi khác, đó là tất cả các lỗi cấp phát động đều có thể bắt được bằng một hàm xử lý lỗi do người dùng tự định nghĩa. C++ có định nghĩa một con trỏ (pointer) trỏ đến hàm đặc biệt. Khi toán tử **new** được sử dụng để cấp phát động và một lỗi xảy ra do cấp phát, C++ tự gọi đến hàm được chỉ bởi con trỏ này. Định nghĩa của con trỏ này như sau:

```
typedef void (*pvf)();
```

```
pvf _new_handler(pvf p);
```

Điều này có nghĩa là con trỏ **_new_handler** là con trỏ trỏ đến hàm không có tham số và không trả về giá trị. Sau khi chúng ta định nghĩa hàm như vậy và gán địa chỉ của nó cho **_new_handler** chúng ta có thể bắt được tất cả các lỗi do cấp phát động.

[Ví dụ 2.8:](#)



```
#include <iostream.h>2: #include <stdlib.h>3: #include <new.h>4:5: void MyHandler();6:7: unsigned long I = 0; 9; 8: void main()9: {10: int *A;11: _new_handler = MyHandler;12: for( ; ; ++I)13: A = new int;14: 15: }16:17: void MyHandler()18: {19: cout<<"Lan cap phat thu "<<I<<endl;20: cout<<"Khong con du bo nho!"<<endl;21: exit(1);22: }
```

Sử dụng con trỏ **_new_handler** chúng ta phải include file new.h như ở dòng 3. Chúng ta [chạy ví dụ 2.8](#), kết quả ở hình 2.10.



```
Lan cap phat thu 7704
Khong con du bo nho!
```

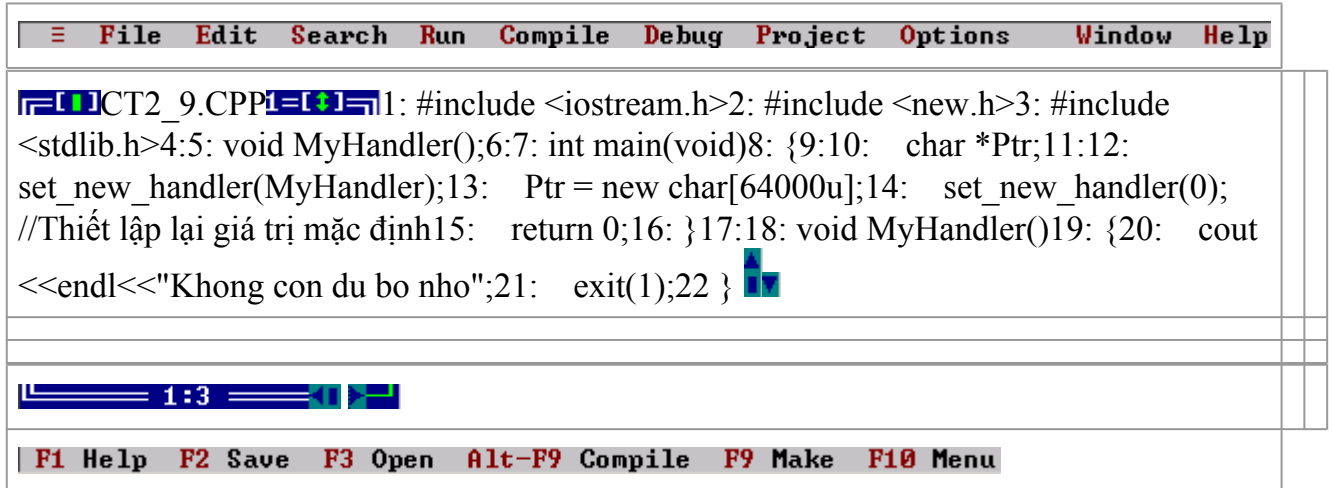
Hình 2.10: Kết quả của ví dụ 2.8

Thư viện cũng còn có một hàm được định nghĩa trong new.h là hàm có prototype sau :

```
void ( * set_new_handler(void (* my_handler)() ))();
```

Hàm `set_new_handler()` dùng để gán một hàm cho `_new_handler`.

[Ví dụ 2.9:](#)



```
#include <iostream.h>
#include <new.h>
#include <stdlib.h>
void MyHandler();
int main(void)
{
    char *Ptr;
    set_new_handler(MyHandler);
    Ptr = new char[64000u];
    set_new_handler(0);
    //Thiết lập lại giá trị mặc định
    return 0;
}
void MyHandler()
{
    cout <<endl<<"Khong con du bo nho";
    exit(1);
}
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 2.9](#), kết quả ở hình 2.11

Khong con du bo nho!

Hình 2.11: Kết quả của ví dụ 2.9

[Tiếp theo phần 2](#)

Hàm inline

Một chương trình có cấu trúc tốt sử dụng các hàm để chia chương trình thành các đơn vị độc lập có logic riêng. Tuy nhiên, các hàm thường phải chứa một loạt các xử lý điểm vào (entry point): tham số phải được đẩy vào stack, một lệnh gọi phải được thực hiện và sau đó việc quay trở về cũng phải được thực hiện bằng cách giải phóng các tham số ra khỏi stack. Khi các xử lý điểm vào chậm chạp thường các lập trình viên C phải sử dụng cách chép lại các đoạn chương trình nếu muốn tăng hiệu quả.

Để tránh khỏi phải xử lý điểm vào, C++ trang bị thêm từ khóa **inline** để loại việc gọi hàm. Khi đó trình biên dịch sẽ không biên dịch hàm này như một đoạn chương trình riêng biệt mà nó sẽ được chèn thẳng vào các chỗ mà hàm này được gọi. Điều này làm giảm việc xử lý điểm vào mà vẫn cho phép một chương trình được tổ chức dưới dạng có cấu trúc. Cú pháp của hàm **inline** như sau :

inline *data_type* *function_name* (*parameters*)

{

.....

}

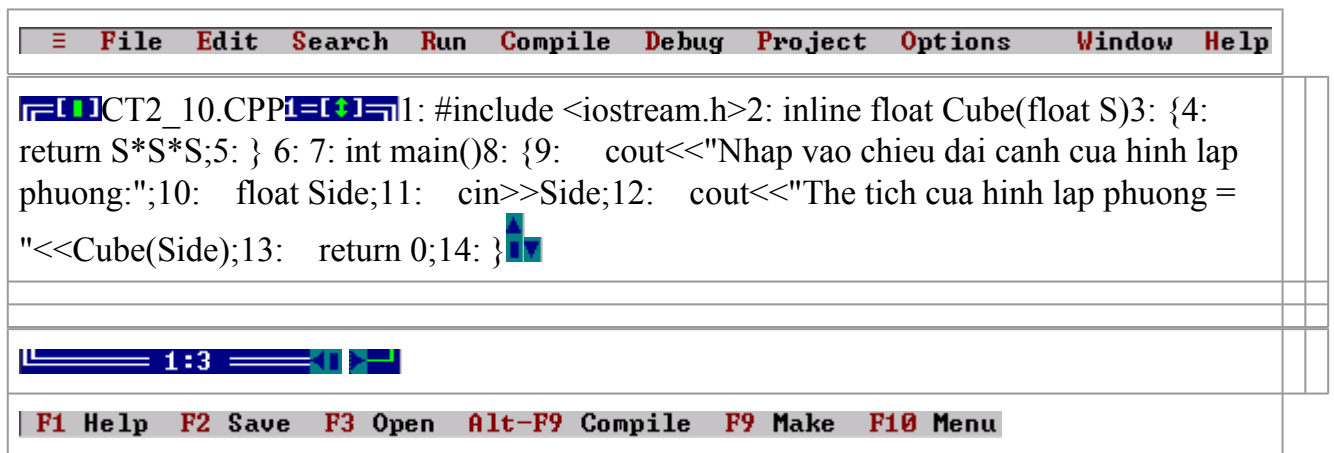
Trong đó:

data_type: Kiểu trả về của hàm.

Function_name: Tên của hàm.

Parameters: Các tham số của hàm.

Ví dụ 2.10: Tính thể tích của hình lập phương



```
#include <iostream.h>
inline float Cube(float S)
{
    return S*S*S;
}

int main()
{
    cout<<"Nhập vào chiều dài cạnh của hình lập phương:";
    float Side;
    cin>>Side;
    cout<<"The tích của hình lập phương = "<<Cube(Side);
    return 0;
}
```

Chúng ta chạy ví dụ 2.10, kết quả ở hình 2.12

Nhập vào chiều dài cạnh của hình lập phương:3,5
The tích của hình lập phương = 42,875

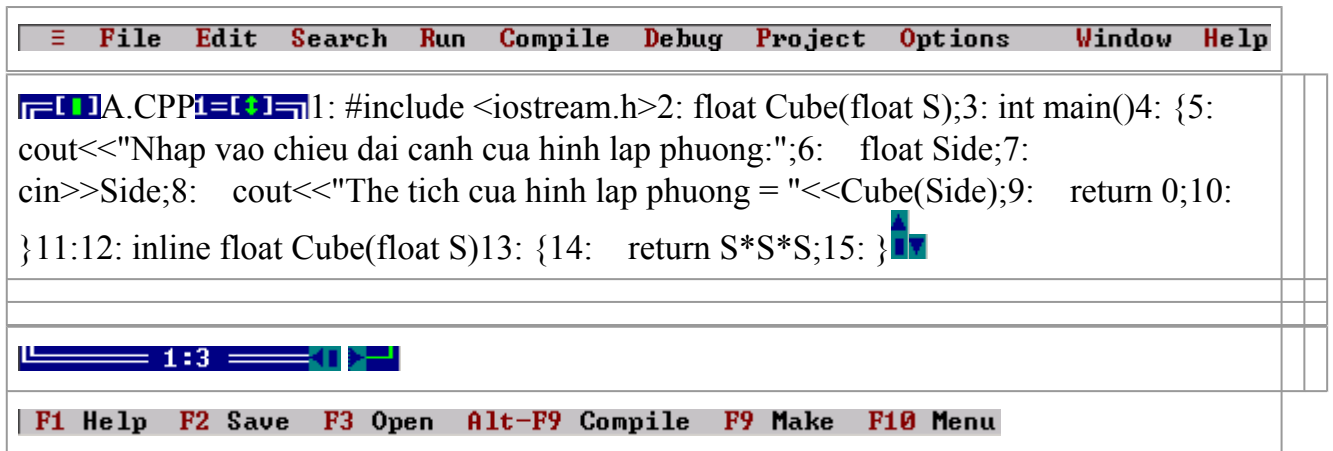
Hình 2.12: Kết quả của ví dụ 2.10



Chú ý:

Sử dụng hàm **inline** sẽ làm cho chương trình lớn lên vì trình biên dịch chèn đoạn chương trình vào các chỗ mà hàm này được gọi. Do đó thường các hàm **inline** thường là các hàm nhỏ, ít phức tạp.

Các hàm **inline** phải được định nghĩa trước khi sử dụng. Ở ví dụ 2.10 chúng ta sửa lại như sau thì chương trình sẽ bị báo lỗi:



The screenshot shows a C++ IDE with the following code in a file named A.CPP:

```
1: #include <iostream.h>
2: float Cube(float S);
3: int main()
4: {
5:     cout<<"Nhap vao chieu dai canh cua hinh lap phuong:";
6:     float Side;
7:     cin>>Side;
8:     cout<<"The tích của hình lập phương = "<<Cube(Side);
9:     return 0;
10: }
11:
12: inline float Cube(float S)
13: {
14:     return S*S*S;
15: }
```

The error message at the bottom of the window is: **1:3 Error: inline function 'Cube' has not been defined**. The IDE's menu bar includes File, Edit, Search, Run, Compile, Debug, Project, Options, Window, and Help. The status bar at the bottom shows function key shortcuts: F1 Help, F2 Save, F3 Open, Alt-F9 Compile, F9 Make, and F10 Menu.

Các hàm đệ quy không được là hàm **inline**.

Các mở rộng của C++ - Các giá trị tham số mặc định

Các giá trị tham số mặc định

Một trong các đặc tính nổi bật nhất của C++ là khả năng định nghĩa các giá trị tham số mặc định cho các hàm. Bình thường khi gọi một hàm, chúng ta cần gọi một giá trị cho mỗi tham số đã được định nghĩa trong hàm đó, chẳng hạn chúng ta có đoạn chương trình sau:

```
void MyDelay(long Loops); //prototype
```

```
.....
```

```
void MyDelay(long Loops)
```

```
{
```

```
for(int I = 0; I < Loops; ++I)
```

```
;
```

```
}
```

Mỗi khi hàm *MyDelay()* được gọi chúng ta phải gọi cho nó một giá trị cho tham số *Loops*. Tuy nhiên, trong nhiều trường hợp chúng ta có thể nhận thấy rằng chúng ta luôn luôn gọi hàm *MyDelay()* với cùng một giá trị *Loops* nào đó. Muốn vậy chúng ta sẽ dùng giá trị mặc định cho tham số *Loops*, giả sử chúng ta muốn giá trị mặc định cho tham số *Loops* là 1000. Khi đó đoạn mã trên được viết lại như sau :

```
void MyDelay(long Loops = 1000); //prototype
```

```
.....
```

```
void MyDelay(long Loops)
```

```
{
```

```
for(int I = 0; I < Loops; ++I)
```

```
;
```

```
}
```

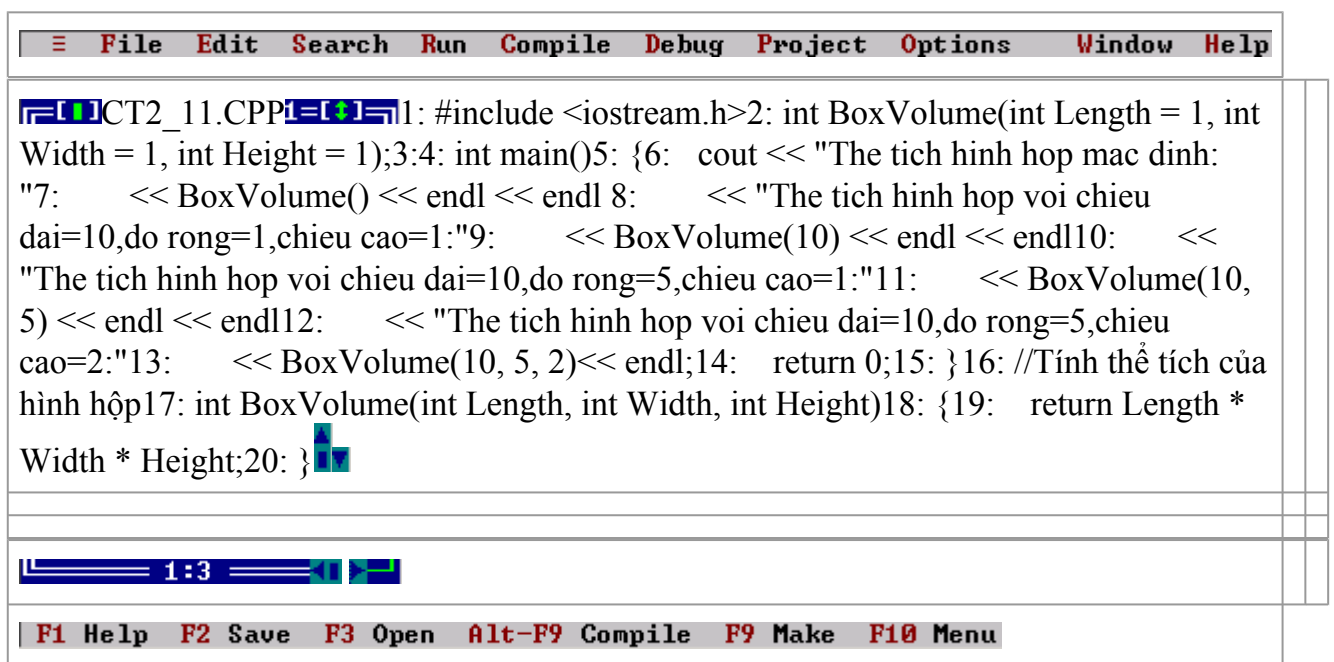
Mỗi khi gọi hàm *MyDelay()* mà không gởi một tham số tương ứng thì trình biên dịch sẽ tự động gán cho tham số *Loops* giá trị 1000.

```
MyDelay(); // Loops có giá trị là 1000
```

```
MyDelay(5000); // Loops có giá trị là 5000
```

Giá trị mặc định cho tham số có thể là một hằng, một hàm, một biến hay một biểu thức.

[Ví dụ 2.11](#): Tính thể tích của hình hộp



```
1: #include <iostream.h>
2: int BoxVolume(int Length = 1, int Width = 1, int Height = 1);
3: int main()
4: {
5:     cout << "The tích hình hộp mặc định: ";
6:     cout << BoxVolume() << endl << endl;
7:     cout << "The tích hình hộp với chiều dài=10,do rộng=1,chiều cao=1:";
8:     cout << BoxVolume(10, 1, 1) << endl << endl;
9:     cout << "The tích hình hộp với chiều dài=10,do rộng=5,chiều cao=1:";
10:    cout << BoxVolume(10, 5, 1) << endl << endl;
11:    cout << "The tích hình hộp với chiều dài=10,do rộng=5,chiều cao=2:";
12:    cout << BoxVolume(10, 5, 2) << endl;
13:    return 0;
14: }
15: //Tích thể tích của hình hộp
16: int BoxVolume(int Length, int Width, int Height)
17: {
18:     return Length * Width * Height;
19: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 2.11](#), kết quả ở hình 2.13

```
The tích hình hộp mặc định: 1

The tích hình hộp với chiều dài=10,do rộng=1,chiều cao=1: 10

The tích hình hộp với chiều dài=10,do rộng=5,chiều cao=1: 50

The tích hình hộp với chiều dài=10,do rộng=5,chiều cao=2: 100
```

Hình 2.13: Kết quả của ví dụ 2.11



Chú ý:

Các tham số có giá trị mặc định chỉ được cho trong prototype của hàm và không được lặp lại trong định nghĩa hàm (Vì trình biên dịch sẽ dùng các thông tin trong prototype chứ không phải trong định nghĩa hàm để tạo một lệnh gọi).

Một hàm có thể có nhiều tham số có giá trị mặc định. Các tham số có giá trị mặc định cần phải được nhóm lại vào các tham số cuối cùng (hoặc duy nhất) của một hàm. Khi gọi hàm có nhiều tham số có giá trị mặc định, chúng ta chỉ có thể bỏ bớt các tham số theo thứ tự từ phải sang trái và phải bỏ liên tiếp nhau, chẳng hạn chúng ta có đoạn chương trình như sau:

```
int MyFunc(int a= 1, int b , int c = 3, int d = 4); //prototype sai!!!
```

```
int MyFunc(int a, int b = 2 , int c = 3, int d = 4); //prototype đúng
```

.....

```
MyFunc(); // Lỗi do tham số a không có giá trị mặc định
```

```
MyFunc(1); // OK, các tham số b, c và d lấy giá trị mặc định
```

```
MyFunc(5, 7); // OK, các tham số c và d lấy giá trị mặc định
```

```
MyFunc(5, 7, , 8); // Lỗi do các tham số bị bỏ phải liên tiếp nhau
```

Phép tham chiếu

Trong C, hàm nhận tham số là con trỏ đòi hỏi chúng ta phải thận trọng khi gọi hàm. Chúng ta cần viết hàm hoán đổi giá trị giữa hai số như sau:

```
void Swap(int *X, int *Y);
```

```
{
```

```
int Temp = *X;
```

```
*X = *Y;
```

```
*Y = *Temp;
```

```
}
```

Để hoán đổi giá trị hai biến A và B thì chúng ta gọi hàm như sau:

```
Swap(&A, &B);
```

Rõ ràng cách viết này không được thuận tiện lắm. Trong trường hợp này, C++ đưa ra một kiểu biến rất đặc biệt gọi là biến tham chiếu (reference variable). Một biến tham chiếu giống như là một bí danh của biến khác. Biến tham chiếu sẽ làm cho các hàm có thay đổi nội dung các tham số của nó được viết một cách thanh thoát hơn. Khi đó hàm *Swap()* được viết như sau:

```
void Swap(int &X, int &Y);
```

```
{
```

```
int Temp = X;
```

```
X = Y;
```

```
Y = Temp ;
```

```
}
```

Chúng ta gọi hàm như sau :

```
Swap(A, B);
```

Với cách gọi hàm này, C++ tự gởi địa chỉ của A và B làm tham số cho hàm *Swap()*. Cách dùng biến tham chiếu cho tham số của C++ tương tự như các tham số được khai báo là **Var** trong ngôn ngữ Pascal. Tham số này được gọi là tham số kiểu tham chiếu (reference parameter). Như vậy biến tham chiếu có cú pháp như sau :

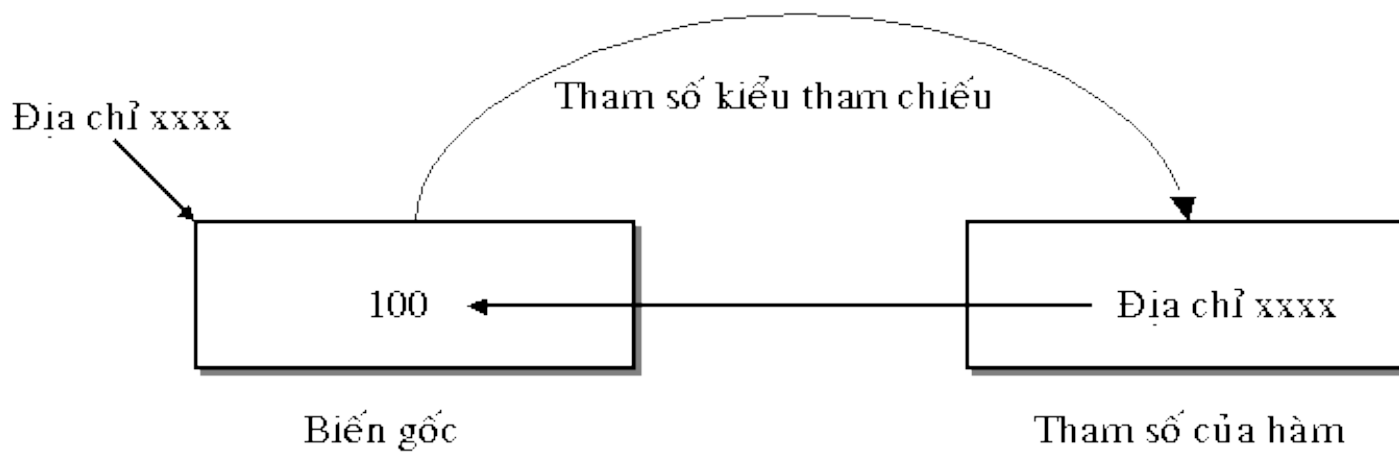
```
data_type&variable_name;
```

Trong đó:

data_type: Kiểu dữ liệu của biến.

variable_name: Tên của biến

Khi dùng biến tham chiếu cho tham số chỉ có địa chỉ của nó được gởi đi chứ không phải là toàn bộ cấu trúc hay đối tượng đó như hình 2.14, điều này rất hữu dụng khi chúng ta gởi cấu trúc và đối tượng lớn cho một hàm.



Hình 2.14: Một tham số kiểu tham chiếu nhận một tham chiếu tới một biến được chuyển cho tham số của hàm.

[Ví dụ 2.12](#): Chương trình hoán đổi giá trị của hai biến.

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

1: #include <iostream.h>
2: //prototype
3 void Swap(int &X,int &Y);
4: 5: int main()
6: {
7:     int X = 10, Y = 5;
8:     cout<<"Truoc khi hoan doi: X =
"<<X<<","Y = "<<Y<<endl;
9:     Swap(X,Y);
10:    cout<<"Sau khi hoan doi: X =
"<<X<<","Y = "<<Y<<endl;
11:    return 0;
12: }
13: 14: void Swap(int &X,int &Y)
15: {
16:     int Temp=X;
17:     X=Y;
18:     Y=Temp;
19: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 2.12](#), kết quả ở hình 2.15

Truoc khi hoan doi: X = 10,Y = 5
Sau khi hoan doi: X = 5,Y = 10

Hình 2.15: Kết quả của ví dụ 2.12

Đôi khi chúng ta muốn gọi một tham số nào đó bằng biến tham chiếu cho hiệu quả, mặc dù chúng ta không muốn giá trị của nó bị thay đổi thì chúng ta dùng thêm từ khóa **const** như sau :

```
int MyFunc(const int & X);
```

Hàm *MyFunc()* sẽ chấp nhận một tham số *X* gọi bằng tham chiếu nhưng **const** xác định rằng *X* không thể bị thay đổi.

Biến tham chiếu có thể sử dụng như một bí danh của biến khác (bí danh đơn giản như một tên khác của biến gốc), chẳng hạn như đoạn mã sau :

```
int Count = 1;
```

```
int & Ref = Count; //Tạo biến Ref như là một bí danh của biến Count
```

```
++Ref; //Tăng biến Count lên 1 (sử dụng bí danh của biến Count)
```

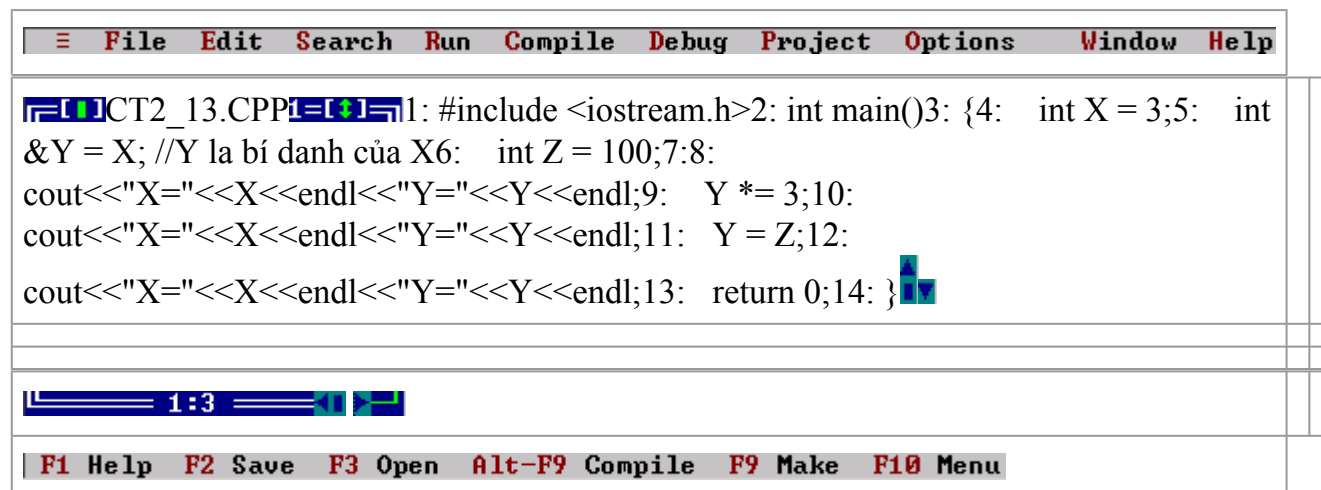
Các biến tham chiếu phải được khởi động trong phần khai báo của chúng và chúng ta không thể gán lại một bí danh của biến khác cho chúng. Chẳng hạn đoạn mã sau là sai:

```
int X = 1;
```

```
int & Y; //Lỗi: Y phải được khởi động.
```

Khi một tham chiếu được khai báo như một bí danh của biến khác, mọi thao tác thực hiện trên bí danh chính là thực hiện trên biến gốc của nó. Chúng ta có thể lấy địa chỉ của biến tham chiếu và có thể so sánh các biến tham chiếu với nhau (phải tương thích về kiểu tham chiếu).

[Ví dụ 2.13](#): Mọi thao tác trên bí danh chính là thao tác trên biến gốc của nó.



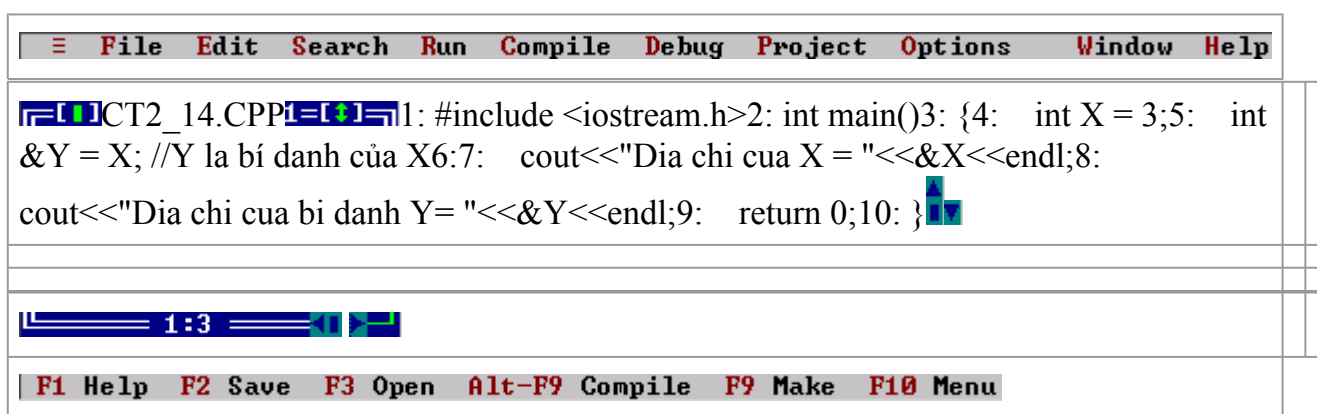
```
#include <iostream.h>
int main()
{
    int X = 3;
    int &Y = X; //Y la bi danh cua X
    int Z = 100;
    cout<<"X="<<X<<endl<<"Y="<<Y<<endl;
    Y *= 3;
    cout<<"X="<<X<<endl<<"Y="<<Y<<endl;
    Y = Z;
    cout<<"X="<<X<<endl<<"Y="<<Y<<endl;
    return 0;
}
```


Chúng ta [chạy ví dụ 2.13](#), kết quả ở hình 2.16

```
X=3
Y=3
X=9
Y=9
X=100
Y=100
```

Hình 2.16: Kết quả của ví dụ 2.13

[Ví dụ 2.14](#): Lấy địa chỉ của biến tham chiếu



```
CT2_14.CPP1: #include <iostream.h>2: int main()3: {4:   int X = 3;5:   int &Y = X; //Y là bí danh của X6:7:   cout<<"Địa chỉ của X = "<<&X<<endl;8:   cout<<"Địa chỉ của bí danh Y = "<<&Y<<endl;9:   return 0;10: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 2.14](#), kết quả ở hình 2.17

```
Địa chỉ của X=0xffff4
Địa chỉ của bí danh Y=0xffff4
```

Hình 2.17: Kết quả của ví dụ 2.14

Chúng ta có thể tạo ra biến tham chiếu với việc khởi động là một hằng, chẳng hạn như đoạn mã sau :

```
int &Ref = 45;
```

Trong trường hợp này, trình biên dịch tạo ra một biến tạm thời chứa trị hằng và biến tham chiếu chính là bí danh của biến tạm thời này. Điều này gọi là tham chiếu độc lập (independent reference).

Các hàm có thể trả về một tham chiếu, nhưng điều này rất nguy hiểm. Khi hàm trả về một tham chiếu tới một biến cục bộ của hàm thì biến này phải được khai báo là **static**, ngược lại tham chiếu tới nó thì khi hàm kết thúc biến cục bộ này sẽ bị bỏ qua. Chẳng hạn như đoạn chương trình sau:

```
int & MyFunc()
```

```
{
```

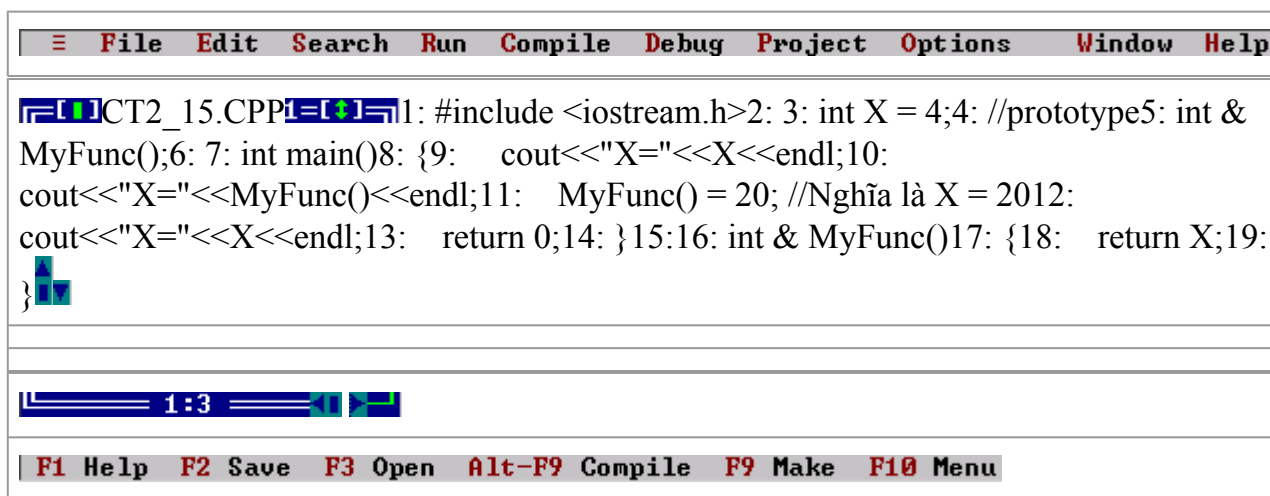
```
static int X = 200; //Nếu không khai báo là static thì điều này rất nguy hiểm.
```

```
return X;
```

```
}
```

Khi một hàm trả về một tham chiếu, chúng ta có thể gọi hàm ở phải bên trái của một phép gán.

[Ví dụ 2.15:](#)



```
1: #include <iostream.h>
2: 3: int X = 4;
4: //prototype
5: int & MyFunc();
6: 7: int main()
8: {
9:     cout<<"X="<<X<<endl;
10:    cout<<"X="<<MyFunc()<<endl;
11:    MyFunc() = 20; //Nghĩa là X = 20
12:    cout<<"X="<<X<<endl;
13:    return 0;
14: }
15: 16: int & MyFunc()
17: {
18:    return X;
19: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 2.15](#), kết quả ở hình 2.18

```
X=4
X=4
X=20
```

Hình 2.18: Kết quả của ví dụ 2.15



Chú ý:

Mặc dù biến tham chiếu trông giống như là biến con trỏ nhưng chúng không thể là biến con trỏ do đó chúng không thể được dùng cấp phát động.

Chúng ta không thể khai báo một biến tham chiếu chỉ đến biến tham chiếu hoặc biến con trỏ chỉ đến biến tham chiếu. Tuy nhiên chúng ta có thể khai báo một biến tham chiếu về biến con trỏ như đoạn mã sau:

```
int X;
```

```
int *P = &X;
```

```
int * &Ref = P;
```

Phép đa năng hóa (Overloading) :

Với ngôn ngữ C++, chúng ta có thể đa năng hóa các hàm và các toán tử (operator). Đa năng hóa là phương pháp cung cấp nhiều hơn một định nghĩa cho tên hàm đã cho trong cùng một phạm vi. Trình biên dịch sẽ lựa chọn phiên bản thích hợp của hàm hay toán tử dựa trên các tham số mà nó được gọi.

Đa năng hóa các hàm (Functions overloading) :

Trong ngôn ngữ C cũng như mọi ngôn ngữ máy tính khác, mỗi hàm đều phải có một tên phân biệt. Đôi khi đây là một điều phiền toái. Chẳng hạn như trong ngôn ngữ C, có rất nhiều hàm trả về trị tuyệt đối của một tham số là số, vì cần thiết phải có tên phân biệt nên C phải có hàm riêng cho mỗi kiểu dữ liệu số, do vậy chúng ta có tới ba hàm khác nhau để trả về trị tuyệt đối của một tham số :

```
int abs(int i);
```

```
long labs(long l);
```

```
double fabs(double d);
```

Tất cả các hàm này đều cùng thực hiện một chức năng nên chúng ta thấy điều này nghịch lý khi phải có ba tên khác nhau. C++ giải quyết điều này bằng cách cho phép chúng ta tạo ra các hàm khác nhau có cùng một tên. Đây chính là đa năng hóa hàm. Do đó trong

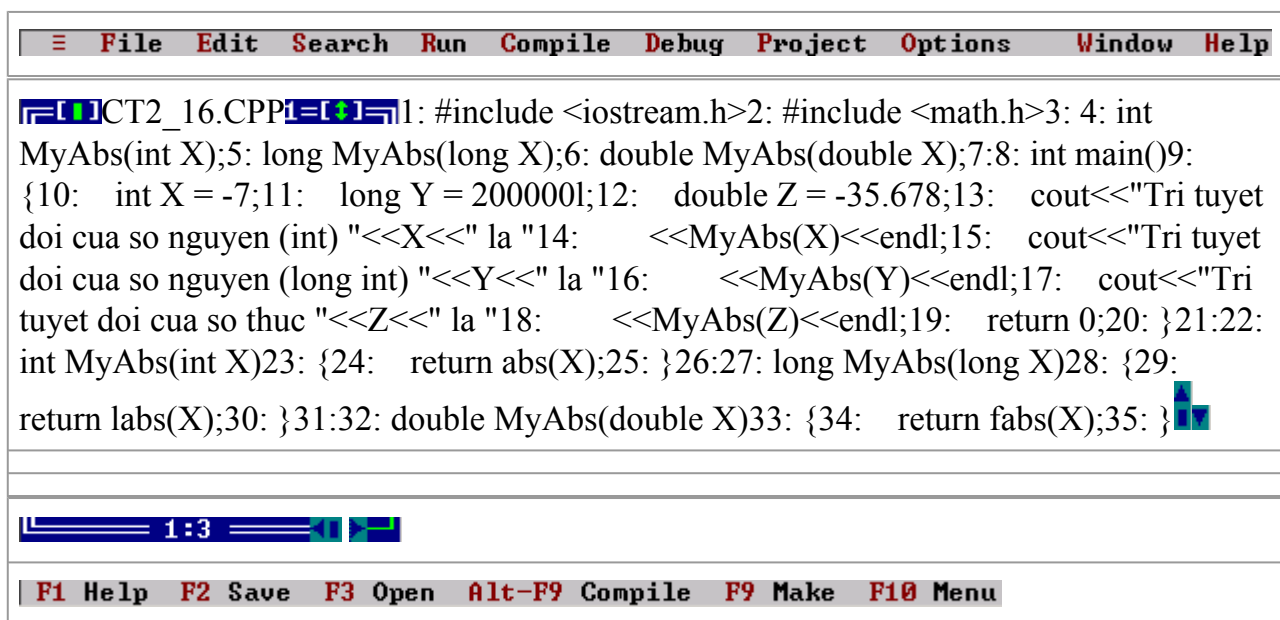
C++ chúng ta có thể định nghĩa lại các hàm trả về trị tuyệt đối để thay thế các hàm trên như sau :

```
int abs(int i);
```

```
long abs(long l);
```

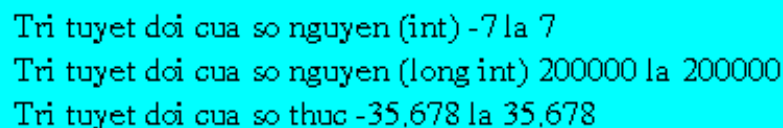
```
double abs(double d);
```

[Ví dụ 2.16:](#)



```
1: #include <iostream.h>2: #include <math.h>3: 4: int
MyAbs(int X);5: long MyAbs(long X);6: double MyAbs(double X);7:8: int main()9:
{10:  int X = -7;11:  long Y = 200000l;12:  double Z = -35.678;13:  cout<<"Tri tuyet
doi cua so nguyen (int) "<<X<<" la "14:      <<MyAbs(X)<<endl;15:  cout<<"Tri tuyet
doi cua so nguyen (long int) "<<Y<<" la "16:      <<MyAbs(Y)<<endl;17:  cout<<"Tri
tuyet doi cua so thuc "<<Z<<" la "18:      <<MyAbs(Z)<<endl;19:  return 0;20: }21:22:
int MyAbs(int X)23: {24:  return abs(X);25: }26:27: long MyAbs(long X)28: {29:
return labs(X);30: }31:32: double MyAbs(double X)33: {34:  return fabs(X);35: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 2.16](#) , kết quả ở hình 2.19



```
Tri tuyet doi cua so nguyen (int) -7 la 7
Tri tuyet doi cua so nguyen (long int) 200000 la 200000
Tri tuyet doi cua so thuc -35,678 la 35,678
```

Hình 2.19: Kết quả của ví dụ 2.16

Trình biên dịch dựa vào sự khác nhau về số các tham số, kiểu của các tham số để có thể xác định chính xác phiên bản cài đặt nào của hàm *MyAbs()* thích hợp với một lệnh gọi hàm được cho, chẳng hạn như:

```
MyAbs(-7); //Gọi hàm int MyAbs(int)
```

```
MyAbs(-7l); //Gọi hàm long MyAbs(long)
```

```
MyAbs(-7.5); //Gọi hàm double MyAbs(double)
```

Quá trình tìm được hàm được đa năng hóa cũng là quá trình được dùng để giải quyết các trường hợp nhập nhằng của C++. Chẳng hạn như nếu tìm thấy một phiên bản định nghĩa nào đó của một hàm được đa năng hóa mà có kiểu dữ liệu các tham số của nó trùng với kiểu các tham số đã gọi tới trong lệnh gọi hàm thì phiên bản hàm đó sẽ được gọi. Nếu không trình biên dịch C++ sẽ gọi đến phiên bản nào cho phép chuyển kiểu dễ dàng nhất.

```
MyAbs('c'); //Gọi int MyAbs(int)
```

```
MyAbs(2.34f); //Gọi double MyAbs(double)
```

Các phép chuyển kiểu có sẵn sẽ được ưu tiên hơn các phép chuyển kiểu mà chúng ta tạo ra (chúng ta sẽ xem xét các phép chuyển kiểu tự tạo ở chương 3).

Chúng ta cũng có thể lấy địa chỉ của một hàm đã được đa năng hóa sao cho bằng một cách nào đó chúng ta có thể làm cho trình biên dịch C++ biết được chúng ta cần lấy địa chỉ của phiên bản hàm nào có trong định nghĩa. Chẳng hạn như:

```
int (*pf1)(int);
```

```
long (*pf2)(long);
```

```
int (*pf3)(double);
```

```
pf1 = MyAbs; //Trỏ đến hàm int MyAbs(int)
```

```
pf2 = MyAbs; //Trỏ đến hàm long MyAbs(long)
```

```
pf3 = MyAbs; //Lỗi!!! (không có phiên bản hàm nào để đối sánh)
```



Các giới hạn của việc đa năng hóa các hàm:

? Bất kỳ hai hàm nào trong tập các hàm đã đa năng phải có các tham số khác nhau.

? Các hàm đa năng hóa với danh sách các tham số cùng kiểu chỉ dựa trên kiểu trả về của hàm thì trình biên dịch báo lỗi. Chẳng hạn như, các khai báo sau là không hợp lệ:

```
void Print(int X);
```

```
int Print(int X);
```

Không có cách nào để trình biên dịch nhận biết phiên bản nào được gọi nếu giá trị trả về bị bỏ qua. Như vậy các phiên bản trong việc đa năng hóa phải có sự khác nhau ít nhất về kiểu hoặc số tham số mà chúng nhận được.

? Các khai báo bằng lệnh **typedef** không định nghĩa kiểu mới. Chúng chỉ thay đổi tên gọi của kiểu đã có. Chúng không ảnh hưởng tới cơ chế đa năng hóa hàm. Chúng ta hãy xem xét đoạn mã sau:

```
typedef char * PSTR;
```

```
void Print(char * Mess);
```

```
void Print(PSTR Mess);
```

Hai hàm này có cùng danh sách các tham số, do đó đoạn mã trên sẽ phát sinh lỗi.

? Đối với kiểu mảng và con trỏ được xem như đồng nhất đối với sự phân biệt khác nhau giữa các phiên bản hàm trong việc đa năng hóa hàm. Chẳng hạn như đoạn mã sau sẽ phát sinh lỗi:

```
void Print(char * Mess);
```

```
void Print(char Mess[]);
```

Tuy nhiên, đối với mảng nhiều chiều thì có sự phân biệt giữa các phiên bản hàm trong việc đa năng hóa hàm, chẳng hạn như đoạn mã sau hợp lệ:

```
void Print(char Mess[]);
```

```
void Print(char Mess[][7]);
```

```
void Print(char Mess[][9][42]);
```

? **const** và các con trỏ (hay các tham chiếu) có thể dùng để phân biệt, chẳng hạn như đoạn mã sau hợp lệ:

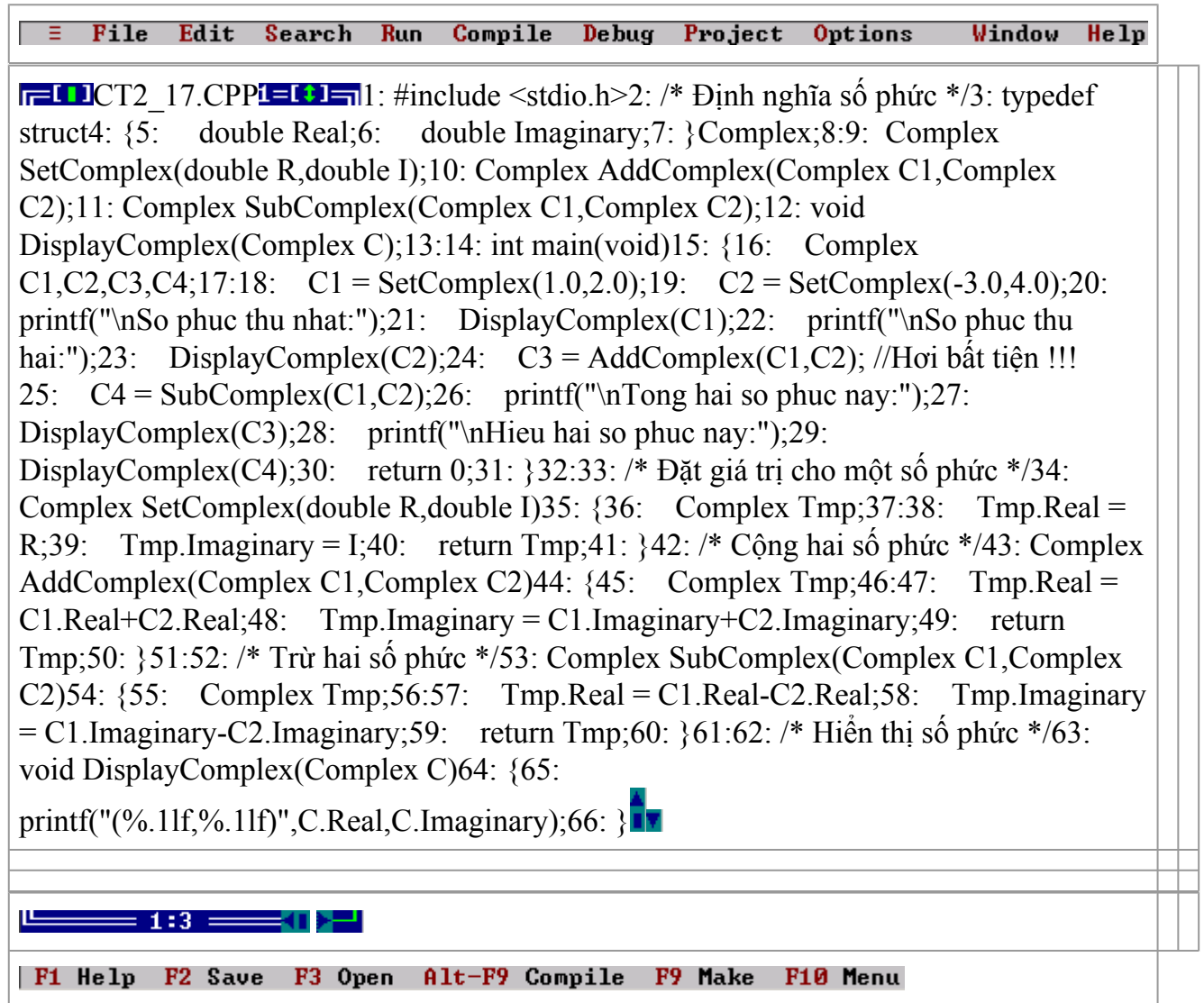
```
void Print(char *Mess);
```

```
void Print(const char *Mess);
```

Đa năng hóa các toán tử (Operators overloading) :

Trong ngôn ngữ C, khi chúng ta tự tạo ra một kiểu dữ liệu mới, chúng ta thực hiện các thao tác liên quan đến kiểu dữ liệu đó thường thông qua các hàm, điều này trở nên không thoải mái.

[Ví dụ 2.17](#): Chương trình cài đặt các phép toán cộng và trừ số phức



```
1: #include <stdio.h>2: /* Định nghĩa số phức */3: typedef
struct4: {5: double Real;6: double Imaginary;7: }Complex;8:9: Complex
SetComplex(double R,double I);10: Complex AddComplex(Complex C1,Complex
C2);11: Complex SubComplex(Complex C1,Complex C2);12: void
DisplayComplex(Complex C);13:14: int main(void)15: {16: Complex
C1,C2,C3,C4;17:18: C1 = SetComplex(1.0,2.0);19: C2 = SetComplex(-3.0,4.0);20:
printf("\nSo phuc thu nhât:");21: DisplayComplex(C1);22: printf("\nSo phuc thu
hai:");23: DisplayComplex(C2);24: C3 = AddComplex(C1,C2); //Hoi bất tiện !!!
25: C4 = SubComplex(C1,C2);26: printf("\nTong hai so phuc nay:");27:
DisplayComplex(C3);28: printf("\nHieu hai so phuc nay:");29:
DisplayComplex(C4);30: return 0;31: }32:33: /* Đặt giá trị cho một số phức */34:
Complex SetComplex(double R,double I)35: {36: Complex Tmp;37:38: Tmp.Real =
R;39: Tmp.Imaginary = I;40: return Tmp;41: }42: /* Cộng hai số phức */43: Complex
AddComplex(Complex C1,Complex C2)44: {45: Complex Tmp;46:47: Tmp.Real =
C1.Real+C2.Real;48: Tmp.Imaginary = C1.Imaginary+C2.Imaginary;49: return
Tmp;50: }51:52: /* Trừ hai số phức */53: Complex SubComplex(Complex C1,Complex
C2)54: {55: Complex Tmp;56:57: Tmp.Real = C1.Real-C2.Real;58: Tmp.Imaginary
= C1.Imaginary-C2.Imaginary;59: return Tmp;60: }61:62: /* Hiển thị số phức */63:
void DisplayComplex(Complex C)64: {65:
printf("(%.1lf,%.1lf)",C.Real,C.Imaginary);66: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 2.17](#), kết quả ở hình 2.20

So phuc thu nhât: (1,0,2,0)
So phuc thu hai: (-3,0,4,0)
Tong hai so phuc nay: (-2,0,6,0)
Hieu hai so phuc nay: (4,0,-2,0)

Hình 2.20: Kết quả của ví dụ 2.17

Trong chương trình ở ví dụ 2.17, chúng ta nhận thấy với các hàm vừa cài đặt dùng để cộng và trừ hai số phức $1+2i$ và $-3+4i$; người lập trình hoàn toàn không thoải mái khi sử dụng bởi vì thực chất thao tác cộng và trừ là các toán tử chứ không phải là hàm. Để khắc phục yêu điểm này, trong C++ cho phép chúng ta có thể định nghĩa lại chức năng của các toán tử đã có sẵn một cách tiện lợi và tự nhiên hơn rất nhiều. Điều này gọi là đa năng hóa toán tử. Khi đó chương trình ở ví dụ 2.17 được viết như sau:

Ví dụ 2.18:

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
CT2_18.CPP 1: #include <iostream.h>2: // Định nghĩa số phức3: typedef
struct4: {5: double Real;6: double Imaginary;7: }Complex;8:9: Complex
SetComplex(double R,double I);10: void DisplayComplex(Complex C);11: Complex
operator + (Complex C1,Complex C2);12: Complex operator - (Complex C1,Complex
C2);13:14: int main(void)15: {16: Complex C1,C2,C3,C4;17:18: C1 =
SetComplex(1.0,2.0);19: C2 = SetComplex(-3.0,4.0);20: cout<<"\nSo phuc thu
nhât:";21: DisplayComplex(C1);22: cout<<"\nSo phuc thu hai:";23:
DisplayComplex(C2);24: C3 = C1 + C2;25: C4 = C1 - C2;26: cout<<"\nTong hai so
phuc nay:";27: DisplayComplex(C3);28: cout<<"\nHieu hai so phuc nay:";29:
DisplayComplex(C4);30: return 0;31: }32:33: //Đặt giá trị cho một số phức34: Complex
SetComplex(double R,double I)35: {36: Complex Tmp;37:38: Tmp.Real = R;39:
Tmp.Imaginary = I;40: return Tmp;41: }42:43: //Cộng hai số phức44: Complex
operator + (Complex C1,Complex C2)45: {46: Complex Tmp;47:48: Tmp.Real =
C1.Real+C2.Real;49: Tmp.Imaginary = C1.Imaginary+C2.Imaginary;50: return
Tmp;51: }52:53: //Trừ hai số phức54: Complex operator - (Complex C1,Complex C2)55:
{56: Complex Tmp;57:58: Tmp.Real = C1.Real-C2.Real;59: Tmp.Imaginary =
C1.Imaginary-C2.Imaginary;60: return Tmp;61: }62:63: //Hiển thị số phức64: void
DisplayComplex(Complex C)65: {66:
cout<<"("<<C.Real<<","<<C.Imaginary<<")";67: }
```


Chúng ta [chạy ví dụ 2.18](#), kết quả ở hình 2.21

```
So phuc thu nhât:(1,2)
So phuc thu hai:(-3,4)
Tong hai so phuc nay:(-2,6)
Hieu hai so phuc nay:(4,-2)
```

Hình 2.21: Kết quả của ví dụ 2.18

Như vậy trong C++, các phép toán trên các giá trị kiểu số phức được thực hiện bằng các toán tử toán học chuẩn chứ không phải bằng các tên hàm như trong C. Chẳng hạn chúng ta có lệnh sau:

```
C4 = AddComplex(C3, SubComplex(C1,C2));
```

thì ở trong C++, chúng ta có lệnh tương ứng như sau:

```
C4 = C3 + C1 - C2;
```

Chúng ta nhận thấy rằng cả hai lệnh đều cho cùng kết quả nhưng lệnh của C++ thì dễ hiểu hơn. C++ làm được điều này bằng cách tạo ra các hàm định nghĩa cách thực hiện của một toán tử cho các kiểu dữ liệu tự định nghĩa. Một hàm định nghĩa một toán tử có cú pháp sau:

```
data_type operator operator_symbol ( parameters )
```

```
{
.....
}
```

Trong đó:

data_type: Kiểu trả về.

operator_symbol: Ký hiệu của toán tử.

parameters: Các tham số (nếu có).

Trong chương trình ví dụ 2.18, toán tử + là toán tử gồm hai toán hạng (gọi là toán tử hai ngôi; toán tử một ngôi là toán tử chỉ có một toán hạng) và trình biên dịch biết tham số đầu tiên là ở bên trái toán tử, còn tham số thứ hai thì ở bên phải của toán tử. Trong trường hợp lập trình viên quen thuộc với cách gọi hàm, C++ vẫn cho phép bằng cách viết như sau:

C3 = operator + (C1,C2);

C4 = operator - (C1,C2);

Các toán tử được đa năng hóa sẽ được lựa chọn bởi trình biên dịch cũng theo cách thức tương tự như việc chọn lựa giữa các hàm được đa năng hóa là khi gặp một toán tử làm việc trên các kiểu không phải là kiểu có sẵn, trình biên dịch sẽ tìm một hàm định nghĩa của toán tử nào đó có các tham số đối sánh với các toán hạng để dùng. Chúng ta sẽ tìm hiểu kỹ về việc đa năng hóa các toán tử trong chương 4.

Các giới hạn của đa năng hóa toán tử:

? Chúng ta không thể định nghĩa các toán tử mới.

? Hầu hết các toán tử của C++ đều có thể được đa năng hóa. Các toán tử sau không được đa năng hóa là :

Toán tử	Ý nghĩa
::	Toán tử định phạm vi.
.*	Truy cập đến con trỏ là trường của struct hay thành viên của class .
.	Truy cập đến trường của struct hay thành viên của class .
?:	Toán tử điều kiện
sizeof	

và chúng ta cũng không thể đa năng hóa bất kỳ ký hiệu tiền xử lý nào.

? Chúng ta không thể thay đổi thứ tự ưu tiên của một toán tử hay không thể thay đổi số các toán hạng của nó.

? Chúng ta không thể thay đổi ý nghĩa của các toán tử khi áp dụng cho các kiểu có sẵn.

? Đa năng hóa các toán tử không thể có các tham số có giá trị mặc định.

Các toán tử có thể đa năng hoá:

+	-	*	/	%	^
!	=	<	>	+=	-=
^=	&=	=	<<	>>	<<=
<=	>=	&&		++	--
()	[]	new	delete	&	
~	*=	/=	%=	>>=	==
!=	,	->	->*		

Các toán tử được phân loại như sau :

? Các toán tử một ngôi : * & ~ ! ++ -- **sizeof** (*data_type*)

Các toán tử này được định nghĩa chỉ có một tham số và phải trả về một giá trị cùng kiểu với tham số của chúng. Đối với toán tử **sizeof** phải trả về một giá trị kiểu **size_t** (định nghĩa trong `stddef.h`)

Toán tử (*data_type*) được dùng để chuyển đổi kiểu, nó phải trả về một giá trị có kiểu là *data_type*.

? Các toán tử hai ngôi:

* / % + - >> << > <

>= <= == != & | ^ && ||

Các toán tử này được định nghĩa có hai tham số.

? Các phép gán: = += -= *= /= %= >>= <<= ^= |=

Các toán tử gán được định nghĩa chỉ có một tham số. Không có giới hạn về kiểu của tham số và kiểu trả về của phép gán.

? Toán tử lấy thành viên : ->

? Toán tử lấy phần tử theo chỉ số: []

? Toán tử gọi hàm: ()

Bài tập

BÀI TẬP

Bài 1: Anh (chị) hãy viết lại chương trình sau bằng cách sử dụng lại các dòng nhập/xuất trong C++.

```
/*
```

Chương trình tìm mẫu chung nhỏ nhất

```
*/
```

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
int a,b,i,min;
```

```
printf("Nhap vao hai so:");
```

```
scanf("%d%d",&a,&b);
```

```
min=a>b?b:a;
```

```
for(i = 2;i<min;++i)
```

```
if (((a%i)==0)&&((b%i)==0)) break;
```

```
if(i==min)
```

```
{
```

```
printf("Khong co mau chung nho nhat");
```

```
return 0;
```

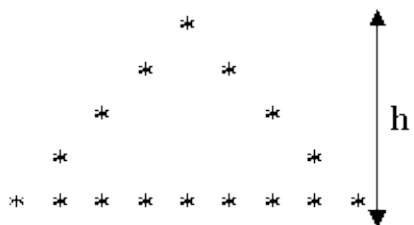
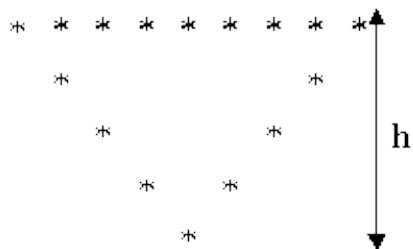
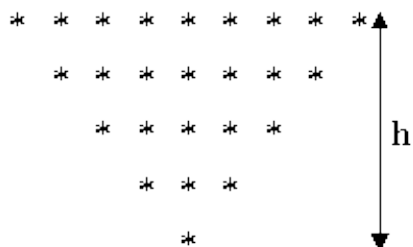
```
}
```

```
printf("Mau chung nho nhat la %d\n",i);
```

```
return 0;
```

```
}
```

Bài 2: Viết chương trình nhập vào số nguyên dương h ($2 < h < 23$), sau đó in ra các tam giác có chiều cao là h như các hình sau:



Bài 3: Một tam giác vuông có thể có tất cả các cạnh là các số nguyên. Tập của ba số nguyên của các cạnh của một tam giác vuông được gọi là bộ ba Pitago. Đó là tổng bình phương của hai cạnh bằng bình phương của cạnh huyền, chẳng hạn bộ ba Pitago (3, 4, 5). Viết chương trình tìm tất cả các bộ ba Pitago như thế sao cho tất cả các cạnh không quá 500.

Bài 4: Viết chương trình in bảng của các số từ 1 đến 256 dưới dạng nhị phân, bát phân và thập lục phân tương ứng.

Bài 5: Viết chương trình nhập vào một số nguyên dương n . Kiểm tra xem số nguyên n có thuộc dãy Fibonacci không?

Bài 6: Viết chương trình nhân hai ma trận $A_{m \times n}$ và $B_{n \times p}$. Mỗi ma trận được cấp phát động và các giá trị của chúng phát sinh ngẫu nhiên (Với m , n và p nhập từ bàn phím).

Bài 7: Viết chương trình tạo một mảng một chiều động có kích thước là n (n nhập từ bàn phím). Các giá trị của mảng này được phát sinh ngẫu nhiên trên đoạn $[a, b]$ với a và b đều nhập từ bàn phím. Hãy tìm số dương nhỏ nhất và số âm lớn nhất trong mảng; nếu không có số dương nhỏ nhất hoặc số âm lớn nhất thì xuất thông báo "không có số dương nhỏ nhất" hoặc "không có số âm lớn nhất".

Bài 8: Anh (chị) hãy viết một hàm tính bình phương của một số. Hàm sẽ trả về giá trị bình phương của tham số và có kiểu cùng kiểu với tham số.

Bài 9: Trong ngôn ngữ C, chúng ta có hàm chuyển đổi một chuỗi sang số, tùy thuộc vào dạng của chuỗi chúng ta có các hàm chuyển đổi sau :

```
int atoi(const char *s);
```

Chuyển đổi một chuỗi s thành số nguyên kiểu `int`.

```
long atol(const char *s);
```

Chuyển đổi một chuỗi s thành số nguyên kiểu `long`.

```
double atof(const char *s);
```

Chuyển đổi một chuỗi s thành số thực kiểu `double`.

Anh (chị) hãy viết một hàm có tên là `atou` (`ascii to number`) để chuyển đổi chuỗi sang các dạng số tương ứng.

Bài 10: Anh chị hãy viết các hàm sau:

Hàm `ComputeCircle()` để tính diện tích s và chu vi c của một đường tròn bán kính r . Hàm này có prototype như sau:

```
void ComputeCircle(float & s, float &c, float r = 1.0);
```

Hàm ComputeRectangle() để tính diện tích s và chu vi p của một hình chữ nhật có chiều cao h và chiều rộng w. Hàm này có prototype như sau:

```
void ComputeRectangle(float & s, float &p, float h = 1.0, float w = 1.0);
```

Hàm ComputeTriangle() để tính diện tích s và chu vi p của một tam giác có ba cạnh a,b và c. Hàm này có prototype như sau:

```
void ComputeTriangle(float & s, float &p, float a = 1.0, float b = 1.0, float c = 1.0);
```

Hàm ComputeSphere() để tính thể tích v và diện tích bề mặt s của một hình cầu có bán kính r. Hàm này có prototype như sau:

```
void ComputeSphere(float & v, float &s, float r = 1.0);
```

Hàm ComputeCylinder() để tính thể tích v và diện tích bề mặt s của một hình trụ có bán kính r và chiều cao h. Hàm này có prototype như sau:

```
void ComputeCylinder(float & v, float &s, float r = 1.0 , float h = 1.0);
```

Bài 11: Anh (chị) hãy viết thêm hai toán tử nhân và chia hai số phức ở ví dụ 2.18 của chương 2.

Bài 12: Một cấu trúc Date chứa ngày, tháng và năm như sau:

```
struct Date
```

```
{
```

```
int Day; //Có giá trị từ 1 ® 31
```

```
int Month; //Có giá trị từ 1 ® 12
```

```
int Year; //Biểu diễn bằng 4 chữ số.
```

```
};
```

Anh (chị) hãy viết các hàm định nghĩa các toán tử : + - > >= < <= == != trên cấu trúc Date này.

Bài 13: Một cấu trúc Point3D biểu diễn tọa độ của một điểm trong không gian ba chiều như sau:

```
struct Point3D
```

```
{  
float X;  
  
float Y;  
  
float Z;  
  
};
```

Anh (chị) hãy viết các hàm định nghĩa các toán tử : + - == != trên cấu trúc Point3D này.

Bài 14: Một cấu trúc Fraction dùng để chứa một phân số như sau:

```
struct Fraction  
{  
int Numerator; //Tử số  
int Denominator; //Mẫu số  
  
};
```

Anh (chị) hãy viết các hàm định nghĩa các toán tử :

+ - * / > >= < <= == !=

trên cấu trúc Fraction này.

Lớp và đối tượng-dẫn nhập

DẪN NHẬP

Bây giờ chúng ta bắt đầu tìm hiểu về lập trình hướng đối tượng trong C++. Trong các phần sau, chúng ta cũng tìm hiểu về các kỹ thuật của thiết kế hướng đối tượng (Object-Oriented Design OOD): Chúng ta phân tích một vấn đề cụ thể, xác định các đối tượng nào cần để cài đặt hệ thống, xác định các thuộc tính nào mà đối tượng phải có, xác định hành vi nào mà đối tượng cần đưa ra, và chỉ rõ làm thế nào các đối tượng cần tương tác với đối tượng khác để thực hiện các mục tiêu tổng thể của hệ thống.

Chúng ta nhắc lại các khái niệm và thuật ngữ chính của định hướng đối tượng. OOP *đóng gói* dữ liệu (các thuộc tính) và các hàm (hành vi) thành gói gọi là *các đối tượng*. Dữ liệu và các hàm của đối tượng có sự liên hệ mật thiết với nhau. Các đối tượng có các đặc tính của việc che dấu thông tin. Điều này nghĩa là mặc dù các đối tượng có thể biết làm thế nào liên lạc với đối tượng khác thông qua các giao diện hoàn toàn xác định, bình thường các đối tượng không được phép biết làm thế nào các đối tượng khác được thực thi, các chi tiết của sự thi hành được dấu bên trong các đối tượng.

Trong C và các ngôn ngữ lập trình thủ tục, lập trình có khuynh hướng định hướng hành động, trong khi ý tưởng trong lập trình C++ là định hướng đối tượng. Trong C, đơn vị của lập trình là hàm; trong C++, đơn vị của lập trình là *lớp* (class) .

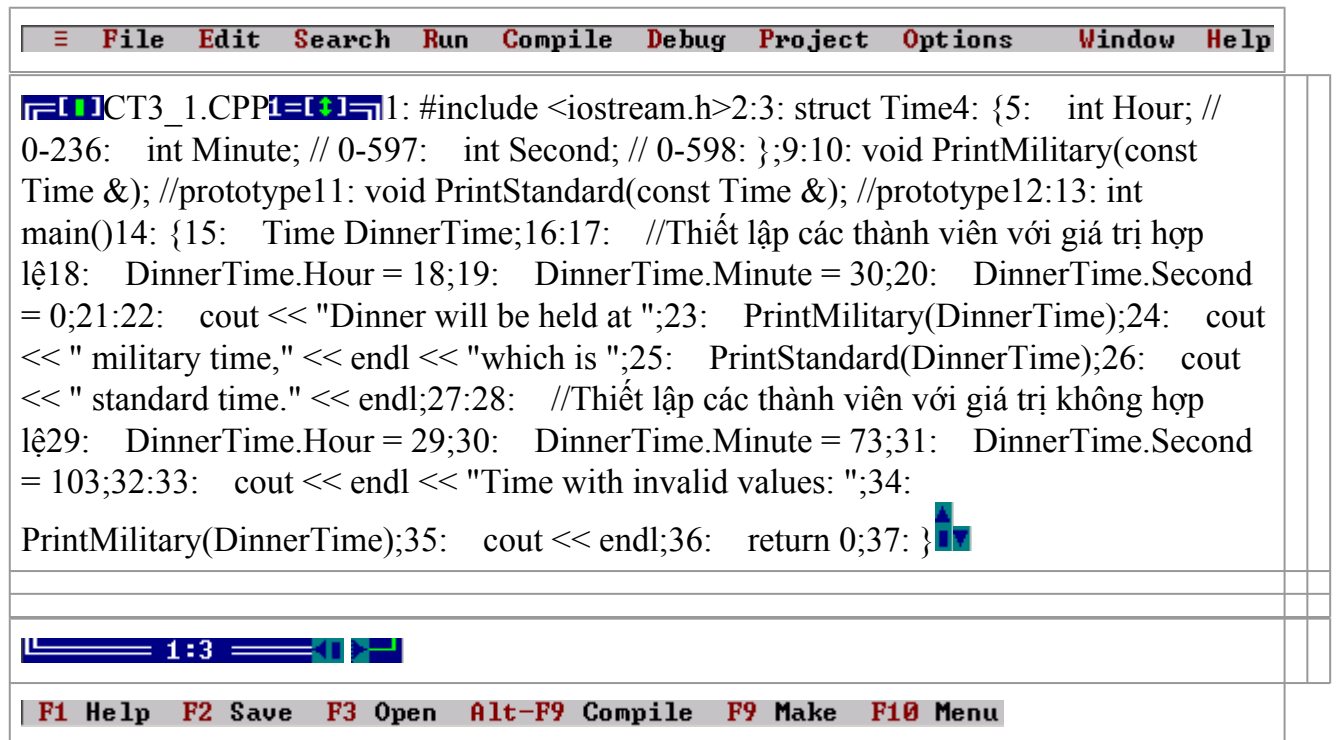
Các lập trình viên C tập trung vào viết các hàm. Các nhóm của các hành động mà thực hiện vài công việc được tạo thành các hàm, và các hàm được nhóm thành các chương trình. Dữ liệu thì rất quan trọng trong C, nhưng quan điểm là dữ liệu tồn tại chính trong việc hỗ trợ các hàm động mà hàm thực hiện. Các động từ trong một hệ thống giúp cho lập trình viên C xác định tập các hàm mà sẽ hoạt động cùng với việc thực thi hệ thống.

Các lập trình viên C++ tập trung vào việc tạo ra "các kiểu do người dùng định nghĩa" (user-defined types) gọi là các lớp. Các lớp cũng được tham chiếu như "các kiểu do lập trình viên định nghĩa" (programmer-defined types). Mỗi lớp chứa dữ liệu cũng như tập các hàm mà xử lý dữ liệu. Các thành phần dữ liệu của một lớp được gọi là "các thành viên dữ liệu" (data members). Các thành phần hàm của một lớp được gọi là "các hàm thành viên" (member functions). Giống như thực thể của kiểu có sẵn như **int** được gọi là một biến, một thực thể của kiểu do người dùng định nghĩa (nghĩa là một lớp) được gọi là một đối tượng. Các danh từ trong một hệ thống giúp cho lập trình viên C++ xác định tập các lớp. Các lớp này được sử dụng để tạo các đối tượng mà sẽ hoạt động cùng với việc thực thi hệ thống.

Các lớp trong C++ được tiến hóa tự nhiên của khái niệm **struct** trong C. Trước khi tiến hành việc trình bày các lớp trong C++, chúng ta tìm hiểu về cấu trúc, và chúng ta xây dựng một kiểu do người dùng định nghĩa dựa trên một cấu trúc.

CÀI ĐẶT MỘT KIỂU DO NGƯỜI DÙNG ĐỊNH NGHĨA VỚI MỘT **struct**

Ví dụ 3.1: Chúng ta xây dựng kiểu cấu trúc *Time* với ba thành viên số nguyên: *Hour*, *Minute* và *second*. Chương trình định nghĩa một cấu trúc *Time* gọi là *DinnerTime*. Chương trình in thời gian dưới dạng giờ quân đội và dạng chuẩn.



```
#include <iostream.h>
struct Time {
    int Hour; // 0-23
    int Minute; // 0-59
    int Second; // 0-59
};
void PrintMilitary(const Time &); // prototype
void PrintStandard(const Time &); // prototype
int main() {
    Time DinnerTime;
    // Thiết lập các thành viên với giá trị hợp lệ
    DinnerTime.Hour = 18;
    DinnerTime.Minute = 30;
    DinnerTime.Second = 0;
    cout << "Dinner will be held at ";
    PrintMilitary(DinnerTime);
    cout << " military time," << endl << "which is ";
    PrintStandard(DinnerTime);
    cout << " standard time." << endl;
    // Thiết lập các thành viên với giá trị không hợp lệ
    DinnerTime.Hour = 29;
    DinnerTime.Minute = 73;
    DinnerTime.Second = 103;
    cout << endl << "Time with invalid values: ";
    PrintMilitary(DinnerTime);
    cout << endl;
    return 0;
}
```

Chúng ta [chạy ví dụ 3.1](#), kết quả ở hình 3.1

```
Dinner will be held at 18:30:00 military time,
which is 6:30:00 PM standard time.

Time with invalid values: 29:73:103
```

Hình 3.1: Kết quả của ví dụ 3.1

Có một vài hạn chế khi tạo các kiểu dữ liệu mới với các cấu trúc ở phần trên. Khi việc khởi tạo không được yêu cầu, có thể có dữ liệu chưa khởi tạo và các vấn đề nảy sinh. Ngay cả nếu dữ liệu được khởi tạo, nó có thể khởi tạo không chính xác. Các giá trị không

hợp lệ có thể được gán cho các thành viên của một cấu trúc bởi vì chương trình trực tiếp truy cập dữ liệu. Chẳng hạn ở ví dụ 3.1 ở dòng 29 đến dòng 31, chương trình gán các giá trị không hợp lệ cho đối tượng *DinnerTime*. Nếu việc cài đặt của **struct** thay đổi, tất cả các chương trình sử dụng **struct** phải thay đổi. Điều này do lập trình viên trực tiếp thao tác kiểu dữ liệu. Không có "giao diện" để bảo đảm lập trình viên sử dụng dữ liệu chính xác và bảo đảm dữ liệu còn lại ở trạng thái thích hợp. Mặt khác, cấu trúc trong C không thể được in như một đơn vị, chúng được in khi các thành viên được in. Các cấu trúc trong C không thể so sánh với nhau, chúng phải được so sánh thành viên với thành viên.

Phần sau cài đặt lại cấu trúc *Time* ở ví dụ 3.1 như một lớp và chứng minh một số thuận lợi để việc tạo ra cái gọi là các kiểu dữ liệu trừu tượng (Abstract Data Types – ADT) như các lớp. Chúng ta sẽ thấy rằng các lớp và các cấu trúc có thể sử dụng gần như giống nhau trong C++. Sự khác nhau giữa chúng là thuộc tính truy cập các thành viên.

CÀI ĐẶT MỘT KIỂU DỮ LIỆU TRỪU TƯỢNG VỚI MỘT LỚP

Các lớp cho phép lập trình viên mô hình các đối tượng mà có các thuộc tính (biểu diễn như các thành viên dữ liệu – Data members) và các hành vi hoặc các thao tác (biểu diễn như các hàm thành viên – Member functions). Các kiểu chứa các thành viên dữ liệu và các hàm thành viên được định nghĩa thông thường trong C++ sử dụng từ khóa **class**, có cú pháp như sau:

```
class <class-name>

{

    <member-list> //Thân của lớp

};
```

Trong đó:

class-name: tên lớp.

member-list: đặc tả các thành viên dữ liệu và các hàm thành viên.

Các hàm thành viên đôi khi được gọi là các phương thức (methods) trong các ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng khác, và được đưa ra trong việc đáp ứng các message gửi tới một đối tượng. Một message tương ứng với việc gọi hàm thành viên.

Khi một lớp được định nghĩa, tên lớp có thể được sử dụng để khai báo đối tượng của lớp theo cú pháp sau:

<class-name> <object-name>;

Chẳng hạn, cấu trúc *Time* sẽ được định nghĩa dưới dạng lớp như sau:

```
class Time
{
public:
    Time();

    void SetTime(int, int, int)

    void PrintMilitary();

    void PrintStandard()

private:
    int Hour; // 0 - 23

    int Minute; // 0 - 59

    int Second; // 0 - 59

};
```

Trong định nghĩa lớp *Time* chứa ba thành viên dữ liệu là *Hour*, *Minute* và *Second*, và cũng trong lớp này, chúng ta thấy các nhãn **public** và **private** được gọi là các thuộc tính xác định truy cập thành viên (member access specifiers) gọi tắt là thuộc tính truy cập.

Bất kỳ thành viên dữ liệu hay hàm thành viên khai báo sau **public** có thể được truy cập bất kỳ nơi nào mà chương trình truy cập đến một đối tượng của lớp. Bất kỳ thành viên dữ liệu hay hàm thành viên khai báo sau **private** chỉ có thể được truy cập bởi các hàm thành viên của lớp. Các thuộc tính truy cập luôn luôn kết thúc với dấu hai chấm (:) và có thể xuất hiện nhiều lần và theo thứ tự bất kỳ trong định nghĩa lớp. Mặc định thuộc tính truy cập là **private**.

Định nghĩa lớp chứa các prototype của bốn hàm thành viên sau thuộc tính truy cập **public** là *Time()*, *SetTime()*, *PrintMilitary()* và *PrintStandard()*. Đó là các hàm thành viên public (public member function) hoặc giao diện (interface) của lớp. Các hàm này sẽ được sử dụng bởi các client (nghĩa là các phần của một chương trình mà là các người dùng) của lớp xử lý dữ liệu của lớp. Có thể nhận thấy trong định nghĩa lớp *Time*,

hàm thành viên *Time()* có cùng tên với tên lớp *Time*, nó được gọi là hàm xây dựng (constructor function) của lớp *Time*.

Một constructor là một hàm thành viên đặc biệt mà khởi động các thành viên dữ liệu của một đối tượng của lớp. Một constructor của lớp được gọi tự động khi đối tượng của lớp đó được tạo.

Thông thường, các thành viên dữ liệu được liệt kê trong phần **private** của một lớp, còn các hàm thành viên được liệt kê trong phần **public**. Nhưng có thể có các hàm thành viên **private** và thành viên dữ liệu **public**.

Khi lớp được định nghĩa, nó có thể sử dụng như một kiểu trong phân khai báo như sau:

Time Sunset, // Đối tượng của lớp Time

ArrayTimes[5], // Mảng các đối tượng của lớp Time

*PTime, // Con trỏ trỏ đến một đối tượng của lớp Time

&DinnerTime = Sunset; // Tham chiếu đến một đối tượng của lớp Time

[Ví dụ 3.2](#): Xây dựng lại lớp *Time* ở [ví dụ 3.1](#)

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>
2:
3: class Time
4: {
5: public:
6: Time(); //Constructor
7: void SetTime(int, int, int); //Thiết lập Hour, Minute và
8: void PrintMilitary(); //In thời gian dưới dạng giờ quân đội
9: void
10: PrintStandard(); //In thời gian dưới dạng chuẩn
11: private:
12: int Hour; // 0 - 23
13: int Minute; // 0 - 59
14: int Second; // 0 - 59
15: };
16: //Constructor khởi tạo mỗi thành
17: viên dữ liệu với giá trị zero
18: //Bảo đảm tất cả các đối tượng bắt đầu ở một trạng thái
19: thích hợp
20: Time::Time()
21: {
22: Hour = Minute = Second = 0;
23: }
24: //Thiết lập
25: một giá trị Time mới sử dụng giờ quân đội
26: //Thực hiện việc kiểm tra tính hợp lệ trên
27: các giá trị dữ liệu
28: //Thiết lập các giá trị không hợp lệ thành zero
29: void
30: Time::SetTime(int H, int M, int S)
31: {
32: Hour = (H >= 0 && H < 24) ? H : 0;
33: Minute = (M >= 0 && M < 60) ? M : 0;
34: Second = (S >= 0 && S < 60) ? S : 0;
35: }
36: //In thời gian dưới dạng giờ quân đội
37: void Time::PrintMilitary()
38: {
39: cout << (Hour < 10 ? "0" : "") << Hour << ":" << (Minute < 10 ? "0" : "") <<
40: Minute << ":" << (Second < 10 ? "0" : "") << Second;
41: }
42: //In thời gian
43: dưới dạng chuẩn
44: void Time::PrintStandard()
45: {
46: cout << ((Hour == 0 || Hour ==
47: 12) ? 12 : Hour % 12) << ":" << (Minute < 10 ? "0" : "") << Minute <<
48: ":" << (Second < 10 ? "0" : "") << Second << (Hour < 12 ? " AM" : " PM");
49: }
50: int main()
51: {
52: Time T; //Đối tượng T của lớp Time
53: cout << "The
54: " << endl;
55: }
```

```

initial military time is ";55:  T.PrintMilitary();56:  cout << endl << "The initial standard
time is ";57:  T.PrintStandard();58:59:  T.SetTime(13, 27, 6);60:  cout << endl <<
endl << "Military time after SetTime is ";61:  T.PrintMilitary();62:  cout << endl <<
"Standard time after SetTime is ";63:  T.PrintStandard();64:65:  T.SetTime(99, 99, 99);
//Thử thiết lập giá trị không hợp lệ66:  cout << endl << endl << "After attempting
invalid settings:"67:      << endl << "Military time: ";68:  T.PrintMilitary();69:  cout
<< endl << "Standard time: ";70:  T.PrintStandard();71:  cout << endl;72:  return 0;73:
}

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 3.2](#), kết quả ở hình 3.2

```

The initial military time is 00:00:00
The initial standard time is 12:00:00 AM

Military time after SetTime is 13:27:06
Standard time after SetTime is 1:27:06 PM

After attempting invalid settings:
Military time: 00:00:00
Standard time: 12:00:00 AM

```

Hình 3.2: Kết quả của ví dụ 3.2

Trong ví dụ 3.2, chương trình thuyết minh một đối tượng của lớp *Time* gọi là *T* (dòng 52). Khi đó constructor của lớp *Time* tự động gọi và rõ ràng khởi tạo mỗi thành viên dữ liệu **private** là zero. Sau đó thời gian được in dưới dạng giờ quân đội và dạng chuẩn để xác nhận các thành viên này được khởi tạo thích hợp (dòng 54 đến 57). Kế tới thời gian được thiết lập bằng cách sử dụng hàm thành viên *SetTime()* (dòng 59) và thời gian lại được in ở hai dạng (dòng 60 đến 63). Cuối cùng hàm thành viên *SetTime()* (dòng 65) thử thiết lập các thành viên dữ liệu với các giá trị không hợp lệ, và thời gian lại được in ở hai dạng (dòng 66 đến 70).

Chúng ta nhận thấy rằng, tất cả các thành viên dữ liệu của một lớp không thể khởi tạo tại nơi mà chúng được khai báo trong thân lớp. Các thành viên dữ liệu này phải được khởi tạo bởi constructor của lớp hay chúng có thể gán giá trị bởi các hàm thiết lập.

Khi một lớp được định nghĩa và các hàm thành viên của nó được khai báo, các hàm thành viên này phải được định nghĩa. Mỗi hàm thành viên của lớp có thể được định nghĩa trực tiếp trong thân lớp (hiển nhiên bao gồm prototype hàm của lớp), hoặc hàm thành viên có thể được định nghĩa sau thân lớp. Khi một hàm thành viên được định nghĩa sau định nghĩa lớp tương ứng, tên hàm được đặt trước bởi tên lớp và toán tử định phạm vi (::). Chẳng hạn như ở ví dụ 3.2 gồm các dòng 18, 26, 34 và 42. Bởi vì các lớp khác nhau có thể có các tên thành viên giống nhau, toán tử định phạm vi "ràng buộc" tên thành viên tới tên lớp để nhận dạng các hàm thành viên của một lớp.

Mặc dù một hàm thành viên khai báo trong định nghĩa một lớp có thể định nghĩa bên ngoài định nghĩa lớp này, hàm thành viên đó vẫn còn bên trong phạm vi của lớp, nghĩa là tên của nó chỉ được biết tới các thành viên khác của lớp ngoại trừ tham chiếu thông qua một đối tượng của lớp, một tham chiếu tới một đối tượng của lớp, hoặc một con trỏ trỏ tới một đối tượng của lớp.

Nếu một hàm thành viên được định nghĩa trong định nghĩa một lớp, hàm thành viên này chính là hàm inline. Các hàm thành viên định nghĩa bên ngoài định nghĩa một lớp có thể là hàm inline bằng cách sử dụng từ khóa **inline**.

Hàm thành viên cùng tên với tên lớp nhưng đặt trước là một ký tự ngã (~) được gọi là destructor của lớp này. Hàm destructor làm "công việc nội trợ kết thúc" trên mỗi đối tượng của lớp trước khi vùng nhớ cho đối tượng được phục hồi bởi hệ thống.

Ví dụ 3.3: Lấy lại [ví dụ 3.2](#) nhưng hai hàm *PrintMilitary()* và *PrintStandard()* là các hàm inline.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>
2: 3: class Time
4: {
5: public:
6: Time(); ;
//Constructor
7: void SetTime(int, int, int); // Thiết lập Hour, Minute va Second
8: void
PrintMilitary() // In thời gian dưới dạng giờ quân
đội
9: {
10: cout << (Hour < 10 ? "0" : "")
<< Hour << ":"
11: << (Minute < 10 ? "0" : "") << Minute << ":"
12: <<
(Second < 10 ? "0" : "") << Second;
13: }
14: void PrintStandard(); // In thời gian dưới
dạng chuẩn
15: private:
16: int Hour; // 0 - 23
17: int Minute; // 0 - 59
18: int Second; // 0 -
59
19: };
20: //Constructor khởi tạo mỗi thành viên dữ liệu với giá trị zero
21: //Bảo đảm tất
cả các đối tượng bắt đầu ở một trạng thái thích hợp
22: Time::Time()
23: {
24: Hour =
Minute = Second = 0;
25: }
26: 27: #9; //Thiết lập một giá trị Time mới sử dụng giờ quân
đội
28: #9; //Thực hiện việc kiểm tra tính hợp lệ trên các giá trị dữ liệu
29: #9; //Thiết lập
các giá trị không hợp lệ thành zero
30: void Time::SetTime(int H, int M, int S)
31: {
32: Hour = (H >= 0 && H < 24) ? H : 0;
33: Minute = (M >= 0 && M < 60) ? M : 0;
34: Second = (S >= 0 && S < 60) ? S : 0;
35: }
36: 37: #9; //In thời gian dưới dạng chuẩn
38: inline void Time::PrintStandard()
39: {
40: cout << ((Hour == 0 || Hour == 12) ? 12 : Hour
% 12)
41: << ":" << (Minute < 10 ? "0" : "") << Minute
42: << ":" << (Second < 10
```

```

? "0" : "") << Second43: << (Hour < 12 ? " AM" : " PM");44: }45:46: int main()47: {48:
Time T;49:50: cout << "The initial military time is ";51: T.PrintMilitary();52: cout <<
endl << "The initial standard time is ";53: T.PrintStandard();54:55: T.SetTime(13, 27,
6);56: cout << endl << endl << "Military time after SetTime is ";57: T.PrintMilitary();58:
cout << endl << "Standard time after SetTime is ";59: T.PrintStandard();60:61:
T.SetTime(99, 99, 99); //Thử thiết lập giá trị không hợp lệ62: cout << endl << endl <<
"After attempting invalid settings:"63:      << endl << "Military time: ";64:
T.PrintMilitary();65: cout << endl << "Standard time: ";66: T.PrintStandard();67: cout <<
endl;68: return 0;69: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 3.3](#), kết quả ở hình 3.3

```

The initial military time is 00:00:00
The initial standard time is 12:00:00 AM

Military time after SetTime is 13:27:06
Standard time after SetTime is 1:27:06 PM

After attempting invalid settings:
Military time: 00:00:00
Standard time: 12:00:00 AM

```

Hình 3.3: Kết quả của ví dụ 3.3

PHẠM VI LỚP VÀ TRUY CẬP CÁC THÀNH VIÊN LỚP

Các thành viên dữ liệu của một lớp (các biến khai báo trong định nghĩa lớp) và các hàm thành viên (các hàm khai báo trong định nghĩa lớp) thuộc vào phạm vi của lớp.

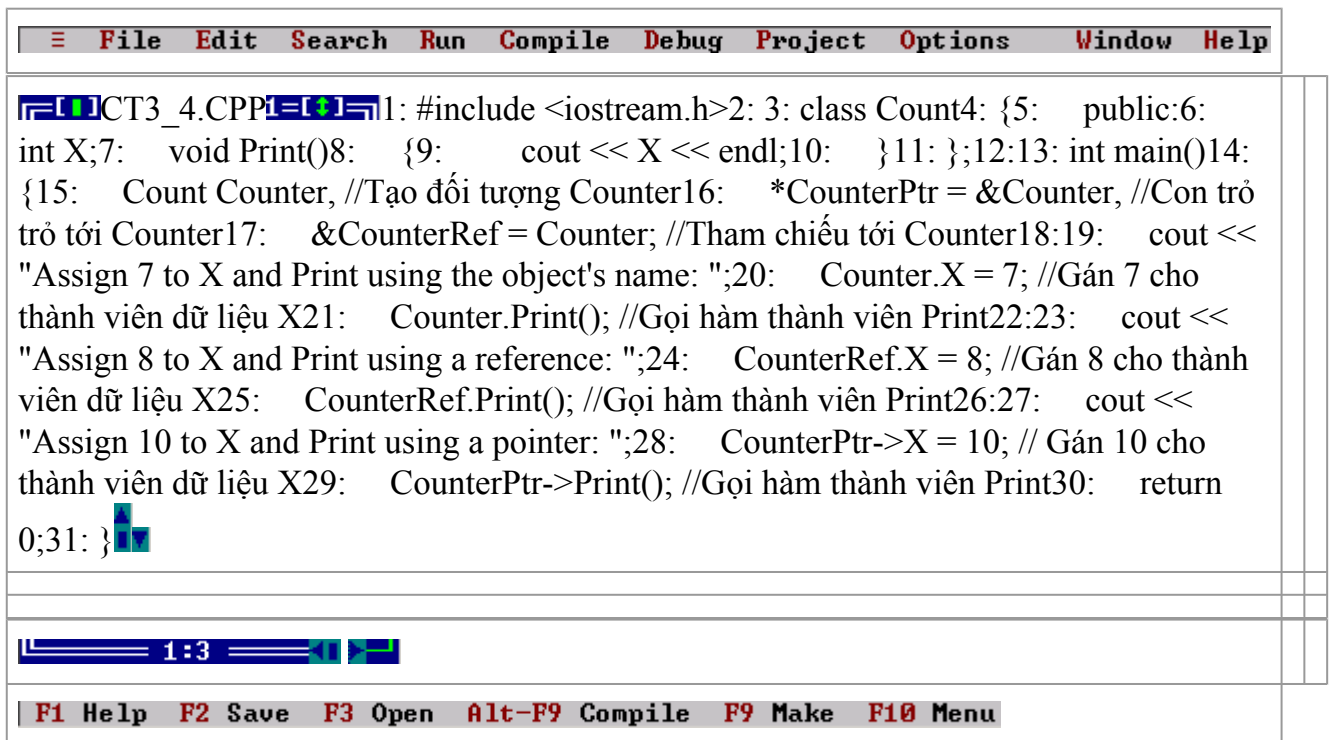
Trong một phạm vi lớp, các thành viên của lớp được truy cập ngay lập tức bởi tất cả các hàm thành viên của lớp đó và có thể được tham chiếu một cách dễ dàng bởi tên. Bên ngoài một phạm vi lớp, các thành viên của lớp được tham chiếu thông qua hoặc một tên đối tượng, một tham chiếu đến một đối tượng, hoặc một con trỏ tới đối tượng.

Các hàm thành viên của lớp có thể được đa năng hóa (overload), nhưng chỉ bởi các hàm thành viên khác của lớp. Để đa năng hóa một hàm thành viên, đơn giản cung cấp trong định nghĩa lớp một prototype cho mỗi phiên bản của hàm đa năng hóa, và cung cấp một định nghĩa hàm riêng biệt cho mỗi phiên bản của hàm.

Các hàm thành viên có phạm vi hàm trong một lớp – các biến định nghĩa trong một hàm thành viên chỉ được biết tới hàm đó. Nếu một hàm thành viên định nghĩa một biến cùng tên với tên một biến trong phạm vi lớp, biến phạm vi lớp được dấu bởi biến phạm vi hàm bên trong phạm vi hàm. Như thế một biến bị dấu có thể được truy cập thông qua toán tử định phạm vi.

Các toán tử được sử dụng để truy cập các thành viên của lớp được đồng nhất với các toán tử sử dụng để truy cập các thành viên của cấu trúc. Toán tử lựa chọn thành viên dấu chấm (.) được kết hợp với một tên của đối tượng hay với một tham chiếu tới một đối tượng để truy cập các thành viên của đối tượng. Toán tử lựa chọn thành viên mũi tên (->) được kết hợp với một con trỏ trỏ tới một truy cập để truy cập các thành viên của đối tượng.

Ví dụ 3.4: Chương trình sau minh họa việc truy cập các thành viên của một lớp với các toán tử lựa chọn thành viên.



```
1: #include <iostream.h>
2:
3: class Count
4: {
5:     public:
6:     int X;
7:     void Print()
8:     {
9:         cout << X << endl;
10:    }
11: };
12:
13: int main()
14: {
15:     Count Counter, //Tạo đối tượng Counter
16:     *CounterPtr = &Counter, //Con trỏ trỏ tới Counter
17:     &CounterRef = Counter; //Tham chiếu tới Counter
18:
19:     cout << "Assign 7 to X and Print using the object's name: ";
20:     Counter.X = 7; //Gán 7 cho thành viên dữ liệu X
21:     Counter.Print(); //Gọi hàm thành viên Print
22:
23:     cout << "Assign 8 to X and Print using a reference: ";
24:     CounterRef.X = 8; //Gán 8 cho thành viên dữ liệu X
25:     CounterRef.Print(); //Gọi hàm thành viên Print
26:
27:     cout << "Assign 10 to X and Print using a pointer: ";
28:     CounterPtr->X = 10; // Gán 10 cho thành viên dữ liệu X
29:     CounterPtr->Print(); //Gọi hàm thành viên Print
30:     return 0;
31: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 3.4](#), kết quả ở hình 3.4

```
Assign 7 to X and Print using the object's name: 7
Assign 8 to X and Print using a reference: 8
Assign 10 to X and Print using a pointer: 10
```

Hình 3.4: Kết quả của ví dụ 3.4

ĐIỀU KHIỂN TRUY CẬP TỚI CÁC THÀNH VIÊN

Các thuộc tính truy cập **public** và **private** (và **protected** chúng ta sẽ xem xét sau) được sử dụng để điều khiển truy cập tới các thành viên dữ liệu và các hàm thành viên của lớp. Chế độ truy cập mặc định đối với lớp là **private** vì thế tất cả các thành viên sau phần header của lớp và trước nhãn đầu tiên là **private**. Sau mỗi nhãn, chế độ mà được kéo theo bởi nhãn đó áp dụng cho đến khi gặp nhãn kế tiếp hoặc cho đến khi gặp dấu móc phải (}) của phần định nghĩa lớp. Các nhãn **public**, **private** và **protected** có thể được lặp lại nhưng cách dùng như vậy thì hiếm có và có thể gây khó hiểu.

Các thành viên **private** chỉ có thể được truy cập bởi các hàm thành viên (và các hàm friend) của lớp đó. Các thành viên **public** của lớp có thể được truy cập bởi bất kỳ hàm nào trong chương trình.

Mục đích chính của các thành viên **public** là để biểu thị cho client của lớp một cái nhìn của các dịch vụ (services) mà lớp cung cấp. Tập hợp này của các dịch vụ hình thành giao diện public của lớp. Các client của lớp không cần quan tâm làm thế nào lớp hoàn thành các thao tác của nó. Các thành viên **private** của lớp cũng như các định nghĩa của các hàm thành viên **public** của nó thì không phải có thể truy cập tới client của một lớp. Các thành phần này hình thành sự thi hành của lớp.

Ví dụ 3.5: Chương trình sau cho thấy rằng các thành viên **private** chỉ có thể truy cập thông qua giao diện public sử dụng các hàm thành viên **public**.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>
2: 3: class MyClass
4: {
5: private:
6: int
X,Y;
7: public:
8: void Print();
9: };
10:11: void MyClass::Print()
12: {
13: cout
<<X<<Y<<endl;
14: }
15:16: int main()
17: {
18: MyClass M;
19:20: M.X = 3; //Error:
'MyClass::X' is not accessible
21: M.Y = 4; //Error: 'MyClass::Y' is not accessible
22:
M.Print();
23: return 0;
24: }
```

Khi chúng ta biên dịch chương trình này, compiler phát sinh ra hai lỗi tại hai dòng 20 và 21 như sau:

```
Compiling CT3_5.CPP:  
Error CT3_5.CPP 20: 'MyClass::X' is not accessible  
Error CT3_5.CPP 21: 'MyClass::Y' is not accessible
```

Hình 3.5: Thông báo lỗi của ví dụ 3.5

Thuộc tính truy cập mặc định đối với các thành viên của lớp là **private**. Thuộc tính truy cập các thành viên của một lớp có thể được thiết lập rõ ràng là **public**, **protected** hoặc **private**. Thuộc tính truy cập mặc định đối với các thành viên của **struct** là **public**. Thuộc tính truy cập các thành viên của một **struct** cũng có thể được thiết lập rõ ràng là **public**, **protected** hoặc **private**.

Truy cập đến một dữ liệu **private** cần phải được điều khiển cẩn thận bởi việc sử dụng của các hàm thành viên, gọi là các hàm truy cập (access functions).

Lớp và đối tượng-các hàm truy cập và hàm tiện ích

CÁC HÀM TRUY CẬP VÀ CÁC HÀM TIỆN ÍCH

Không phải tất cả các hàm thành viên đều là **public** để phục vụ như bộ phận giao diện của một lớp. Một vài hàm còn lại là **private** và phục vụ như các hàm tiện ích (utility functions) cho các hàm khác của lớp.

Các hàm truy cập có thể đọc hay hiển thị dữ liệu. Sử dụng các hàm truy cập để kiểm tra tính đúng hoặc sai của các điều kiện – các hàm như thế thường được gọi là các hàm khẳng định (predicate functions). Một ví dụ của hàm khẳng định là một hàm *IsEmpty()* của lớp container - một lớp có khả năng giữ nhiều đối tượng - giống như một danh sách liên kết, một stack hay một hàng đợi. Một chương trình sẽ kiểm tra hàm *IsEmpty()* trước khi thử đọc mục khác từ đối tượng container.

Một hàm tiện ích không là một phần của một giao diện của lớp. Hơn nữa nó là một hàm thành viên **private** mà hỗ trợ các thao tác của các hàm thành viên **public**. Các hàm tiện ích không dự định được sử dụng bởi các client của lớp.

[Ví dụ 3.6:](#) Minh họa cho các hàm tiện ích.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>2: #include <iomanip.h>3:4: class
SalesPerson5: {6: public:7: SalesPerson(); //constructor8: void SetSales(int,
double);//Người dùng cung cấp các hình của9: #9; #9; //những hàng bán
của một tháng10: void PrintAnnualSales();11:12: private:13: double Sales[12]; //12 hình
của những hàng bán hằng tháng14: double TotalAnnualSales(); //Hàm tiện ích15:
};16:17: //Hàm constructor khởi tạo mảng18: SalesPerson::SalesPerson()19: {20: for (int
I = 0; I < 12; I++)21: Sales[I] = 0.0;22: }23:24: //Hàm thiết lập một trong 12 hình của
những hàng bán hằng tháng25: void SalesPerson::SetSales(int Month, double Amount)26:
{27: if (Month >= 1 && Month <= 12 && Amount > 0)28: Sales[Month - 1] =
Amount;29: else30: cout << "Invalid month or sales figure" << endl;31: }32:33: //Hàm
tiện íchđể tính tổng hàng bán hằng năm34: double SalesPerson::TotalAnnualSales()35:
{36: double Total = 0.0;37:38: for (int I = 0; I < 12; I++)39: Total += Sales[I];40: return
Total;41: }42:43: //In tổng hàng bán hằng năm44: void
SalesPerson::PrintAnnualSales()45: {46: cout << setprecision(2)47: <<
setiosflags(ios::fixed | ios::showpoint)48: << endl << "The total annual sales are:
$"49: << TotalAnnualSales() << endl;50: }51:52: int main()53: {54: SalesPerson
```

```
S;55: double salesFigure;56:57: for (int I = 1; I <= 12; I++)58: {59: cout << "Enter sales
amount for month "<< I << ": ";60: cin >> salesFigure;61: S.SetSales(I, salesFigure);62:
}63: S.PrintAnnualSales();64: return 0;65: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 3.6](#) , kết quả ở hình 3.6

```
Enter sales amount for month 1: 5314,76
Enter sales amount for month 2: 4292,38
Enter sales amount for month 3: 4589,83
Enter sales amount for month 4: 5534,03
Enter sales amount for month 5: 4376,34
Enter sales amount for month 6: 5698,45
Enter sales amount for month 7: 4439,22
Enter sales amount for month 8: 5893,57
Enter sales amount for month 9: 4909,67
Enter sales amount for month 10: 5123,45
Enter sales amount for month 11: 4024,97
Enter sales amount for month 12: 5923,92

The total annual sales are: $60120 59
```

Hình 3.6: Kết quả của ví dụ 3.6

KHỞI ĐỘNG CÁC ĐỐI TƯỢNG CỦA LỚP : CONSTRUCTOR

Khi một đối tượng được tạo, các thành viên của nó có thể được khởi tạo bởi một hàm constructor. Một constructor là một hàm thành viên với tên giống như tên của lớp. Lập trình viên cung cấp constructor mà được gọi tự động mỗi khi đối tượng của lớp đó được tạo. Các thành viên dữ liệu của một lớp không thể được khởi tạo trong định nghĩa của lớp. Hơn nữa, các thành viên dữ liệu phải được khởi động hoặc trong một constructor của lớp hoặc các giá trị của chúng có thể được thiết lập sau sau khi đối tượng được tạo. Các constructor không thể mô tả các kiểu trả về hoặc các giá trị trả về. Các constructor có thể được đa năng hóa để cung cấp sự đa dạng để khởi tạo các đối tượng của lớp.

Constructor có thể chứa các tham số mặc định. Bằng cách cung cấp các tham số mặc định cho constructor, ngay cả nếu không có các giá trị nào được cung cấp trong một constructor thì đối tượng vẫn được bảo đảm để trong một trạng thái phù hợp vì các tham số mặc định. Một constructor của lập trình viên cung cấp mà hoặc tất cả các tham số của nó có giá trị mặc định hoặc không có tham số nào được gọi là constructor mặc định (default constructor). Chỉ có thể có một constructor mặc định cho mỗi lớp.

Ví dụ 3.7: Constructor với các tham số mặc định

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>
2:
3: class Time
4: {
5: public:
6:     Time(int = 0, int = 0, int = 0); //Constructor mặc định
7:     void SetTime(int, int, int);
8:     void PrintMilitary();
9:     void PrintStandard();
10: private:
11:     int Hour;
12:     int Minute;
13:     int Second;
14: };
15:
16: //Hàm constructor để khởi động dữ liệu private
17:
18: //Các giá trị mặc định là 0
19: Time::Time(int Hr, int Min, int Sec)
20: {
21:     SetTime(Hr, Min, Sec);
22: }
23:
24: //Thiết lập các giá trị của Hour, Minute và Second
25: //Giá trị không hợp lệ được thiết lập là 0
26: void Time::SetTime(int H, int M, int S)
27: {
28:     Hour = (H >= 0 && H < 24) ? H : 0;
29:     Minute = (M >= 0 && M < 60) ? M : 0;
30:     Second = (S >= 0 && S < 60) ? S : 0;
31: }
32:
33: //Hiển thị thời gian theo dạng giờ quân đội: HH:MM:SS
34: void Time::PrintMilitary()
35: {
36:     cout << (Hour < 10 ? "0" : "") << Hour << ":" <<
37:         (Minute < 10 ? "0" : "") << Minute << ":" <<
38:         (Second < 10 ? "0" : "") << Second;
39: }
40:
41: //Hiển thị thời gian theo dạng chuẩn: HH:MM:SS AM (hoặc PM)
42: void Time::PrintStandard()
43: {
44:     cout << ((Hour == 0 || Hour == 12) ? 12 : Hour % 12)
45:         << ":" << (Minute < 10 ? "0" : "") << Minute
46:         << ":" << (Second < 10 ? "0" : "") << Second
47:         << (Hour < 12 ? " AM" : " PM");
48: }
49:
50: int main()
51: {
52:     Time T1, T2(2), T3(21, 34), T4(12, 25, 42), T5(27, 74, 99);
53:     cout << "Constructed with:" << endl;
54:     cout << "all arguments defaulted:" << endl << " ";
55:     T1.PrintMilitary();
56:     cout << endl << " ";
57:     T1.PrintStandard();
58:     cout << endl << "Hour specified; Minute and Second defaulted:"
59:     cout << endl << " ";
60:     T2.PrintMilitary();
61:     cout << endl << " ";
62:     T2.PrintStandard();
63:     cout << endl << "Hour and Minute specified; Second defaulted:"
64:     cout << endl << " ";
65:     T3.PrintMilitary();
66:     cout << endl << " ";
67:     T3.PrintStandard();
68:     cout << endl << "Hour, Minute, and Second specified:"
69:     cout << endl << " ";
70:     T4.PrintMilitary();
71:     cout << endl << " ";
72:     T4.PrintStandard();
73:     cout << endl << "all invalid values specified:"
74:     cout << endl << " ";
75:     T5.PrintMilitary();
76:     cout << endl << " ";
77:     T5.PrintStandard();
78:     cout << endl;
79:     return 0;
80: }

```

Chương trình ở ví dụ 3.7 khởi tạo năm đối tượng của lớp *Time* (ở dòng 52). Đối tượng *T1* với ba tham số lấy giá trị mặc định, đối tượng *T2* với một tham số được mô tả, đối tượng *T3* với hai tham số được mô tả, đối tượng *T4* với ba tham số được mô tả và đối tượng *T5* với các tham số có giá trị không hợp lệ.

Chúng ta [chạy ví dụ 3.7](#), kết quả ở hình 3.7

```
Constructed with:
all arguments defaulted:
    00:00:00
    12:00:00 AM
Hour specified; Minute and Second defaulted:
    02:00:00
    2:00:00 AM
Hour and Minute specified; Second defaulted:
    21:34:00
    9:34:00 PM
Hour, Minute, and Second specified:
    12:25:42
    12:25:42 PM
all invalid values specified:
    00:00:00
    12:00:00 AM
```

Hình 3.7: Kết quả của ví dụ 3.7

Nếu không có constructor nào được định nghĩa trong một lớp thì trình biên dịch tạo một constructor mặc định. Constructor này không thực hiện bất kỳ sự khởi tạo nào, vì vậy khi đối tượng được tạo, nó không bảo đảm để trong một trạng thái phù hợp.

SỬ DỤNG DESTRUCTOR

Một destructor là một hàm thành viên đặc biệt của một lớp. Tên của destructor đối với một lớp là ký tự ngã (~) theo sau bởi tên lớp.

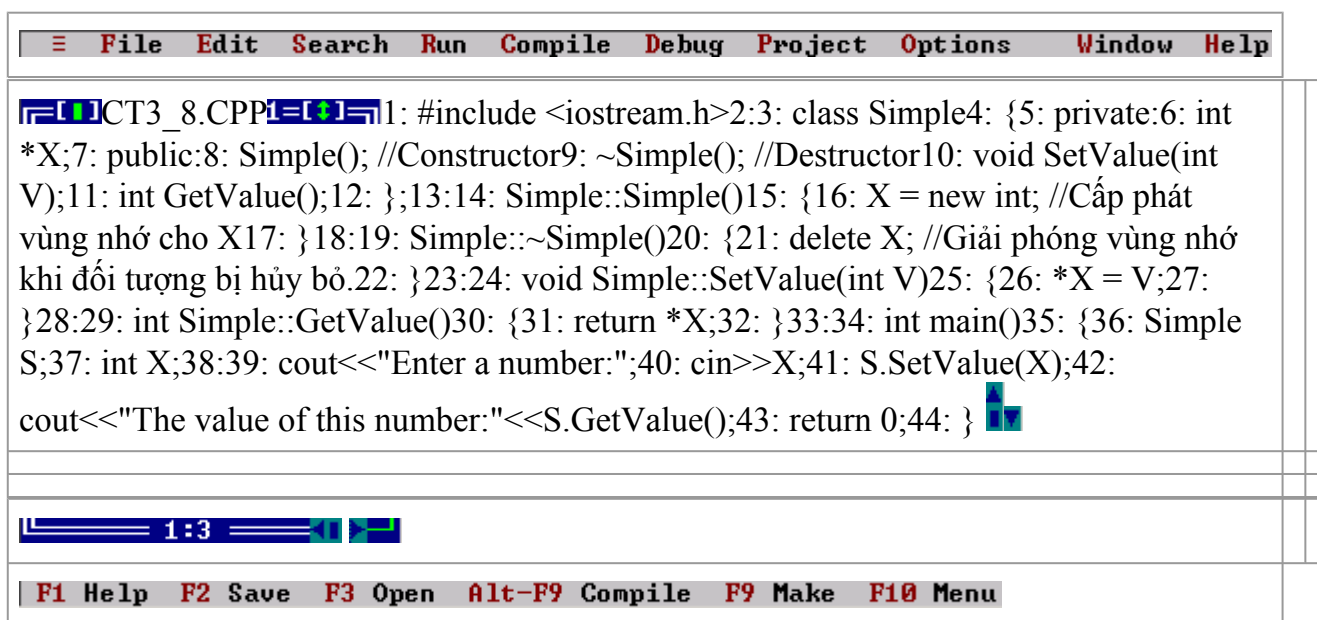
Destructor của một lớp được gọi khi đối tượng được hủy bỏ nghĩa là khi sự thực hiện chương trình rời khỏi phạm vi mà trong đó đối tượng của lớp đó được khởi tạo. Destructor không thực sự hủy bỏ đối tượng – nó thực hiện "công việc nội trợ kết thúc"

trước khi hệ thống phục hồi không gian bộ nhớ của đối tượng để nó có thể được sử dụng giữ các đối tượng mới.

Một destructor không nhận các tham số và không trả về giá trị. Một lớp chỉ có duy nhất một destructor – đa năng hóa destructor là không cho phép.

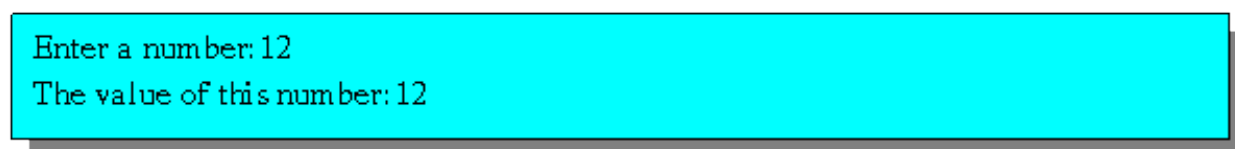
Nếu trong một lớp không có định nghĩa một destructor thì trình biên dịch sẽ tạo một destructor mặc định không làm gì cả.

[Ví dụ 3.8](#): Lớp có hàm destructor



```
1: #include <iostream.h>
2:
3: class Simple
4: {
5: private:
6:     int *X;
7: public:
8:     Simple(); //Constructor
9:     ~Simple(); //Destructor
10:    void SetValue(int V);
11:    int GetValue();
12: };
13:
14: Simple::Simple()
15: {
16:     X = new int; //Cấp phát vùng nhớ cho X
17: }
18:
19: Simple::~~Simple()
20: {
21:     delete X; //Giải phóng vùng nhớ khi đối tượng bị hủy bỏ.
22: }
23:
24: void Simple::SetValue(int V)
25: {
26:     *X = V;
27: }
28:
29: int Simple::GetValue()
30: {
31:     return *X;
32: }
33:
34: int main()
35: {
36:     Simple S;
37:     int X;
38:     cout<<"Enter a number:";
39:     cin>>X;
40:     S.SetValue(X);
41:     cout<<"The value of this number:"<<S.GetValue();
42:     return 0;
43: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 3.8](#), kết quả ở hình 3.8



```
Enter a number: 12
The value of this number: 12
```

Hình 3.8: Kết quả của ví dụ 3.8

KHI NÀO CÁC CONSTRUTOR VÀ DESTRUCTOR ĐƯỢC GỌI ?

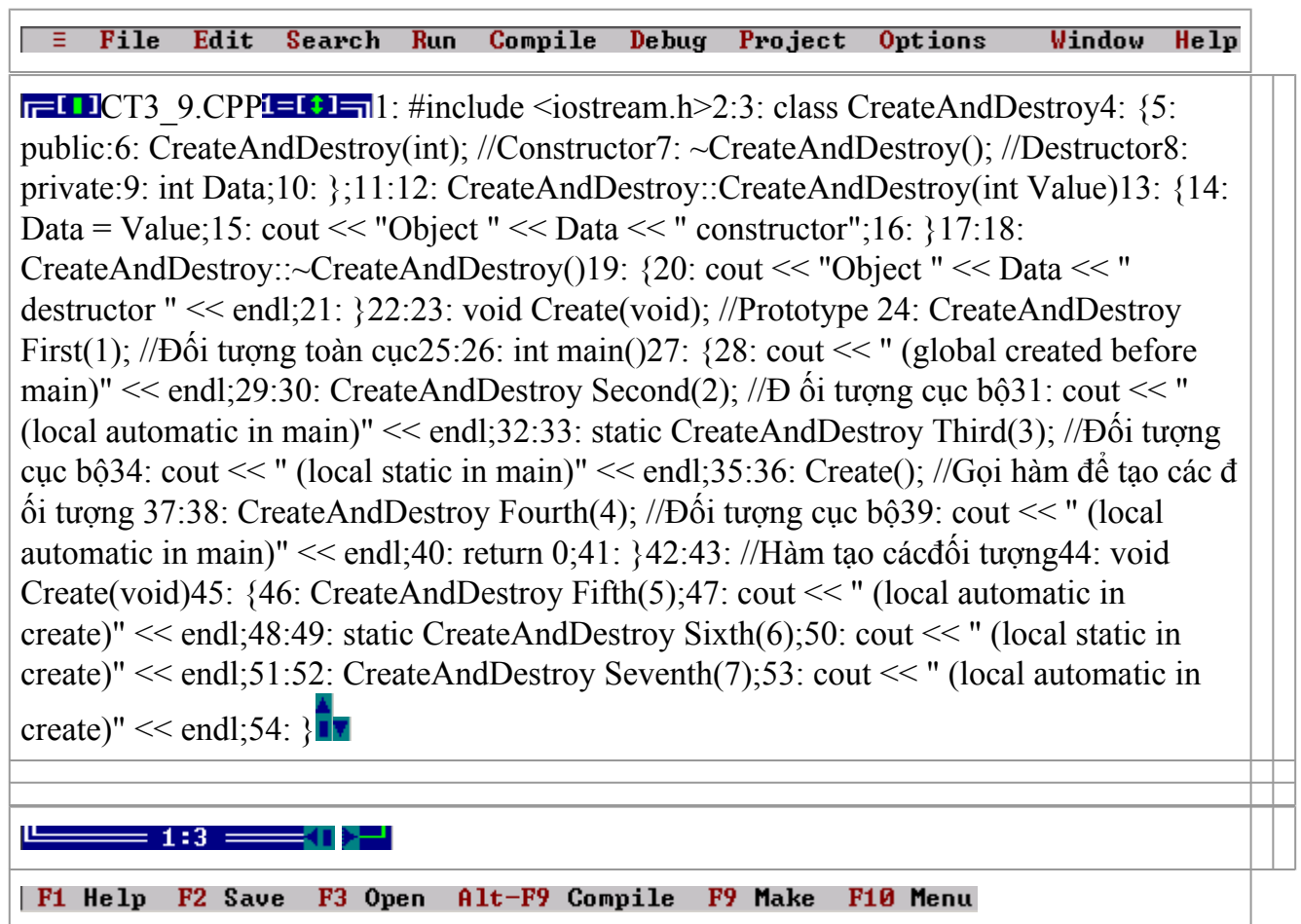
Các constructor và destructor được gọi một cách tự động. Thứ tự các hàm này được gọi phụ thuộc vào thứ tự trong đó sự thực hiện vào và rời khỏi phạm vi mà các đối tượng được khởi tạo. Một cách tổng quát, các destructor được gọi theo thứ tự ngược với thứ tự của các constructor được gọi.

Các constructor được gọi của các đối tượng khai báo trong phạm vi toàn cục trước bất kỳ hàm nào (bao gồm hàm **main()**) trong file mà bắt đầu thực hiện. Các destructor tương ứng được gọi khi hàm **main()** kết thúc hoặc hàm **exit()** được gọi.

Các constructor của các đối tượng cục bộ tự động được gọi khi sự thực hiện đến điểm mà các đối tượng được khai báo. Các destructor tương ứng được gọi khi các đối tượng rời khỏi phạm vi (nghĩa là khối mà trong đó chúng được khai báo). Các constructor và destructor đối với các đối tượng cục bộ tự động được gọi mỗi khi các đối tượng vào và rời khỏi phạm vi.

Các constructor được gọi của các đối tượng cục bộ tĩnh (static) khi sự thực hiện đến điểm mà các đối tượng được khai báo lần đầu tiên. Các destructor tương ứng được gọi khi hàm **main()** kết thúc hoặc hàm **exit()** được gọi.

[Ví dụ 3.9:](#) Chương trình sau minh họa thứ tự các constructor và destructor được gọi.



```
CT3_9.CPP1: #include <iostream.h>2:3: class CreateAndDestroy4: {5:
public:6: CreateAndDestroy(int); //Constructor7: ~CreateAndDestroy(); //Destructor8:
private:9: int Data;10: };11:12: CreateAndDestroy::CreateAndDestroy(int Value)13: {14:
Data = Value;15: cout << "Object " << Data << " constructor";16: }17:18:
CreateAndDestroy::~~CreateAndDestroy()19: {20: cout << "Object " << Data << "
destructor " << endl;21: }22:23: void Create(void); //Prototype 24: CreateAndDestroy
First(1); //Đối tượng toàn cục25:26: int main()27: {28: cout << " (global created before
main)" << endl;29:30: CreateAndDestroy Second(2); //Đối tượng cục bộ31: cout << "
(local automatic in main)" << endl;32:33: static CreateAndDestroy Third(3); //Đối tượng
cục bộ34: cout << " (local static in main)" << endl;35:36: Create(); //Gọi hàm để tạo các đ
ối tượng 37:38: CreateAndDestroy Fourth(4); //Đối tượng cục bộ39: cout << " (local
automatic in main)" << endl;40: return 0;41: }42:43: //Hàm tạo các đối tượng44: void
Create(void)45: {46: CreateAndDestroy Fifth(5);47: cout << " (local automatic in
create)" << endl;48:49: static CreateAndDestroy Sixth(6);50: cout << " (local static in
create)" << endl;51:52: CreateAndDestroy Seventh(7);53: cout << " (local automatic in
create)" << endl;54: }
```

Chương trình khai báo *First* ở phạm vi toàn cục. Constructor của nó được gọi khi chương trình bắt đầu thực hiện và destructor của nó được gọi lúc chương trình kết thúc sau tất cả các đối tượng khác được hủy bỏ. Hàm **main()** khai báo ba đối tượng. Các đối tượng *Second* và *Fourth* là các đối tượng cục bộ tự động và đối tượng *Third* là một đối

tượng cục bộ tĩnh. Các constructor của các đối tượng này được gọi khi chương trình thực hiện đến điểm mà mỗi đối tượng được khai báo. Các destructor của các đối tượng *Fourth* và *Second* được gọi theo thứ tự này khi kết thúc của **main()** đạt đến. Vì đối tượng *Third* là tĩnh, nó tồn tại cho đến khi chương trình kết thúc. Destructor của đối tượng *Third* được gọi trước destructor của *First* nhưng sau tất cả các đối tượng khác được hủy bỏ.

Hàm *Create()* khai báo ba đối tượng – *Fifth* và *Seventh* là các đối tượng cục bộ tự động và *Sixth* là một đối tượng cục bộ tĩnh. Các destructor của các đối tượng *Seventh* và *Fifth* được gọi theo thứ tự này khi kết thúc của *create()* đạt đến. Vì đối tượng *Sixth* là tĩnh, nó tồn tại cho đến khi chương trình kết thúc. Destructor của đối tượng *Sixth* được gọi trước các destructor của *Third* và *First* nhưng sau tất cả các đối tượng khác được hủy bỏ.

Chúng ta [chạy ví dụ 3.9](#), kết quả ở hình 3.9

```
Object 1 constructor (global created before main)
Object 2 constructor (local automatic in main)
Object 3 constructor (local static in main)
Object 5 constructor (local automatic in create)
Object 6 constructor (local static in create)
Object 7 constructor (local automatic in create)
Object 7 destructor
Object 5 destructor
Object 4 constructor (local automatic in main)
Object 4 destructor
Object 2 destructor
Object 6 destructor
Object 3 destructor
Object 1 destructor
```

Hình 3.9: Kết quả của ví dụ 3.9

SỬ DỤNG CÁC THÀNH VIÊN DỮ LIỆU VÀ CÁC HÀM THÀNH VIÊN

Các thành viên dữ liệu **private** chỉ có thể được xử lý bởi các hàm thành viên (hay hàm **friend**) của lớp. Các lớp thường cung cấp các hàm thành viên **public** để cho phép các client của lớp để thiết lập (set) (nghĩa là "ghi") hoặc lấy (get) (nghĩa là "đọc") các giá trị của các thành viên dữ liệu **private**. Các hàm này thường không cần phải được gọi "set" hay "get", nhưng chúng thường đặt tên như vậy. Chẳng hạn, một lớp có thành viên dữ liệu **private** có tên *InterestRate*, hàm thành viên thiết lập giá trị có tên

là *SetInterestRate()* và hàm thành viên lấy giá trị có tên là *GetInterestRate()*. Các hàm "Get" cũng thường được gọi là các hàm chất vấn (query functions).

Nếu một thành viên dữ liệu là **public** thì thành viên dữ liệu có thể được đọc hoặc ghi tại bất kỳ hàm nào trong chương trình. Nếu một thành viên dữ liệu là **private**, một hàm "get" public nhất định cho phép các hàm khác để đọc dữ liệu nhưng hàm get có thể điều khiển sự định dạng và hiển thị của dữ liệu. Một hàm "set" public có thể sẽ xem xét cẩn thận bất kỳ cố gắng nào để thay đổi giá trị của thành viên dữ liệu. Điều này sẽ bảo đảm rằng giá trị mới thì tương thích đối với mục dữ liệu. Chẳng hạn, một sự cố gắng thiết lập ngày của tháng là 37 sẽ bị loại trừ.

Các lợi ích của sự toàn vẹn dữ liệu thì không tự động đơn giản bởi vì các thành viên dữ liệu được tạo là **private** – lập trình viên phải cung cấp sự kiểm tra hợp lệ. Tuy nhiên C++ cung cấp một khung làm việc trong đó các lập trình viên có thể thiết kế các chương trình tốt hơn.

Client của lớp phải được thông báo khi một sự cố gắng được tạo ra để gán một giá trị không hợp lệ cho một thành viên dữ liệu. Chính vì lý do này, các hàm "set" của lớp thường được viết trả về các giá trị cho biết rằng một sự cố gắng đã tạo ra để gán một dữ liệu không hợp lệ cho một đối tượng của lớp. Điều này cho phép các client của lớp kiểm tra các giá trị trả về để xác định nếu đối tượng mà chúng thao tác là một đối tượng hợp lệ và để bắt giữ hoạt động thích hợp nếu đối tượng mà chúng thao tác thì không phải hợp lệ.

Ví dụ 3.10: Chương trình mở rộng lớp *Time* ở ví dụ 3.2 bao gồm hàm get và set đối với các thành viên dữ liệu private là *hour*, *minute* và *second*.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
CT3_10.CPP:1: #include <iostream.h>2: 3: class Time4: {5: public:6:
Time(int = 0, int = 0, int = 0); //Constructor7: //Các hàm set8: void SetTime(int, int, int);
//Thiết lập Hour, Minute, Second9: void SetHour(int); //Thiết lập Hour10: void
SetMinute(int); //Thiết lập Minute11: void SetSecond(int); //Thiết lập Second12: //Các
hàm get13: int GetHour(); //Trả về Hour14: int GetMinute(); //Trả về Minute15: int
GetSecond(); //Trả về Second16:17: void PrintMilitary(); //Xuất thời gian theo dạng giờ
quânđội18: void PrintStandard(); //Xuất thời gian theo dạng chuẩn19:20: private:21: int
Hour; //0 - 2322: int Minute; //0 - 5923: int Second; //0 - 5924: };25:26: //Constructor
khởiđộng dữ liệu private27: //Gọi hàm thành viên SetTime() để thiết lập các biến24: //Các
giá trị mặc định là 025: Time::Time(int Hr, int Min, int Sec)26: {27: SetTime(Hr, Min,
Sec);28: }29:30: //Thiết lập các giá trị của Hour, Minute, và Second31: void
Time::SetTime(int H, int M, int S)32: {33: Hour = (H >= 0 && H < 24) ? H : 0;34:
Minute = (M >= 0 && M < 60) ? M : 0;35: Second = (S >= 0 && S < 60) ? S : 0;36:
}37:38: //Thiết lập giá trị của Hour39: void Time::SetHour(int H)40: {41: Hour = (H >= 0
```

```

&& H < 24) ? H : 0;42: }43:44: //Thiết lập giá trị của Minute45: void
Time::SetMinute(int M)46: {47: Minute = (M >= 0 && M < 60) ? M : 0;48: }49:50:
//Thiết lập giá trị của Second51: void Time::SetSecond(int S)52: {53: Second = (S >= 0
&& S < 60) ? S : 0;54: }55:56: //Lấy giá trị của Hour57: int Time::GetHour()58: {59:
return Hour;60: }61:62: //Lấy giá trị của Minute63: int Time::GetMinute()64: {65: return
Minute;66: }67:68: //Lấy giá trị của Second69: int Time::GetSecond()70: {71: return
Second;72: }73:74: //Hiển thị thời gian dạng giờ quânđội: HH:MM:SS75: void
Time::PrintMilitary()76: {77: cout << (Hour < 10 ? "0" : "") << Hour << ":"78:    <<
(Minute < 10 ? "0" : "") << Minute << ":"79:    << (Second < 10 ? "0" : "") <<
Second;80: }81:83: //Hiển thị thời gian dạng chuẩn: HH:MM:SS AM (hay PM)84: void
Time::PrintStandard()85: {86: cout << ((Hour == 0 || Hour == 12) ? 12 : Hour % 12) <<
":"87:    << (Minute < 10 ? "0" : "") << Minute << ":"88:    << (Second < 10 ? "0" :
"") << Second89:    << (Hour < 12 ? " AM" : " PM");90: }91: 92: void
IncrementMinutes(Time &, const int); //prototype93: 94: int main()95: {96: Time
T;97:99: T.SetHour(17);100: T.SetMinute(34);101: T.SetSecond(25);102 cout << "Result
of setting all valid values:" << endl103:    << " Hour: " << T.GetHour()104:    << "
Minute: " << T.GetMinute()105:    << " Second: " << T.GetSecond() << endl <<
endl;106: T.SetHour(234); //Hour không hợp lệđược thiết lập bằng 0107:
T.SetMinute(43);108: T.SetSecond(6373); //Second không hợp lệđược thiết lập bằng
0109: cout << "Result of attempting to set invalid Hour and"110:    << " Second:" <<
endl << " Hour: " << T.GetHour()111:    << " Minute: " << T.GetMinute()112:    << "
Second: " << T.GetSecond() << endl << endl;113: T.SetTime(11, 58, 0);114:
IncrementMinutes(T, 3);115: return 0;116: }117:118: void IncrementMinutes(Time &TT,
const int Count)119: {120: cout << "Incrementing Minute " << Count121:    << "
times:" << endl << "Start time: ";122: TT.PrintStandard();123: for (int I = 1; I <= Count;
I++)124: {125: TT.SetMinute((TT.GetMinute() + 1) % 60);126: if (TT.GetMinute() ==
0)127: TT.SetHour((TT.GetHour() + 1) % 24);128: cout << endl << "Minute + 1: ";129:
TT.PrintStandard();130: }131: cout << endl;132: }

```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

Trong ví dụ trên chúng ta có hàm *IncrementMinutes()* là hàm dùng để tăng *Minute*. Đây là hàm không thành viên mà sử dụng các hàm thành viên get và set để tăng thành viên *Minute*.

Chúng ta [chạy ví dụ .10](#), kết quả ở hình 3.10

Result of setting all valid values:

Hour: 17 Minute: 34 Second: 25

Result of attempting to set invalid Hour and Second:

Hour: 0 Minute: 43 Second: 0

Incrementing Minute 3 times:

Start time: 11:58:00 AM

Minute + 1: 11:59:00 AM

Minute + 1: 12:00:00 PM

Minute + 1: 12:01:00 PM

Hình 3.10: Kết quả của ví dụ 3.10

Lớp và đối tượng-trả về một tham chiếu

TRẢ VỀ MỘT THAM CHIẾU TỚI MỘT THÀNH VIÊN DỮ LIỆU **private**

Một tham chiếu tới một đối tượng là một bí danh của chính đối tượng đó và do đó có thể được sử dụng ở vế trái của phép gán. Trong khung cảnh đó, tham chiếu tạo một lvalue được chấp nhận hoàn toàn mà có thể nhận một giá trị. Một cách để sử dụng khả năng này (thật không may!) là có một hàm thành viên **public** của lớp trả về một tham chiếu không **const** tới một thành viên dữ liệu **private** của lớp đó.

[Ví dụ 3.11:](#) Chương trình sau sử dụng một phiên bản đơn giản của lớp *Time* để minh họa trả về một tham chiếu tới một dữ liệu **private**.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>
2:
3: class Time
4: {
5: public:
6:     Time(int = 0, int = 0, int = 0);
7:     void SetTime(int, int, int);
8:     int GetHour();
9:     int &BadSetHour(int); //Nguy hiểm trả về tham chiếu !!!
10: private:
11:     int Hour;
12:     int Minute;
13:     int Second;
14: };
15:
16: //Constructor khởi động dữ liệu private
17: //Gọi hàm thành viên SetTime() để thiết lập các biến
18: //Các giá trị mặc định là 0
19: Time::Time(int Hr, int Min, int Sec)
20: {
21:     SetTime(Hr, Min, Sec);
22: }
23:
24: //Thiết lập các giá trị của Hour, Minute, và Second
25: void Time::SetTime(int H, int M, int S)
26: {
27:     Hour = (H >= 0 && H < 24) ? H : 0;
28:     Minute = (M >= 0 && M < 60) ? M : 0;
29:     Second = (S >= 0 && S < 60) ? S : 0;
30: }
31:
32: //Lấy giá trị của Hour
33: int Time::GetHour()
34: {
35:     return Hour;
36: }
37:
38: //KHÔNG NÊN LẬP TRÌNH THEO KIỂU NÀY !!!
39: //Trả về một tham chiếu tới một thành viên dữ liệu private
40: int &Time::BadSetHour(int HH)
41: {
42:     Hour = (HH >= 0 && HH < 24) ? HH : 0;
43:     return Hour; //Nguy hiểm trả về tham chiếu !!!
44: }
45:
46: int main()
47: {
48:     Time T;
49:     int &HourRef = T.BadSetHour(20);
50:     cout << "Hour before modification: " << HourRef << endl;
51:     HourRef = 30; //Thay đổi với giá trị không hợp lệ
52:     cout << "Hour after modification: " << T.GetHour() << endl;
53:     // Nguy hiểm: Hàm trả về một tham chiếu
54:     //có thể được sử dụng như một lvalue
55:     T.BadSetHour(12) = 74;
56:     cout << endl << "*****" << endl;
57:     << "BAD PROGRAMMING PRACTICE!!!!!!!" << endl;
58:     << "BadSetHour as an lvalue, Hour: " << T.GetHour() << endl;
59:     << "*****" << endl;
60:     return 0;
61: }
```

Trong chương trình hàm *BadSetHour()* trả về một tham chiếu tới thành viên dữ liệu *Hour*.

Chúng ta [chạy ví dụ 3.11](#), kết quả ở hình 3.11

```
Hour before modification: 20
Hour after modification: 30

*****
BAD PROGRAMMING PRACTICE!!!!!!!
BadSetHour as an lvalue, Hour: 74
*****
```

Hình 3.11: Kết quả của ví dụ 3.11

PHÉP GÁN BỞI TOÁN TỬ SAO CHÉP THÀNH VIÊN MẶC ĐỊNH

Toán tử gán (=) được sử dụng để gán một đối tượng cho một đối tượng khác của cùng một kiểu. Toán tử gán như thế bình thường được thực hiện bởi toán tử sao chép thành viên (Memberwise copy) – Mỗi thành viên của một đối tượng được sao chép riêng rẽ tới cùng thành viên ở đối tượng khác (Chú ý rằng sao chép thành viên có thể phát sinh các vấn đề nghiêm trọng khi sử dụng với một lớp mà thành viên dữ liệu chứa vùng nhớ cấp phát động).

Các đối tượng có thể được truyền cho các tham số của hàm và có thể được trả về từ các hàm. Như thế việc truyền và trả về được thực hiện theo truyền giá trị – một sao chép của đối tượng được truyền hay trả về.:

[Ví dụ 3.12](#): Chương trình sau minh họa toán tử sao chép thành viên mặc định

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
CT3_12.CPP:1: #include <iostream.h>2: 3: //Lớp Date đơn giản4: class
Date5: {6: public:7: Date(int = 1, int = 1, int = 1990); //Constructor mặc định8: void
Print();9: private:10: int Month;11: int Day;12: int Year;13: };14:15: //Constructor Date
đơn giản với việc không kiểm tra miền16: Date::Date(int m, int d, int y)17: {18: Month =
m;19: Day = d;20: Year = y;21: }22:23: //In Date theo dạng mm-dd-yyyy24: void
Date::Print()25: {26: cout << Month << '-' << Day << '-' << Year;27: }28:29: int
main()30: {31: Date Date1(7, 4, 1993), Date2; //Date2 mặc định là 1/1/9032: cout <<
"Date1 = ";33: Date1.Print();34: cout << endl << "Date2 = ";35: Date2.Print();36: Date2
```



```
= Date1; //Gán bởi toán tử sao chép thành viên mặc định37: cout << endl << endl38:
<< "After default memberwise copy, Date2 = ";39: Date2.Print();40: cout << endl;41:
return 0;42: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 3.12](#), kết quả ở hình 3.12

```
Date1 = 7-4-1993
Date2 = 1-1-1990

After default memberwise copy, Date2 = 7-4-1993
```

Hình 3.12: Kết quả của ví dụ 3.12

CÁC ĐỐI TƯỢNG HẰNG VÀ CÁC HÀM THÀNH VIÊN **const**

Một vài đối tượng cần được thay đổi và một vài đối tượng thì không. Lập trình viên có thể sử dụng từ khóa **const** để cho biết đối tượng không thể thay đổi được, và nếu có cố gắng thay đổi đối tượng thì xảy ra lỗi. Chẳng hạn:

```
const Time Noon(12,0,0); //Khai báo một đối tượng const
```

Các trình biên dịch C++ lưu ý đến các khai báo **const** vì thế các trình biên dịch cấm hoàn toàn bất kỳ hàm thành viên nào gọi các đối tượng **const** (Một vài trình biên dịch chỉ cung cấp một cảnh báo). Điều này thì khắc nghiệt bởi vì các client của đối tượng hầu như chắc chắn sẽ muốn sử dụng các hàm thành viên "get" khác nhau với đối tượng, và tất nhiên không thể thay đổi đối tượng. Để cung cấp cho điều này, lập trình viên có thể khai báo các hàm thành viên **const**; điều này chỉ có thể thao tác trên các đối tượng **const**. Dĩ nhiên các hàm thành viên **const** không thể thay đổi đối tượng - trình biên dịch cấm điều này.

Một hàm được mô tả như **const** khi cả hai trong phần khai báo và trong phần định nghĩa của nó được chèn thêm từ khóa **const** sau danh sách các tham số của hàm, và trong trường hợp của định nghĩa hàm trước dấu ngoặc móc trái ({) mà bắt đầu thân hàm. Chẳng hạn, hàm thành viên của lớp *A* nào đó:


```
int A::GetValue() const

{

return PrivateDataMember;

}
```

Nếu một hàm thành viên **const** được định nghĩa bên ngoài định nghĩa của lớp thì khai báo hàm và định nghĩa hàm phải bao gồm **const** ở mỗi phần.

Một vấn đề nảy sinh ở đây đối với các constructor và destructor, mỗi hàm thường cần thay đổi đối tượng. Khai báo **const** không yêu cầu đối với các constructor và destructor của các đối tượng **const**. Một constructor phải được phép thay đổi một đối tượng mà đối tượng có thể được khởi tạo thích hợp. Một destructor phải có khả năng thực hiện vai trò "công việc kết thúc nội trợ" trước khi đối tượng được hủy.

[Ví dụ 3.13:](#) Chương trình sau sử dụng một lớp *Time* với các đối tượng **const** và các hàm thành viên **const**.

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

CT3_13.CPP 1: #include <iostream.h> 2: 3: class Time 4: { 5: public: 6:
Time(int = 0, int = 0, int = 0); //Constructor mặc định 7: //Các hàm set 8: void SetTime(int,
int, int); //Thiết lập thời gian 9: void SetHour(int); //Thiết lập Hour 10: void
SetMinute(int); //Thiết lập Minute 11: void SetSecond(int); //Thiết lập Second 12: //Các
hàm get 13: int GetHour() const; //Trả về Hour 14: int GetMinute() const; //Trả về
Minute 15: int GetSecond() const; //Trả về Second 16: //Các hàm in 17: void PrintMilitary()
const; //In thời gian theo dạng giờ quân đội 18: void PrintStandard() const; //In thời gian
theo dạng giờ chuẩn 19: private: 20: int Hour; //0 - 23 21: int Minute; //0 - 59 22: int
Second; //0 - 59 23: }; 24: 25: //Constructor khởi động dữ liệu private 26: //Các giá trị mặc
định là 0 27: Time::Time(int hr, int min, int sec) 28: { 29: SetTime(hr, min, sec); 30:
} 31: 32: //Thiết lập các giá trị của Hour, Minute, và Second 33: void Time::SetTime(int h,
int m, int s) 34: { 35: Hour = (h >= 0 && h < 24) ? h : 0; 36: Minute = (m >= 0 && m <
60) ? m : 0; 37: Second = (s >= 0 && s < 60) ? s : 0; 38: } 39: 40: //Thiết lập giá trị của
Hour 41: void Time::SetHour(int h) 42: { 43: Hour = (h >= 0 && h < 24) ? h : 0; 44: } 45:
46: //Thiết lập giá trị của Minute 47: void Time::SetMinute(int m) 48: { 49: Minute = (m
>= 0 && m < 60) ? m : 0; 50: } 51: 52: //Thiết lập giá trị của Second 53: void
Time::SetSecond(int s) 54: { 55: Second = (s >= 0 && s < 60) ? s : 0; 56: } 57: 58: //Lấy giá
trị của Hour 59: int Time::GetHour() const 60: { 61: return Hour; 62: } 63: 64: //Lấy giá trị
của Minute 65: int Time::GetMinute() const 66: { 67: return Minute; 68: } 69: 70: //Lấy giá

```

```

trị của Second71: int Time::GetSecond() const72: {73: return Second;74: }75:76: //Hiển
thị thời gian dạng giờ quân đội: HH:MM:SS77: void Time::PrintMilitary() const78: {79:
cout << (Hour < 10 ? "0" : "") << Hour << ":"80:    << (Minute < 10 ? "0" : "") <<
Minute << ":"81:    << (Second < 10 ? "0" : "") << Second;82: }83: 84: //Hiển thị thời
gian dạng chuẩn: HH:MM:SS AM (hay PM)85: void Time::PrintStandard() const86: {87:
cout << ((Hour == 12) ? 12 : Hour % 12) << ":"88:    << (Minute < 10 ? "0" : "") <<
Minute << ":"89:    << (Second < 10 ? "0" : "") << Second90:    << (Hour < 12 ? "
AM" : " PM");91: }92:93: int main()94: {95: const Time T(19, 33, 52); //Đối tượng
hằng96:97: T.SetHour(12); //ERROR: non-const member function98: T.SetMinute(20);
//ERROR: non-const member function99: T.SetSecond(39); //ERROR: non-const
member function100: return 0;101: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chương trình này khai báo một đối tượng hằng của lớp *Time* và cố gắng sửa đổi đối tượng với các hàm thành viên không hằng *SetHour()*, *SetMinute()* và *SetSecond()*. Các lỗi cảnh báo được phát sinh bởi trình biên dịch (Borland C++) như hình 3.13.

```

Warning CT3_13.CPP 99: Non-const function
      Time::SetHour(int) called for const object
Warning CT3_13.CPP 100: Non-const function
      Time::SetMinute(int) called for const object
Warning CT3_13.CPP 101: Non-const function
      Time::SetSecond(int) called for const object

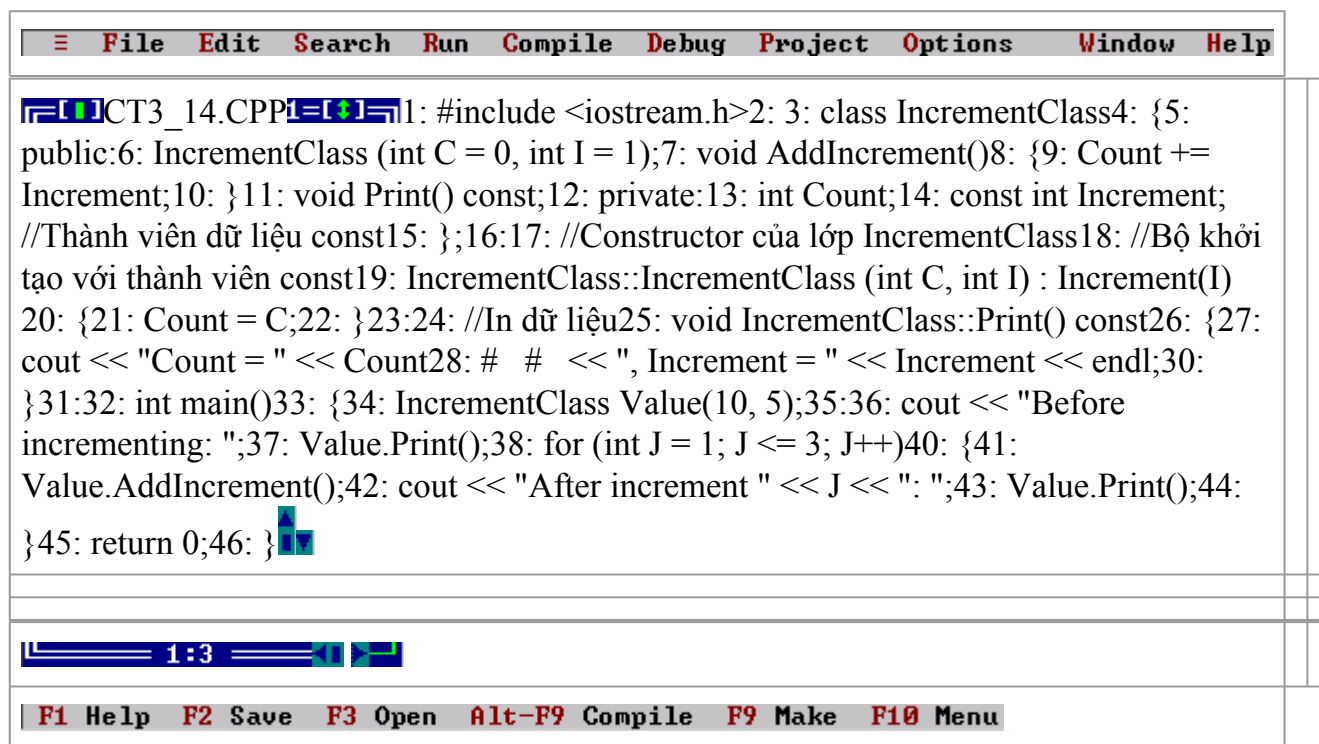
```

Hình 3.13: Các cảnh báo của chương trình ở ví dụ 3.13

Lưu ý: Hàm thành viên **const** có thể được đa năng hóa với một phiên bản non-const. Việc lựa chọn hàm thành viên đa năng hóa nào để sử dụng được tạo một cách tự động bởi trình biên dịch dựa vào nơi mà đối tượng được khai báo **const** hay không.

Một đối tượng **const** không thể được thay đổi bởi phép gán vì thế nó phải được khởi động. Khi một thành viên dữ liệu của một lớp được khai báo **const**, một bộ khởi tạo thành viên (member initializer) phải được sử dụng để cung cấp cho constructor với giá trị ban đầu của thành viên dữ liệu đối với một đối tượng của lớp.

[Ví dụ 3.14](#): Chương trình sau sử dụng một bộ khởi tạo thành viên để khởi tạo một hằng của kiểu dữ liệu có sẵn.



```
1: #include <iostream.h>
2: 3: class IncrementClass
4: {
5: public:
6: IncrementClass (int C = 0, int I = 1);
7: void AddIncrement()
8: {
9: Count += Increment;
10: }
11: void Print() const;
12: private:
13: int Count;
14: const int Increment;
15: //Thành viên dữ liệu const
16: };
17: //Constructor của lớp IncrementClass
18: //Bộ khởi tạo với thành viên const
19: IncrementClass::IncrementClass (int C, int I) : Increment(I)
20: {
21: Count = C;
22: }
23: 24: //In dữ liệu
25: void IncrementClass::Print() const
26: {
27: cout << "Count = " << Count
28: # # << ", Increment = " << Increment << endl;
30: }
31: 32: int main()
33: {
34: IncrementClass Value(10, 5);
35: 36: cout << "Before incrementing: ";
37: Value.Print();
38: for (int J = 1; J <= 3; J++)
40: {
41: Value.AddIncrement();
42: cout << "After increment " << J << ": ";
43: Value.Print();
44: }
45: return 0;
46: }
```

Chương trình này sử dụng cú pháp bộ khởi tạo thành viên để khởi tạo thành viên dữ liệu **const** *Increment* của lớp *IncrementClass* ở dòng 19.

Chúng ta [chạy ví dụ 3.14](#), kết quả ở hình 3.14

```
Before incrementing: Count = 10, Increment = 5
After increment 1: Count = 15, Increment = 5
After increment 2: Count = 20, Increment = 5
After increment 3: Count = 25, Increment = 5
```

Hình 3.14: Kết quả của ví dụ 3.14

Ký hiệu : *Increment(I)* (ở dòng 19 của ví dụ 3.14) sinh ra *Increment* được khởi động với giá trị là *I*. Nếu nhiều bộ khởi tạo thành viên được cần, đơn giản bao gồm chúng trong danh sách phân cách dấu phẩy sau dấu hai chấm. Tất cả các thành viên dữ liệu có thể được khởi tạo sử dụng cú pháp bộ khởi tạo thành viên.

Nếu trong [ví dụ 3.14](#) chúng ta cố gắng khởi tạo *Increment* với một lệnh gán hơn là với một bộ khởi tạo thành viên như sau:

```
IncrementClass::IncrementClass (int C, int I)
```

```
{
```

```
Count = C;
```

```
Increment = I;
```

```
}
```

Khi đó trình biên dịch (Borland C++) sẽ có thông báo lỗi như sau:

```
Compiling CT3_14.CPP:
Warning CT3_14.CPP 22: Constant member Increment'is not initialized
Error CT3_14.CPP 24: Cannot modify a const object
Warning CT3_14.CPP 25: Parameter 'I'is never used
```

Hình 3.15: Thông báo lỗi khi cố gắng khởi tạo một thành viên dữ liệu **const** bằng phép gán

LỚP NHƯ LÀ CÁC THÀNH VIÊN CỦA CÁC LỚP KHÁC

Một lớp có thể có các đối tượng của các lớp khác như các thành viên. Khi một đối tượng đi vào phạm vi, constructor của nó được gọi một cách tự động, vì thế chúng ta cần mô tả các tham số được truyền như thế nào tới các constructor của đối tượng thành viên. Các đối tượng thành viên được xây dựng theo thứ tự mà trong đó chúng được khai báo (không theo thứ tự mà chúng được liệt kê trong danh sách bộ khởi tạo thành viên của constructor) và trước các đối tượng của lớp chứa đựng chúng được xây dựng.

Ví dụ 3.15: Chương trình sau minh họa các đối tượng như các thành viên của các đối tượng khác.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
CT3_15.CPP:1: #include <iostream.h>2: #include <string.h>3:4: class
Date5: {6: public:7: Date(int = 1, int = 1, int = 1900); //Constructor mặc định8: void
Print() const; //In ngày theo dạng Month/Day/Year9: private:10: int Month; //1-1211: int
Day; //1-3112: int Year; //Năm bắt kỳ13: //Hàm tiện ích để kiểm tra Day tương thích đối
với Month và Year14: int CheckDay(int);15: };16:17: class Employee18: {19: public:20:
Employee(char *, char *, int, int, int, int, int, int);21: void Print() const;22: private:23:
char LastName[25];24: char FirstName[25];25: Date BirthDate;26: Date HireDate;27:
```

```

};28: 29: //Constructor: xác nhận giá trị tương thích của Month30: //Gọi hàm CheckDay()
để xác nhận giá trị tương thích của Day31: Date::Date(int Mn, int Dy, int Yr)32: {33: if
(Mn > 0 && Mn <= 12)34: Month = Mn;35: else36: {37: Month = 1;38: cout << "Month
" << Mn << " invalid. Set to Month 1."39:         << endl;40: }41: Year = Yr;42: Day =
CheckDay(Dy);43: cout << "Date object constructor for date ";44: Print();45: cout <<
endl;46: }47: 48: //Hàm tiện ích để xác nhận giá trị Day tương thích đưa vào Month và
Year49: int Date::CheckDay(int TestDay)50: {51: static int DaysPerMonth[13] = {0, 31,
28, 31, 30, 31,52: 9; 9; 9; 9; 9; 9; # # # # 30, 31, 31, 30,31, 30, 31};53:54: if
(TestDay > 0 && TestDay <= DaysPerMonth[Month])55: return TestDay;56: if (Month
== 2 && TestDay == 29 &&57: ; ; (Year % 400 == 0 || (Year % 4 == 0 && Year % 100
!= 0)))58: return TestDay;59: cout << "Day " << TestDay << "invalid. Set to Day 1." <<
endl;60: return 1;61: }62:63: //In đối tượng Date dạng Month/Day/Year64: void
Date::Print() const65: {66: cout << Month << '/' << Day << '/' << Year;67: }68:69:
Employee::Employee(char *FName, char *LName,70:         int BMonth, int BDay, int
BYear,71:         int HMonth, int HDay, int HYear)72: :BirthDate(BMonth, BDay,
BYear), HireDate(HMonth, HDay, HYear)73: {74: //Sao chép FName vào FirstName và
phải chắc chắn rằng nó phù hợp75: int Length = strlen(FName);76:77: Length = Length <
25 ? Length : 24;78: strncpy(FirstName, FName, Length);79: FirstName[Length] =
'\0';80: //Sao chép LName vào LastName và phải chắc chắn rằng nó phù hợp81: Length =
strlen(LName);82: Length = Length < 25 ? Length : 24;83: strncpy(LName, LName,
24);84: LastName[Length] = '\0';85: cout << "Employee object constructor: "86:     <<
FirstName << ' ' << LastName << endl;87: }88:89: void Employee::Print() const90: {91:
cout << LastName << " , " << FirstName << endl << "Hired: ";92: HireDate.Print();93:
cout << " Birthday: ";94: BirthDate.Print();95: cout << endl;96: }97:98: int main()99:
{100: Employee E("Bob", "Jones", 7, 24, 49, 3, 12, 88);101: 102 cout << endl;103:
E.Print();104: cout << endl << "Test Date constructor with invalid values:"105:     <<
endl;106: Date D(14, 35, 94); //Các giá trị Date không hợp lệ107: return 0;108: }

```



F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chương trình gồm lớp *Employee* chứa các thành viên dữ liệu **private** *LastName*, *FirstName*, *BirthDate* và *HireDate*. Các thành viên *BirthDate* và *HireDate* là các đối tượng của lớp *Date* mà chứa các thành viên dữ liệu **private** *Month*, *Day* và *Year*. Chương trình khởi tạo một đối tượng *Employee*, và các khởi tạo và các hiển thị các thành viên dữ liệu của nó. Chú ý về cú pháp của phần đầu trong định nghĩa constructor của lớp *Employee*:

```

Employee::Employee(char *FName, char *LName,
int BMonth, int BDay, int BYear,

```

int HMonth, int HDay, int HYear)

:BirthDate(BMonth, BDay, BYear), HireDate(HMonth, HDay, HYear)

Constructor lấy tám tham số (*FName*, *LName*, *BMonth*, *BDay*, *BYear*, *HMonth*, *HDay*, và *HYear*). Dấu hai chấm trong phần đầu phân tách các bộ khởi tạo từ danh sách các tham số. Các bộ khởi tạo định rõ các tham số truyền cho constructor của các đối tượng thành viên. Vì thế *BMonth*, *BDay* và *BYear* được truyền cho constructor của đối tượng *BirthDate*, và *HMonth*, *HDay*, và *HYear* được truyền cho constructor của đối tượng *HireDate*. Nhiều bộ khởi tạo được phân tách bởi dấu phẩy.

Chúng ta [chạy ví dụ 3.15](#), kết quả ở hình 3.16

```
Date object constructor for date 7/24/49
Date object constructor for date 3/12/88
Employee object constructor: Bob Jones

Jones, Bob
Hired: 3/12/88 Birthday: 7/24/49

Test Date constructor with invalid values:
Month 14 invalid. Set to Month 1.
Day 35 invalid. Set to Day 1.
Date object constructor for date 1/1/94
```

Hình 3.16: Kết quả của ví dụ 3.15

Một đối tượng thành viên không cần được khởi tạo thông qua một bộ khởi tạo thành viên. Nếu một bộ khởi tạo thành viên không được cung cấp, constructor mặc định của đối tượng thành viên sẽ được gọi một cách tự động. Các giá trị nếu có thiết lập bởi constructor mặc định thì có thể được ghi đè bởi các hàm set.

Lớp và đối tượng-các hàm và các lớp friend

CÁC HÀM VÀ CÁC LỚP friend

Một hàm **friend** của một lớp được định nghĩa bên ngoài phạm vi của lớp đó, lúc này có quyền truy cập đến các thành viên **private** hoặc **protected** của một lớp. Một hàm hay toàn bộ lớp có thể được khai báo là một **friend** của lớp khác.

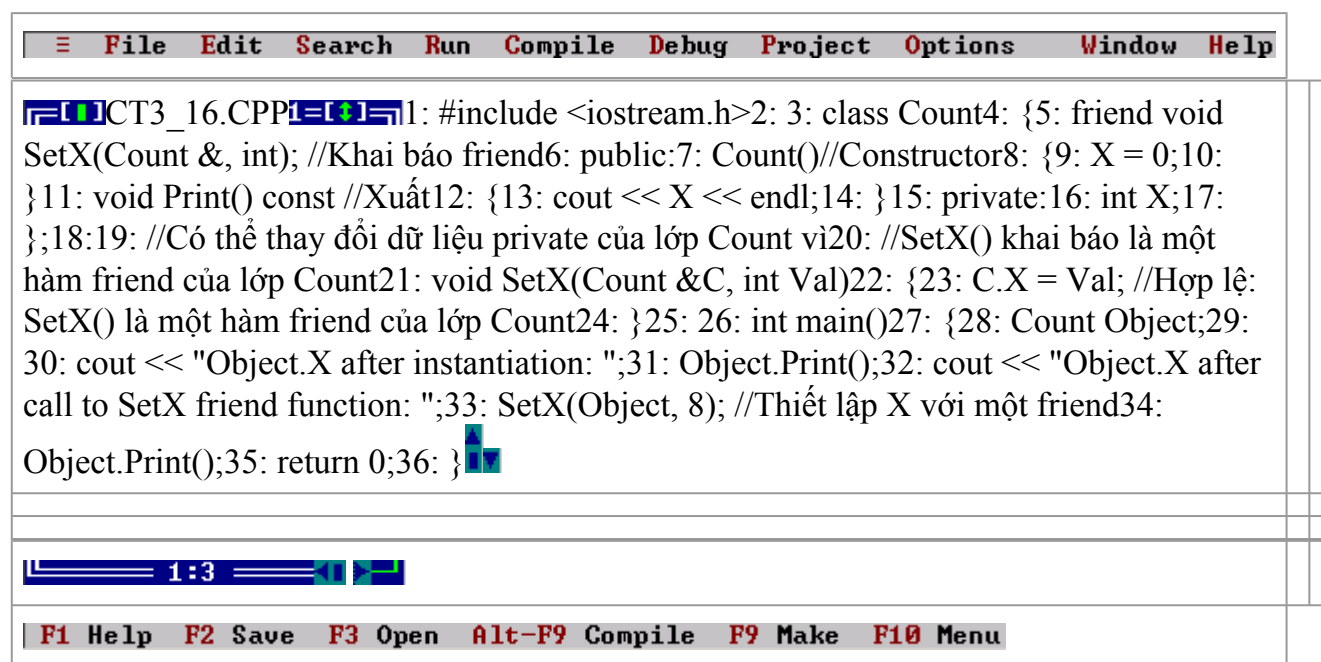
Để khai báo một hàm là một **friend** của một lớp, đứng trước prototype của hàm trong định nghĩa lớp với từ khóa **friend**. như sau:

friend <function-declarator>;

Để khai báo một lớp là **friend** của lớp khác như sau:

friend <class-name>;

[Ví dụ 3.16](#): Chương trình sau minh họa khai báo và sử dụng hàm **friend**.



```
1: #include <iostream.h>
2: 3: class Count
4: {
5:     friend void SetX(Count &, int); //Khai báo friend
6: public:
7:     Count() //Constructor
8:     {
9:         X = 0;
10:    }
11: void Print() const //Xuất
12: {
13:     cout << X << endl;
14: }
15: private:
16: int X;
17: };
18:19: //Có thể thay đổi dữ liệu private của lớp Count vì
20: //SetX() khai báo là một hàm friend của lớp Count
21: void SetX(Count &C, int Val)
22: {
23:     C.X = Val; //Hợp lệ: SetX() là một hàm friend của lớp Count
24: }
25: 26: int main()
27: {
28:     Count Object;
29:     cout << "Object.X after instantiation: ";
30:     Object.Print();
31:     cout << "Object.X after call to SetX friend function: ";
32:     SetX(Object, 8); //Thiết lập X với một friend
33:     Object.Print();
34:     return 0;
35: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 3.16](#), kết quả ở hình 3.17


```
Object,X after instantiation: 0
Object,X after call to SetX friend function: 8
```

Hình 3.17: Kết quả của ví dụ 3.16

Có thể chỉ định các hàm được đa năng hóa là các **friend** của lớp. Mỗi hàm được đa năng hóa phải được khai báo tường minh trong định nghĩa lớp như là một **friend** của lớp.

CON TRỎ THIS

Khi một hàm thành viên tham chiếu thành viên khác của lớp cho đối tượng cụ thể của lớp đó, làm thế nào C++ bảo đảm rằng đối tượng thích hợp được tham chiếu? Câu trả lời là mỗi đối tượng duy trì một con trỏ trỏ tới chính nó – gọi là con trỏ **this** – Đó là một tham số ẩn trong tất cả các tham chiếu tới các thành viên bên trong đối tượng đó. Con trỏ **this** cũng có thể được sử dụng tường minh. Mỗi đối tượng có thể xác định địa chỉ của chính mình bằng cách sử dụng từ khóa **this**.

Con trỏ **this** được sử dụng để tham chiếu cả các thành viên dữ liệu và hàm thành viên của một đối tượng. Kiểu của con trỏ **this** phụ thuộc vào kiểu của đối tượng và trong hàm thành viên con trỏ **this** được sử dụng là khai báo **const**. Chẳng hạn, một hàm thành viên không hằng của lớp *Employee* con trỏ **this** có kiểu là:

```
Employee * const //Con trỏ hằng trỏ tới đối tượng Employee
```

Đối với một hàm thành viên hằng của lớp *Employee* con trỏ **this** có kiểu là:

```
const Employee * const //Con trỏ hằng trỏ tới đối tượng Employee mà là một hằng
```

[Ví dụ 3.17](#): Chương trình sau minh họa sử dụng tường minh của con trỏ **this** để cho phép một hàm thành viên của lớp *Test* in dữ liệu *X* của một đối tượng *Test*.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>
2: 3: class Test
4: {
5: public:
6: Test(int = 0); // Constructor mặc định
7: void Print() const;
8: private:
9: int X;
10: };
11: 12:
13: Test::Test(int A)
14: {
15: X = A;
16: }
17: void Test::Print() const
18: {
19: cout << " X
20: = " << X << endl;
21: << " this->X = " << this->X << endl;
22: << " (*this).X = " <<
23: (*this).X << endl;
24: }
25: 26: int main()
27: {
28: Test A(12);
29: A.Print();
30: return
0;
31: }
```



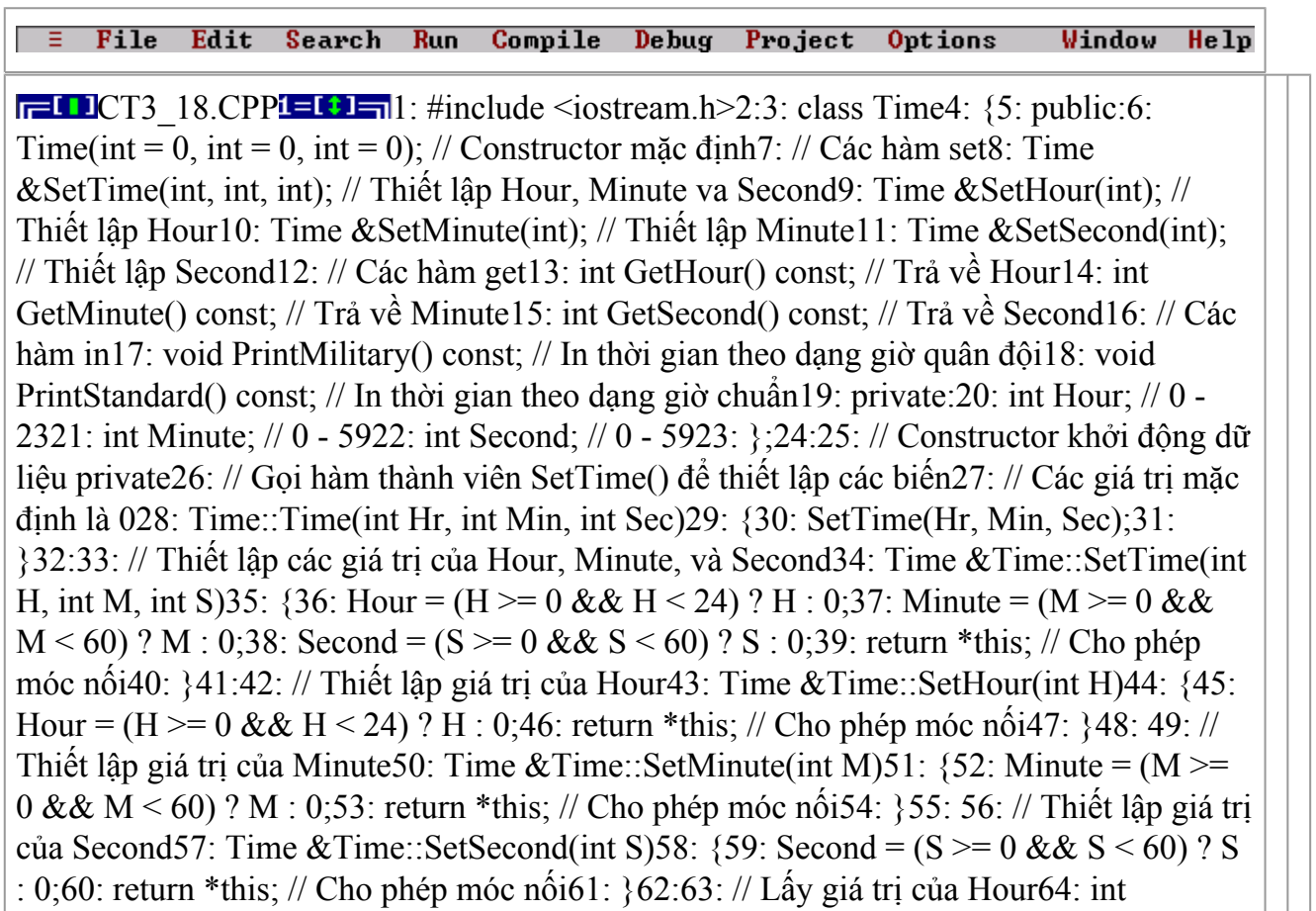

Chúng ta [chạy ví dụ 3.17](#), kết quả ở hình 3.18

```
X = 12
this->X = 12
(*this).X = 12
```

Hình 3.18: Kết quả của ví dụ 3.17

Một cách khác sử dụng con trỏ **this** là cho phép móc vào nhau các lời gọi hàm thành viên.

[Ví dụ 3.18](#): Chương trình sau minh họa trả về một tham chiếu tới một đối tượng *Time* để cho phép các lời gọi hàm thành viên của lớp *Time* được móc nối vào nhau.



```

Time::GetHour() const65: {66: return Hour;67: }68:69: // Lấy giá trị của Minute70: int
Time::GetMinute() const71: {72: return Minute;73: }74:75: // Lấy giá trị của Second76:
int Time::GetSecond() const77: {78: return Second;79: }80:81: // Hiển thị thời gian dạng
giờ quân đội: HH:MM:SS82: void Time::PrintMilitary() const83: {84: cout << (Hour <
10 ? "0" : "") << Hour << ":"85:    << (Minute < 10 ? "0" : "") << Minute << ":"86:
<< (Second < 10 ? "0" : "") << Second;87: }88:89: // Hiển thị thời gian dạng chuẩn:
HH:MM:SS AM (hay PM)90: void Time::PrintStandard() const91: {92: cout << ((Hour
== 0 || Hour == 12) ? 12 : Hour % 12) << ":"93:    << (Minute < 10 ? "0" : "") <<
Minute << ":"94:    << (Second < 10 ? "0" : "") << Second95:    << (Hour < 12 ? "
AM" : " PM");96: }97:100: int main()101: {102: Time T;103:104: // Các lời gọi móc nối
vào nhau 105: T.SetHour(18).SetMinute(30).SetSecond(22); 106: cout << "Military time:
";107: T.PrintMilitary();108: cout << endl << "Standard time: ";109:
T.PrintStandard();110: cout << endl << endl << "New standard time: ";111: // Các lời gọi
móc nối vào nhau112: T.SetTime(20, 20, 20).PrintStandard();113: cout << endl;114:
return 0;115: }

```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

Các hàm thành viên *SetTime()*, *SetHour()*, *SetMinute()* và *SetSecond()* mỗi hàm đều trả về ***this** với kiểu trả về là *Time &*. Toán tử chấm liên kết từ trái sang phải, vì vậy biểu thức:

T.SetHour(18).SetMinute(30).SetSecond(22);

Đầu tiên gọi *T.SetHour(18)* thì trả về một tham chiếu tới đối tượng *T* là giá trị của lời gọi hàm này. Phần còn lại của biểu thức được hiểu như sau:

T.SetMinute(30).SetSecond(22);

T.SetMinute(30) gọi thực hiện và trả về tương đương của *T*. Phần còn của biểu thức là:

T.SetSecond(22);

Chúng ta [chạy ví dụ 3.18](#), kết quả ở hình 3.19

```
Military time: 18:30:22
Standard time: 6:30:22 PM

New standard time: 8:20:20 PM
```

Hình 3.19: Kết quả của ví dụ 3.18

CÁC ĐỐI TƯỢNG ĐƯỢC CẤP PHÁT ĐỘNG

Các đối tượng có thể được cấp phát động giống như các dữ liệu khác bằng toán tử **new** và **delete**. Chẳng hạn:

```
Time *TimePtr = new Time(1,20,26);
```

```
.....
```

```
delete TimePtr;
```

CÁC THÀNH VIÊN TÍNH CỦA LỚP

Bình thường, mỗi đối tượng của một lớp có bản sao chép của chính nó của tất cả các thành viên dữ liệu của lớp. Trong các trường hợp nhất định chỉ có duy nhất một bản chép thành viên dữ liệu đặc biệt cần phải dùng chung bởi tất cả các đối tượng của một lớp. Một thành viên dữ liệu tĩnh được sử dụng cho những điều đó và các lý do khác. Một thành viên dữ liệu tĩnh biểu diễn thông tin toàn lớp (class-wide). Khai báo một thành viên tĩnh bắt đầu với từ khóa **static**.

Mặc dù các thành viên dữ liệu tĩnh có thể giống như các biến toàn cục, các thành viên dữ liệu tĩnh có phạm vi lớp. Các thành viên tĩnh có thể là **public**, **private** hoặc **protected**. Các thành viên dữ liệu tĩnh phải được khởi tạo một lần (và chỉ một lần) tại phạm vi file. Các thành viên lớp tĩnh **public** có thể được truy cập thông qua bất kỳ đối tượng nào của lớp đó, hoặc chúng có thể được truy cập thông qua tên lớp sử dụng toán tử định phạm vi. Các thành viên lớp tĩnh **private** và **protected** phải được truy cập thông qua các hàm thành viên **public** của lớp hoặc thông qua các **friend** của lớp. Các thành viên lớp tĩnh tồn tại ngay cả khi đối tượng của lớp đó không tồn tại. Để truy cập một thành viên lớp tĩnh **public** khi các đối tượng của lớp không tồn tại, đơn giản thêm vào đầu tên lớp và toán tử định phạm vi cho thành viên dữ liệu. Để truy cập một thành viên lớp tĩnh **private** hoặc **protected** khi các đối tượng của lớp không tồn tại, một hàm thành viên **public** phải được cung cấp và hàm phải được gọi bởi thêm vào đầu tên của nó với tên lớp và toán tử định phạm vi.

Ví dụ 3.19: Chương trình sau minh họa việc sử dụng thành viên dữ liệu tĩnh **private** và một hàm thành viên tĩnh **public**.

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

1: #include <iostream.h>2: #include <string.h>3: #include
<assert.h>4:5: class Employee6: {7: public:8: Employee(const char*, const char*); //
Constructor9: ~Employee(); // Destructor10: char *GetFirstName() const; // Trả về first
name11: char *GetLastName() const; // Trả về last name12: // Hàm thành viên tĩnh13:
static int GetCount(); // Trả về số đối tượng khởi tạo14: private:15: char *FirstName;16:
char *LastName;17: // static data member18: static int Count; // Số đối tượng khởi tạo19:
};20:21: // Khởi tạo thành viên dữ liệu tĩnh22: int Employee::Count = 0;23:24: // Định
nghĩa hàm thành viên tĩnh mà trả về số đối tượng khởi tạo25: int
Employee::GetCount()26: {27: return Count;28: }29:30: // Constructor cấp phát động cho
first name và last name31: Employee::Employee(const char *First, const char *Last)32:
{33: FirstName = new char[ strlen(First) + 1 ];34: assert(FirstName != 0); // Bảo đảm
vùng nhớ được cấp phát35: strcpy(FirstName, First);36: LastName = new char[
strlen(Last) + 1 ];37: assert(LastName != 0); // Bảo đảm vùng nhớ được cấp phát38:
strcpy(LastName, Last);39: ++Count; // Tăng số đối tượng lên 140: cout << "Employee
constructor for " << FirstName41:    << " " << LastName << " called." << endl;42:
}43:44: // Destructor giải phóng vùng nhớ đã cấp phát45: Employee::~~Employee()46:
{47: cout << "~Employee() called for " << FirstName48:    << " " << LastName <<
endl;49: delete FirstName;50: delete LastName;51: --Count; // Giảm số đối tượng xuống
152: }53:54: // Trả về first name55: char *Employee::GetFirstName() const56: {57: char
*TempPtr = new char[strlen(FirstName) + 1];58: assert(TempPtr != 0); // Bảo đảm vùng
nhớ được cấp phát59: strcpy(TempPtr, FirstName);60: return TempPtr;61: }62: 63: // Trả
về last name64: char *Employee::GetLastName() const65: {66: char *TempPtr = new
char[strlen(LastName) + 1];67: assert(TempPtr != 0); // Bảo đảm vùng nhớ được cấp
phát68: strcpy(TempPtr, LastName);69: return TempPtr;70: }71:72: int main()73: {74:
cout << "Number of employees before instantiation is "75:    << Employee::GetCount()
<< endl; // Sử dụng tên lớp76: Employee *E1Ptr = new Employee("Susan", "Baker");77:
Employee *E2Ptr = new Employee("Robert", "Jones");78: cout << "Number of
employees after instantiation is "79:    << E1Ptr->GetCount() << endl;80: cout << endl
<< "Employee 1: "81:    << E1Ptr->GetFirstName()82:    << " " << E1Ptr-
>GetLastName()83:    << endl << "Employee 2: "84:    << E2Ptr-
>GetFirstName()85:    << " " << E2Ptr->GetLastName() << endl << endl;86: delete
E1Ptr;87: delete E2Ptr;88: cout << "Number of employees after deletion is "89:    <<
Employee::GetCount() << endl;90:    return 0;91: }

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

```

Thành viên dữ liệu *Count* được khởi tạo là zero ở phạm vi file với lệnh:

```
int Employee::Count = 0;
```

Thành viên dữ liệu *Count* duy trì số các đối tượng của lớp *Employee* đã được khởi tạo. Khi đối tượng của lớp *Employee* tồn tại, thành viên *Count* có thể được tham chiếu thông qua bất kỳ hàm thành viên nào của một đối tượng *Employee* – trong ví dụ này, *Count* được tham chiếu bởi cả constructor lẫn destructor. Khi các đối tượng của lớp *Employee* không tồn tại, thành viên *Count* có thể vẫn được tham chiếu nhưng chỉ thông qua một lời gọi hàm thành viên tĩnh public *GetCount()* như sau:

```
Employee::GetCount()
```

Hàm *GetCount()* được sử dụng để xác định số các đối tượng của *Employee* khởi tạo hiện hành. Chú ý rằng khi không có các đối tượng trong chương trình, lời gọi hàm *Employee::GetCount()* được đưa ra. Tuy nhiên khi có các đối tượng khởi động hàm *GetCount()* có thể được gọi thông qua một trong các đối tượng như sau:

```
ElPtr->GetCount()
```

Trong chương trình ở các dòng 34, 37, 58 và 67 sử dụng hàm **assert()** (định nghĩa trong *assert.h*). Hàm này kiểm tra giá trị của biểu thức. Nếu giá trị của biểu thức là 0 (false), hàm **assert()** in một thông báo lỗi và gọi hàm **abort()** (định nghĩa trong *stdlib.h*) để kết thúc chương trình thực thi. Nếu biểu thức có giá trị khác 0 (true) thì chương trình tiếp tục. Điều này rất có ích cho công cụ debug đối với việc kiểm tra nếu một biến có giá trị đúng. Chẳng hạn hàm ở dòng 34 hàm **assert()** kiểm tra con trỏ *FirstName* để xác định nếu nó không bằng 0 (null). Nếu điều kiện trong khẳng định (assertion) cho trước là đúng, chương trình tiếp tục mà không ngắt. Nếu điều kiện trong khẳng định cho trước là sai, một thông báo lỗi chứa số dòng, điều kiện được kiểm tra, và tên file trong đó sự khẳng định xuất hiện được in, và chương trình kết thúc. Khi đó lập trình viên có thể tập trung vào vùng này của đoạn mã để tìm lỗi.

Các khẳng định không phải xóa từ chương trình khi debug xong. Khi các khẳng định không còn cần thiết cho mục đích debug trong một chương trình, dòng sau:

```
#define NDEBUG
```

được thêm vào ở đầu file chương trình. Điều này phát sinh tiền xử lý bỏ qua tất cả các khẳng định thay thế cho lập trình viên xóa mỗi khẳng định bằng tay.

Chúng ta [chạy ví dụ 3.19](#), kết quả ở hình 3.20

```
Number of employees before instantiation is 0
Employee constructor for Susan Baker called.
Employee constructor for Robert Jones called.
Number of employees after instantiation is 2

Employee 1: Susan Baker
Employee 2: Robert Jones

~Employee() called for Susan Baker
~Employee() called for Robert Jones
Number of employees after deletion is 0
```

Hình 3.20: Kết quả của ví dụ 3.19

Một hàm thành viên có thể được khai báo là **static** nếu nó không truy cập đến các thành viên không tĩnh. Không giống như các thành viên không tĩnh, một hàm thành viên tĩnh không có con trỏ **this** bởi vì các thành viên dữ liệu tĩnh và các hàm thành viên tĩnh tồn tại độc lập với bất kỳ đối tượng nào của lớp.

Chú ý: Hàm thành viên dữ liệu tĩnh không được là **const**.

Bài tập chương 3

BÀI TẬP

Bài 1: Xây dựng lớp Stack, dữ liệu bao gồm đỉnh stack và vùng nhớ của stack. Các thao tác gồm:

Khởi động stack.

Kiểm tra stack có rỗng không?

Kiểm tra stack có đầy không?

Push và pop.

Bài 2: Xây dựng lớp hình trụ Cylinder, dữ liệu bao gồm bán kính và chiều cao của hình trụ. Các thao tác gồm hàm tính diện tích toàn phần và thể tích của hình trụ đó.

Bài 3: Hãy xây dựng một lớp Point cho các điểm trong không gian ba chiều (x,y,z). Lớp chứa một constructor mặc định, một hàm Negate() để biến đổi điểm thành đại lượng có dấu âm, một hàm Norm() trả về khoảng cách từ gốc và một hàm Print().

Bài 4: Xây dựng một lớp Matrix cho các ma trận bao gồm một constructor mặc định, hàm xuất ma trận, nhập ma trận từ bàn phím, cộng hai ma trận, trừ hai ma trận và nhân hai ma trận.

Bài 5: Xây dựng một lớp Matrix cho các ma trận vuông bao gồm một constructor mặc định, hàm xuất ma trận, tính định thức và tính ma trận nghịch đảo.

Bài 6: Xây dựng lớp Person để quản lý họ tên, năm sinh, điểm chín môn học của tất cả các học viên của lớp học. Cho biết bao nhiêu học viên trong lớp được phép làm luận văn tốt nghiệp, bao nhiêu học viên thi tốt nghiệp, bao nhiêu người phải thi lại và tên môn thi lại. Tiêu chuẩn để xét:

Làm luận văn phải có điểm trung bình lớn hơn 7 trong đó không có môn nào dưới 5.

Thi tốt nghiệp khi điểm trung bình không lớn hơn 7 và điểm các môn không dưới 5.

Thi lại có môn dưới 5.

Bài 7: Xây dựng một lớp String. Mỗi đối tượng của lớp String sẽ đại diện một chuỗi ký tự. Các thành viên dữ liệu là chiều dài chuỗi và chuỗi ký tự thực. Ngoài constructor và

destructor còn có các phương thức như tạo một chuỗi với chiều dài cho trước, tạo một chuỗi từ một chuỗi đã có.

Bài 8: Xây dựng một lớp Vector để lưu trữ vector gồm các số thực. Các thành viên dữ liệu gồm:

Kích thước vector.

Một mảng động chứa các thành phần của vector.

Ngoài constructor và destructor, còn có các phương thức tính tích vô hướng của hai vector, tính chuẩn của vector (theo chuẩn bất kỳ nào đó).

Bài 9: Xây dựng lớp Employee gồm họ tên và chứng minh nhân dân. Ngoài constructor còn có phương thức nhập, xuất họ tên và chứng minh nhân dân ra màn hình.

Đa năng hóa toán tử-dẫn nhập

DẪN NHẬP

Trong chương 3, chúng ta đã tìm hiểu các điều cơ bản của các lớp C++ và khái niệm kiểu dữ liệu trừu tượng (ADTs). Các thao tác trên các đối tượng của lớp (nghĩa là các thực thể của ADTs) được thực hiện bởi gọi các thông điệp (dưới dạng các lời gọi hàm thành viên) tới các đối tượng. Ký pháp gọi hàm này thì công kênh cho các loại lớp nhất định, đặc biệt là các lớp toán học. Đối với các loại lớp này sẽ là đẹp để sử dụng tập các toán tử có sẵn phong phú của C++ để chỉ rõ các thao tác của đối tượng. Trong chương này tìm hiểu làm thế nào cho phép các toán tử của C++ làm việc với các đối tượng của lớp. Xử lý này được gọi là đa năng hóa toán tử (operator overloading).

Toán tử << được sử dụng nhiều mục đích trong C++ đó là toán tử chèn dòng (stream-insertion) và toán tử dịch chuyển trái. Đây là một ví dụ của đa năng hóa toán tử. Tương tự >> cũng được đa năng hóa. Nó được sử dụng vừa toán tử trích dòng (stream-extraction) và toán tử dịch chuyển phải.

C++ cho phép các lập trình viên đa năng hóa hầu hết các toán tử để biểu thị ngữ cảnh mà trong đó chúng được sử dụng. Trình biên dịch phát sinh đoạn mã thích hợp dựa trên kiểu mà trong đó toán tử được sử dụng. Một vài toán tử được đa năng hóa thường xuyên, đặc biệt là toán tử gán và các toán tử số học như + và -. Công việc thực hiện bởi đa năng hóa các toán tử cũng có thể được thực hiện bởi các lời gọi hàm tường minh, nhưng ký pháp thường sử dụng dễ dàng để đọc.

CÁC NGUYÊN TẮC CƠ BẢN CỦA ĐA NĂNG HÓA TOÁN TỬ

Lập trình viên có thể sử dụng các kiểu có sẵn và có thể định nghĩa các kiểu mới. Các kiểu có thể được sử dụng với tập các toán tử phong phú. Các toán tử cung cấp cho các lập trình viên với ký pháp ngắn gọn cho việc biểu thị các thao tác của đối tượng của các kiểu có sẵn.

Các lập trình viên có thể sử dụng các toán tử với các kiểu do người dùng định nghĩa. Mặc dù C++ không cho phép các toán tử mới được tạo, nó cho phép các toán tử đã tồn tại được đa năng hóa sao cho khi các toán tử này được sử dụng với các đối tượng của lớp, các toán tử có ý nghĩa thích hợp các kiểu mới. Đây chính là một đặc điểm mạnh của C++.

Các toán tử được đa năng hóa bằng cách viết một định nghĩa hàm (bao gồm phần đầu và thân) như khi chúng ta viết một hàm bình thường, ngoại trừ tên hàm bây giờ trở thành

từ khóa **operator** theo sau bởi ký hiệu của toán tử được đa năng hóa. Prototype của nó có dạng như sau:

```
typeoperatoroperator_symbol ( parameter_list );
```

Để sử dụng một toán tử một các đối tượng của lớp, toán tử phải được đa năng hóa ngoại trừ hai điều. Điều thứ nhất toán tử gán có thể sử dụng với mọi lớp mà không cần đa năng hóa. Cách cư xử mặc định của toán tử gán là một phép gán thành viên của các thành viên dữ liệu của lớp. Chúng ta nhận thấy rằng sao chép thành viên mặc định thì nguy hiểm đối với các lớp với các thành viên mà được cấp phát động. Chúng ta sẽ đa năng hóa một cách tường minh toán tử gán đối với các lớp như thế. Điều thứ hai toán tử địa chỉ (&) cũng có thể được sử dụng với các đối tượng của bất kỳ lớp nào mà không cần đa năng hóa; Nó trả về địa chỉ của đối tượng trong bộ nhớ. Toán tử địa chỉ cũng có thể được đa năng hóa.

CÁC GIỚI HẠN CỦA ĐA NĂNG HÓA TOÁN TỬ

Phần lớn các toán tử của C++ có thể được đa năng hóa. Hình 4.1 cho thấy các toán tử có thể được đa năng hóa và hình 4.1 là các toán tử không thể đa năng hóa.

+	-	*	/	%	^	&	
~	!	=	<	>	+=	-=	*=
/=	%=	^=	&=	=	<<	>>	>>=
<<=	==	!=	<=	>=	&&		++
--	->*	,	->	[]	()	new	delete

Hình 4.1: Các toán tử có thể được đa năng hóa

.	.*	::	?:	sizeof
---	----	----	----	--------

Hình 4.2: Các toán tử không thể đa năng hóa

Chú ý rằng toán tử ngoặc tròn () trong bảng 4.1 là toán tử gọi hàm. Vì toán tử này đứng sau tên hàm có thể chứa trong nó nhiều tham số do đó toán tử ngoặc tròn là một toán tử nhiều ngôi.

Thứ tự ưu tiên của một toán tử không thể được thay đổi bởi đa năng hóa. Điều này có thể dẫn tới các tình trạng bất tiện trong đó một toán tử được đa năng hóa theo một cách đối với mức độ ưu tiên cố định của nó thì không thích hợp. Tuy nhiên, các dấu ngoặc

đơn có thể được sử dụng để đặt thứ tự ước lượng của các toán tử đã đa năng hóa trong một biểu thức.

Tính kết hợp của một toán tử không thể được thay đổi bởi đa năng hóa. Các tham số mặc định không thể sử dụng với một toán tử đa năng hóa.

Không thể thay đổi số các toán hạng mà một toán tử yêu cầu: Đa năng hóa các toán tử một ngôi vẫn là các toán tử một ngôi; đa năng hóa các toán tử hai ngôi vẫn là các toán tử hai ngôi. Toán tử ba ngôi duy nhất (`?:`) của C++ không thể đa năng hóa. Các toán tử `&`, `*`, `+` và `-` mỗi toán tử có các phiên bản một và hai ngôi.; Các phiên bản một và hai ngôi này có thể được đa năng hóa riêng biệt.

Ý nghĩa của làm sao một toán tử làm việc trên các đối tượng của các kiểu có sẵn không thể thay đổi bởi việc đa năng hóa toán tử. Chẳng hạn, lập trình viên không thể thay đổi ý nghĩa của làm sao toán tử `(+)` cộng hai số nguyên. Việc đa năng hóa toán tử chỉ làm việc với các đối tượng của các kiểu do người dùng định nghĩa hoặc với một sự pha trộn của một đối tượng của kiểu do người dùng định nghĩa và một đối tượng của một kiểu có sẵn.

Đa năng hóa một toán tử gán và một toán tử cộng để cho phép các lệnh như là:

```
object2 = object2 + object1
```

không bao hàm toán tử `+=` cũng được đa năng hóa để phép các lệnh như là:

```
object2 += object1
```

Hành vi như thế có thể được thực hiện bởi việc đa năng hóa rõ ràng toán tử `+=` cho lớp đó.

CÁC HÀM TOÁN TỬ CÓ THỂ LÀ CÁC THÀNH VIÊN CỦA LỚP HOẶC KHÔNG LÀ CÁC THÀNH VIÊN

Các hàm toán tử có thể là các hàm thành viên hoặc hàm không thành viên; hàm không thành viên thường là các hàm **friend**. Các hàm thành viên sử dụng ngầm con trỏ **this** để chứa một trong các tham số đối tượng lớp của chúng. Tham số lớp đó phải được liệt kê một cách tường minh trong lời gọi hàm không thành viên.

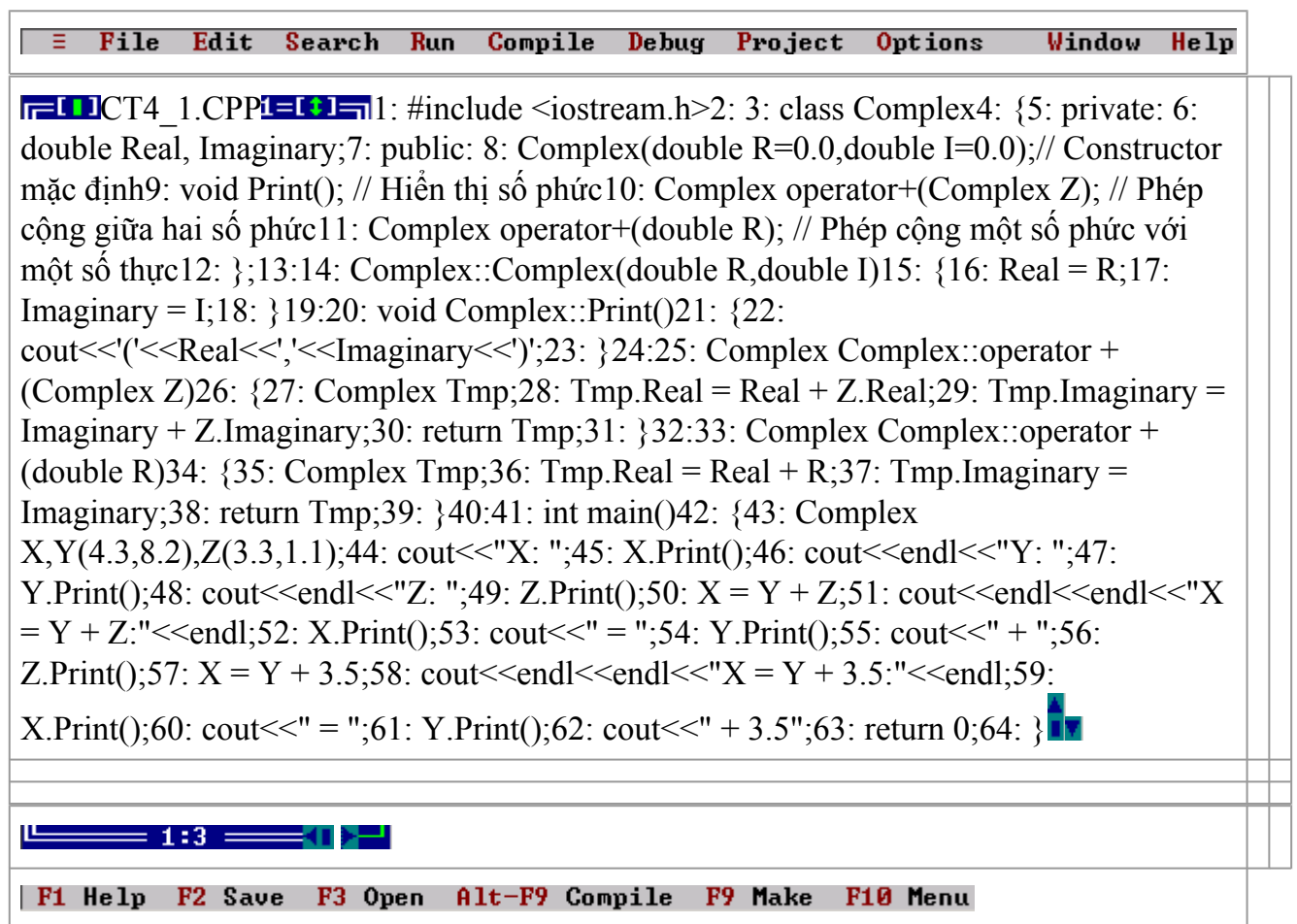
Khi đa năng hóa `()`, `[]`, `->` hoặc `=`, hàm đa năng hóa toán tử phải được khai báo như một thành viên lớp. Đối với các toán tử khác, các hàm đa năng hóa toán tử có thể là các hàm không thành viên (thường là các hàm **friend**).

Liệu có phải một hàm toán tử được cài đặt như một hàm thành viên hoặc như hàm không thành viên, toán tử vẫn còn được sử dụng cùng cách trong biểu thức. Như vậy cách là cách cài đặt nào tốt nhất?

Khi một hàm toán tử được cài đặt như một hàm thành viên, toán hạng cực trái phải là một đối tượng lớp của toán tử. Nếu toán hạng bên trái phải là một đối tượng của lớp khác hoặc một kiểu có sẵn thì hàm toán tử này phải được cài đặt như hàm không thành viên. Một hàm toán tử cài đặt như hàm không thành viên cần là một **friend** nếu hàm phải truy cập đến các thành viên **private** hoặc **protected**.

Các hàm thành viên chỉ được gọi khi toán hạng trái của một toán tử hai ngôi là một đối tượng cụ thể của lớp đó, hoặc khi toán hạng đơn của một toán tử một ngôi là một đối tượng của lớp đó.

Ví dụ 4.1: Chúng ta xây dựng lớp số phức với tên lớp là *Complex* và đa năng hóa toán tử + trên lớp này.



```
1: #include <iostream.h>
2: 3: class Complex
4: {
5: private:
6: double Real, Imaginary;
7: public:
8: Complex(double R=0.0,double I=0.0); // Constructor mặc định
9: void Print(); // Hiển thị số phức
10: Complex operator+(Complex Z); // Phép cộng giữa hai số phức
11: Complex operator+(double R); // Phép cộng một số phức với một số thực
12: };
13: 14: Complex::Complex(double R,double I)
15: {
16: Real = R;
17: Imaginary = I;
18: }
19: 20: void Complex::Print()
21: {
22: cout<<'('<<Real<<','<<Imaginary<<')';
23: }
24: 25: Complex Complex::operator + (Complex Z)
26: {
27: Complex Tmp;
28: Tmp.Real = Real + Z.Real;
29: Tmp.Imaginary = Imaginary + Z.Imaginary;
30: return Tmp;
31: }
32: 33: Complex Complex::operator + (double R)
34: {
35: Complex Tmp;
36: Tmp.Real = Real + R;
37: Tmp.Imaginary = Imaginary;
38: return Tmp;
39: }
40: 41: int main()
42: {
43: Complex X,Y(4.3,8.2),Z(3.3,1.1);
44: cout<<"X: ";
45: X.Print();
46: cout<<endl<<"Y: ";
47: Y.Print();
48: cout<<endl<<"Z: ";
49: Z.Print();
50: X = Y + Z;
51: cout<<endl<<endl<<"X = Y + Z:"<<endl;
52: X.Print();
53: cout<<" = ";
54: Y.Print();
55: cout<<" + ";
56: Z.Print();
57: X = Y + 3.5;
58: cout<<endl<<endl<<"X = Y + 3.5:"<<endl;
59: X.Print();
60: cout<<" = ";
61: Y.Print();
62: cout<<" + 3.5";
63: return 0;
64: }
```

Hàm thành viên toán tử **operator + ()** (từ dòng 25 đến 31 và từ dòng 33 đến 39) trả về một đối tượng có kiểu *Complex* là tổng của hai số phức hoặc tổng của một số phức với

một số thực. Chú ý rằng đối tượng tạm thời *Tmp* được dùng bên trong hàm **operator + ()** để giữ kết quả, và đó là đối tượng được trả về.

Chúng ta [chạy ví dụ 4.1](#), kết quả ở hình 4.3

```
X: (0,0)
Y: (4.3,8.2)
Z: (3.3,1.1)

X = Y + Z:
(7.6,9.3) = (4.3,8.2) + (3.3,1.1)

X = Y + 3.5:
(7.8,8.2) = (4.3,8.2) + 3.5
```

Hình 4.3: Kết quả của ví dụ 4.1

Do đa năng hóa toán tử **+** trên lớp *Complex* ở ví dụ 4.1, chúng ta có thể viết:

```
X = Y + Z;
```

Câu lệnh này được trình biên dịch hiểu:

```
X = Y.operator + (Z);
```

Như vậy, trong biểu thức $Y + Z$ đối tượng bên trái toán tử **+** (là đối tượng *Y*) là đối tượng mà qua đó, hàm thành viên toán tử **operator + ()** được gọi. Do đó hàm thành viên toán tử **+** chỉ nhận một tham số là đối tượng bên phải toán tử và đối tượng bên trái toán tử là đối tượng tạo lời gọi cho hàm toán tử và được truyền bởi con trỏ **this**.

Hàm **operator + ()** trả về một đối tượng *Complex*. Do vậy chúng ta có thể viết:

```
(Y + Z).Print();
```

để in trên màn hình số phức của đối tượng được trả về. Đối tượng do $Y + Z$ sinh ra như vậy là một đối tượng tạm thời. Nó sẽ không tồn tại khi hàm thành *Print()* kết thúc.

Hơn nữa khi trả về một đối tượng, toán tử **+** cho phép một chuỗi phép cộng. Nên chúng ta cũng có thể viết:

```
X = X + Y + Z;
```

Tuy nhiên chúng ta không thể nào viết được câu lệnh sau:

```
X = 3.5 + Y; // Lỗi !!!
```

Chính vì lý do này chúng ta chọn một hàm không thành viên để đa năng hóa một toán tử để cho phép toán tử được giao hoán. Chú ý rằng hàm không thành viên không cần thiết phải là hàm **friend** nếu các hàm set và get thích hợp tồn tại trong phần giao diện public, và đặt biệt nhất nếu các hàm set và get là các hàm **inline**.

Để đa năng hóa toán tử << phải có một toán hạng trái của kiểu **ostream &** (như là **cout** trong biểu thức `cout<<X`), vì thế nó phải là hàm không thành viên. Tương tự, đa năng hóa toán tử >> phải có một toán hạng trái của kiểu **istream &** (như là **cin** trong biểu thức `cin>>X`), vì thế nó cũng phải là hàm không thành viên.

Ngoại trừ đa năng hóa toán tử >> và << liên quan đến dòng nhập/xuất dữ liệu chúng ta có hình 4.4 về cách đa năng hóa toán tử như sau:

Biểu thức	Hàm thành viên	Hàm không thành viên
<code>a#b</code>	<code>a.operator#(b)</code>	<code>operator#(a,b)</code>
<code>#a</code>	<code>a.operator()</code>	<code>operator#(a)</code>
<code>a=b</code>	<code>a.operator=(b)</code>	
<code>a[b]</code>	<code>a.operator[](b)</code>	
<code>a(b)</code>	<code>a.operator()(b)</code>	
<code>a-></code>	<code>a.operator->()</code>	
<code>a++</code>	<code>a.operator++(0)</code>	<code>operator++(a,0)</code>
<code>a--</code>	<code>a.operator--(0)</code>	<code>operator--(a,0)</code>

Hình 4.4: Việc cài đặt các hàm toán tử

ĐA NĂNG HOÁ CÁC TOÁN TỬ HAI NGÔI

Các toán tử hai ngôi được đa năng hóa trong hình 4.5 sau:

Toán tử	Ví dụ	Toán tử	Ví dụ	Toán tử	Ví dụ
<code>+</code>	<code>a+b</code>	<code>+=</code>	<code>a+=b</code>	<code><<=</code>	<code>a<<=b</code>
<code>-</code>	<code>a-b</code>	<code>-=</code>	<code>a-=b</code>	<code>==</code>	<code>a==b</code>

*	a*b	*=	a*=b	!=	a!=b
/	a/b	/=	a/=b	<=	a<=b
%	a%b	%=	a%=b	>=	a>=b
^	a^b	=	a^=b	&&	a&& b
&	a&b	&=	a&=b		a b
	a b	=	a =b	,	a,b
=	a=b	<<	a<<b	[]	a[b]
<	a>	a>>b	->*	a->*b
>	a>b	>>=	a>>=b		

Hình 4.5: Các toán tử hai ngôi được đa năng hóa

Một toán tử hai ngôi có thể được đa năng hóa như là hàm thành viên không tĩnh với một tham số hoặc như một hàm không thành viên với hai tham số (một trong các tham số này phải là hoặc là một đối tượng lớp hoặc là một tham chiếu đến đối tượng lớp).

Ví dụ 4.2: Chúng ta xây dựng lớp số phức với tên lớp là *Complex* và đa năng hóa các toán tử tính toán + - += -= và các toán tử so sánh == != > >= < <= với các hàm toán tử là các hàm thành viên.

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
CT4_2.CPP1: #include <iostream.h>2: #include <math.h>3:4: class
Complex5: {6: private: 7: double Real, Imaginary;8: public: 9: Complex(); // Constructor
mặc định10: Complex(double R,double I);11: Complex (const Complex & Z); //
Constructor sao chép12: Complex (double R); // Constructor chuyển đổi13: void Print();
// Hiển thị số phức14: // Các toán tử tính toán15: Complex operator + (Complex Z);16:
Complex operator - (Complex Z);17: Complex operator += (Complex Z);18: Complex
operator -= (Complex Z);19: // Các toán tử so sánh20: int operator == (Complex Z);21:
int operator != (Complex Z);22: int operator > (Complex Z);23: int operator >= (Complex
Z);24: int operator < (Complex Z);25: int operator <= (Complex Z);26: private: 27:
double Abs(); // Giá trị tuyệt đối của số phức28: };29:30: Complex::Complex()31: {32:
Real = 0.0;33: Imaginary = 0.0;34: }35:36: Complex::Complex(double R,double I)37:
{38: Real = R;39: Imaginary = I;40: }41:42: Complex::Complex(const Complex & Z)43:
{44: Real = Z.Real;45: Imaginary = Z.Imaginary;46: }47:48: Complex::Complex(double
R)49: {50: Real = R;51: Imaginary = 0.0;52: }53:54: void Complex::Print()55: {56:
cout<<'('<<Real<<','<<Imaginary<<')';57: }58:59: Complex Complex::operator +
(Complex Z)60: {61: Complex Tmp;6263: Tmp.Real = Real + Z.Real;64: Tmp.Imaginary

```

```

= Imaginary + Z.Imaginary;65: return Tmp;66: }67:68: Complex Complex::operator -
(Complex Z)69: {70: Complex Tmp;71:72: Tmp.Real = Real - Z.Real;73: Tmp.Imaginary
= Imaginary - Z.Imaginary;74: return Tmp;75: }76:77: Complex Complex::operator +=
(Complex Z)78: {79: Real += Z.Real;80: Imaginary += Z.Imaginary;81: return *this;82:
}83:84: Complex Complex::operator -= (Complex Z)85: {86: Real -= Z.Real;87:
Imaginary -= Z.Imaginary;88: return *this;89: }90:91: int Complex::operator ==
(Complex Z)92: {93: return (Real == Z.Real) && (Imaginary == Z.Imaginary);94:
}95:96: int Complex::operator != (Complex Z)97: {98: return (Real != Z.Real) ||
(Imaginary != Z.Imaginary);99: }100:101: int Complex::operator > (Complex Z)102:
{103: return Abs() > Z.Abs();104: }105:106: int Complex::operator >= (Complex Z)107:
{108: return Abs() >= Z.Abs();109: }110:111: int Complex::operator < (Complex Z)112:
{113: return Abs() < Z.Abs();114: }115:116: int Complex::operator <= (Complex Z)117:
{118: return Abs() <= Z.Abs();119: }120:121: double Complex::Abs()122: {123: return
sqrt(Real*Real+Imaginary*Imaginary);124: }125:126: int main()127: {128: Complex X,
Y(4.3,8.2), Z(3.3,1.1), T;129:130: cout<<"X: ";131: X.Print();132: cout<<endl<<"Y:
";133: Y.Print();134: cout<<endl<<"Z: ";135: Z.Print();136: cout<<endl<<"T: ";137:
T.Print();138: T=5.3;// Gọi constructor chuyển kiểu139: cout<<endl<<endl<<"T =
5.3"<<endl;140: cout<<"T: ";141: T.Print();142: X = Y + Z;143: cout<<endl<<endl<<"X
= Y + Z: ";144: X.Print();145: cout<<" = ";146: Y.Print();147: cout<<" + ";148:
Z.Print();149: X = Y - Z;150: cout<<endl<<"X = Y - Z: ";151: X.Print();152: cout<<" =
";153: Y.Print();154: cout<<" - ";155: Z.Print();156: cout<<endl<<endl<<"Y += T i.e
";157: Y.Print();158: cout<<" += ";159: T.Print();160: Y += T;161: cout<<endl<<"Y:
";162: Y.Print();163: cout<<endl<<"Z -= T i.e ";164: Z.Print();165: cout<<" -= ";166:
T.Print();167: Z -= T;168: cout<<endl<<"Z: ";169: Z.Print();170: Complex U(X);// Gọi
constructor sao chép171: cout<<endl<<endl<<"U: ";172: U.Print();173:
cout<<endl<<endl<<"Evaluating: X==U"<<endl;174: if (X==U)175: cout<<"They are
equal"<<endl;176: cout<<"Evaluating: Y!=Z"<<endl;177: if (Y!=Z)178: cout<<"They
are not equal ==> ";179: if (Y>Z)180: cout<<"Y>Z";181: else182: cout<<"Y<Z";183:
return 0;184: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 4.2](#), kết quả ở hình 4.6


```

X: (0,0)
Y: (4,3,8,2)
Z: (3,3,1,1)
T: (0,0)

T = 5,3
T: (5,3,0)

X = Y + Z: (7,6,9,3) = (4,3,8,2) + (3,3,1,1)
X = Y - Z: (7,6,9,3) = (4,3,8,2) - (3,3,1,1)

Y += T i.e (4,3,8,2) += (5,3,0)
Y: (9,6,8,2)
Z -= T i.e (3,3,1,1) -= (5,3,0)
Z: (-2,1,1)

U: (7,6,9,3)

Evaluating: X==U
They are equal
Evaluating: Y!=Z
They are not equal => Y>Z

```

Hình 4.6: Kết quả của ví dụ 4.2

Dòng thứ 11 của chương trình ở ví dụ 4.2:

```
Complex(const Complex &Z);
```

là một constructor sao chép (copy constructor). Nó khởi động một đối tượng lớp bằng cách tạo một sao chép của một đối tượng lớp đó. Constructor sao chép thực hiện công việc giống như toán tử sao chép nhưng nó có một vai trò đặc biệt. Constructor sao chép chỉ nhận tham số là một tham chiếu chỉ đến đối tượng thuộc chính lớp mà nó được định nghĩa. Các constructor sao chép được dùng mỗi khi một sự sao chép của một đối tượng cần thiết như khi có sự truyền tham số bằng trị, khi trả về một đối tượng từ hàm, hoặc khi khởi động một đối tượng mà được sao chép từ đối tượng khác của cùng lớp. Chẳng hạn:

```
Complex A(3.5, 4.5);
```

```
Complex B(A); // Gọi constructor sao chép
```

```
Complex C = B; // Gọi constructor sao chép
```

```
.....
```

```
Complex MyFunc(Complex Z) // Gọi constructor sao chép
```

```
{
```

```
return Z; // Gọi constructor sao chép
```

```
}
```

Chúng ta chú ý rằng, dấu = trong câu lệnh trên ứng với constructor sao chép chứ không phải là toán tử gán. Nếu chúng ta không định nghĩa constructor sao chép, trình biên dịch tạo ra một constructor sao chép mặc định sẽ sao chép từng thành viên một.

Ở dòng 12 của chương trình ở ví dụ 4.2:

```
Complex(double R);
```

là một constructor chuyển đổi (conversion constructor). Constructor này lấy một tham số **double** và khởi tạo đối tượng *Complex* mà phần thực bằng giá trị tham số truyền vào và phần ảo bằng 0.0 (từ dòng 48 đến 52). Bất kỳ một constructor nào có tham số đơn có thể được nghĩ như một constructor chuyển đổi. Constructor chuyển đổi sẽ đổi một số thực thành một đối tượng *Complex* rồi gán cho đối tượng đích *Complex*. Chẳng hạn:

```
T = 3.5; // Ngầm định: T = Complex(3.5)
```

Trình biên dịch tự động dùng constructor chuyển đổi để tạo một đối tượng tạm thời *Complex*, rồi dùng toán tử gán để gán đối tượng tạm thời này cho đối tượng khác của *Complex*. Chẳng hạn câu lệnh sau vẫn đúng:

```
X = Y + 3.5; // Ngầm định: X = Y + Complex(3.5);
```

Như vậy một constructor chuyển đổi được sử dụng để thực hiện một sự chuyển đổi ngầm định.

[Ví dụ 4.3:](#) Lấy lại ví dụ 4.2 nhưng các hàm toán tử +, - và các hàm toán tử so sánh là hàm không thành viên.



```

1: #include <iostream.h>2: #include <math.h>3:4: class
Complex5: {6: private: 7: double Real,Imaginary;8: public: 9: Complex(); // Constructor
mặc định10: Complex(double R,double I);11: Complex (const Complex & Z); //
Constructor sao chép12: Complex (double R); // Constructor chuyển đổi13: void Print();
// Hiển thị số phức14: // Các toán tử tính toán15: friend Complex operator + (Complex
Z1,Complex Z2);16: friend Complex operator - (Complex Z1,Complex Z2);17: Complex
operator += (Complex Z);18: Complex operator -= (Complex Z);19: // Các toán tử so
sánh20: friend int operator == (Complex Z1,Complex Z2);21: friend int operator !=
(Complex Z1,Complex Z2);22: friend int operator > (Complex Z1,Complex Z2);23:
friend int operator >= (Complex Z1,Complex Z2);24: friend int operator < (Complex
Z1,Complex Z2);25: friend int operator <= (Complex Z1,Complex Z2);26: private: 27:
double Abs(); // Giá trị tuyệt đối của số phức28: };29:30: Complex::Complex()31: {32:
Real = 0.0;33: Imaginary = 0.0;34: }35:36: Complex::Complex(double R,double I)37:
{38: Real = R;39: Imaginary = I;40: }41:42: Complex::Complex(const Complex & Z)43:
{44: Real = Z.Real;45: Imaginary = Z.Imaginary;46: }47:48: Complex::Complex(double
R)49: {50: Real = R;51: Imaginary = 0.0;52: }53:54: void Complex::Print()55: {56:
cout<<'('<<Real<<','<<Imaginary<<')';57: }58:59: Complex operator + (Complex
Z1,Complex Z2)60: {61: Complex Tmp;62:63: Tmp.Real = Z1.Real + Z2.Real;64:
Tmp.Imaginary = Z1.Imaginary + Z2.Imaginary;65: return Tmp;66: }67:68: Complex
operator - (Complex Z1,Complex Z2)69: {70: Complex Tmp;71:72: Tmp.Real = Z1.Real
- Z2.Real;73: Tmp.Imaginary = Z1.Imaginary - Z2.Imaginary;74: return Tmp;75: }76:77:
Complex Complex::operator += (Complex Z)78: {79: Real += Z.Real;80: Imaginary +=
Z.Imaginary;81: return *this;82: }83:84: Complex Complex::operator -= (Complex Z)85:
{86: Real -= Z.Real;87: Imaginary -= Z.Imaginary;88: return *this;89: }90:91: int
operator == (Complex Z1,Complex Z2)92: {93: return (Z1.Real == Z2.Real) &&
(Z1.Imaginary == Z2.Imaginary);94: }95:96: int operator != (Complex Z1,Complex
Z2)97: {98: return (Z1.Real != Z2.Real) || (Z1.Imaginary != Z2.Imaginary);99: }100:101:
int operator > (Complex Z1,Complex Z2)102: {103: return Z1.Abs() > Z2.Abs();104:
}105:106: int operator >= (Complex Z1,Complex Z2)107: {108: return Z1.Abs() >=
Z2.Abs();109: }110:111: int operator < (Complex Z1,Complex Z2)112: {113: return
Z1.Abs() < Z2.Abs();114: }115:116: int operator <= (Complex Z1,Complex Z2)117:
{118: return Z1.Abs() <= Z2.Abs();119: }120:121: double Complex::Abs()122: {123:
return sqrt(Real*Real+Imaginary*Imaginary);124: }125:126: int main()127: {128:
Complex X,Y(4.3,8.2),Z(3.3,1.1);129:130: cout<<"X: ";131: X.Print();132:
cout<<endl<<"Y: ";133: Y.Print();134: cout<<endl<<"Z: ";135: Z.Print();136: X = Y +
3.6;137: cout<<endl<<endl<<"X = Y + 3.6: ";138: X.Print();139: cout<<" = ";140:
Y.Print();141: cout<<" + 3.6 ";142: X = 3.6 + Y;143: cout<<endl<<"X = 3.6 + Y: ";144:
X.Print();145: cout<<" = 3.6 + ";146: Y.Print();147: X = 3.8 - Z;148: cout<<endl<<"X =
3.8 - Z: ";149: X.Print();150: cout<<" = 3.8 - ";151: Z.Print();152: X = Z - 3.8;153:
cout<<endl<<"X = Z - 3.8: ";154: X.Print();155: cout<<" = ";156: Z.Print();157: cout<<"
- 3.8 ";158: return 0;159: }

```



Chúng ta [chạy ví dụ 4.3](#), kết quả ở hình 4.7

```
X: (0,0)
Y: (4.3,8.2)
Z: (3.3,1.1)

X = Y + 3.6: (7.9,8.2) = (4.3,8.2) + 3.6
X = 3.6 + Y: (7.9,8.2) = 3.6 + (4.3,8.2)
X = 3.8 - Z: (0.5,-1.1) = 3.8 - (3.3,1.1)
X = Z - 3.8: (-0.5,1.1) = (3.3,1.1) - 3.8
```

Hình 4.7: Kết quả của ví dụ 4.3

Đa năng hóa toán tử một ngôi

ĐA NĂNG HÓA CÁC TOÁN TỬ MỘT NGÔI

Các toán tử một ngôi được đa năng hóa trong hình 4.8 sau:

Toán tử	Ví dụ	Toán tử	Ví dụ
+	+c	~	~c
-	-c	!	!a
*	*c	++	++c, c++
&	&c	--	--c, c--
->	c->		

Hình 4.8: Các toán tử một ngôi được đa năng hóa

Một toán tử một ngôi của lớp được đa năng hóa như một hàm thành viên không tĩnh với không có tham số hoặc như một hàm không thành viên với một tham số; Tham số đó phải hoặc là một đối tượng lớp hoặc là một tham chiếu đến đối tượng lớp.

[Ví dụ 4.4:](#) Lấy lại ví dụ 4.3 và thêm toán tử dấu trừ một ngôi.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>2: #include <math.h>3:4: class
Complex5: {6: private: 7: double Real,Imaginary;8: public: 9: Complex(); // Constructor
mặc định10: Complex(double R,double I);11: Complex (const Complex & Z); //
Constructor sao chép12: Complex (double R); // Constructor chuyển đổi13: void Print();
// Hiển thị số phức14: // Các toán tử tính toán15: friend Complex operator + (Complex
Z1,Complex Z2);16: friend Complex operator - (Complex Z1,Complex Z2);17: Complex
operator += (Complex Z);18: Complex operator -= (Complex Z);19: // Toán tử trừ một
ngôi20: Complex operator - ();21: // Các toán tử so sánh22: friend int operator ==
(Complex Z1,Complex Z2);23: friend int operator != (Complex Z1,Complex Z2);24:
friend int operator > (Complex Z1,Complex Z2);25: friend int operator >= (Complex
Z1,Complex Z2);26: friend int operator < (Complex Z1,Complex Z2);27: friend int
operator <= (Complex Z1,Complex Z2);28: private: 29: double Abs(); // Giá trị tuyệt đối
của số phức30: };31:32: Complex::Complex()33: {34: Real = 0.0;35: Imaginary = 0.0;36:
}37:38: Complex::Complex(double R,double I)39: {40: Real = R;41: Imaginary = I;42:
}43:44: Complex::Complex(const Complex & Z)45: {46: Real = Z.Real;47: Imaginary =
```

```

Z.Imaginary;48: }49:50: Complex::Complex(double R)51: {52: Real = R;53: Imaginary =
0.0;54: }55:56: void Complex::Print()57: {58: cout<<'(<<Real<<','<<Imaginary<<')';59:
}60:61: Complex operator + (Complex Z1,Complex Z2)62: {63: Complex Tmp;64:65:
Tmp.Real = Z1.Real + Z2.Real;66: Tmp.Imaginary = Z1.Imaginary + Z2.Imaginary;67:
return Tmp;68: }69:70: Complex operator - (Complex Z1,Complex Z2)71: {72: Complex
Tmp;73:74: Tmp.Real = Z1.Real - Z2.Real;75: Tmp.Imaginary = Z1.Imaginary -
Z2.Imaginary;76: return Tmp;77: }78:79: Complex Complex::operator += (Complex
Z)80: {81: Real += Z.Real;82: Imaginary += Z.Imaginary;83: return *this;84: }85:86:
Complex Complex::operator -= (Complex Z)87: {88: Real -= Z.Real;89: Imaginary -=
Z.Imaginary;90: return *this;91: }92:93: Complex Complex::operator - ()94: {95:
Complex Tmp;96:97: Tmp.Real = -Real;98: Tmp.Imaginary = -Imaginary;99: return
Tmp;100: }101102: int operator == (Complex Z1,Complex Z2)103: {104: return
(Z1.Real == Z2.Real) && (Z1.Imaginary == Z2.Imaginary);105: }106:107: int operator
!= (Complex Z1,Complex Z2)108: {109: return (Z1.Real != Z2.Real) || (Z1.Imaginary !=
Z2.Imaginary);110: }111:112: int operator > (Complex Z1,Complex Z2)113: {114: return
Z1.Abs() > Z2.Abs();115: }116:117: int operator >= (Complex Z1,Complex Z2)118:
{119: return Z1.Abs() >= Z2.Abs();120: }121:122: int operator < (Complex Z1,Complex
Z2)123: {124: return Z1.Abs() < Z2.Abs();125: }126:127: int operator <= (Complex
Z1,Complex Z2)128: {129: return Z1.Abs() <= Z2.Abs();130: }131:132: double
Complex::Abs()133: {134: return sqrt(Real*Real+Imaginary*Imaginary);135: }136:137:
int main()138: {139: Complex X, Y(4.3,8.2), Z(3.3,1.1);140:141: cout<<"X: ";142:
X.Print();143: cout<<endl<<"Y: ";144: Y.Print();145: cout<<endl<<"Z: ";146:
Z.Print();147: X = -Y + 3.6;148: cout<<endl<<endl<<"X = -Y + 3.6: ";149:
X.Print();150: cout<<" = ";151: (-Y).Print();152: cout<<" + 3.6 ";153: X = -Y + -Z;154:
cout<<endl<<"X = -Y + -Z: ";155: X.Print();156: cout<<" = ";157: (-Y).Print();158:
cout<<" + ";159: (-Z).Print();160: return 0;161: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 4.4](#), kết quả ở hình 4.9

```

X: (0,0)
Y: (4.3,8.2)
Z: (3.3,1.1)

X = -Y + 3.6: (-0.7,-8.2) = (-4.3,-8.2) + 3.6
X = -Y + -Z: (-7.6,-9.3) = (-4.3,-8.2) + (-3.3,-1.1)

```

Hình 4.9: Kết quả của ví dụ 4.4

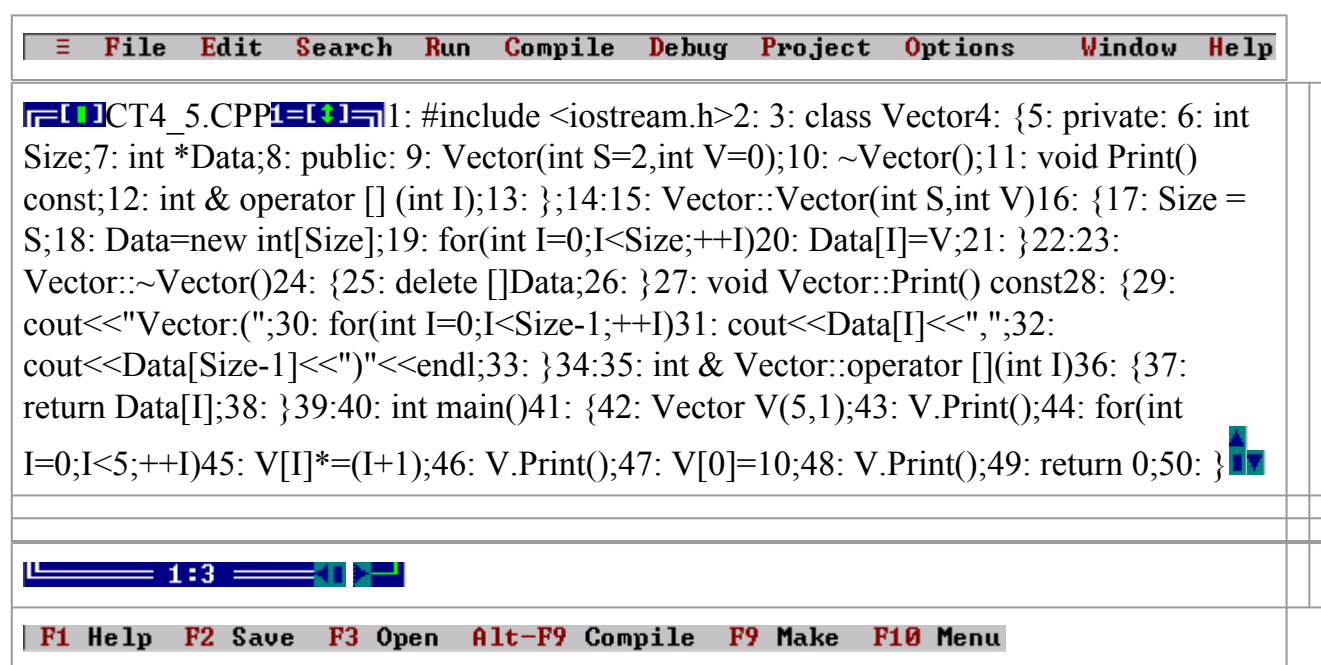
ĐA NĂNG HÓA MỘT SỐ TOÁN TỬ ĐẶC BIỆT

Trong phần này chúng ta sẽ tìm hiểu cách cài đặt một vài toán tử đặc biệt như () [] ++ --, = ->

Toán tử []:

Khi cài đặt các lớp vector hoặc chuỗi ký tự, chúng ta cần phải truy cập đến từng phần tử của chúng, trong ngôn ngữ C/C++ đã có toán tử [] để truy cập đến một phần tử của mảng. Đây là toán tử hai ngôi, có dạng a[b] và khi đa năng toán tử này thì hàm toán tử tương ứng phải là thành viên của một lớp.

[Ví dụ 4.5](#): Đa năng hóa toán tử [] để truy cập đến một phần tử của vector.



```
1: #include <iostream.h>
2: 3: class Vector
4: {
5: private:
6: int Size;
7: int *Data;
8: public:
9: Vector(int S=2,int V=0);
10: ~Vector();
11: void Print() const;
12: int & operator [] (int I);
13: };
14: 15: Vector::Vector(int S,int V)
16: {
17: Size = S;
18: Data=new int[Size];
19: for(int I=0;I<Size;++I)
20: Data[I]=V;
21: }
22: 23: Vector::~~Vector()
24: {
25: delete []Data;
26: }
27: void Vector::Print() const
28: {
29: cout<<"Vector:(";
30: for(int I=0;I<Size-1;++I)
31: cout<<Data[I]<<",";
32: cout<<Data[Size-1]<<")"<<endl;
33: }
34: 35: int & Vector::operator [] (int I)
36: {
37: return Data[I];
38: }
39: 40: int main()
41: {
42: Vector V(5,1);
43: V.Print();
44: for(int I=0;I<5;++I)
45: V[I]*=(I+1);
46: V.Print();
47: V[0]=10;
48: V.Print();
49: return 0;
50: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 4.5](#), kết quả ở hình 4.10

```
Vector:(1,1,1,1,1)
Vector:(1,2,3,4,5)
Vector:(10,2,3,4,5)
```

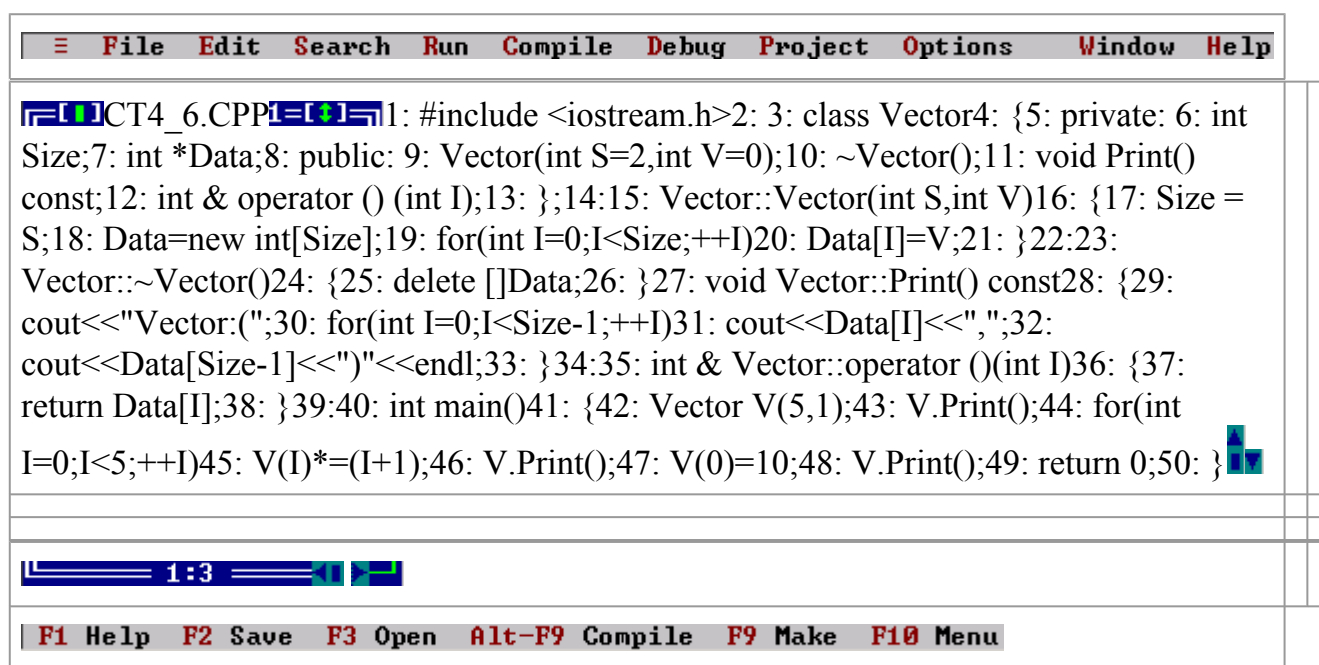
Hình 4.10: Kết quả của ví dụ 4.5

Trong chương trình ở ví dụ 4.5, hàm toán tử của toán tử [] ở lớp *Vector* trả về một tham chiếu vì toán tử này có thể dùng ở vế trái của phép gán.

Toán tử ()

Toán tử () được dùng để gọi hàm, toán tử này gồm hai toán hạng: toán hạng đầu tiên là tên hàm, toán hạng thứ hai là danh sách các tham số của hàm. Toán tử này có dạng giống như toán tử [] và khi đa năng toán tử này thì hàm toán tử tương ứng phải là thành viên của một lớp.

Ví dụ 4.6: Lấy lại ví dụ 4.5 nhưng đa năng hóa toán tử () để truy cập đến một phần tử của vector.



```
1: #include <iostream.h>
2: 3: class Vector
4: {
5: private:
6: int
Size;
7: int *Data;
8: public:
9: Vector(int S=2,int V=0);
10: ~Vector();
11: void Print()
const;
12: int & operator () (int I);
13: };
14: 15: Vector::Vector(int S,int V)
16: {
17: Size =
S;
18: Data=new int[Size];
19: for(int I=0;I<Size;++I)
20: Data[I]=V;
21: }
22: 23:
Vector::~~Vector()
24: {
25: delete []Data;
26: }
27: void Vector::Print() const
28: {
29: cout<<"Vector:(";
30: for(int I=0;I<Size-1;++I)
31: cout<<Data[I]<<",";
32:
cout<<Data[Size-1]<<")"<<endl;
33: }
34: 35: int & Vector::operator ()(int I)
36: {
37: return Data[I];
38: }
39: 40: int main()
41: {
42: Vector V(5,1);
43: V.Print();
44: for(int
I=0;I<5;++I)
45: V(I)*=(I+1);
46: V.Print();
47: V(0)=10;
48: V.Print();
49: return 0;
50: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 4.6](#), kết quả ở hình 4.11



```
Vector:(1,1,1,1,1)
Vector:(1,2,3,4,5)
Vector:(10,2,3,4,5)
```

Hình 4.11: Kết quả của ví dụ 4.6

Ví dụ 4.7: Đa năng hóa toán tử () để truy cập đến phần tử của ma trận.



```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
```



```

1: #include <iostream.h>
2: 3: class Matrix
4: {
5: private:
6: int Rows, Cols;
7: int **Data;
8: public:
9: Matrix(int R=2, int C=2, int V=0);
10: ~Matrix();
11: void Print() const;
12: int & operator () (int R, int C);
13: };
14: 15: Matrix::Matrix(int R, int C, int V)
16: {
17: int I, J;
18: Rows=R; Cols=C;
19: Data = new int *[Rows];
20: int *Temp=new int[Rows*Cols];
21: for(I=0; I<Rows; ++I)
22: {
23: Data[I]=Temp;
24: Temp+=Cols;
25: }
26: for(I=0; I<Rows; ++I)
27: for(J=0; J<Cols; ++J)
28: Data[I][J]=V;
29: }
30: 31: 32: Matrix::~~Matrix()
33: {
34: delete [] Data[0];
35: delete [] Data;
36: }
37: 38: void Matrix::Print() const
39: {
40: int I, J;
41: for(I=0; I<Rows; ++I)
42: {
43: for(J=0; J<Cols; ++J)
44: {
45: cout.width(5); // Hiển thị canh lề phải với chiều dài 5 ký tự
46: cout<<Data[I][J];
47: }
48: cout<<endl;
49: }
50: }
51: 52: int & Matrix::operator () (int R, int C)
53: {
54: return Data[R][C];
55: }
56: 57: int main()
58: {
59: int I, J;
60: Matrix M(2, 3, 1);
61: cout<<"Matrix:"<<endl;
62: M.Print();
63: for(I=0; I<2; ++I)
64: for(J=0; J<3; ++J)
65: M(I, J)*=(I+J+1);
66: cout<<"Matrix:"<<endl;
67: M.Print();
68: return 0;
69: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 4.7](#), kết quả ở hình 4.12

```

Matrix:
 1  1  1
 1  1  1
Matrix:
 1  2  3
 2  3  4

```

Hình 4.12: Kết quả của ví dụ 4.7

Toán tử ++ và --

Cài đặt các phép toán ++ và -- cũng tương tự như các toán tử khác.

[Ví dụ 4.8](#): Đa năng hóa toán tử ++ và --

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
CT4_8.CPP1: #include <iostream.h> 2:3: class Point4: {5: private:6: int
X,Y;7: public:8: Point(int A=0,int B=0);9: Point operator ++();10: Point operator --();11:
void Print() const;12: };13:14: Point::Point(int A,int B)15: {16: X = A;17: Y = B;18:
}19:20: Point Point::operator++()21: {22: ++X;23: ++Y;24: return *this;25: }26:27: Point
Point::operator--()28: {29: --X;30: --Y;31: return *this;32: }33:34: void Point::Print()
const35: {36: cout<<"X="<<X<<"Y="<<Y<<endl;37: }38:39: int main()40: {41: Point
P1(2,6),P2(5,8);42: cout<<"Point 1:";43: P1.Print();44: cout<<"Point 2:";45:
P2.Print();46: ++P1;47: --P2;48: cout<<"Point 1:";49: P1.Print();50: cout<<"Point 2:";51:
P2.Print();52: return 0;53: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 4.8](#), kết quả ở hình 4.13

```
Point 1:X=2,Y=6
Point 2:X=5,Y=8
Point 1:X=3,Y=7
Point 2:X=4,Y=7
```

Hình 4.13: Kết quả của ví dụ 4.8

Tuy nhiên ở ví dụ 4.8, không phân biệt được các toán tử ++ và -- khi ở dạng tiền tố và hậu tố. Để có thể phân biệt được tiền tố và hậu tố khi đa năng hóa, toán tử ++a (hoặc --a) là toán tử một ngôi, còn toán tử a++ (hoặc a--) được xem là toán tử hai ngôi trong đó toán hạng thứ hai kiểu `int`.

[Ví dụ 4.9](#): Đa năng hóa toán tử ++ và – có phân biệt tiền tố và hậu tố.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

CT4_9.CPP1: #include <iostream.h> 2:3: class Point4: {5: private:6: int
X,Y;7: public:8: Point(int A=0,int B=0);9: Point operator ++();10: Point operator ++(int);
//Hậu tố11: Point operator --(); //Tiền tố12: Point operator --(int); //Hậu tố13: void Print()
const;14: };15:16: Point::Point(int A,int B)17: {18: X = A;19: Y = B;20: }21:22: Point
Point::operator++()23: {24: ++X;25: ++Y;26: return *this;27: }28:29: Point
Point::operator++(int)30: {31: Point Tmp=*this; //Sao chép đối tượng đang xét vào đối
tượng 32: //tạm thời trước khi thay đổi33: ++X;34: ++Y;35: return Tmp;36: }37: 38:
Point Point::operator--()39: {40: --X;41: --Y;42: return *this;43: }44:45: Point
```

```

Point::operator--(int)46: {47: Point Tmp=*this; //Sao chép đối tượng đang xét vào đối
tượng48: //tạm thời trước khi thay đổi49: --X;50: --Y;51: return Tmp;52: }53:54: void
Point::Print() const55: {56: cout<<"X="<<X<<"Y="<<Y<<endl;57: }58:59: int
main()60: {61: Point P1(2,6),P2(5,8),P3,P4;62: cout<<"Point 1:";63: P1.Print();64:
cout<<"Point 2:";65: P2.Print();66: cout<<"Point 3:";67: P3.Print();68: cout<<"Point
4:";69: P4.Print();70: P3=++P1;71: P4=P2++;72: cout<<"Point 1:";73: P1.Print();74:
cout<<"Point 2:";75: P2.Print();76: cout<<"Point 3:";77: P3.Print();78: cout<<"Point
4:";79: P4.Print();80: return 0; 81: }

```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 4.9](#), kết quả ở hình 4.14

```

Point 1:X=2,Y=6
Point 2:X=5,Y=8
Point 3:X=0,Y=0
Point 4:X=0,Y=0
Point 1:X=3,Y=7
Point 2:X=6,Y=9
Point 3:X=3,Y=7
Point 4:X=5,Y=8

```

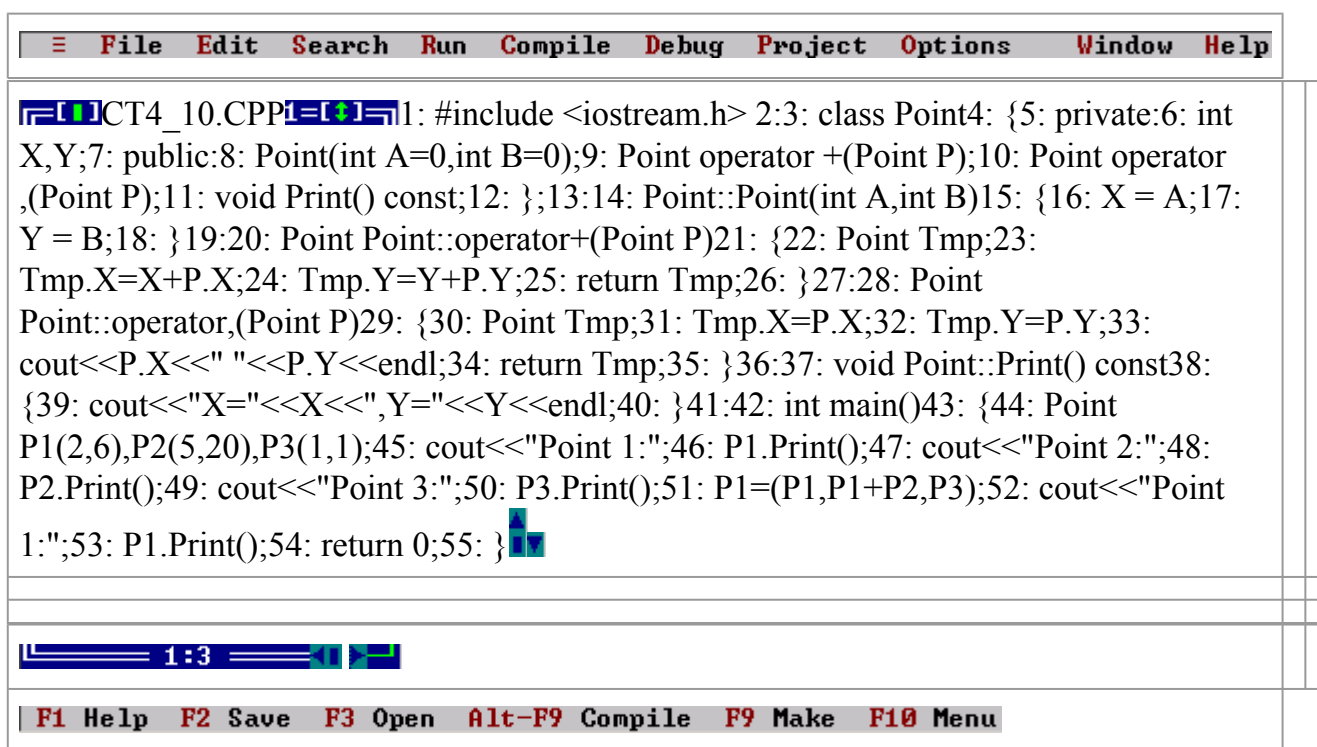
Hình 4.14: Kết quả của ví dụ 4.9

Đa năng hóa toán tử-toán tử và dấu phẩy

Toán tử dấu phẩy

Toán tử dấu phẩy là toán tử hai ngôi. Chúng ta có thể đa năng hóa toán tử dấu phẩy có ý nghĩa tùy thích. Tuy nhiên, nếu muốn đa năng hóa toán tử phẩy có ý nghĩa tương tự như toán tử phẩy bình thường, chúng ta cần bỏ qua toán hạng bên trái dấu phẩy (nghĩa là đối tượng mà qua đó hàm toán tử tương ứng được gọi) và trả về đối tượng bên phải dấu phẩy như là kết quả của toán tử. Do vậy trong một danh sách gồm các biểu thức được ngăn cách bởi các dấu phẩy, mọi toán hạng trừ toán hạng ngoài cùng bên phải đều bị bỏ qua.

[Ví dụ 4.10](#): Đa năng hóa toán tử dấu phẩy.



```
CT4_10.CPP1: #include <iostream.h> 2:3: class Point4: {5: private:6: int
X,Y;7: public:8: Point(int A=0,int B=0);9: Point operator +(Point P);10: Point operator
,(Point P);11: void Print() const;12: };13:14: Point::Point(int A,int B)15: {16: X = A;17:
Y = B;18: }19:20: Point Point::operator+(Point P)21: {22: Point Tmp;23:
Tmp.X=X+P.X;24: Tmp.Y=Y+P.Y;25: return Tmp;26: }27:28: Point
Point::operator,(Point P)29: {30: Point Tmp;31: Tmp.X=P.X;32: Tmp.Y=P.Y;33:
cout<<P.X<<" "<<P.Y<<endl;34: return Tmp;35: }36:37: void Point::Print() const38:
{39: cout<<"X="<<X<<"Y="<<Y<<endl;40: }41:42: int main()43: {44: Point
P1(2,6),P2(5,20),P3(1,1);45: cout<<"Point 1:";46: P1.Print();47: cout<<"Point 2:";48:
P2.Print();49: cout<<"Point 3:";50: P3.Print();51: P1=(P1,P1+P2,P3);52: cout<<"Point
1:";53: P1.Print();54: return 0;55: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 4.10](#), kết quả ở hình 4.15

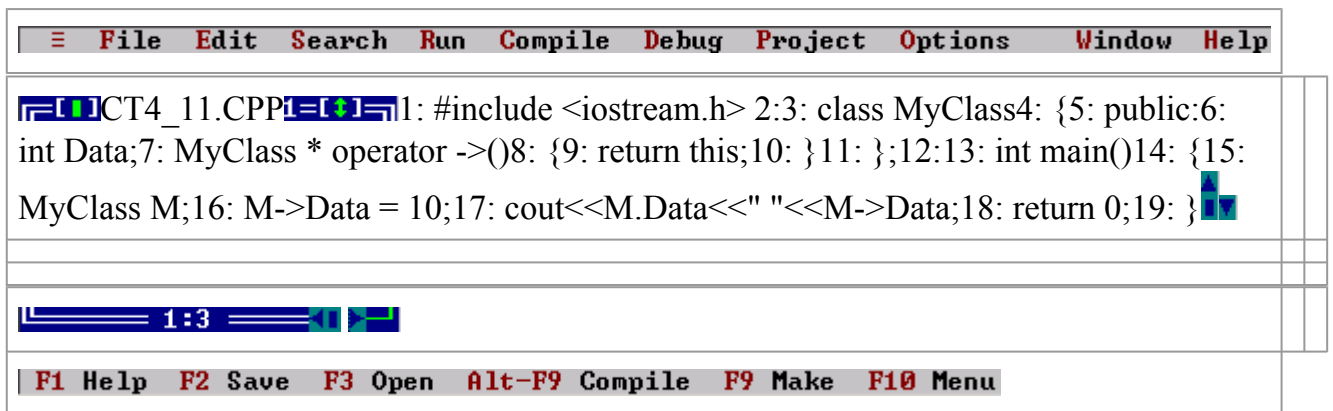
```
Point 1:X=2,Y=6
Point 2:X=5,Y=20
Point 3:X=1,Y=1
7 26
1 1
Point 1:X=1,Y=1
```

Hình 4.15: Kết quả của ví dụ 4.10

Toán tử ->

Toán tử dấu mũi tên -> (hoặc toán tử con trỏ cấu trúc) cho phép chúng ta truy cập thành viên của đối tượng thuộc class, struct và union khi được áp dụng vào con trỏ chỉ đến đối tượng đó. Chúng ta có thể đa năng hóa toán tử này, hàm toán tử của toán tử -> phải là hàm thành viên của lớp. Nếu toán tử -> có dạng a-> thì hàm toán tử là a.operator->()

Ví dụ 4.11: Đa năng hóa toán tử ->.



```
CT4_11.CPP 1: #include <iostream.h> 2:3: class MyClass4: {5: public:6:
int Data;7: MyClass * operator ->()8: {9: return this;10: }11: };12:13: int main()14: {15:
MyClass M;16: M->Data = 10;17: cout<<M.Data<<" "<<M->Data;18: return 0;19: }
```

Chúng ta chạy ví dụ 4.11, kết quả ở hình 4.16

```
10 10
```

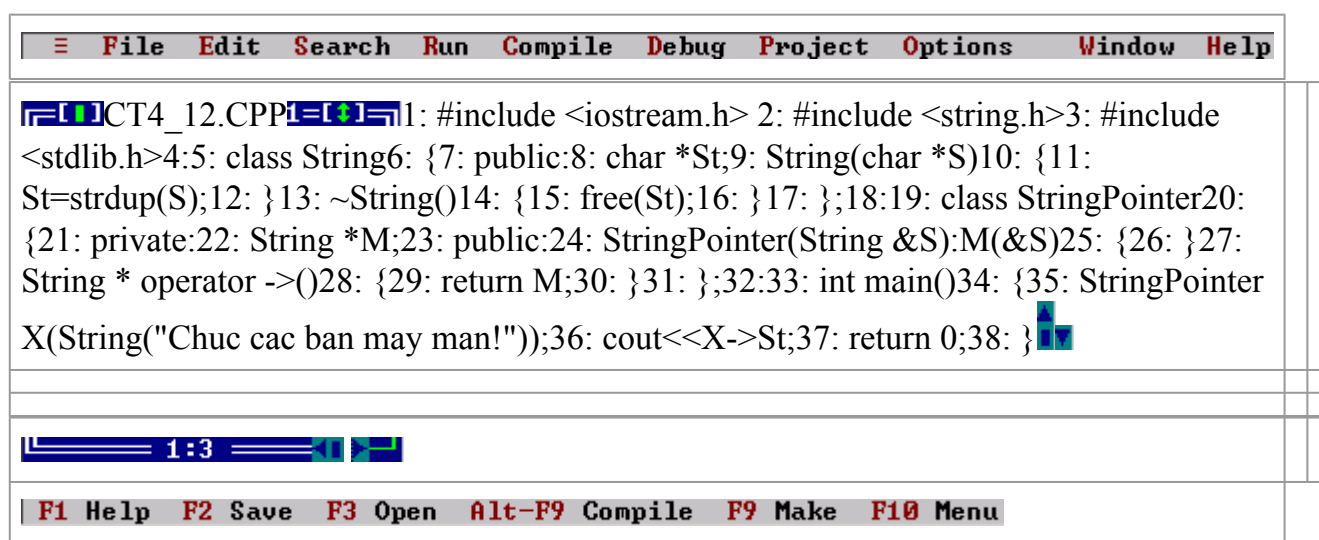
Hình 4.16: Kết quả của ví dụ 4.11

Khi đa năng hóa toán tử ->, C++ quy định hàm toán tử của nó phải trả về:

? Hoặc là con trỏ trỏ đến đối tượng thuộc lớp chứa thành viên dữ liệu cần truy cập (lớp mà trong đó hàm toán tử được định nghĩa). Một toán tử -> bình thường sẽ được trình biên dịch tự động áp dụng vào con trỏ ấy để truy cập thành viên dữ liệu đó của đối tượng.

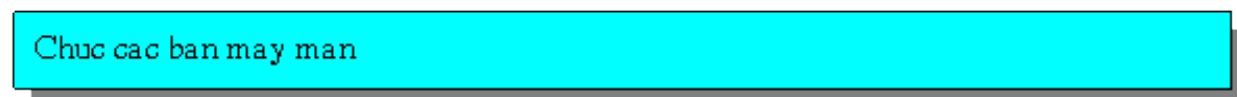
? Hoặc là đối tượng thuộc lớp khác. Lớp này phải chứa định nghĩa hàm toán tử. Trình biên dịch sẽ tự động áp dụng toán tử -> trên đối tượng được trả về. Kết quả thu được có thể là một con trỏ trỏ đến đối tượng hoặc một đối tượng. Cứ thế, chúng ta có sự diễn dịch theo lối đệ quy cho tới khi nào kết quả là một con trỏ trỏ đến đối tượng thuộc lớp chứa thành viên dữ liệu cần truy cập.

[Ví dụ 4.12](#): Minh họa quá trình diễn dịch đệ quy khi đa năng hóa toán tử ->.



```
#include <iostream.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
class String {
public:
    char *St;
    String(char *S) {
        St = strdup(S);
    }
    ~String() {
        free(St);
    }
};
class StringPointer {
private:
    String *M;
public:
    StringPointer(String &S) {
        M = &S;
    }
    String * operator->() {
        return M;
    }
};
int main() {
    StringPointer X(String("Chuc cac ban may man!"));
    cout << X->St;
    return 0;
}
```

Chúng ta [chạy ví dụ 4.12](#), kết quả ở hình 4.17



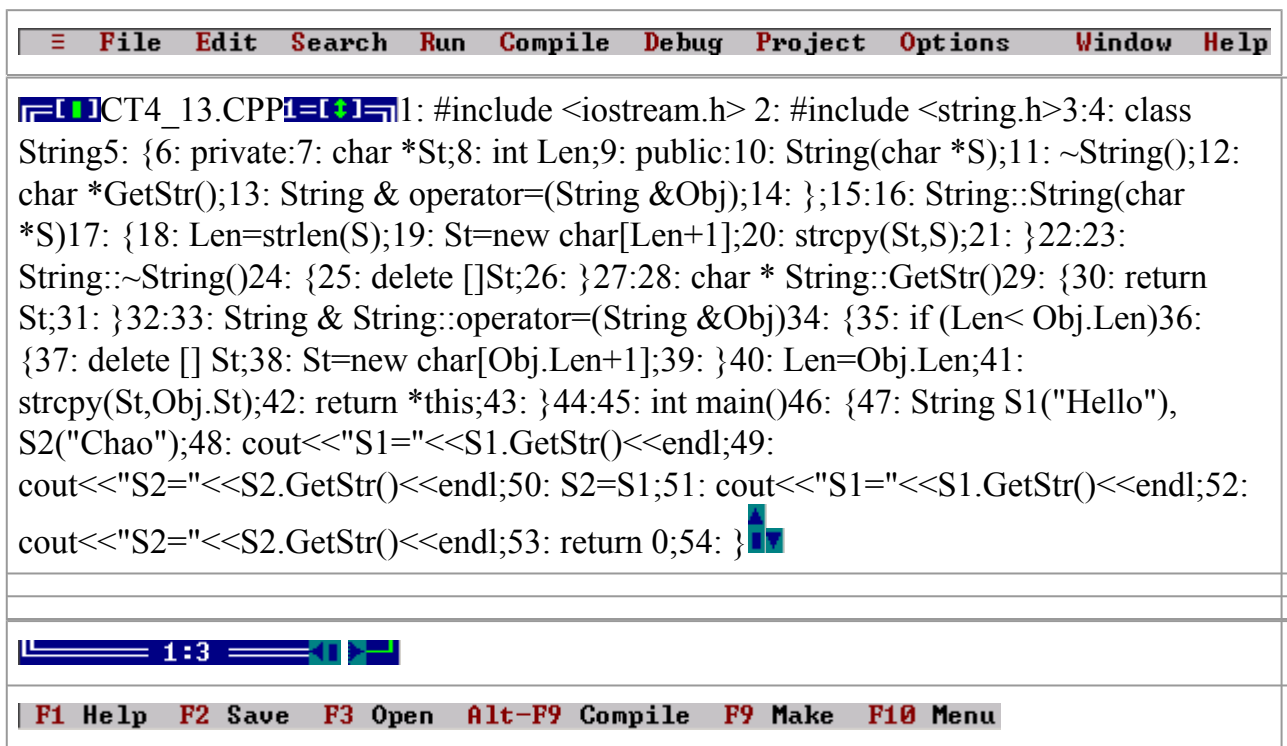
Chuc cac ban may man

Hình 4.17: Kết quả của ví dụ 4.12

Toán tử gán

Chúng ta có thể đa năng hóa toán tử gán (=) nhưng hàm toán tử của nó phải là hàm thành viên của lớp. Nếu toán tử gán có dạng $a=b$ thì hàm toán tử có dạng $a.operator(b)$.

[Ví dụ 4.13](#): Đa năng hóa toán tử gán.



```
#include <iostream.h>
#include <string.h>
class String
{
private:
    char *St;
    int Len;
public:
    String(char *S);
    ~String();
    char *GetStr();
    String & operator=(String &Obj);
};

String::String(char *S)
{
    Len=strlen(S);
    St=new char[Len+1];
    strcpy(St,S);
}

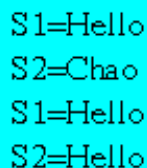
String::~~String()
{
    delete []St;
}

char * String::GetStr()
{
    return St;
}

String & String::operator=(String &Obj)
{
    if (Len< Obj.Len)
    {
        delete [] St;
        St=new char[Obj.Len+1];
    }
    Len=Obj.Len;
    strcpy(St,Obj.St);
    return *this;
}

int main()
{
    String S1("Hello"),
    S2("Chao");
    cout<<"S1="<<S1.GetStr()<<endl;
    cout<<"S2="<<S2.GetStr()<<endl;
    S2=S1;
    cout<<"S1="<<S1.GetStr()<<endl;
    cout<<"S2="<<S2.GetStr()<<endl;
    return 0;
}
```

Chúng ta [chạy ví dụ 4.13](#), kết quả ở hình 4.18



```
S1=Hello
S2=Chao
S1=Hello
S2=Hello
```

Hình 4.18: Kết quả của ví dụ 4.13

TOÁN TỬ CHUYỂN ĐỔI KIỂU

Phần lớn các chương trình xử lý thông tin sự đa dạng của các kiểu. Đôi khi tất cả các thao tác "dừng lại bên trong một kiểu". Chẳng hạn, một số nguyên với một số nguyên tạo thành một số nguyên (miễn là kết quả không quá lớn để được biểu diễn như một số nguyên). Nhưng thật cần thiết để chuyển đổi dữ liệu của một kiểu tới dữ liệu của kiểu khác. Điều này có thể xảy ra trong các phép gán, các kết quả tính toán, trong việc chuyển các giá trị tới hàm, và trong việc trả về trị từ hàm. Trình biên dịch biết làm thế nào để thực hiện các chuyển đổi nào đó trong số các kiểu có sẵn. Các lập trình viên có thể ép buộc các chuyển đổi trong số các kiểu có sẵn bởi ép kiểu.

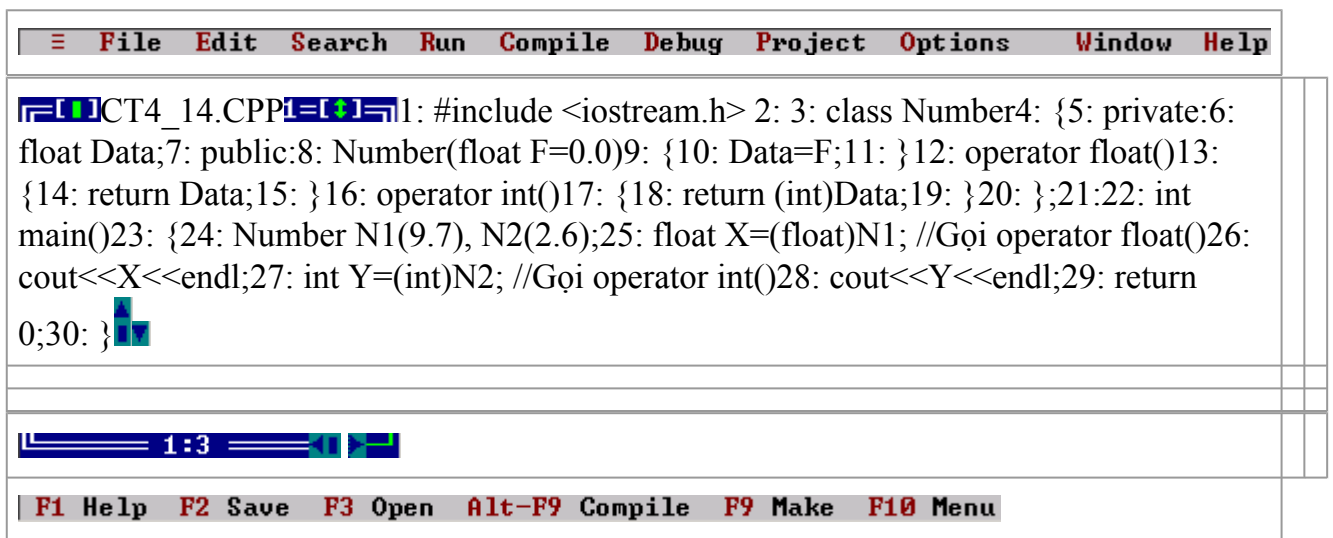
Nhưng đối với các kiểu do người dùng định nghĩa thì trình biên dịch không thể tự động biết làm thế nào chuyển đổi trong số các kiểu dữ liệu do người dùng định nghĩa và các

kiểu có sẵn. Lập trình viên phải chỉ rõ làm sao các chuyển đổi như vậy sẽ xuất hiện. Các chuyển đổi như thế có thể được thực hiện với constructor chuyển đổi.

Một toán tử chuyển đổi kiểu có thể được sử dụng để chuyển đổi một đối tượng của một lớp thành đối tượng của một lớp khác hoặc thành một đối tượng của một kiểu có sẵn. Toán tử chuyển đổi kiểu như thế phải là hàm thành viên không tĩnh và không là hàm **friend**. Prototype của hàm thành viên này có cú pháp:

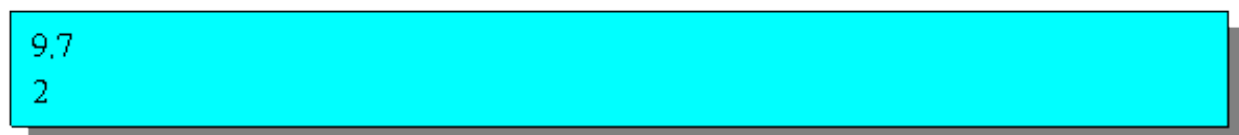
operator <data type> ();

Ví dụ 4.14: Toán tử chuyển đổi kiểu



```
1: #include <iostream.h>
2:
3: class Number
4: {
5: private:
6:     float Data;
7: public:
8:     Number(float F=0.0)
9:     {
10:         Data=F;
11:     }
12:     operator float()
13:     {
14:         return Data;
15:     }
16:     operator int()
17:     {
18:         return (int)Data;
19:     }
20: };
21:
22: int main()
23: {
24:     Number N1(9.7), N2(2.6);
25:     float X=(float)N1; //Gọi operator float()
26:     cout<<X<<endl;
27:     int Y=(int)N2; //Gọi operator int()
28:     cout<<Y<<endl;
29:     return 0;
30: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 4.14](#), kết quả ở hình 4.19



```
9.7
2
```

Hình 4.19: Kết quả của ví dụ 4.14

TOÁN TỬ NEW VÀ DELETE

Các toán tử **new** và **delete** toàn cục có thể được đa năng hóa. Điều này cho phép các lập trình viên C++ có khả năng xây dựng một hệ thống cấp phát bộ nhớ theo ý người dùng, cói cùng giao tiếp như hệ thống cấp phát mặc định.

Có hai cách đa năng hóa các toán tử **new** và **delete**:

? Chúng ta có thể đa năng hóa một cách toàn cục nghĩa là thay thế hẳn các toán tử **new** và **delete** mặc định.

? Chúng ta năng hóa các toán tử **new** và **delete** với tư cách là hàm thành viên của lớp nếu muốn các toán tử **new** và **delete** áp dụng đối với lớp đó. Khi chúng ta dùng **new** và **delete** đối với lớp nào đó, trình biên dịch sẽ kiểm tra xem **new** và **delete** có được định nghĩa riêng cho lớp đó hay không; nếu không thì dùng **new** và **delete** toàn cục (có thể đã được đa năng hóa).

Hàm toán tử của toán tử **new** và **delete** có prototype như sau:

```
void * operator new(size_t size );
```

```
void operator delete(void * ptr );
```

Trong đó tham số kiểu **size_t** được trình biên dịch hiểu là kích thước của kiểu dữ liệu được trao cho toán tử **new**.

Đa năng hóa toán tử new và delete toàn cục:

Ví dụ 4.15: Đa năng hóa toán tử **new** và **delete** toàn cục đồng thời chứng tỏ rằng toán tử **new** và **delete** do đa năng hóa thay thế toán tử **new** và **delete** mặc định.

```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>
class Point
{
private:
int X, Y;
public:
Point(int A=0,int B=0)
{
X=A;
Y=B;
cout<<"Constructor!"<<endl;
}
~Point()
{
cout<<"Destructor!"<<endl;
}
void Print() const
{
cout<<"X="<<X<<","<<"Y="<<Y<<endl;
}
};

void * operator new(size_t Size)
{
return malloc(Size);
}

void operator delete(void *Ptr)
{
free(Ptr);
}

int main()
{
Point *P1,*P2;
P1= new Point(10,20);
if (P1==NULL)
{
cout<<"Out of memory!"<<endl;
return 1;
}
P2= new Point(-10,-20);
if (P2==NULL)
{
cout<<"Out of memory!"<<endl;
return 1;
}
int *X=new int;
if (X==NULL)
{
cout<<"Out of memory!"<<endl;
return 1;
}
*X=10;
cout<<"X="<<*X<<endl;
cout<<"Point 1:";
P1->Print();
cout<<"Point 2:";
P2->Print();
delete P1;
delete P2;
delete X;
return 0;
}
```

Chúng ta [chạy ví dụ 4.15](#), kết quả ở hình 4.20

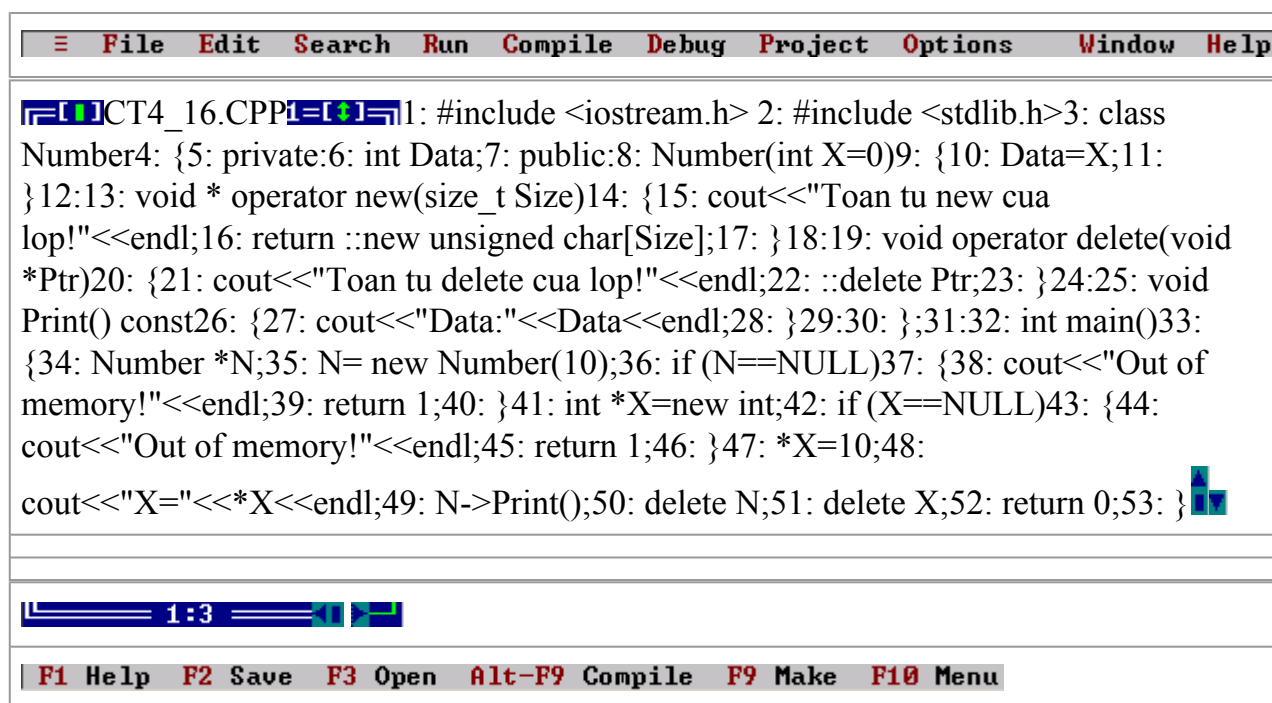
```
Constructor!  
Constructor!  
X=10  
Point 1:X=10,Y=20  
Point 2:X= 10,Y= -20  
Destructor!  
Destructor!
```

Hình 4.20: Kết quả của ví dụ 4.15

Đa năng hóa toán tử new và delete cho một lớp:

Nếu muốn toán tử **new** và **delete** có tính chất đặc biệt chỉ khi áp dụng cho đối tượng của lớp nào đó, chúng ta có thể đa năng hóa toán tử **new** và **delete** với tư cách là hàm thành viên của lớp đó. Việc này không khác lắm so với cách đa năng hóa toán tử **new** và **delete** một cách toàn cục.

[Ví dụ 4.16](#): Đa năng hóa toán tử **new** và **delete** cho một lớp.



```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>
class Number
{
private:
    int Data;
public:
    Number(int X=0) { Data=X; }
    void * operator new(size_t Size) {
        cout<<"Toan tu new cua lop!"<<endl;
        return ::new unsigned char[Size];
    }
    void operator delete(void *Ptr) {
        cout<<"Toan tu delete cua lop!"<<endl;
        ::delete Ptr;
    }
    void Print() const {
        cout<<"Data:"<<Data<<endl;
    }
};

int main()
{
    Number *N;
    N= new Number(10);
    if (N==NULL) {
        cout<<"Out of memory!"<<endl;
        return 1;
    }
    int *X=new int;
    if (X==NULL) {
        cout<<"Out of memory!"<<endl;
        return 1;
    }
    *X=10;
    cout<<"X="<<*X<<endl;
    N->Print();
    delete N;
    delete X;
    return 0;
}
```

Chúng ta [chạy ví dụ 4.16](#), kết quả ở hình 4.21

```
Toan tu new cua lop!  
X=10  
Data: 10  
Toan tu delete cua lop!
```

Hình 4.21: Kết quả của ví dụ 4.16

Đa năng hóa toán tử-các toán tử chèn dòng

ĐA NĂNG HÓA CÁC TOÁN TỬ CHÈN DÒNG << VÀ TRÍCH DÒNG >>

Chúng ta có thể đa năng hóa các toán tử chèn dòng << (stream insertion) và trích dòng >> (stream extraction). Hàm toán tử của toán tử << được đa năng hóa có prototype như sau:

ostream & operator << (ostream & stream , *ClassName Object*);

Hàm toán tử << trả về tham chiếu chỉ đến dòng xuất **ostream**. Tham số thứ nhất của hàm toán tử << là một tham chiếu chỉ đến dòng xuất **ostream**, tham số thứ hai là đối tượng được chèn vào dòng. Khi sử dụng, dòng trao cho toán tử << (tham số thứ nhất) là toán hạng bên trái và đối tượng được đưa vào dòng (tham số thứ hai) là toán hạng bên phải. Để bảo đảm cách dùng toán tử << luôn nhất quán, chúng ta không thể định nghĩa hàm toán tử << như là hàm thành viên của lớp đang xét, thông thường nó chính là hàm **friend**.

Còn hàm toán tử của toán tử >> được đa năng hóa có prototype như sau:

istream & operator >> (istream & stream , *ClassName Object*);

Hàm toán tử >> trả về tham chiếu chỉ đến dòng nhập istream. Tham số thứ nhất của hàm toán tử này là một tham chiếu chỉ đến dòng nhập istream, tham số thứ hai là đối tượng của lớp đang xét mà chúng ta muốn tạo dựng nhờ vào dữ liệu lấy từ dòng nhập. Khi sử dụng, dòng nhập đóng vai toán hạng bên trái, đối tượng nhận dữ liệu đóng vai toán hạng bên phải. Cũng như trường hợp toán tử <<, hàm toán tử >> không là hàm thành viên của lớp, thông thường nó chính là hàm **friend**.

[Ví dụ 4.17:](#)

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h> 2: 3: class Point4: {5: private:6: int
X,Y;7: public:8: Point();9: friend ostream & operator << (ostream & Out,Point & P);10:
friend istream & operator >> (istream & In,Point & P);11: };12:13: Point::Point()14: {15:
X=Y=0;16: }17:18: ostream & operator << (ostream & Out,Point & P)19: {20:
Out<<"X="<<P.X<<" ,Y="<<P.Y<<endl;21: return Out; //Cho phép cout<<a<<b<<c;22:
}23:24: istream & operator >> (istream &In,Point & P)25: {26: cout<<"X:";27:
In>>P.X;28: cout<<"Y:";29: In>>P.Y;30: return In; //Cho phép cin>>a>>b>>c;31:
```

```
}32:33: int main()34: {35: Point P;36: cin>>P;37: cout<<"Point:"<<P;38: return 0;39: }
```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 4.17](#), kết quả ở hình 4.22

```
X:1  
Y:3  
Point:X=1,Y=3
```

Hình 4.22: Kết quả của ví dụ 4.17

MỘT SỐ VÍ DỤ

Lớp String

[Ví dụ 4.18](#): Chúng ta sẽ xây dựng một lớp xử lý việc tạo và thao tác trên các chuỗi (string). C++ không cài sẵn kiểu dữ liệu chuỗi. Nhưng C++ cho phép chúng ta thêm kiểu chuỗi như một lớp thông qua cơ chế đa năng hóa.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
```

```
1: #include <iostream.h> 2: #include <iomanip.h> 3: #include  
<string.h> 4: #include <assert.h> 5: 6: class String 7: { 8: private: 9: char *Ptr; //Con trỏ trỏ  
đến điểm bắt đầu của chuỗi 10: int Length; //Chiều dài chuỗi 11: public: 12: String(const  
char * = ""); //Constructor chuyển đổi 13: String(const String &); //Constructor sao  
chép 14: ~String(); //Destructor 15: const String &operator=(const String &); //Phép  
gán 16: String &operator+=(const String &); //Phép nối 17: int operator!() const;  
//Kiểm tra chuỗi rỗng 18: int operator==(const String &) const; 19: int operator!=(const  
String &) const; 20: int operator<(const String &) const; 21: int operator>(const String &  
const; 22: int operator>=(const String &) const; 23: int operator<=(const String &  
const; 24: char & operator[](int); //Trả về ký tự tham chiếu 25: String &operator()(int, int);  
//Trả về một chuỗi con 26: int GetLength() const; 27: friend ostream &operator<<(ostream  
&, const String &); 28: friend istream &operator>>(istream &, String &); 29: }; 30: 31:  
//Constructor sao chép: Chuyển đổi char * thành String 32: String::String(const char  
*S) 33: { 34: cout << "Conversion constructor: " << S << endl; 35: Length = strlen(S); 36:
```

```

Ptr = new char[Length + 1];37: assert(Ptr != 0);38: strcpy(Ptr, S);39: }40:41:
String::String(const String &Copy)42: {43: cout << "Copy constructor: " << Copy.Ptr <<
endl;44: Length = Copy.Length;45: Ptr = new char[Length + 1];46: assert(Ptr != 0);47:
strcpy(Ptr, Copy.Ptr);48: }49:50: //Destructor51: String::~~String()52: {53: cout <<
"Destructor: " << Ptr << endl;54: delete [] Ptr;55: }56:57: const String
&String::operator=(const String &Right)58: {59: cout << "operator= called" << endl;60:
if (&Right != this)61: {62: delete [] Ptr;63: Length = Right.Length;64: Ptr = new
char[Length + 1];65: assert(Ptr != 0);66: strcpy(Ptr, Right.Ptr);67: }68: else69: cout <<
"Attempted assignment of a String to itself" << endl;70: return *this;71: }72:73: String
&String::operator+=(const String &Right)74: {75: char *TempPtr = Ptr;76: Length +=
Right.Length;77: Ptr = new char[Length + 1];78: assert(Ptr != 0);79: strcpy(Ptr,
TempPtr);80: strcat(Ptr, Right.Ptr);81: delete [] TempPtr;82: return *this;83: }84:85: int
String::operator!() const86: {87: return Length == 0;88: }89:90: int
String::operator==(const String &Right) const91: {92: return strcmp(Ptr, Right.Ptr) ==
0;93: }94:95: int String::operator!=(const String &Right) const96: {97: return strcmp(Ptr,
Right.Ptr) != 0;98: }99:100: int String::operator<(const String &Right) const101: {102:
return strcmp(Ptr, Right.Ptr) < 0;103: }104:105: int String::operator>(const String
&Right) const106: {107: return strcmp(Ptr, Right.Ptr) > 0;108: }109:110: int
String::operator>=(const String &Right) const111: {112: return strcmp(Ptr, Right.Ptr) >=
0;113: }114:115: int String::operator<=(const String &Right) const116: {117: return
strcmp(Ptr, Right.Ptr) <= 0;118: }119:120: char &String::operator[](int Subscript)121:
{122: assert(Subscript >= 0 && Subscript < Length);123: return Ptr[Subscript];124:
}125:126: String &String::operator()(int Index, int SubLength)127: {128: assert(Index >=
0 && Index < Length && SubLength >= 0);129: String *SubPtr = new String;130:
assert(SubPtr != 0);131: if ((SubLength == 0) || (Index + SubLength > Length))132:
SubPtr->Length = Length - Index + 1;133: else134: SubPtr->Length = SubLength +
1;135: delete SubPtr->Ptr;136: SubPtr->Ptr = new char[SubPtr->Length];137:
assert(SubPtr->Ptr != 0);138: strncpy(SubPtr->Ptr, &Ptr[Index], SubPtr->Length);139:
SubPtr->Ptr[SubPtr->Length] = '\0';140: return *SubPtr;141: }142:143: int
String::GetLength() const144: {145: return Length;146: }147: ostream
&operator<<(ostream &Output, const String &S)148: {149: Output << S.Ptr;150: return
Output;151: }152:153: istream &operator>>(istream &Input, String &S)154: {155: char
Temp[100];156: Input >> setw(100) >> Temp;157: S = Temp;158: return Input;159:
}160:161: int main()162: {163: String S1("happy"), S2(" birthday"), S3;164: cout << "S1
is \"\" << S1 << "\""; S2 is \"\" << S2165: << "\""; S3 is \"\" << S3 << "\" << endl166:
<< "The results of comparing S2 and S1:" << endl167: << "S2 == S1 yields " << (S2 ==
S1) << endl168: << "S2 != S1 yields " << (S2 != S1) << endl169: << "S2 >
S1 yields " << (S2 > S1) << endl170: << "S2 < S1 yields " << (S2 < S1) <<
endl171: << "S2 >= S1 yields " << (S2 >= S1) << endl172: << "S2 <= S1
yields " << (S2 <= S1) << endl;173: cout << "Testing !S3:" << endl;174: if (!S3)175:
{176: cout << "S3 is empty; assigning S1 to S3;" << endl;177: S3 = S1;178: cout << "S3
is \"\" << S3 << "\"\" << endl;179: }180: cout << "S1 += S2 yields S1 = ";181: S1 +=

```

```

S2;182: cout << S1 << endl;183: cout << "S1 += \" to you\" yields" << endl;184: S1 += "
to you";185: cout << "S1 = " << S1 << endl;186: cout << "The substring of S1 starting at"
<< endl;187:         << "location 0 for 14 characters, S1(0, 14), is: "188:         << S1(0,
14) << endl;189: cout << "The substring of S1 starting at" << endl;190:         <<
"location 15, S1(15, 0), is: "191:         << S1(15, 0) << endl; // 0 is "to end of string"192:
String *S4Ptr = new String(S1);193: cout << "*S4Ptr = " << *S4Ptr << endl;194: cout <<
"assigning *S4Ptr to *S4Ptr" << endl;195: *S4Ptr = *S4Ptr;196: cout << "*S4Ptr = " <<
*S4Ptr << endl;197: delete S4Ptr;198: S1[0] = 'H';199: S1[6] = 'B';200: cout << "S1 after
S1[0] = 'H' and S1[6] = 'B' is: " << S1 << endl;201: cout << "Attempt to assign 'd' to
S1[30] yields:" << endl;202: S1[30] = 'd'; //Lỗi: Chỉ số vượt khỏi miền!!!203: return
0;204: }

```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 4.18](#), kết quả ở hình 4.23

```

Conversion constructor: happy
Conversion constructor: birthday
Conversion constructor:
S1 is "happy"; S2 is " birthday"; S3 is "
The results of comparing S2 and S1:
S2 == S1 yields 0
S2 != S1 yields 1
S2 > S1 yields 0
S2 < S1 yields 1
S2 >= S1 yields 0
S2 <= S1 yields 1
Testing !S3:
S3 is empty; assigning S1 to S3;
operator= called
S3 is "happy"
S1 += S2 yields S1 = happy birthday
S1 += " to you" yields
Conversion constructor: to you
Destructor: to you
S1 = happy birthday to you
Conversion constructor:
The substring of S1 starting at
location 0 for 14 characters, S1(0, 14), is: happy birthday
Conversion constructor:
The substring of S1 starting at
location 15, S1(15, 0), is: to you
Copy constructor: happy birthday to you
*S4Ptr = happy birthday to you
assigning *S4Ptr to *S4Ptr
operator= called
Attempted assignment of a String to itself
*S4Ptr = happy birthday to you
Destructor: happy birthday to you
S1 after S1[0] = 'H' and S1[6] = 'B' is: Happy Birthday to you
Attempt to assign 'd' to S1[30] yields:
Assertion failed: Subscript >= 0 && Subscript < Length, file CT4_18.CPP, line 12
5

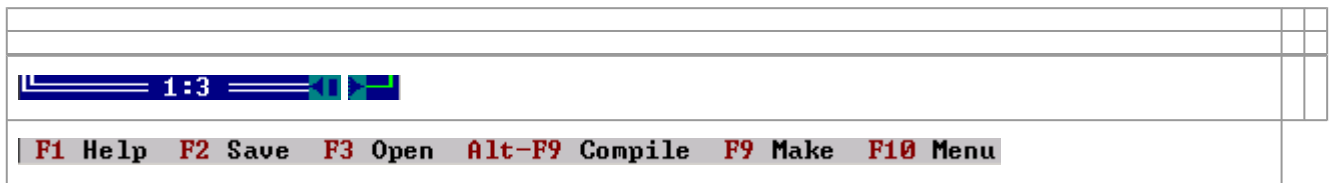
```

Hình 4.23: Kết quả của ví dụ 4.18

Lớp Date

[Ví dụ 4.19:](#)

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: #include <iostream.h>
2: class Date
3: {
4: private:
5: int
6: Month;
7: int Day;
8: int Year;
9: static int Days[]; //Mảng chứa số ngày trong tháng
10: void HelpIncrement(); //Hàm tăng ngày lên một
11: public:
12: Date(int M = 1, int D = 1, int Y = 1900);
13: void SetDate(int, int, int);
14: Date operator++(); //Tiền tố
15: Date operator++(int); //Hậu tố
16: const Date &operator+=(int);
17: int LeapYear(int); //Kiểm tra năm nhuận
18: int EndOfMonth(int); //Kiểm tra cuối tháng
19: friend ostream &operator<<(ostream &, const Date &);
20: };
21: int Date::Days[] = {31, 28, 31, 30, 31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31};
22: Date::Date(int M, int D, int Y)
23: {
24: SetDate(M, D, Y);
25: }
26: void Date::SetDate(int MM, int DD, int YY)
27: {
28: Month = (MM >= 1 && MM <= 12) ? MM : 1;
29: Year = (YY >= 1900 && YY <= 2100) ? YY : 1900;
30: if (Month == 2 && LeapYear(Year))
31: Day = (DD >= 1 && DD <= 29) ? DD : 1;
32: else
33: Day = (DD >= 1 && DD <= Days[Month-1]) ? DD : 1;
34: }
35: Date Date::operator++()
36: {
37: HelpIncrement();
38: return *this;
39: }
40: Date Date::operator++(int)
41: {
42: Date Temp = *this;
43: HelpIncrement();
44: return Temp;
45: }
46: const Date &Date::operator+=(int AdditionalDays)
47: {
48: for (int I = 1; I <= AdditionalDays; I++)
49: HelpIncrement();
50: return *this;
51: }
52: int Date::LeapYear(int Y)
53: {
54: if (Y % 400 == 0 || (Y % 100 != 0 && Y % 4 == 0))
55: return 1; //Năm nhuận
56: return 0; //Năm không nhuận
57: }
58: int Date::EndOfMonth(int D)
59: {
60: if (Month == 2 && LeapYear(Year))
61: return D == 29 ? D : Days[Month-1];
62: return D == Days[Month-1] ? D : Days[Month-1];
63: }
64: void Date::HelpIncrement()
65: {
66: if (EndOfMonth(Day) && Month == 12) //Hết năm
67: {
68: Day = 1;
69: Month = 1;
70: Year++;
71: }
72: else if (EndOfMonth(Day)) //Hết tháng
73: {
74: Day = 1;
75: Month++;
76: }
77: else
78: Day++;
79: }
80: ostream &operator<<(ostream &Output, const Date &D)
81: {
82: static char*MonthName[12]={"January","February","March","April","May","June","July","August","September","October","November","December"};
83: Output << MonthName[D.Month-1] << " " << D.Day << " " << D.Year;
84: return Output;
85: }
86: int main()
87: {
88: Date D1, D2(12, 27, 1992), D3(0, 99, 8045);
89: cout << "D1 is " << D1 << endl;
90: cout << "D2 is " << D2 << endl;
91: cout << "D3 is " << D3 << endl << endl;
92: cout << "D2 += 7 is " << (D2 += 7) << endl << endl;
93: D3.SetDate(2, 28, 1992);
94: cout << " D3 is " << D3 << endl;
95: cout << "++D3 is " << ++D3 << endl << endl;
96: Date D4(3, 18, 1969);
97: cout << "Testing the preincrement operator:" << endl;
98: cout << " D4 is " << D4 << endl;
99: cout << "++D4 is " << ++D4 << endl;
100: cout << " D4 is " << D4 << endl << endl;
101: cout << "Testing the postincrement operator:" << endl;
102: cout << " D4 is " << D4 << endl;
103: cout << "D4++ is " << D4++ << endl;
104: cout << " D4 is " << D4 << endl;
105: return 0;
106: }
```



Chúng ta [chạy ví dụ 4.19](#), kết quả ở hình 4.24

```
D1 is January 1, 1900
D2 is December 27, 1992
D3 is January 1, 1900

D2 += 7 is January 3, 1993

D3 is February 28, 1992
++D3 is February 29, 1992

Testing the preincrement operator:
D4 is March 18, 1969
++D4 is March 19, 1969
D4 is March 19, 1969

Testing the postincrement operator:
D4 is March 19, 1969
D4++ is March 19, 1969
D4 is March 20, 1969
```

Hình 4.24: Kết quả của ví dụ 4.19

Bài tập chương 4

BÀI TẬP

Bài 1: Xây dựng lớp Complex chứa các số phức gồm các phép toán: +, -, *, /, +=, -=, *=, /=, ==, !=, >, >=, <, <=.

Bài 2: Xây dựng lớp String để thực hiện các thao tác trên các chuỗi, trong lớp này có các phép toán:

Phép toán + để nối hai chuỗi lại với nhau.

Phép toán = để gán một chuỗi cho một chuỗi khác.

Phép toán [] truy cập đến một ký tự trong chuỗi.

Các phép toán so sánh: ==, !=, >, >=, <, <=

Bài 3: Xây dựng lớp ma trận Matrix gồm các phép toán cộng, trừ và nhân hai ma trận bất kỳ.

Bài 4: Xây dựng lớp Rational chứa các số hữu tỷ gồm các phép toán +, -, *, /, ==, !=, >, >=, <, <=.

Bài 5: Xây dựng lớp Time để lưu trữ giờ, phút, giây gồm các phép toán:

Phép cộng giữa dữ liệu thời gian và một số nguyên là số giây, kết quả là một dữ liệu thời gian.

Phép trừ giữa hai dữ liệu thời gian, kết quả là một số nguyên chính là số giây.

++ và -- để tăng hay giảm thời gian xuống một giây.

Các phép so sánh.

Bài 6: Xây dựng lớp Date để lưu trữ ngày, tháng, năm gồm các phép toán:

Phép cộng giữa dữ liệu Date và một số nguyên là số ngày, kết quả là một dữ liệu Date.

Phép trừ giữa hai dữ liệu Date, kết quả là một số nguyên chính là số ngày.

++ và -- để tăng hay giảm thời gian xuống một ngày.

Các phép so sánh.

Bài 7: Các số nguyên 32 bit có thể biểu diễn trong phạm vi từ -2147483648 đến 2147483647. Hãy xây dựng lớp HugeInt để biểu diễn các số nguyên 32 bit gồm các phép toán +, -, *, /

Tính kế thừa-Dẫn nhập

DẪN NHẬP

Trong chương này và chương kế, chúng ta tìm hiểu hai khả năng mà lập trình hướng đối tượng cung cấp là tính kế thừa (inheritance) và tính đa hình (polymorphism). Tính kế thừa là một hình thức của việc sử dụng lại phần mềm trong đó các lớp mới được tạo từ các lớp đã có bằng cách "hút" các thuộc tính và hành vi của chúng và tô điểm thêm với các khả năng mà các lớp mới đòi hỏi. Việc sử dụng lại phần mềm tiết kiệm thời gian trong việc phát triển chương trình. Nó khuyến khích sử dụng lại phần mềm chất lượng cao đã thử thách và gỡ lỗi, vì thế giảm thiểu các vấn đề sau khi một hệ trở thành chính thức. Tính đa hình cho phép chúng ta viết các chương trình trong một kiểu cách chung để xử lý các lớp có liên hệ nhau. Tính kế thừa và tính đa hình các kỹ thuật có hiệu lực đối với sự chia với sự phức tạp của phần mềm.

Khi tạo một lớp mới, thay vì viết các thành viên dữ liệu và các hàm thành viên, lập trình viên có thể thiết kế mà lớp mới được kế thừa các thành viên dữ liệu và các hàm thành viên của lớp trước định nghĩa là lớp cơ sở (base class). Lớp mới được tham chiếu là lớp dẫn xuất (derived class). Mỗi lớp dẫn xuất tự nó trở thành một ứng cử là một lớp cơ sở cho lớp dẫn xuất tương lai nào đó.

Bình thường một lớp dẫn xuất thêm các thành viên dữ liệu và các hàm thành viên, vì thế một lớp dẫn xuất thông thường rộng hơn lớp cơ sở của nó. Một lớp dẫn xuất được chỉ định hơn một lớp cơ sở và biểu diễn một nhóm của các đối tượng nhỏ hơn. Với đối tượng đơn, lớp dẫn xuất, lớp dẫn xuất bắt đầu bên ngoài thực chất giống như lớp cơ sở. Sức mạnh thực sự của sự kế thừa là khả năng định nghĩa trong lớp dẫn xuất các phần thêm, thay thế hoặc tinh lọc các đặc tính kế thừa từ lớp cơ sở.

Mỗi đối tượng của một lớp dẫn xuất cũng là một đối tượng của lớp cơ sở của lớp dẫn xuất đó. Tuy nhiên điều ngược lại không đúng, các đối tượng lớp cơ sở không là các đối tượng của các lớp dẫn xuất của lớp cơ sở đó. Chúng ta sẽ lấy mối quan hệ "đối tượng lớp dẫn xuất là một đối tượng lớp cơ sở" để thực hiện các thao tác quan trọng nào đó. Chẳng hạn, chúng ta có thể luôn một sự đa dạng của các đối tượng khác nhau có liên quan thông qua sự kế thừa thành danh sách liên kết của các đối tượng lớp cơ sở. Điều này cho phép sự đa dạng của các đối tượng để xử lý một cách tổng quát.

Chúng ta phân biệt giữa "là một" (is a) quan hệ và "có một" (has a) quan hệ. "là một" là sự kế thừa. Trong một "là một" quan hệ, một đối tượng của kiểu lớp dẫn xuất cũng có thể được xử lý như một đối tượng của kiểu lớp cơ sở. "có một" là sự phức hợp (composition). Trong một "có một" quan hệ, một đối tượng lớp có một hay nhiều đối

tượng của các lớp khác như là các thành viên, do đó lớp bao các đối tượng này gọi là lớp phức hợp (composed class).

KẾ THỪA ĐƠN

Các lớp cơ sở và các lớp dẫn xuất

Thường một đối tượng của một lớp thật sự là một đối tượng của lớp khác cũng được. Một hình chữ nhật là một tứ giác, vì thế lớp *Rectangle* có thể kế thừa từ lớp *Quadrilateral*. Trong khung cảnh này, lớp *Quadrilateral* gọi là một lớp cơ sở và lớp *Rectangle* gọi là một lớp dẫn xuất. Hình 5.1 cho chúng ta một vài ví dụ về kế thừa đơn.

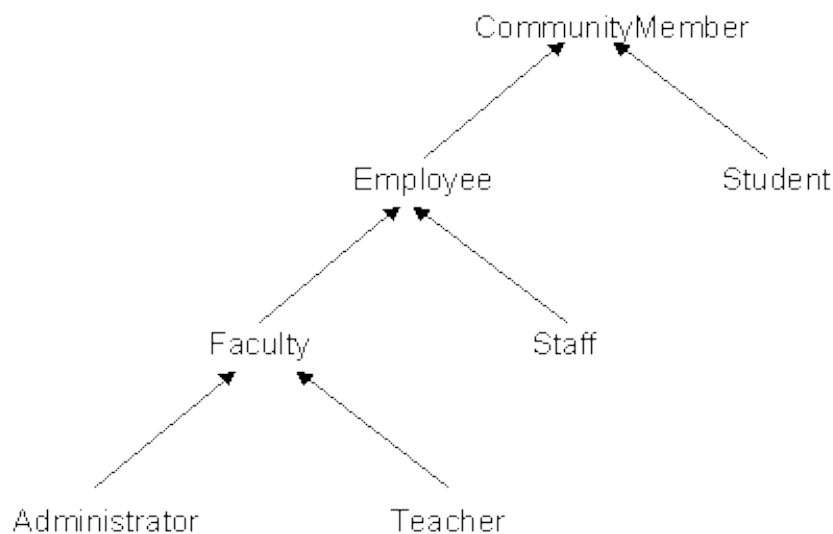
Các ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng như SMALLTALK sử dụng thuật ngữ khác: Trong kế thừa, lớp cơ sở được gọi là lớp cha (superclass), lớp dẫn xuất được gọi là lớp con (subclass).

Lớp cơ sở	Lớp dẫn xuất
Student	
GraduateStudent	
UndergraduateStudent	
Shape	
Circle	
Triangle	
Rectangle	
Loan	
CarLoan	
HomeImprovementLoan	
MortgageLoan	
Employee	
FacultyMember	
StaffMember	
Account	
CheckingAccount	

Hình 5.1: Một vài kế thừa đơn.

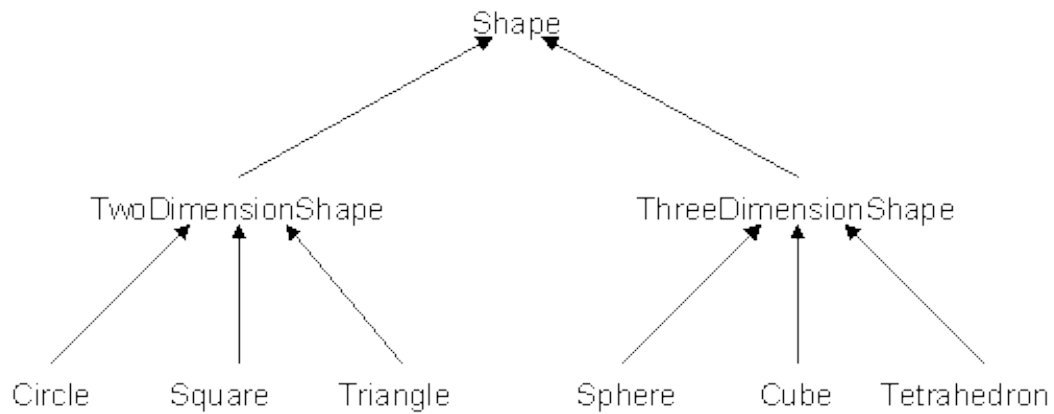
Sự kế thừa hình thành các cấu trúc phân cấp giống cây (còn gọi là cây phả hệ). Một lớp cơ sở tồn tại trong một phân cấp quan hệ với lớp dẫn xuất của nó. Một lớp có thể tồn tại chắc chắn bởi chính nó, nhưng khi một lớp được sử dụng với cơ chế của sự kế thừa thì lớp trở thành hoặc là một lớp cơ sở mà cung cấp các thuộc tính và các hành vi cho các lớp khác, hoặc là lớp trở thành một lớp dẫn xuất mà kế thừa các thuộc tính và các hành vi.

Chúng ta phát triển một phân cấp kế thừa đơn. Một trường đại học cộng đồng đặc thù có hàng ngàn người mà là các thành viên cộng đồng. Những người này gồm các người làm công và các sinh viên. Những người làm công hoặc là các thành viên khoa hoặc các thành viên nhân viên. Các thành viên khoa hoặc là các nhà quản lý hoặc giảng viên. Điều này trở thành phân cấp kế thừa như hình 5.2



Hình 5.2: Một phân cấp kế thừa cho các thành viên của trường đại học cộng đồng.

Phân cấp kế thừa quan trọng khác là phân cấp *Shape* ở hình 5.3.



Hình 5.3: Phân cấp lớp Shape

Để chỉ định lớp *CommissionWorker* được dẫn xuất từ lớp *Employee*, lớp *CommissionWorker* được định nghĩa như sau:

```

class CommissionWorker: public Employee
{
    .....
};
  
```

Điều này được gọi là kế thừa **public** và là loại mà phần lớn được sử dụng. Ngoài ra chúng ta còn có kế thừa **private** và kế thừa **protected**. Với kế thừa **public**, các thành viên **public** và **protected** của lớp cơ sở được kế thừa như là các thành viên **public** và **protected** của lớp dẫn xuất tương ứng. Nên nhớ rằng các thành viên **private** của lớp cơ sở không thể truy cập từ các lớp dẫn xuất của lớp đó.

Xử lý các đối tượng lớp cơ sở và các đối tượng lớp dẫn xuất tương tự; phổ biến là được biểu diễn bằng các thuộc tính và các hành vi của lớp cơ sở. Các đối tượng của bất kỳ lớp nào dẫn xuất từ một lớp cơ sở chung có thể tất cả được xử lý như các đối tượng của lớp cơ sở đó.

Các thành viên **protected**:

Các thành viên **public** của một lớp cơ sở được truy cập bởi tất cả các hàm trong chương trình. Các thành viên **private** của một lớp cơ sở chỉ được truy cập bởi các hàm thành viên và các hàm **friend** của lớp cơ sở.

Truy cập **protected** phục vụ như một mức trung gian của sự bảo vệ giữa truy cập **public** và truy cập **private**. Các thành viên **protected** của một lớp cơ sở có thể chỉ được truy

cập bởi các hàm thành viên và các hàm **friend** của lớp cơ sở và bởi các hàm thành viên và các hàm **friend** của lớp dẫn xuất.

Các thành viên lớp dẫn xuất kế thừa **public** có thể tham khảo tới các thành viên **public** và **protected** bằng cách sử dụng các tên thành viên.

Ép kiểu các con trỏ lớp cơ sở tới các con trỏ lớp dẫn xuất

Một đối tượng của một lớp dẫn xuất kế thừa **public** cũng có thể được xử lý như một đối tượng của lớp cơ sở của nó tương ứng. Nhưng ngược lại không đúng: một đối tượng lớp cơ sở cũng không tự động là một đối tượng lớp dẫn xuất.

Tuy nhiên, lập trình viên sử dụng ép kiểu để chuyển đổi một con trỏ lớp cơ sở thành một con trỏ lớp dẫn xuất.

[Ví dụ 5.1](#): Chương trình sau sẽ được chia thành nhiều file (gồm các file .H và .CPP) và tạo một project có tên là CT5_1.PRJ gồm các file .cpp

File POINT.H:

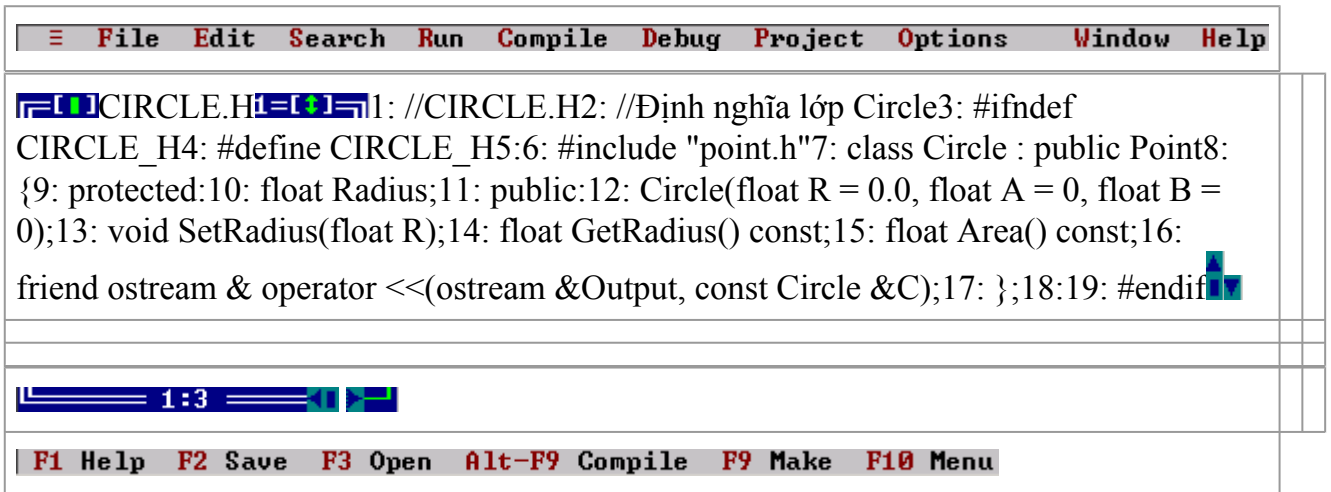
```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
POINT.H:1: //POINT.H2: //Định nghĩa lớp Point3: #ifndef POINT_H4:
#define POINT_H5:6: class Point7: {8: protected:9: float X,Y;10: public:11: Point(float
A= 0, float B= 0);12: void SetPoint(float A, float B);13: float GetX() const14: {15: return
X;16: }17: float GetY() const18: {19: return Y;20: }21: friend ostream & operator
<<(ostream &Output, const Point &P);22: };23:24: #endif
1:3
F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu
```

File POINT.CPP

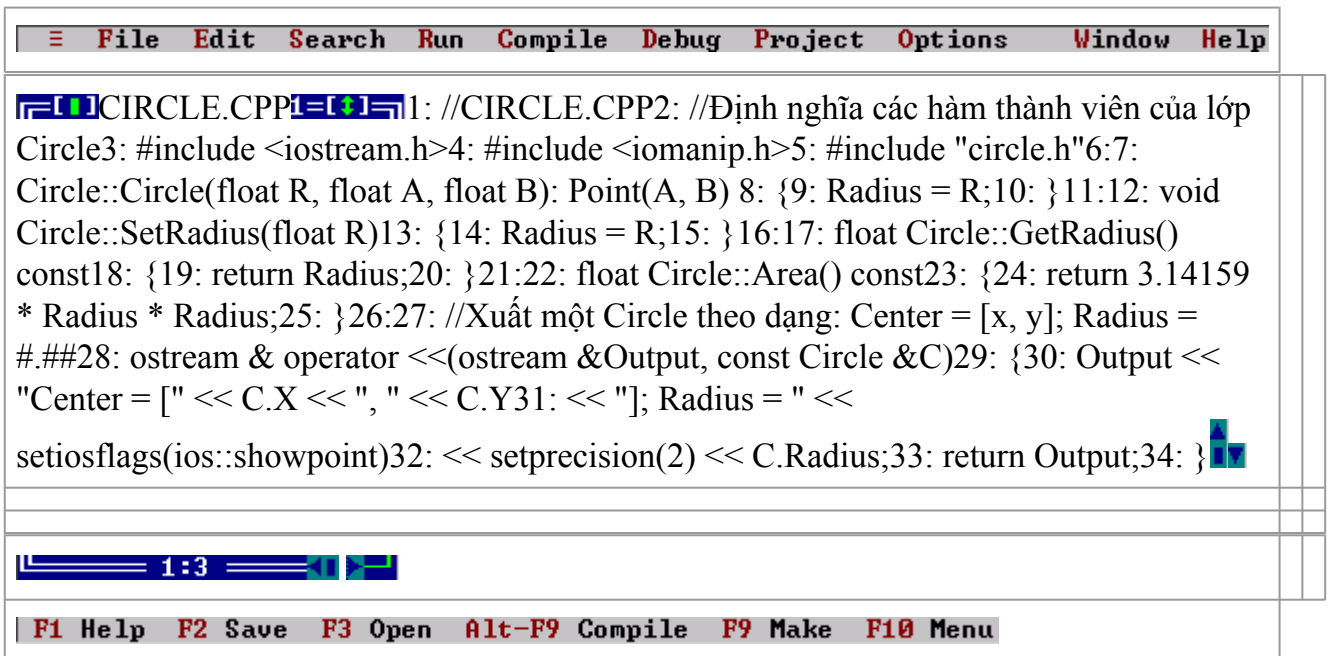
```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
POINT.CPP:1: //POINT.CPP2: //Định nghĩa các hàm thành viên của lớp
Point3: #include <iostream.h>4: #include "point.h"5:6: Point::Point(float A, float B)7: {8:
SetPoint(A, B);9: }10:11: void Point::SetPoint(float A, float B)12: {13: X = A;14: Y =
B;15: }16:17: ostream & operator <<(ostream &Output, const Point &P)18: {19: Output
<< '[' << P.X << ", " << P.Y << ']'20: return Output;21: }
```



File CIRCLE.H



File CIRCLE.CPP



File CT5_1.CPP:



```

1: //CT5_1.CPP2: //Chương trình 5.1: Ép các con trỏ lớp cơ sở
tới các con trỏ lớp dẫn xuất3: #include <iostream.h>4: #include <iomanip.h>5: #include
"point.h"6: #include "circle.h"7:8: int main()9: {10: Point *PointPtr, P(3.5, 5.3);11: Circle
*CirclePtr, C(2.7, 1.2, 8.9);12: cout << "Point P: " << P << endl << "Circle C: " << C <<
endl;13 //Xử lý một Circle như một Point (chỉ xem một phần lớp cơ sở)14: PointPtr =
&C;15: cout << endl << "Circle C (via *PointPtr): " << *PointPtr << endl;16 //Xử lý một
Circle như một Circle17: PointPtr = &C;18: CirclePtr = (Circle *) PointPtr;19: cout <<
endl << "Circle C (via *CirclePtr): " << endl20:          << *CirclePtr << endl << "Area of
C (via CirclePtr): "21:          << CirclePtr->Area() << endl;22: //Nguy hiểm: Xem một
Point như một Circle23: PointPtr = &P;24: CirclePtr = (Circle *) PointPtr;25: cout <<
endl << "Point P (via *CirclePtr): " << endl26:          << *CirclePtr << endl << "Area of
object CirclePtr points to: "27:          << CirclePtr->Area() << endl;28: return 0;29: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 5.1](#), kết quả ở hình 5.4

```

Point P: [3.5, 5.3]
Circle C: Center = [1.2, 8.9]; Radius = 2.70

Circle C (via *PointPtr): [1.20, 8.90]

Circle C (via *CirclePtr):
Center = [1.20, 8.90]; Radius = 2.70
Area of C (via CirclePtr): 22.90

Point P (via *CirclePtr):
Center = [3.50, 5.30]; Radius = 4.02e-38
Area of object CirclePtr points to: 0.00

```

Hình 5.4: Kết quả của ví dụ 5.1

Trong định nghĩa lớp *Point*, các thành viên dữ liệu *X* và *Y* được chỉ định là **protected**, điều này cho phép các lớp dẫn xuất từ lớp *Point* truy cập trực tiếp các thành viên dữ liệu kế thừa. Nếu các thành viên dữ liệu này được chỉ định là **private**, các hàm thành viên **public** của *Point* phải được sử dụng để truy cập dữ liệu, ngay cả bởi các lớp dẫn xuất.

Lớp *Circle* được kế thừa từ lớp *Point* với kế thừa **public** (ở dòng 7 file CIRCLE.H), tất cả các thành viên của lớp *Point* được kế thừa thành lớp *Circle*. Điều này có nghĩa là giao diện **public** bao gồm các hàm thành viên **public** của *Point* cũng như các hàm thành viên *Area()*, *SetRadius()* và *GetRadius()*.

Constructor lớp *Circle* phải bao gồm constructor lớp *Point* để khởi động phần lớp cơ sở của đối tượng lớp *Circle* ở dòng 7 file CIRCLE.CPP, dòng này có thể được viết lại như sau:

```
Circle::Circle(float R, float A, float B)
```

```
: Point(A, B) //Gọi constructor của lớp cơ sở
```

Các giá trị *A* và *B* được chuyển từ constructor lớp *Circle* tới constructor lớp *Point* để khởi động các thành viên *X* và *Y* của lớp cơ sở. Nếu constructor lớp *Circle* không bao gồm constructor lớp *Point* thì constructor lớp *Point* gọi với các giá trị mặc định cho *X* và *Y* (nghĩa là 0 và 0). Nếu lớp *Point* không cung cấp một constructor mặc định thì trình biên dịch phát sinh lỗi.

Trong chương trình chính (file CT5_1.CPP) gán một con trỏ lớp dẫn xuất (địa chỉ của đối tượng *C*) cho con trỏ lớp cơ sở *PointPtr* và xuất đối tượng *C* của *Circle* bằng toán tử chèn dòng của lớp *Point* (ở dòng 14 và 15). Chú ý rằng chỉ phần *Point* của đối tượng *C* của *Circle* được hiển thị. Nó luôn luôn đúng để gán một con trỏ lớp dẫn xuất cho con trỏ lớp cơ sở bởi vì một đối tượng lớp dẫn xuất là một đối tượng lớp cơ sở. Con trỏ lớp cơ sở chỉ trông thấy phần lớp cơ sở của đối tượng lớp dẫn xuất. Trình biên dịch thực hiện một chuyển đổi ngầm của con trỏ lớp dẫn xuất cho một con trỏ lớp cơ sở.

Sau đó chương trình gán một con trỏ lớp dẫn xuất (địa chỉ của đối tượng *C*) cho con trỏ lớp cơ sở *PointPtr* và ép *PointPtr* trở về kiểu *Circle **. Kết quả của ép kiểu được gán cho *CirclePtr*. Đối tượng *C* của *Circle* được xuất bằng cách sử dụng toán tử chèn dòng của *Circle*. Diện tích của đối tượng *C* được xuất thông qua *CirclePtr*. Các kết quả này là giá trị diện tích đúng bởi vì các con trỏ luôn luôn được trỏ tới một đối tượng *Circle* (từ dòng 17 đến 22).

Kế tiếp, chương trình gán một con trỏ lớp cơ sở (địa chỉ của đối tượng *P*) cho con trỏ lớp cơ sở *PointPtr* và ép *PointPtr* trở về kiểu *Circle **. Kết quả của ép kiểu được gán cho *CirclePtr*. Đối tượng *P* được xuất sử dụng toán tử chèn dòng của lớp *Circle*. Chú ý rằng giá trị xuất của thành viên *Radius* "kỳ lạ". Việc xuất một *Point* như một *Circle* đưa đến một giá trị không hợp lệ cho *Radius* bởi vì các con trỏ luôn luôn được trỏ đến một đối tượng *Point*. Một đối tượng *Point* không có một thành viên *Radius*. Vì thế, chương trình xuất giá trị "rác" đối với thành viên dữ liệu *Radius*. Chú ý rằng giá trị của diện tích là 0.0 bởi vì tính toán này dựa trên giá trị không tồn tại của *Radius* (từ dòng 23 đến 27).Rõ

ràng, truy cập các thành viên dữ liệu mà không phải ở đó thì nguy hiểm. Gọi các hàm thành viên mà không tồn tại có thể phá hủy chương trình.

Tính kế thừa-2

Định nghĩa lại các thành viên lớp cơ sở trong một lớp dẫn xuất:

Một lớp dẫn xuất có thể định nghĩa lại một hàm thành viên lớp cơ sở. Điều này được gọi là overriding. Khi hàm đó được đề cập bởi tên trong lớp dẫn xuất, phiên bản của lớp dẫn xuất được chọn một cách tự động. Toán tử định phạm vi có thể sử dụng để truy cập phiên bản của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.

[Ví dụ 5.2:](#) Định nghĩa một hàm thành viên lớp cơ sở trong lớp dẫn xuất và project có tên là CT5_2.PRJ

File EMPLOY.H

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //EMPLOY.H2: //Định nghĩa lớp Employee3: #ifndef
EMPLOY_H4: #define EMPLOY_H5:6: class Employee7: {8: private:9: char
*FirstName;10: char *LastName;11: public:12: Employee(const char *First, const char
*Last);13: void Print() const;14: ~Employee();15: };16:17: #endif
1:3
F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu
```

File EMPLOY.CPP

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //EMPLOY.CPP2: //Định nghĩa các hàm thành viên của
lớp Employee3: #include <string.h>4: #include <iostream.h>5: #include <assert.h>6:
#include "employ.h"7:8: Employee::Employee(const char *First, const char *Last)9: {10:
FirstName = new char[ strlen(First) + 1 ];11: assert(FirstName != 0);12:
strcpy(FirstName, First);13: LastName = new char[ strlen>Last) + 1 ];14:
assert(LastName != 0);15: strcpy(LastName, Last);16: }17:18: void Employee::Print()
const19: {20: cout << FirstName << ' ' << LastName;21: }22:23:
Employee::~~Employee()24: {25: delete [] FirstName;26: delete [] LastName;27: }
1:3
```

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File HOURLY.H

≡ File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
1: //HOURLY.H2: //Định nghĩa lớp HourlyWorker3: #ifndef
HOURLY_H4: #define HOURLY_H5:6: #include "employ.h"7:8: class HourlyWorker :
public Employee9: {10: private:11: float Wage; //Tiền lương cho mỗi giờ12: float Hours;
//Số giờ làm việc cho một tuần13: public:14: HourlyWorker(const char *First, const char
*Last,15: float InitHours, float InitWage);16: float GetPay() const; //Tính toán và
trả về lương17: void Print() const; //Định nghĩa lại Print() của lớp cơ sở18: };19:20:
#endif
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File HOURLY.CPP

≡ File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
1: //HOURLY.CPP2: //Định nghĩa các hàm thành viên của
lớp HourlyWorker3: #include <iostream.h>4: #include <iomanip.h>5: #include
"hourly.h"6:7: HourlyWorker::HourlyWorker(const char *First, const char *Last,8:
float InitHours, float InitWage)9: : Employee(First, Last)10: {11: Hours = InitHours;12:
Wage = InitWage;13: }14:15: float HourlyWorker::GetPay() const16: {17: return Wage *
Hours;18: }19:20: void HourlyWorker::Print() const21: {22: cout <<
"HourlyWorker::Print()" << endl;23: Employee::Print(); //Gọi hàm Print() của lớp cơ
sở24: cout << " is an hourly worker with pay of"25: << " $" <<
setiosflags(ios::showpoint)26: << setprecision(2) << GetPay() << endl;27: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File CT5_2.CPP

≡ File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
CT5_2.CPP1: //CT5_2.CPP2: #include <iostream.h>3: #include
"hourly.h"4:5: int main()6: {7: HourlyWorker H("Bob", "Smith", 40.0, 7.50);8: H.Print();
//Gọi hàm HourlyWorker::Print()9 cout<<endl<<"Employee::Print()<<endl;10:
H.Employee::Print();11: return 0;12: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 5.2](#), kết quả ở hình 5.5

```
HourlyWorker::Print()
Bob Smith is an hourly worker with pay of $300,00

Employee::Print()
Bob Smith
```

Hình 5.5: Kết quả của ví dụ 5.2

[Ví dụ 5.3](#): Định nghĩa một thành viên dữ liệu của lớp cơ sở trong lớp dẫn xuất.

```
CT5_3.CPP1: //Chương trình 5.32: #include <iostream.h>3: class Base4:
{5: protected:6: int Value;7: public:8: Base(int X)9: {10: Value = X;11: }12: };13:14:
class Derived : public Base15: {16: private:17: int Value; //Định nghĩa lại thành viên dữ
liệu18: public:19: Derived(int X):Base(X-1)20: {21: Value=X;22: }23: void Print()
const24: {25: cout<<"Base::Value="<<Base::Value<<endl;26:
cout<<"Derived::Value="<<Value<<endl;27: }28: };29:30:31: int main()32: {33:
Derived D(30);34: D.Print();35: return 0;36: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 5.3](#), kết quả ở hình 5.6


```
Base::Value=29
Derived::Value=30
```

Hình 5.6: Kết quả của ví dụ 5.3

Các lớp cơ sở **public**, **protected** và **private**

Khi dẫn xuất một lớp từ một lớp cơ sở, lớp cơ sở có thể được kế thừa là **public**, **protected** và **private**.

```
class <drived_class_name> : <type_of_inheritance> <base_class_name>
{
.....
};
```

Trong đó *type_of_inheritance* là **public**, **protected** hoặc **private**. Mặc định là **private**.

Khi dẫn xuất một lớp từ một lớp cơ sở **public**, các thành viên **public** của lớp cơ sở trở thành các thành viên **public** của lớp dẫn xuất, và các thành viên **protected** của lớp cơ sở trở thành các thành viên **protected** của lớp dẫn xuất. Các thành viên **private** của lớp cơ sở không bao giờ được truy cập trực tiếp từ một lớp dẫn xuất.

Khi dẫn xuất một lớp từ một lớp cơ sở **protected**, các thành viên **public** và **protected** của lớp cơ sở trở thành các thành viên **protected** của lớp dẫn xuất. Khi dẫn xuất một lớp từ một lớp cơ sở **private**, các thành viên **public** và **protected** của lớp cơ sở trở thành các thành viên **private** của lớp dẫn xuất.

Bảng sau (hình 5.6) tổng kết khả năng truy cập các thành viên lớp cơ sở trong một lớp dẫn xuất dựa trên thuộc tính xác định truy cập thành viên của các thành viên trong lớp cơ sở và kiểu kế thừa.

Kiểu kế thừa			
Kế thừa public	Kế thừa protected	Kế thừa private	

public	public trong lớp dẫn xuất.Có thể truy cập trực tiếp bởi các hàm thành viên không tĩnh, các hàm friend và các hàm không thành viên.	protected trong lớp dẫn xuất.Có thể truy cập trực tiếp bởi các hàm thành viên không tĩnh, các hàm friend .	private trong lớp dẫn xuất.Có thể truy cập trực tiếp bởi các hàm thành viên không tĩnh, các hàm friend .
protected	protected trong lớp dẫn xuất.Có thể truy cập trực tiếp bởi các hàm thành viên không tĩnh, các hàm friend .	protected trong lớp dẫn xuất.Có thể truy cập trực tiếp bởi các hàm thành viên không tĩnh, các hàm friend .	private trong lớp dẫn xuất.Có thể truy cập trực tiếp bởi các hàm thành viên không tĩnh, các hàm friend .
private	Dấu trong lớp dẫn xuất.Có thể truy cập trực tiếp bởi các hàm thành viên không tĩnh, các hàm friend thông qua các hàm thành viên public và protected của lớp cơ sở.	Dấu trong lớp dẫn xuất.Có thể truy cập trực tiếp bởi các hàm thành viên không tĩnh, các hàm friend thông qua các hàm thành viên public và protected của lớp cơ sở.	Dấu trong lớp dẫn xuất.Có thể truy cập trực tiếp bởi các hàm thành viên không tĩnh, các hàm friend thông qua các hàm thành viên public và protected của lớp cơ sở.

Hình 5.7: Tổng kết khả năng truy cập thành viên lớp cơ sở trong lớp dẫn xuất.

Các constructor và destructor lớp dẫn xuất

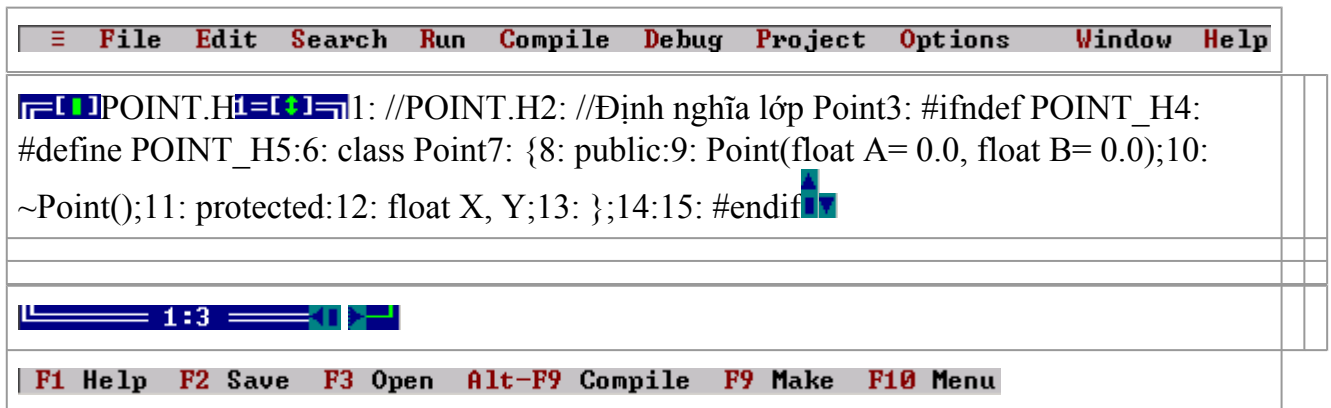
Bởi vì một lớp dẫn xuất kế thừa các thành viên lớp cơ sở của nó (ngoại trừ constructor và destructor), khi một đối tượng của lớp dẫn xuất được khởi động, constructor lớp cơ sở phải được gọi để khởi động các thành viên lớp cơ sở của đối tượng lớp dẫn xuất. Một bộ khởi tạo lớp cơ sở (sử dụng cú pháp giống như bộ khởi tạo thành viên) có thể được cung cấp trong constructor lớp dẫn xuất để gọi tường minh constructor lớp cơ sở, mặt khác constructor lớp dẫn xuất sẽ gọi constructor mặc định lớp cơ sở.

Các constructor lớp cơ sở và các toán tử gán lớp cơ sở không được kế thừa bởi lớp dẫn xuất.Tuy nhiên, các constructor và các toán tử gán lớp dẫn xuất có thể gọi các constructor và các toán tử gán lớp cơ sở.

Một constructor lớp dẫn xuất luôn gọi constructor lớp cơ sở của nó đầu tiên để khởi tạo các thành viên lớp cơ sở của lớp dẫn xuất. Nếu constructor lớp dẫn bị bỏ qua, constructor mặc định lớp dẫn gọi constructor lớp cơ sở. Các destructor được gọi theo thứ tự ngược lại thứ tự gọi các constructor, vì thế destructor lớp dẫn xuất được gọi trước destructor lớp cơ sở của nó.

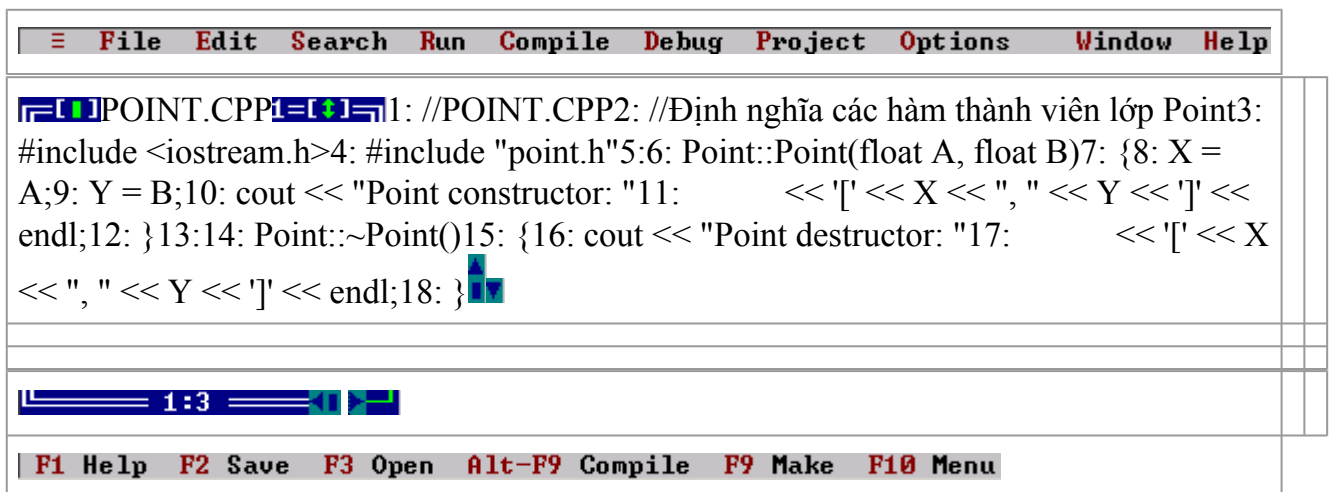
Ví dụ 5.4: Minh họa thứ tự các constructor và destructor lớp cơ sở và lớp dẫn xuất được gọi và project có tên là CT5_4.PRJ

File POINT.H



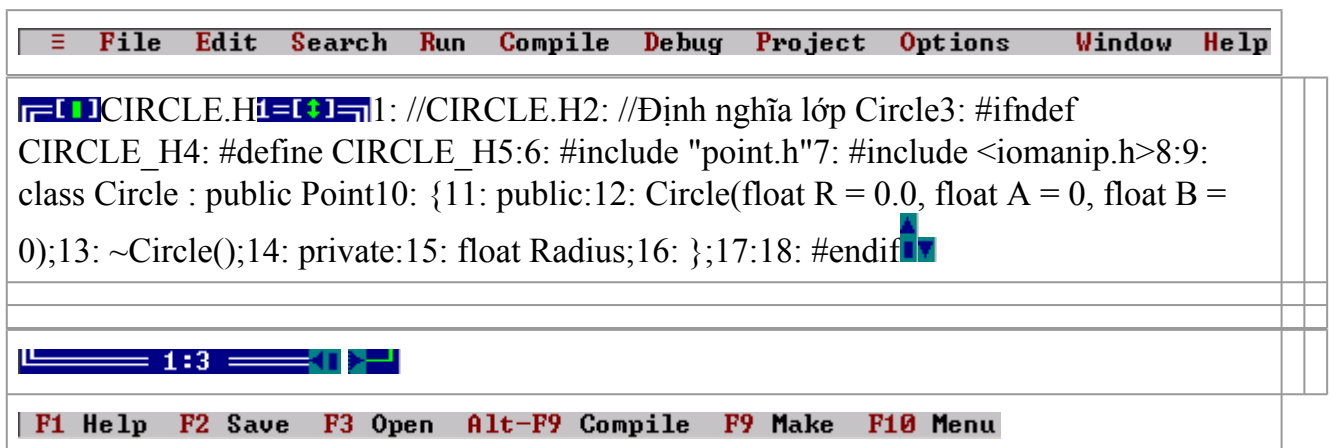
```
1: //POINT.H2: //Định nghĩa lớp Point3: #ifndef POINT_H4:
#define POINT_H5:6: class Point7: {8: public:9: Point(float A= 0.0, float B= 0.0);10:
~Point();11: protected:12: float X, Y;13: };14:15: #endif
```

File POINT.CPP



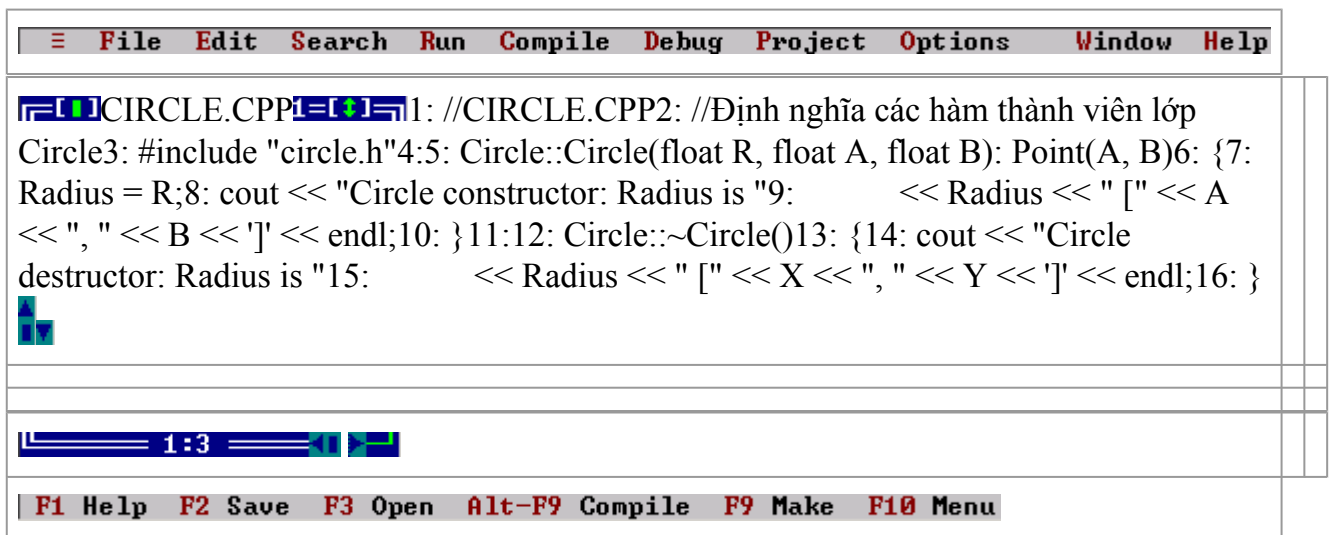
```
1: //POINT.CPP2: //Định nghĩa các hàm thành viên lớp Point3:
#include <iostream.h>4: #include "point.h"5:6: Point::Point(float A, float B)7: {8: X =
A;9: Y = B;10: cout << "Point constructor: "11: << '[' << X << ", " << Y << ']' <<
endl;12: }13:14: Point::~~Point()15: {16: cout << "Point destructor: "17: << '[' << X
<< ", " << Y << ']' << endl;18: }
```

File CIRCLE.H



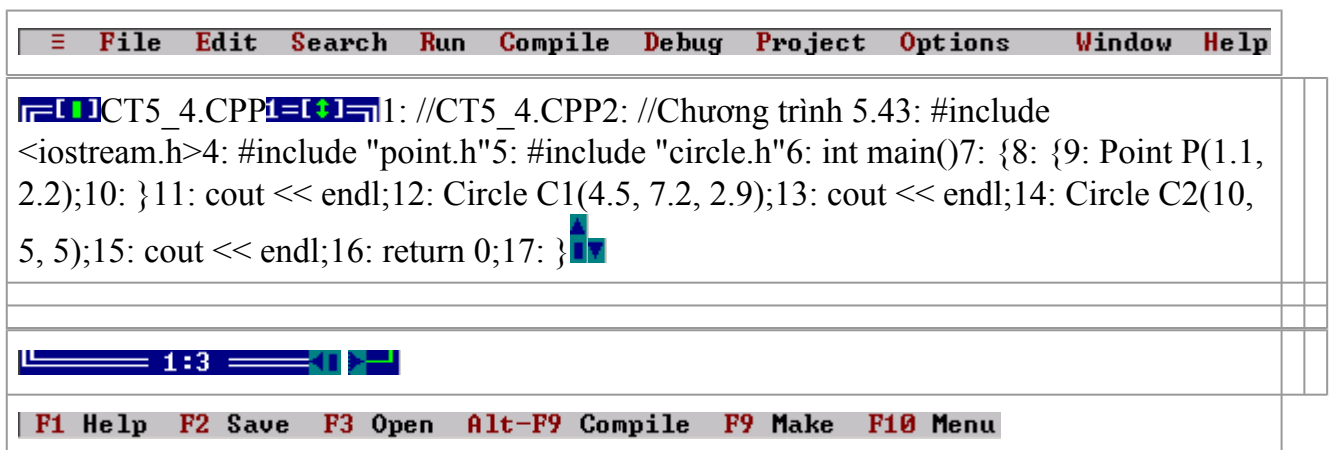
```
1: //CIRCLE.H2: //Định nghĩa lớp Circle3: #ifndef
CIRCLE_H4: #define CIRCLE_H5:6: #include "point.h"7: #include <iomanip.h>8:9:
class Circle : public Point10: {11: public:12: Circle(float R = 0.0, float A = 0, float B =
0);13: ~Circle();14: private:15: float Radius;16: };17:18: #endif
```

File CIRCLE.CPP



```
1: //CIRCLE.CPP2: //Định nghĩa các hàm thành viên lớp
Circle3: #include "circle.h"4:5: Circle::Circle(float R, float A, float B): Point(A, B)6: {7:
Radius = R;8: cout << "Circle constructor: Radius is "9:      << Radius << " [" << A
<< ", " << B << "]" << endl;10: }11:12: Circle::~~Circle()13: {14: cout << "Circle
destructor: Radius is "15:      << Radius << " [" << X << ", " << Y << "]" << endl;16: }
```

File CT5_4.CPP



```
1: //CT5_4.CPP2: //Chương trình 5.43: #include
<iostream.h>4: #include "point.h"5: #include "circle.h"6: int main()7: {8: {9: Point P(1.1,
2.2);10: }11: cout << endl;12: Circle C1(4.5, 7.2, 2.9);13: cout << endl;14: Circle C2(10,
5, 5);15: cout << endl;16: return 0;17: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 5.4](#), kết quả ở hình 5.8

```
Point constructor: [1,1, 2,2]
Point destructor: [1,1, 2,2]

Point constructor: [7,2, 2,9]
Circle constructor: Radius is 4,5 [7,2, 2,9]

Point constructor: [5, 5]
Circle constructor: Radius is 10 [5, 5]

Circle destructor: Radius is 10 [5, 5]
Point destructor: [5, 5]
Circle destructor: Radius is 4,5 [7,2, 2,9]
Point destructor: [7,2, 2,9]
```

Hình 5.8: Kết quả của ví dụ 5.4

Tính kế thừa-3

Chuyển đổi ngầm định đối tượng lớp dẫn xuất sang đối tượng lớp cơ sở

Mặc dù một đối tượng lớp dẫn xuất cũng là một đối tượng lớp cơ sở, kiểu lớp dẫn xuất và kiểu lớp cơ sở thì khác nhau. Các đối tượng lớp dẫn xuất có thể được xử lý như các đối tượng lớp cơ sở. Điều này có ý nghĩa bởi vì lớp dẫn xuất có các thành viên tương ứng với mỗi thành viên của lớp cơ sở. Phép gán theo chiều hướng ngược lại là không cho phép bởi vì gán một đối tượng lớp cơ sở cho đối tượng lớp dẫn xuất sẽ cho phép thêm các thành viên lớp dẫn xuất không xác định.

Một con trỏ trỏ tới một đối tượng lớp dẫn xuất có thể được chuyển đổi ngầm định thành một con trỏ trỏ tới một đối tượng lớp cơ sở bởi vì một đối tượng lớp dẫn xuất là một đối tượng lớp cơ sở.

Có bốn cách để trộn và đối sánh các con trỏ lớp cơ sở và các con trỏ lớp dẫn xuất với các đối tượng lớp cơ sở và các đối tượng lớp dẫn xuất:

Tham chiếu tới một đối tượng lớp cơ sở với một con trỏ lớp cơ sở thì không phức tạp.

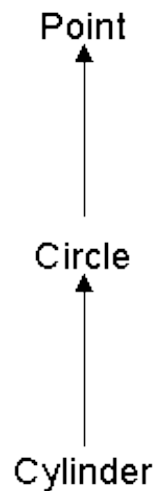
Tham chiếu tới một đối tượng lớp dẫn xuất với một con trỏ lớp dẫn xuất thì không phức tạp.

Tham chiếu tới đối tượng lớp dẫn xuất với một con trỏ lớp cơ sở thì an toàn bởi vì đối tượng lớp dẫn xuất cũng là một đối tượng lớp cơ sở của nó. Như vậy đoạn mã chỉ có thể tham chiếu tới các thành viên lớp cơ sở. Nếu đoạn mã tham chiếu tới các thành viên lớp dẫn xuất thông qua con trỏ lớp cơ sở, trình biên dịch sẽ báo một lỗi về cú pháp.

Tham chiếu tới một đối tượng lớp cơ sở với một con trỏ lớp dẫn xuất thì có lỗi cú pháp. Đầu tiên con trỏ lớp dẫn xuất phải được ép sang con trỏ lớp cơ sở.

Một số ví dụ:

Chúng ta sẽ xem xét một phân cấp các lớp Point, Circle, Cylinder như hình 5.9



Hình 5.9

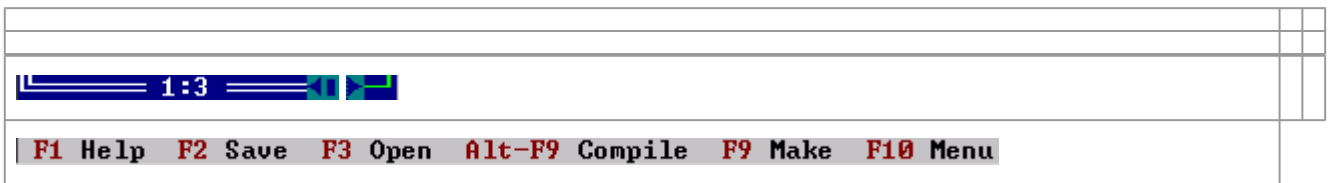
[Ví dụ 5.5:](#) Lớp Point và project có tên là CT5_5.PRJ (gồm các file POINT.CPP, CT5_5.CPP).

File POINT.H:

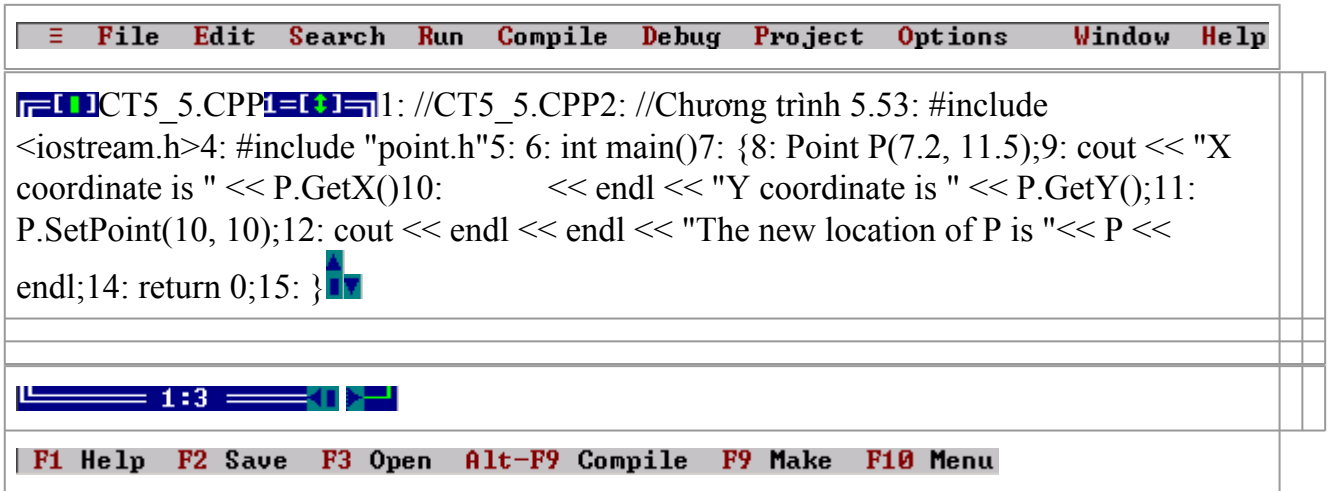
<div> <div>☰</div> <div>File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help</div> </div> <div> <pre> 1: //POINT.H 2: //Định nghĩa lớp Point 3: #ifndef POINT_H 4: #define POINT_H 5: 6: class Point 7: { 8: protected: 9: float X,Y; 10: public: 11: Point(float A = 0, float B = 0); 12: void SetPoint(float A, float B); 13: float GetX() const 14: { 15: return X; 16: } 17: float GetY() const 18: { 19: return Y; 20: } 21: friend ostream & operator 22: <<(ostream &Output, const Point &P); 23: }; 24: #endif </pre> </div> <div> <div>1:3</div> <div>⏪ ⏩</div> </div> <div> <div>F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu</div> </div>

File POINT.CPP

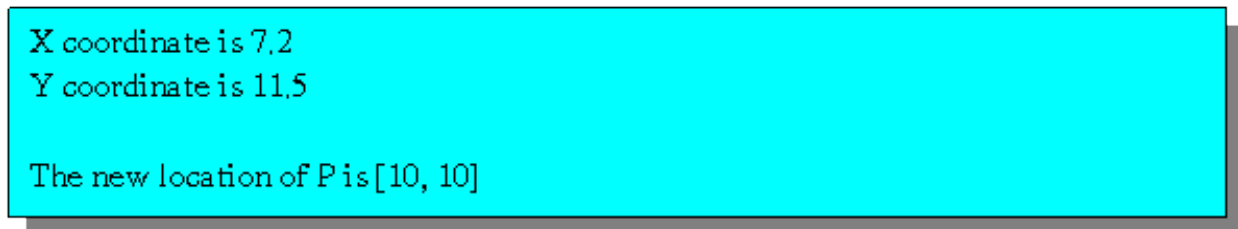
<div> <div>☰</div> <div>File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help</div> </div> <div> <pre> 1: //POINT.CPP 2: //Định nghĩa các hàm thành viên của lớp 3: #include <iostream.h> 4: #include "point.h" 5: 6: Point::Point(float A, float B) 7: { 8: SetPoint(A, B); 9: } 10: 11: void Point::SetPoint(float A, float B) 12: { 13: X = A; 14: Y = B; 15: } 16: 17: ostream & operator <<(ostream &Output, const Point &P) 18: { 19: Output 20: << '[' << P.X << ", " << P.Y << ']' 21: ; 22: return Output; 23: } </pre> </div> <div> <div>1:3</div> <div>⏪ ⏩</div> </div>



File CT5_5.CPP:



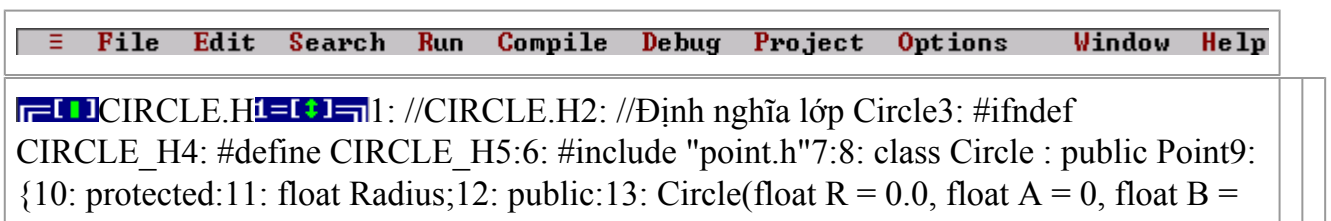
Chúng ta [chạy ví dụ 5.5](#), kết quả ở hình 5.10



Hình 5.10: Kết quả của ví dụ 5.5

[Ví dụ 5.6](#): Lớp Circle và project có tên là CT5_6.PRJ (gồm các file POINT.CPP, CIRCLE.CPP, CT5_6.CPP).

File CIRCLE.H:




```
0);14: void SetRadius(float R);15: float GetRadius() const;16: float Area() const;17:
friend ostream & operator <<(ostream &Output, const Circle &C);18: };19:20: #endif
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File CIRCLE.CPP

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
CIRCLE.CPP1: //CIRCLE.CPP2: //Định nghĩa các hàm thành viên của lớp
Circle3: #include <iostream.h>4: #include <iomanip.h>5: #include "circle.h"6:7:
Circle::Circle(float R, float A, float B) : Point(A, B)8: {9: Radius = R;10: }11: 12: void
Circle::SetRadius(float R)13: {14: Radius = R;15: }16:17: float Circle::GetRadius()
const18: {19: return Radius;20: }21:22: float Circle::Area() const23: {24: return 3.14159
* Radius * Radius;25: }26:27: //Xuất một Circle theo dạng: Center = [X, Y]; Radius =
###28: ostream & operator <<(ostream &Output, const Circle &C)29: {30: Output <<
"Center = [" << C.X << ", " << C.Y31: << "]; Radius = " <<
setiosflags(ios::showpoint)32: << setprecision(2) << C.Radius;33: return Output;34: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File CT5_6.CPP

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
CT5_6.CPP1: //CT5_6.CPP2: //Chương trình 5.63: #include
<iostream.h>4: #include "point.h"5: #include "circle.h"6:7: int main()8: {9: Circle C(2.5,
3.7, 4.3);10: cout << "X coordinate is " << C.GetX()11: << endl << "Y coordinate
is " << C.GetY()12: << endl << "Radius is " << C.GetRadius();13:
C.SetRadius(4.25);14: C.SetPoint(2, 2);15: cout << endl << endl << "The new location
and radius of C are"16: << endl << C << endl << "Area " << C.Area() << endl;17:
Point &PRef = C;18: cout << endl << "Circle printed as a Point is: "19: << PRef
<< endl;20: return 0;21: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 5.6](#), kết quả ở hình 5.11

```
X coordinate is 3.7
Y coordinate is 4.3
Radius is 2.5

The new location and radius of C are
Center = [2, 2]; Radius = 4.25
Area 56.74

Circle printed as a Point is: [2.00, 2.00]
```

Hình 5.11: Kết quả của ví dụ 5.6

[Ví dụ 5.7](#): Lớp Cylinder và project có tên là CT5_7.PRJ (gồm các file POINT.CPP, CIRCLE.CPP, CYLINDR.CPP, CT5_7.CPP).

File CYLINDR.H

≡ File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
1: //CYLINDR.H2: //Định nghĩa lớp Cylinder3: #ifndef
CYLINDR_H4: #define CYLINDR_H5: 6: #include "circle.h"7:8: class Cylinder : public
Circle9: {10: protected:11: float Height;12: public:13: Cylinder(float H = 0.0, float R =
0.0, float A = 0.0, float B = 0.0);14: void SetHeight(float);15: float GetHeight() const;16:
float Area() const;17: float Volume() const;18: friend ostream & operator <<(ostream
&Output, const Cylinder &C);19: };20:21: #endif
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File CYLINDR.CPP

≡ File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```

1: //CYLINDR.CPP2: //Định nghĩa các hàm thành viên lớp
Cylinder3: #include <iostream.h>4: #include <iomanip.h>5: #include "cylindr.h"6:7:
Cylinder::Cylinder(float H, float R, float A, float B) : Circle(R, A, B)8: {9: Height =
H;10: }11:12: void Cylinder::SetHeight(float H)13: {14: Height = H;15: }16:17: float
Cylinder::GetHeight() const18: {19: return Height;20: }21:22: //Tính diện tích của
Cylinder (diện tích mặt)23: float Cylinder::Area() const24: {25: return
2*Circle::Area()+2 * 3.14159*Radius*Height;26: }27:28: float Cylinder::Volume()
const29: {30: return Circle::Area() * Height;31: }32:33: ostream & operator <<(ostream
&Output, const Cylinder& C)34: {35: Output << "Center = [" << C.X << ", " << C.Y36:
<< "]; Radius = " << setiosflags(ios::showpoint)37: << setprecision(2) << C.Radius38:
<< "; Height = " << C.Height;39: return Output;40: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File CT5_7.CPP

```

1: //CT5_7.CPP2: //Chương trình 5.73: #include
<iostream.h>4: #include <iomanip.h>5: #include "point.h"6: #include "circle.h"7:
#include "cylindr.h"8: int main()9: {10: Cylinder Cyl(5.7, 2.5, 1.2, 2.3);11: cout << "X
coordinate is " << Cyl.GetX() << endl12: << "Ycoordinate is " << Cyl.GetY() <<
endl13: << "Radius is " << Cyl.GetRadius() << endl14: << "Height is " <<
Cyl.GetHeight() << endl << endl ;15: Cyl.SetHeight(10);16: Cyl.SetRadius(4.25);17:
Cyl.SetPoint(2, 2);18: cout << "The new location, radius, "19: << "and height of Cyl
are:" << endl << Cyl << endl;20: Point &PRef = Cyl;21: cout << endl << "Cylinder
printed as a Point is: "22: << PRef << endl << endl;23: Circle &cRef = Cyl;24: cout
<< "Cylinder printed as a Circle is:" << endl << cRef25: << endl << "Area: " <<
cRef.Area() << endl;26: return 0;27: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 5.7](#), kết quả ở hình 5.12

```
X coordinate is 1,2  
Ycoordinate is 2,3  
Radius is 2,5  
Height is 5,7
```

```
The new location, radius, and height of Cyl are:  
Center = [2, 2]; Radius = 4,25; Height = 10,00
```

```
Cylinder printed as a Point is: [2,00, 2,00]
```

```
Cylinder printed as a Circle is:  
Center = [2,00, 2,00]; Radius = 4,25  
Area: 56,74
```

Hình 5.12: Kết quả của ví dụ 5.7

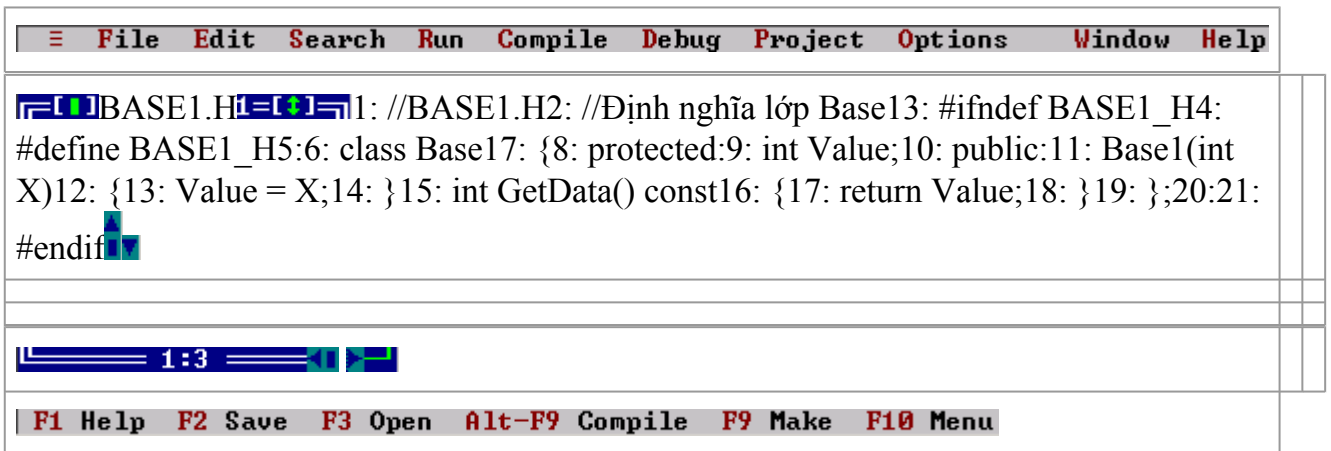
Tính kế thừa-4

ĐA KẾ THỪA (MULTIPLE INHERITANCE)

Một lớp có thể được dẫn xuất từ nhiều lớp cơ sở, sự dẫn xuất như vậy được gọi là đa kế thừa. Đa kế thừa có nghĩa là một lớp dẫn xuất kế thừa các thành viên của các lớp cơ sở khác nhau. Khả năng mạnh này khuyến khích các dạng quan trọng của việc sử dụng lại phần mềm, nhưng có thể sinh ra các vấn đề nhập nhằng.

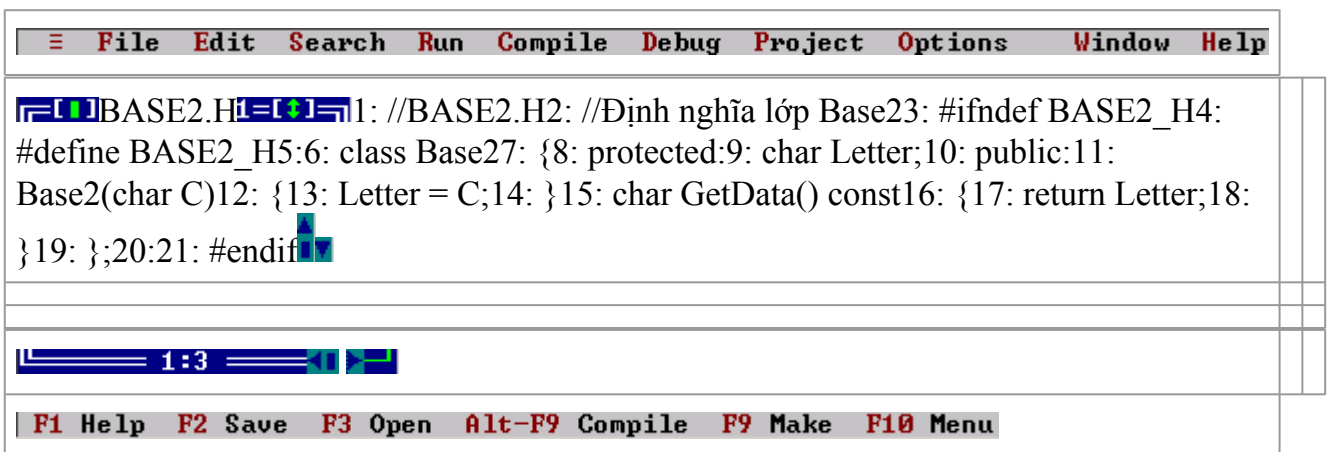
[Ví dụ 5.7:](#) Lớp Circle và project có tên là CT5_8.PRJ (gồm các file DIRIVED.CPP, CT5_8.CPP).

File BASE1.H



```
#ifndef BASE1_H4
#define BASE1_H4
class Base1 {
protected:
    int Value;
public:
    Base1(int X) {
        Value = X;
    }
    int GetData() const {
        return Value;
    }
};
#endif
```

File BASE2.H



```
#ifndef BASE2_H4
#define BASE2_H4
class Base2 {
protected:
    char Letter;
public:
    Base2(char C) {
        Letter = C;
    }
    char GetData() const {
        return Letter;
    }
};
#endif
```

File DERIVED.H

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //DERIVED.H2: //Định nghĩa lớp Derived mà kế thừa từ
nhiều lớp cơ sở (Base1 & Base2)3: #ifndef DERIVED_H4: #define DERIVED_H5: 6:
#include "base1.h"7: #include "base2.h"8:9: class Derived : public Base1, public
Base210: {11: private:12: float Real;13: public:14: Derived(int, char, float);15: float
GetReal() const;16: friend ostream & operator <<(ostream &Output, const Derived
&D);17: };18:19: #endif
1:3
F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu
```

File DERIVED.CPP

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //DERIVED.CPP2: //Định nghĩa các hàm thành viên của
lớp Derived3: #include <iostream.h>4: #include "derived.h"5:6: Derived::Derived(int I,
char C, float F)7: : Base1(I), Base2(C) //Gọi các constructor lớp cơ sở8: {9: Real = F;10:
}11:12: float Derived::GetReal() const13: {14: return Real;15: }16:17: ostream &
operator <<(ostream &Output, const Derived &D)18: {19: Output << " Integer: " <<
D.Value << endl20: << " Character: " << D.Letter << endl21: << "Real number: " <<
D.Real;22: return Output;23: }
1:3
F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu
```

File CT5_8.CPP

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //CT5_8.CPP2: //Chương trình 5.83: #include
<iostream.h>4: #include "base1.h"5: #include "base2.h"6: #include "derived.h"7:8: int
main()9: {10: Base1 B1(10), *Base1Ptr;11: Base2 B2('Z'), *Base2Ptr;12: Derived D(7,
'A', 3.5);13: cout << "Object B1 contains integer "14: << B1.GetData() <<
endl15: << "Object B2 contains character "16: << B2.GetData() <<
endl17: << "Object D contains:" << endl << D << endl << endl;18: cout << "Data
members of Derived can be"19: << " accessed individually:" << endl20: <<
" Integer: " << D.Base1::GetData() << endl21: << " Character: " <<
```

```
D.Base2::GetData() << endl;22:          << "Real number: " << D.GetReal() << endl <<
endl;23: cout << "Derived can be treated as an "24:          << "object of either base class:"
<< endl;25: Base1Ptr = &D;26: cout << "Base1Ptr->GetData() yields "27:          <<
Base1Ptr->GetData() << endl ;28: Base2Ptr = &D;29: cout << "Base2Ptr->GetData()
yields "30:          << Base2Ptr->GetData() << endl;31: return 0;32: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 5.8](#), kết quả ở hình 5.13

```
Object B1 contains integer 10
Object B2 contains character Z
Object D contains:
  Integer: 7
  Character: A
  Real number: 3,5

Data members of Derived can be accessed individually:
  Integer: 7
  Character: A
  Real number: 3,5

Derived can be treated as an object of either base class:
Base1Ptr->GetData() yields 7
Base2Ptr->GetData() yields A
```

Hình 5.13: Kết quả của ví dụ 5.8

Việc kế thừa nhiều lớp cơ sở tạo ra một loạt các điểm nhập nhằng trong các chương trình C++. Chẳng hạn, trong các chương trình của ví dụ 5.8, nếu thực hiện lệnh:

```
D.GetData();
```

thì trình biên dịch (Borland C++ 3.1) sẽ báo lỗi:

Member is ambiguous: 'Base1::GetData' and 'Base1::GetData'

Bởi vì lớp *Derived* kế thừa hai hàm khác nhau có cùng tên là *GetData()* từ hai lớp cơ sở của nó. *Base1::GetData()* là hàm thành viên **public** của lớp cơ sở **public**, và nó trở thành một hàm thành viên **public** của *Derived*. *Base2::GetData()* là hàm thành viên **public** của lớp cơ sở **public**, và nó trở thành một hàm thành viên **public** của *Derived*. Do đó trình biên dịch không thể xác định hàm thành viên *GetData()* của lớp cơ sở nào để gọi thực hiện. Vì vậy, chúng ta phải sử dụng tên lớp cơ sở và toán tử định phạm vi để xác định hàm thành viên của lớp cơ sở lúc gọi hàm *GetData()*.

Cú pháp của một lớp kế thừa nhiều lớp cơ sở:

```
class <drived_class_name> : <type_of_inheritance> <base_class_name1> ,
<type_of_inheritance> <base_class_name2> , ...
{
.....
};
```

Trình tự thực hiện constructor trong đa kế thừa: constructor lớp cơ sở xuất hiện trước sẽ thực hiện trước và cuối cùng mới tới constructor lớp dẫn xuất. Đối với destructor có trình tự thực hiện theo thứ tự ngược lại.

CÁC LỚP CƠ SỞ ẢO (VIRTUAL BASE CLASSES)

Chúng ta không thể khai báo hai lần cùng một lớp trong danh sách của các lớp cơ sở cho một lớp dẫn xuất. Tuy nhiên vẫn có thể có trường hợp cùng một lớp cơ sở được đề cập nhiều hơn một lần trong các lớp tổ tiên của một lớp dẫn xuất. Điều này phát sinh lỗi vì không có cách nào để phân biệt hai lớp cơ sở gốc.

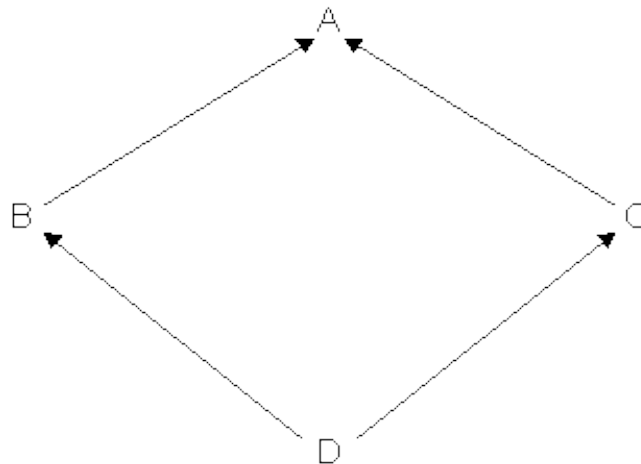
[Ví dụ 5.9:](#)

<div> <div>≡</div> <div>File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help</div> </div> <div> <pre> 1: //Chương trình 5.92: #include <iostream.h> 2: class A4: { 3: public: 4: int X1; 5: }; 6: class B : public A4 { 7: public: 8: float X2; 9: }; 10: class C : public A4 { 11: public: 12: double X3; 13: }; 14: class D : public B, public C { 15: public: 16: char X4; 17: }; 18: int main() { 19: D Obj; 20: Obj.X2=3.14159F; 21: Obj.X1=0; //Nhập nhằng 22: Obj.X4='a'; 23: Obj.X3=1.5; 24: cout<<"X1="<<Obj.X1<<endl; //Nhập nhằng 25: cout<<"X2="<<Obj.X2<<endl; 26: cout<<"X3="<<Obj.X3<<endl; 27: cout<<"X4="<<Obj.X4<<endl; 28: return 0; 29: }</pre> </div>
--



Khi biên dịch chương trình ở ví dụ 5.9, trình biên dịch sẽ báo lỗi ở dòng 31 và 34:

Member is ambiguous: 'A::X1' and 'A::X1'



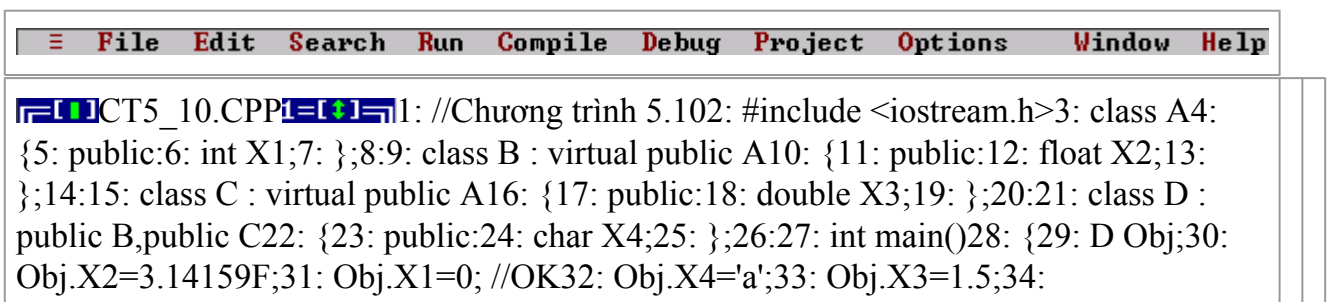
Hình 5.14

Ở đây chúng ta thấy có hai lớp cơ sở *A* cho lớp *D*, và trình biên dịch không thể nào nhận biết được việc truy cập *X1* được kế thừa thông qua *B* hoặc truy cập *X1* được kế thừa thông qua *C*. Để khắc phục điều này, chúng ta chỉ định một cách tường minh trong lớp *D* như sau:

```
Obj.C::X1=0;
```

Tuy nhiên, đây cũng chỉ là giải pháp có tính chấp vá, bởi thực chất *X1* nào trong trường hợp nào cũng được. Giải pháp cho vấn đề này là khai báo *A* như lớp cơ sở kiểu **virtual** cho cả *B* và *C*. Khi đó chương trình ở ví dụ 5.9 được viết lại như sau:

[Ví dụ 5.10:](#)



```
cout<<"X1="<<Obj.X1<<endl; //OK35: cout<<"X2="<<Obj.X2<<endl;36:
cout<<"X3="<<Obj.X3<<endl;37: cout<<"X4="<<Obj.X4<<endl;38: return 0;39: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta chạy ví dụ 5.10, kết quả ở hình 5.15

```
X1=0
X2=3,14159
X3=1,5
X4=a
```

Hình 5.15: Kết quả của ví dụ 5.10

Các lớp cơ sở kiểu **virtual**, có cùng một kiểu lớp, sẽ được kết hợp để tạo một lớp cơ sở duy nhất có kiểu đó cho bất kỳ lớp dẫn xuất nào kế thừa chúng. Hai lớp cơ sở *A* ở trên bất giờ sẽ trở thành một lớp cơ sở *A* duy nhất cho bất kỳ lớp dẫn xuất nào từ *B* và *C*. Điều này có nghĩa là *D* chỉ có một cơ sở của lớp *A*, vì vậy tránh được sự nhập nhằng.

Bài tập chương 5

BÀI TẬP

Bài 1: Xây dựng lớp Stack với các thao tác cần thiết. Từ đó hãy dẫn xuất từ lớp Stack để đổi một số nguyên dương sang hệ đếm bất kỳ.

Bài 2: Hãy xây dựng các lớp cần thiết trong phân cấp hình 5.2

Bài 3: Hãy xây dựng các lớp cần thiết trong phân cấp hình 5.3 để tính diện tích (hoặc diện tích xung quanh) và thể tích.

Bài 4: Viết một phân cấp kế thừa cho các lớp Quadrilateral (hình tứ giác), Trapezoid (hình thang), Parallelogram (hình bình hành), Rectangle (hình chữ nhật), và Square (hình vuông). Trong đó Quadrilateral là lớp cơ sở của phân cấp.

Tính đa hình-Dẫn Nhập

DẪN NHẬP

Tính đa hình (polymorphism) là khả năng thiết kế và cài đặt các hệ thống mà có thể mở rộng dễ dàng hơn. Các chương trình có thể được viết để xử lý tổng quát – như các đối tượng lớp cơ sở – các đối tượng của tất cả các lớp tồn tại trong một phân cấp. Khả năng cho phép một chương trình sau khi đã biên dịch có thể có nhiều diễn biến xảy ra là một trong những thể hiện của tính đa hình – tính muôn màu muôn vẻ – của chương trình hướng đối tượng, một thông điệp được gửi đi (gửi đến đối tượng) mà không cần biết đối tượng nhận thuộc lớp nào. Để thực hiện được tính đa hình, các nhà thiết kế C++ cho chúng ta dùng cơ chế kết nối động (dynamic binding) thay cho cơ chế kết nối tĩnh (static binding) ngay khi chương trình biên dịch được dùng trong các ngôn ngữ cổ điển như C, Pascal, ...

PHƯƠNG THỨC ẢO (VIRTUAL FUNCTION)

Khi xây dựng các lớp của một chương trình hướng đối tượng để tạo nên một cấu trúc phân cấp hoặc cây phả hệ, người lập trình phải chuẩn bị các hành vi giao tiếp chung của các lớp đó. Hành vi giao tiếp chung sẽ được dùng để thể hiện cùng một hành vi, nhưng có các hành động khác nhau, đó chính là phương thức ảo. Đây là một phương thức tồn tại để có hiệu lực nhưng không có thực trong lớp cơ sở, còn trong các lớp dẫn xuất. Như vậy phương thức ảo chỉ được xây dựng khi có một hệ thống cây phả hệ. Phương thức này sẽ được gọi thực hiện từ thực thể của lớp dẫn xuất nhưng mô tả về chúng trong lớp cơ sở.

Chúng ta khai báo phương thức ảo bằng thêm từ khóa **virtual** ở phía trước. Khi đó các phương thức có cùng tên với phương thức này trong các lớp dẫn xuất cũng là phương thức ảo.



Ví dụ 6.1:

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
//CT6_1.CPP1: //Chương trình 6.12: #include <iostream.h>3: 4: class Base5:
{6: public:7: virtual void Display()8: {9: cout<<"class Base"<<endl;10: }11: };12:13:
class Derived : public Base14: {15: public:16: virtual void Display()17: {18:
cout<<"class Derived"<<endl;19: }20: };21:21: void Show(Base *B)22: {23: B-
>Display(); //Con trỏ B chỉ đến phương thức Display() nào (của lớp Base24 //hoặc lớp
Derived) tùy vào lúc chạy chương trình. 25: }26: int main()27: {28: Base *B=new
```

```
Base;29: Derived *D=new Derived;30: B->Display(); //Base::Display()31: D->Display();
//Derived::Display()32: Show(B); //Base::Display()33: Show(D); //Derived::Display()34:
return 0;35: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 6.1](#), kết quả ở hình 6.1

```
class Base
class Derived
class Base
class Derived
```

Hình 6.1: Kết quả của ví dụ 6.1

Trong ví dụ 6.1, lớp cơ sở *Base* có phương thức *Display()* được khai báo là phương thức ảo. Phương thức này trong lớp dẫn xuất *Derived* được định nghĩa lại nhưng cũng là một phương thức ảo. Thật ra, không ra không có khai báo **virtual** cho phương thức *Display()* của lớp *Derived* cũng chẳng sao, trình biên dịch vẫn hiểu đó là phương thức ảo. Tuy nhiên, khai báo **virtual** rõ ràng ở các lớp dẫn xuất làm cho chương trình trong sáng, dễ hiểu hơn. Hai dòng 30 và 31, chúng ta biết chắc phương thức *Display()* của lớp nào được gọi (của lớp *Base* hoặc lớp *Derived*). Nhưng hai dòng 32 và 33, nếu không có cơ chế kết nối động, chúng ta đoán rằng việc gọi hàm *Show()* sẽ luôn luôn kéo theo phương thức *Base::Display()*. Quả vậy, bỏ đi khai báo **virtual** cho phương thức *Base::Display()*, khi đó dòng lệnh:

Show(D);

gọi đến *Base::Display()* vì đối tượng lớp dẫn xuất cũng là đối tượng lớp cơ sở (nghĩa là tdb tự động chuyển đổi kiểu: đối tượng *D* kiểu *Derived* chuyển thành kiểu *Base*).

Nhờ khai báo **virtual** cho phương thức *Base::Display()* nên sẽ không thực hiện gọi phương thức *Base::Display()* một cách cứng nhắc trong hàm *Show()* mà chuẩn bị một cơ chế mềm dẻo cho việc gọi phương thức *Display()* tùy thuộc vào sự xác định kiểu của tham số vào lúc chạy chương trình.

Cơ chế đó ra sao? Khi nhận thấy có khai báo **virtual** trong lớp cơ sở, trình biên dịch sẽ thêm vào mỗi đối tượng của lớp cơ sở và các lớp dẫn xuất của nó một con trỏ chỉ đến

bảng phương thức ảo (virtual function table). Con trỏ đó có tên là vptr (virtual pointer). Bảng phương thức ảo là nơi chứa các con trỏ chỉ đến đoạn chương trình đã biên dịch ứng với các phương thức ảo. Mỗi lớp có một bảng phương thức ảo. Trình biên dịch chỉ lập bảng phương thức ảo khi bắt đầu có việc tạo đối tượng của lớp. Đến khi chương trình chạy, phương thức ảo của đối tượng mới được nối kết và thi hành thông qua con trỏ vptr.

Trong ví dụ 6.1, lệnh gọi hàm:

```
Show(D);
```

đối tượng *D* thuộc lớp *Derived* tuy bị chuyển đổi kiểu thành một đối tượng thuộc lớp *Base* nhưng nó không hoàn toàn giống một đối tượng của *Base* chính cống như *B*. Nếu như con trỏ vptr trong *B* chỉ đến vị trí trên bảng phương thức ảo ứng với phương thức *Base::Display()*, thì con trỏ vptr trong *D* vẫn còn chỉ đến phương thức *Derived::Display()* cho dù *D* bị chuyển kiểu thành *Base*. Đó là lý do tại sao lệnh:

```
Show(D);
```

gọi đến phương thức *Derived::Display()*.

Các đặc trưng của phương thức ảo:

Phương thức ảo không thể là các hàm thành viên tĩnh.

Một phương thức ảo có thể được khai báo là **friend** trong một lớp khác nhưng các hàm **friend** của lớp thì không thể là phương thức ảo.

Không cần thiết phải ghi rõ từ khóa **virtual** khi định nghĩa một phương thức ảo trong lớp dẫn xuất (để cũng chẳng ảnh hưởng gì).

Để sự kết nối động được thực hiện thích hợp cho từng lớp dọc theo cây phả hệ, một khi phương thức nào đó đã được xác định là ảo, từ lớp cơ sở đến các lớp dẫn xuất đều phải định nghĩa thống nhất về tên, kiểu trả về và danh sách các tham số. Nếu đối với phương thức ảo ở lớp dẫn xuất, chúng ta lại sơ suất định nghĩa các tham số khác đi một chút thì trình biên dịch sẽ xem đó là phương thức khác. Đây chính là điều kiện để kết nối động.

[Ví dụ 6.2:](#)

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
CT6_2.CPP1: //Chương trình 6.22: #include <iostream.h>3:4: class Base5:
{6: public:7: virtual void Print(int A,int B);8: };9:10: class Derived : public Base11: {12:
public:13: virtual void Print(int A,double D);14: }; 15:16: void Base::Print(int A,int B)17:
```

```

{18: cout<<"A="<<A<<";B="<<B<<endl;19: }20:21: void Derived::Print(int A,double
D)22: {23: cout<<"A="<<A<<";D="<<D<<endl;24: }25: 26: void Show(Base *B)27:
{28: B->Print(3,5);29: }30:31: int main()32: {33: Base *B=new Base;34: Derived
*D=new Derived;35: Show(B); //Base::Print()36: Show(D); //Base::Print()37: return
0;38: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 6.2](#), kết quả ở hình 6.2

```

A=3,B=5
A=3,B=5

```

Hình 6.2: Kết quả của ví dụ 6.2

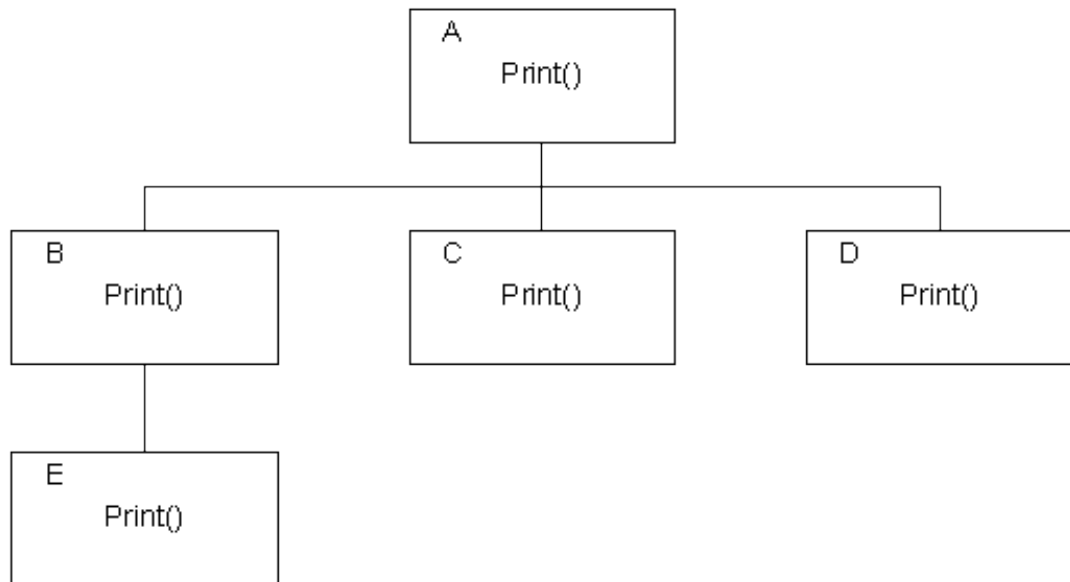
Trong ví dụ 6.2, trong lớp cơ sở *Base* và lớp dẫn xuất *Derived* đều có phương thức ảo *Print()*. Nhưng quan sát kỹ chúng ta, phương thức *Print()* trong lớp *Derived* có tham số thứ hai khác kiểu với phương thức *Print()* trong lớp *Base*. Vì thế, chúng ta không thể chờ đợi lệnh ở dòng 36 sẽ gọi đến phương thức *Derived::Print(int,double)*. Phương thức *Derived::Print(int,double)* nằm ngoài đường dây phương thức ảo nên hàm *Show()* chỉ luôn gọi đến phương thức *Derived::Print(int,int)* mà thôi. Do có khai báo virtual đối với phương thức *Derived::Print(int,double)*, chúng ta có thể nói phương thức này sẽ mở đầu cho một đường dây phương thức ảo *Print(int,double)* mới nếu sau lớp *Derived* còn có các lớp dẫn xuất của nó.

6.3 LỚP TRỪU TƯỢNG (ABSTRACT CLASS)

Trong quá trình thiết kế chương trình theo hướng đối tượng, để tạo nên một hệ thống phá hệ mang tính kế thừa cao, người lập trình phải đoán trước sự phát triển của cấu trúc, từ đó chọn lựa những thành viên phù hợp cho các lớp ở trên cùng. Rõ ràng đây là một công việc vô cùng khó khăn. Để tránh tình trạng người lập trình xây dựng các đối tượng lãng phí bộ nhớ, ngôn ngữ C++ cho phép chúng ta thiết kế các lớp có các không phương thức ảo không làm gì cả, và cũng không thể tạo ra đối tượng thuộc lớp đó. Những lớp như vậy gọi là lớp trừu tượng.

Trong cấu trúc trên hình 6.3, không phải lớp nào cũng thực sự cần đến phương thức *Print()*, nhưng nó có mặt khắp nơi để tạo ra bộ mặt chung cho mọi lớp trong cấu trúc

cây. Phương thức của lớp trên cùng như $A::Print()$ thường là phương thức ảo để có được tính đa hình.



Hình 6.3

Nhờ đó, với hàm sau:

```
void Show(A* a)
```

```
{
```

```
a->Print();
```

```
}
```

chúng ta có thể truyền đối tượng đủ kiểu cho nó (A , B , C , D hoặc E) mà vẫn gọi đến đúng phương thức $Print()$ phù hợp dù kiểu của đối tượng lúc biên dịch vẫn còn chưa biết. Với vai trò "lót đường" như vậy, phương thức $A::Print()$ có thể chẳng có nội dung gì cả

```
class A
```

```
{
```

```
public:
```

```
virtual void Print()
```

```
{
```



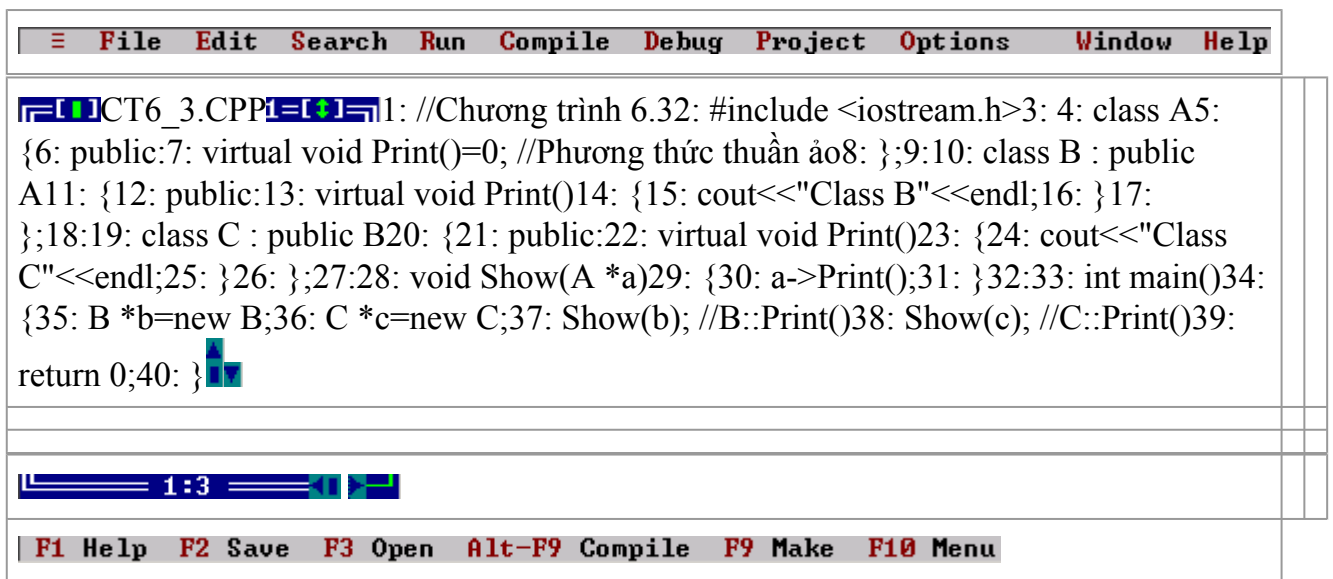
```
}  
  
};
```

Khi đó người ta gọi phương thức *A::Print()* là phương thức ảo rỗng (null virtual function), nó chẳng làm gì hết. Tuy nhiên lớp *A* vẫn là một lớp bình thường, chúng ta có thể tạo ra một đối tượng thuộc nó, có thể truy cập tới phương thức *A::Print()*. Để tránh tình trạng vô tình tạo ra đối tượng thuộc lớp này, người ta thường xây dựng lớp trừu tượng, trình biên dịch cho phép tạo ra lớp có các phương thức thuần ảo (pure virtual function) như sau:

```
class A  
{  
  
public:  
  
virtual void Print() = 0;  
  
};
```

Phương thức ảo *Print()* bây giờ là phương thức thuần ảo – phương thức có tên được gán bởi giá trị zero. Lớp *A* chứa phương thức thuần ảo được gọi là lớp trừu tượng.

[Ví dụ 6.3:](#)



```
1: //Chương trình 6.32: #include <iostream.h>3: 4: class A5:  
{6: public:7: virtual void Print()=0; //Phương thức thuần ảo8: };9:10: class B : public  
A11: {12: public:13: virtual void Print()14: {15: cout<<"Class B"<<endl;16: }17:  
};18:19: class C : public B20: {21: public:22: virtual void Print()23: {24: cout<<"Class  
C"<<endl;25: }26: };27:28: void Show(A *a)29: {30: a->Print();31: }32:33: int main()34:  
{35: B *b=new B;36: C *c=new C;37: Show(b); //B::Print()38: Show(c); //C::Print()39:  
return 0;40: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 6.3](#), kết quả ở hình 6.4

```
Class B
Class C
```

Hình 6.4: Kết quả của ví dụ 6.3

Lớp *A* được tạo ra để làm cơ sở cho việc hình thành các lớp con cháu (*B* và *C*). Nhờ có Phương thức ảo *Print()* từ lớp *A* cho tới lớp *C*, tính đa hình được thể hiện.



Lưu ý:

Chúng ta không thể tạo ra một đối tượng của lớp trừu tượng, nhưng hoàn toàn có thể tạo ra một con trỏ trỏ đến lớp này (vì con trỏ không phải là đối tượng thuộc lớp) hoặc là một tham chiếu.

Nếu trong lớp kế thừa từ lớp trừu tượng chúng ta không định nghĩa phương thức thuần ảo, do tính kế thừa nó sẽ bao hàm phương thức thuần ảo của lớp cơ sở, nên lớp dẫn xuất này sẽ trở thành lớp trừu tượng.

Theo định nghĩa lớp trừu tượng, nếu trong lớp dẫn xuất (từ lớp cơ sở trừu tượng) chúng ta định nghĩa thêm một phương thức thuần ảo khác, lớp này cũng sẽ trở thành lớp trừu tượng.

Tính đa hình-các thành viên ảo của một lớp

CÁC THÀNH VIÊN ẢO CỦA MỘT LỚP

Toán tử ảo

Toán tử thực chất cũng là một hàm nên chúng ta có thể tạo ra các toán tử ảo trong một lớp. Tuy nhiên do đa năng hóa khi tạo một toán tử cần chú ý đến các kiểu của các toán hạng phải sử dụng kiểu của lớp cơ sở gốc có toán tử ảo.

[Ví dụ 6.4:](#) Đa năng hóa toán tử với hàm toán tử là phương thức ảo.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
//Chương trình 6.4: Toán tử ảo
#include <iostream.h>
class A5: {
protected:
int X1;
public:
A(int I) { X1=I; }
virtual A& operator + (A& T);
virtual A& operator = (A& T);
virtual int GetA() { return X1; }
virtual int GetB() { return 0; }
virtual int GetC() { return 0; }
void Print(char *St) { cout<<St<<"X1="<<X1<<endl; }
};
class B : public A34: {
protected:
int X2;
public:
B(int I,int J):A(I) { X2=J; }
virtual A& operator + (A& T);
virtual A& operator = (A& T);
virtual int GetB() { return X2; }
void Print(char *St) { cout<<St<<"X1="<<X1<<","X2="<<X2<<endl; }
};
class C : public B55: {
protected:
int X3;
public:
C(int I,int J,int K):B(I,J) { X3=K; }
virtual A& operator + (A& T);
virtual A& operator = (A& T);
virtual int GetC() { return X3; }
void Print(char *St) { cout<<St<<"X1="<<X1<<","X2="<<X2<<","X3="<<X3<<endl; }
};
A& A::operator + (A& T) { X1+=T.GetA(); return *this; }
A& A::operator = (A& T) { X1=T.GetA(); return *this; }
A& B::operator + (A& T) { X1+=T.GetA(); X2+=T.GetB(); return *this; }
A& B::operator = (A& T) { X1=T.GetA(); X2=T.GetB(); return *this; }
A& C::operator + (A& T) { X1+=T.GetA(); X2+=T.GetB(); X3+=T.GetC(); return *this; }
A& C::operator = (A& T) { X1=T.GetA(); X2=T.GetB(); X3=T.GetC(); return *this; }
void AddObject(A& T1,A& T2) { T1=T1+T2; }
int main() {
A a(10);
B b(10,20);
C c(10,20,30);
a.Print("a");
b.Print("b");
c.Print("c");
AddObject(a,b);
a.Print("a");
AddObject(b,c);
b.Print("b");
AddObject(c,a);
c.Print("c");
a=b+c;
a.Print("a");
c=c+a;
c.Print("c");
return 0;
}
```



Chúng ta [chạy ví dụ 6.4](#), kết quả ở hình 6.5

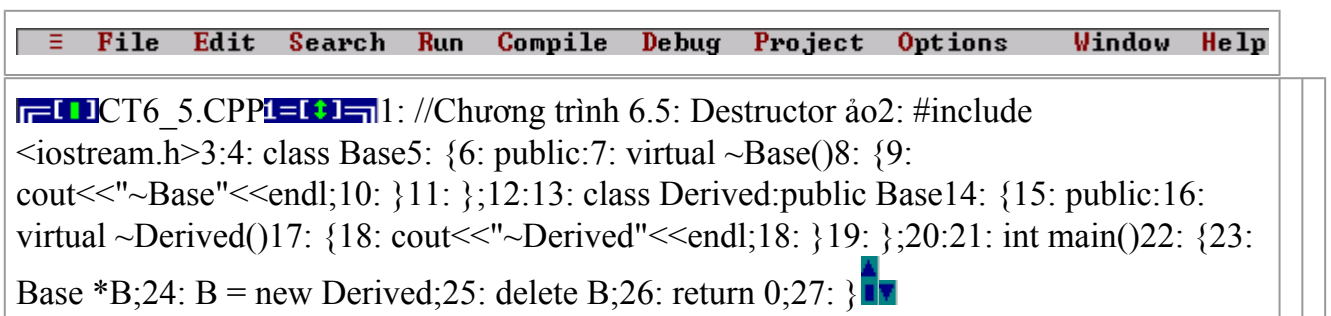
```
a:X1=10
b:X1=10,X2=20
c:X1=10,X2=20,X3=30
a:X1=20
b:X1=20,X2=40
c:X1=30,X2=20,X3=30
a:X1=50
c:X1=80,X2=20,X3=30
```

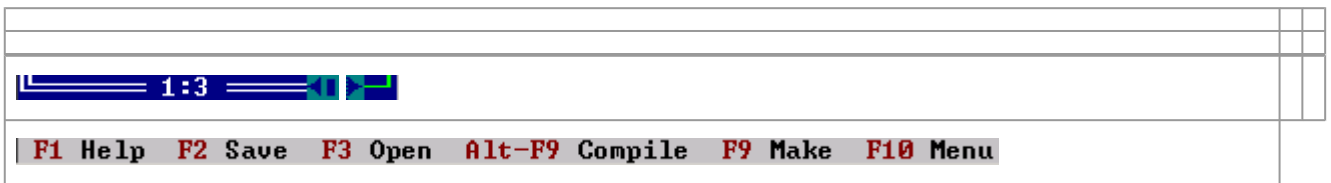
Hình 6.5: Kết quả của ví dụ 6.4

Có constructor và destructor ảo hay không?:

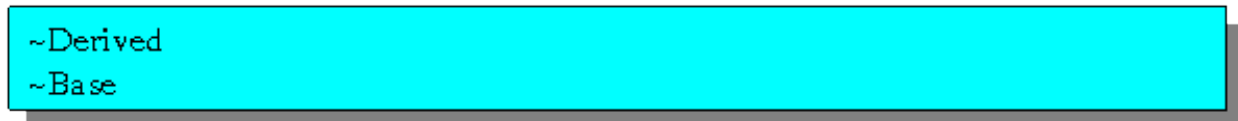
Khi một đối tượng thuộc lớp có phương thức ảo, để thực hiện cơ chế kết nối động, trình biên dịch sẽ tạo thêm một con trỏ vptr như một thành viên của lớp, con trỏ này có nhiệm vụ quản lý địa chỉ của phương thức ảo. Một lớp chỉ có một bảng phương thức ảo, trong khi đó có thể có nhiều đối tượng thuộc lớp, nên khi một đối tượng khác thuộc cùng lớp tạo ra thì con trỏ vptr đã còn tại. Chính vì vậy bảng phương thức ảo phải được tạo ra trước khi gọi thực hiện constructor, nên constructor không thể là phương thức ảo. Ngược lại do một lớp chỉ có một bảng phương thức ảo nên khi một đối tượng thuộc lớp bị hủy bỏ, bảng phương thức ảo vẫn còn đó, và con trỏ vptr vẫn còn đó. Hơn nữa, destructor được gọi thực hiện trước khi vùng nhớ dành cho đối tượng bị thu hồi, do đó destructor có thể là phương thức ảo. Tuy nhiên, constructor của một lớp có thể gọi phương thức ảo khác. Điều này hoàn toàn không có gì mâu thuẫn với cơ chế kết nối động.

[Ví dụ 6.5:](#)





Chúng ta [chạy ví dụ 6.5](#), kết quả ở hình 6.6



Hình 6.6: Kết quả của ví dụ 6.5

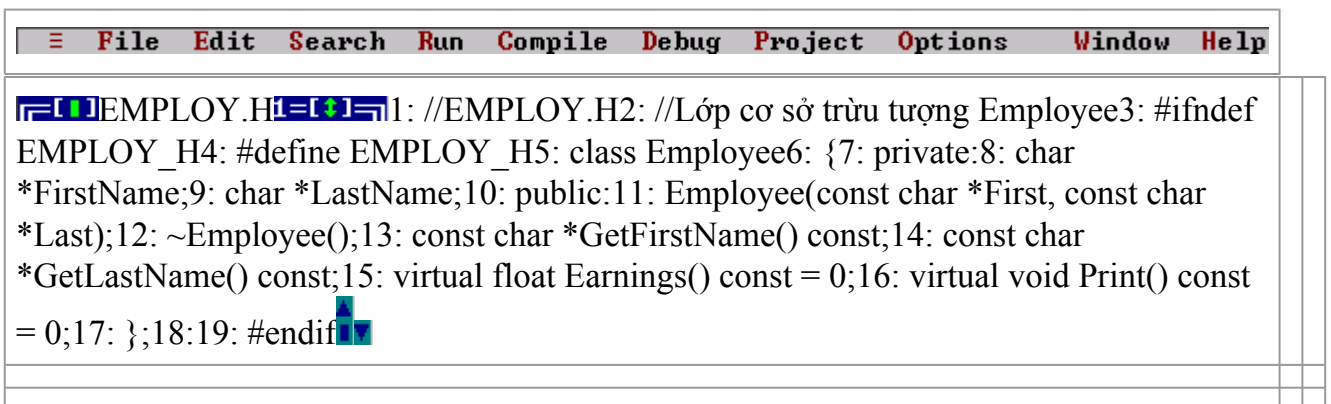
Nếu destructor không là phương thức ảo thì khi giải phóng đối tượng B chỉ có destructor của lớp cơ sở được gọi mà thôi nhưng khi destructor là phương thức ảo thì khi giải phóng đối tượng B (ở dòng 25) destructor của lớp dẫn xuất được gọi thực hiện rồi đến destructor của lớp cơ sở.

MỘT SỐ VÍ DỤ

: Chúng ta sử dụng các phương thức ảo và tính đa hình để thực hiện bảng lương dựa trên loại người lao động. Chúng ta sử dụng lớp cơ sở *Employ*. Các lớp dẫn xuất của *Employ* là *Boss* mà người được trả tiền lương hàng tuần cố định bất chấp số giờ làm việc, *CommissionWorker* mà người có tiền lương cơ sở cộng thêm phần trăm của hàng bán, *PieceWorker* mà người được trả bởi số các mục sản xuất, và *HourlyWorker* mà người được trả bởi theo giờ và nhận ngoài giờ.

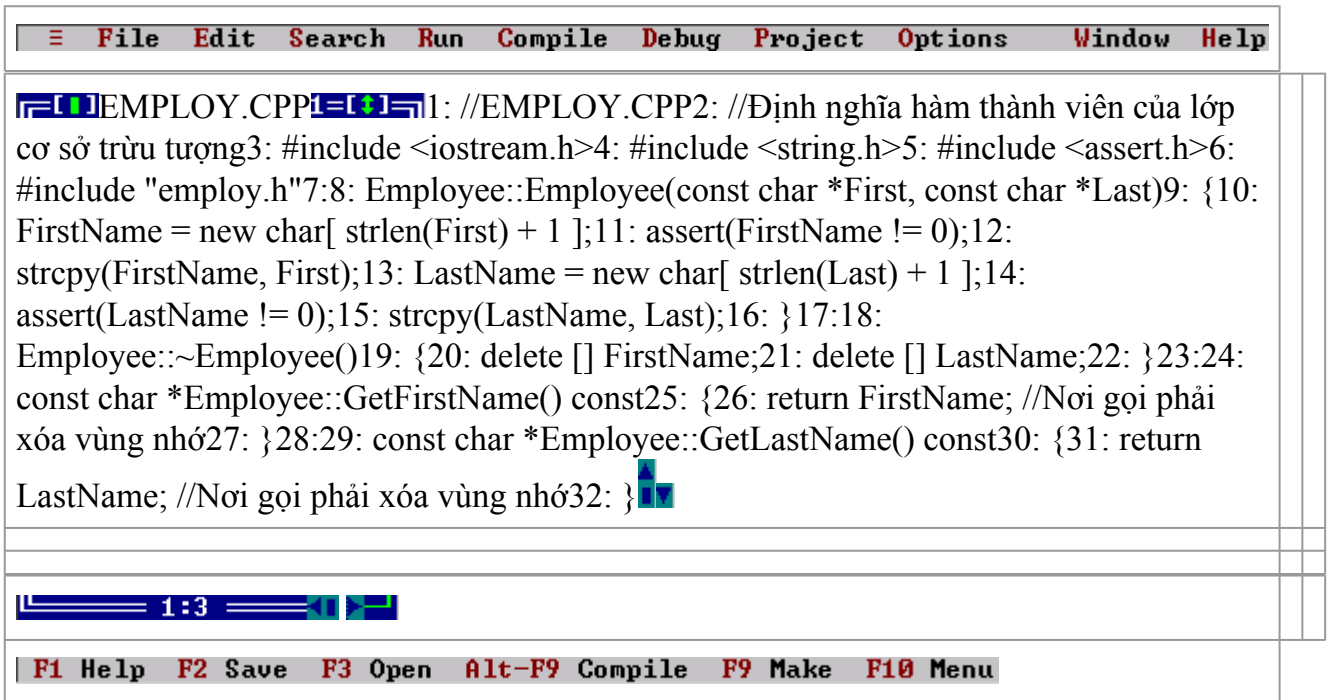
[Ví dụ 6.6:](#)

File EMPLOY.H

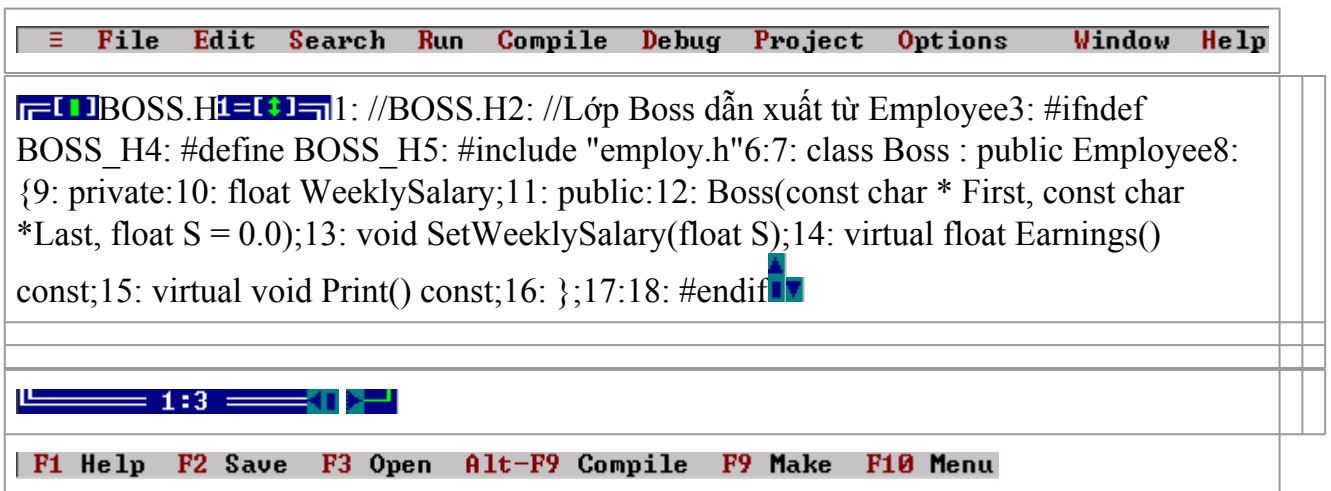




File EMPLOY.CPP



File BOSS.H



File BOSS.CPP



```

1: //BOSS.CPP2: //Định nghĩa hàm thành viên của lớp Boss3:
#include <iostream.h>4: #include "boss.h"5:6: Boss::Boss(const char *First, const char
*Last, float S) : Employee(First, Last)7: {8: WeeklySalary = S > 0 ? S : 0;9: }10:11: void
Boss::SetWeeklySalary(float S)12: {13: WeeklySalary = S > 0 ? S : 0;14: }15:16: float
Boss::Earnings() const17: {18: return WeeklySalary;19: }20:21: void Boss::Print()
const22: {23: cout << endl << " Boss: " << GetFirstName()24:      << ' ' <<
GetLastName();25: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File COMMIS.H

```

1: //COMMIS.H2: //Lớp CommissionWorker dẫn xuất từ
Employee3: #ifndef COMMIS_H4: #define COMMIS_H5: #include "employ.h"6:7: class
CommissionWorker : public Employee8: {9: private:10: float Salary; ; //Lương cơ bản
mỗi tuần11: float Commission; //Khối lượng các mục được bán12: unsigned Quantity;
//Tổng các mục bán mỗi tuần13: public:14: CommissionWorker(const char *First, const
char *Last,15: float S = 0.0, float C = 0.0, unsigned Q = 0);16: void SetSalary(float S);17:
void SetCommission(float C);18: void SetQuantity(unsigned Q);19: virtual float
Earnings() const;20: virtual void Print() const;21: };22: 23: #endif

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File COMMIS.CPP

```

1: //COMMIS.CPP2: //Định nghĩa hàm thành viên của lớp
CommissionWorker3: #include <iostream.h>4: #include "commis.h"5:6:
CommissionWorker::CommissionWorker(const char *First, const char *Last,7: float S,
float C, unsigned Q)8: : Employee(First, Last)9: {10: Salary = S > 0 ? S : 0;11:
Commission = C > 0 ? C : 0;12: Quantity = Q > 0 ? Q : 0;13: }14:15: void
CommissionWorker::SetSalary(float S)16: {17: Salary = S > 0 ? S : 0;18: }19:20: void
CommissionWorker::SetCommission(float C)21: {22: Commission = C > 0 ? C : 0;23:
}24:25: void CommissionWorker::SetQuantity(unsigned Q)26: {27: Quantity = Q > 0 ? Q

```

```

: 0;28: }29:30: float CommissionWorker::Earnings() const31: {32: return Salary +
Commission * Quantity;33: }34:35: void CommissionWorker::Print() const36: {37: cout
<< endl << "Commission worker: " << GetFirstName()38:         << ' ' <<
GetLastName();39: }

```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

File HOURLY.H

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```

1: //HOURLY.H2: //Định nghĩa lớp HourlyWorker3: #ifndef
HOURLY_H4: #define HOURLY_H5: #include "employ.h"6:7: class HourlyWorker :
public Employee8: {9: private:10: float Wage; //Tiền lương mỗi giờ11: float Hours; //Số
giờ làm việc mỗi tuần12: public:13: HourlyWorker(const char *First, const char *
Last,14:         #9; #9; #9; float = 0.0, float = 0.0);15: void SetWage(float W);16: void
SetHours(float H);17: virtual float Earnings() const;18: virtual void Print() const;19:
};20:21: #endif

```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

File HOURLY.CPP

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```

1: //HOURLY.CPP2: //Định nghĩa hàm thành viên của lớp
HourlyWorker3: #include <iostream.h>4: #include "hourly.h"5:6:
HourlyWorker::HourlyWorker(const char *First, const char *Last,7:     float W, float
H)8: : Employee(First, Last)9: {10: Wage = W > 0 ? W : 0;11: Hours = H >= 0 && H <
168 ? H : 0;12: }13:14: void HourlyWorker::SetWage(float W)15: {16: Wage = W > 0 ?
W : 0;17: }18:19: void HourlyWorker::SetHours(float H)20: {21: Hours = H >= 0 && H
< 168 ? H : 0;22: }23:24: float HourlyWorker::Earnings() const25: {26: return Wage *
Hours;27: }28:29: void HourlyWorker::Print() const30: {31: cout << endl << " Hourly
worker: " << GetFirstName()32:         << ' ' << GetLastName();33: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File PIECE.H

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

1: //PIECE.H2: //Lớp PieceWorker dẫn xuất từ Employee3:
#ifndef PIECE_H4: #define PIECE_H5: #include "employ.h"6:7: class PieceWorker :
public Employee8: {9: private:10: float WagePerPiece; //Lương cho mỗi mảnh11:
unsigned Quantity; //Đầu ra mỗi tuần12: public:13: PieceWorker(const char *First, const
char * Last, float W=0.0, 14: unsigned Q=0);15: void SetWage(float W);16: void
SetQuantity(unsigned Q);17: virtual float Earnings() const;18: virtual void Print()
const;19: };20: 21: #endif

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

```

File PIECE.CPP

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

1: //PIECE.CPP2: //Định nghĩa hàm thành viên của lớp
PieceWorker3: #include <iostream.h>4: #include "piece.h"5: 7:
PieceWorker::PieceWorker(const char *First, const char *Last,8: float W,
unsigned Q)9: : Employee(First, Last)10: {11: WagePerPiece = W > 0 ? W : 0;12:
Quantity = Q > 0 ? Q : 0;13: }14:15: void PieceWorker::SetWage(float W)16: {17:
WagePerPiece = W > 0 ? W : 0;18: }19:20: void PieceWorker::SetQuantity(unsigned
Q)21: {22: Quantity = Q > 0 ? Q : 0;23: }24:25: float PieceWorker::Earnings() const26:
{27: return Quantity * WagePerPiece;28: }29:30: void PieceWorker::Print() const31:
{32: cout << endl << " Piece worker: " << GetFirstName()33: << ' ' <<
GetLastName();34: }

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

```

File CT6_6.CPP

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```

```

1: //CT6_6.CPP2: //Chương trình 6.63: #include
<iostream.h>4: #include <iomanip.h>5: #include "employ.h"6: #include "boss.h"7:
#include "commis.h"8: #include "piece.h"9: #include "hourly.h"10:11: int main()12: {13:
//Ấn định dạng xuất14: cout << setiosflags(ios::showpoint) << setprecision(2);15:
Employee *Ptr;16: Boss B("John", "Smith", 800.00);17: Ptr = &B;18: Ptr->Print();19:
cout << " earned $" << Ptr->Earnings();20: B.Print();21: cout << " earned $" <<
B.Earnings();22: CommissionWorker C("Sue", "Jones", 200.0, 3.0, 150);23: Ptr = &C;24:
Ptr->Print();25: cout << " earned $" << Ptr->Earnings();26: C.Print();27: cout << " earned
$" << C.Earnings();28: PieceWorker P("Bob", "Lewis", 2.5, 200);29: Ptr = &P;30: Ptr-
>Print();31: cout << " earned $" << Ptr->Earnings();32: P.Print();33: cout << " earned $"
<< P.Earnings();34: HourlyWorker H("Karen", "Price", 13.75, 40);35: Ptr = &H;36: Ptr-
>Print();37: cout << " earned $" << Ptr->Earnings();38: H.Print();39: cout << " earned $"
<< H.Earnings();40: cout << endl;41: return 0;42: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 6.6](#), kết quả ở hình 6.7

```

Boss: John Smith earned $800,00
Boss: John Smith earned $800,00
Commission worker: Sue Jones earned $650,00
Commission worker: Sue Jones earned $650,00
Piece worker: Bob Lewis earned $500,00
Piece worker: Bob Lewis earned $500,00
Hourly worker: Karen Price earned $550,00
Hourly worker: Karen Price earned $550,00

```

Hình 6.7: Kết quả của ví dụ 6.6

[Ví dụ 6.7](#): Viết lại chương trình ở ví dụ 5.6 với lớp cơ sở trừu tượng *Shape*.

File SHAPE.H

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```

1: //SHAPE.H2: //Định nghĩa lớp cơ sở trừu tượng Shape3:
#ifndef SHAPE_H4: #define SHAPE_H5:6: class Shape7: {8: public:9: virtual float

```

```
Area() const10: {11: return 0.0;12: }13: virtual float Volume() const14: {15: return
0.0;16: }17: virtual void PrintShapeName() const = 0;18: virtual void Print() const = 0;19:
};20:21: #endif
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File POINT.H

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
POINT.H1: //POINT.H2: //Định nghĩa lớp Point3: #ifndef POINT_H4:
#define POINT_H5: #include <iostream.h>6: #include "shape.h"7:8: class Point : public
Shape9: {10: private:11: float X, Y;12: public:13: Point(float A = 0, float B = 0);14: void
SetPoint(float A, float B);15: float GetX() const16: {17: return X;18: }19: float GetY()
const20: {21: return Y;22: }23: virtual void PrintShapeName() const24: {25: cout <<
"Point: ";26: }27: virtual void Print() const;28: friend ostream &operator <<(ostream
&Ouput, const Point &P);29: };30:31: #endif
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File POINT.CPP

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
POINT.CPP1: //POINT.CPP2: //Định nghĩa hàm thành viên cho lớp Point3:
#include <iostream.h>4: #include "point.h"5:6: Point::Point(float A, float B)7: {8:
SetPoint(A, B);9: }10:11: void Point::SetPoint(float A, float B)12: {13: X = A;14: Y =
B;15: }16:17: void Point::Print() const18: {19: cout << '[' << X << ", " << Y << ']'20:
}21:22: ostream &operator<<(ostream &Output, const Point &P)23: {24: P.Print();25:
return Output;26: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

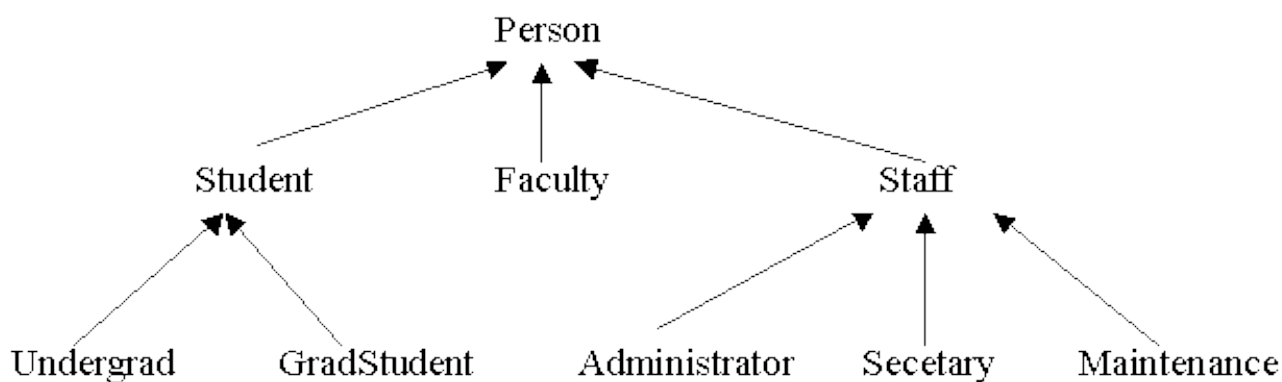
Bài tập chương 6

BÀI TẬP

Bài 1: Hãy xây dựng các lớp cần thiết trong phân cấp hình 5.3 để tính diện tích (hoặc diện tích xung quanh) và thể tích trong đó lớp Shape là lớp cơ sở trừu tượng.

Bài 2: Hãy sửa đổi hệ thống lương của chương trình ở ví dụ 6.6 bằng thêm các thành viên dữ liệu BrithData (một đối tượng kiểu Date) và DepartmentCode (kiểu int) vào lớp Employee. Giả sử lương này được xử lý một lần trên một tháng. Sau đó, chương trình tính bảng lương cho mỗi Employee (tính đa hình), cộng thêm 100.00\$ tiền thưởng vào tổng số lương của mỗi người nếu đây là tháng mà ngày sinh của Employee xảy ra.

Bài 3: Cài đặt các lớp trong cây phả hệ lớp sau:



Trong đó các lớp Person, Student và Staff là các lớp trừu tượng, các lớp còn lại là các lớp dẫn xuất thực.

Thiết kế chương trình theo hướng đối tượng

DẪN NHẬP

Trong chương này, chúng ta tìm hiểu một ít về cách thiết kế chương trình theo hướng đối tượng, các bước cơ bản cần thiết khi bắt tay vào viết chương trình trên quan điểm thiết kế và thảo chương.

CÁC GIAI ĐOẠN PHÁT TRIỂN HỆ THỐNG

Có năm giai đoạn để phát triển hệ thống phần mềm theo hướng đối tượng:

Phân tích yêu cầu (Requirement analysis)

Phân tích (Analysis)

Thiết kế (Design)

Lập trình (Programming)

Kiểm tra (Testing)

Phân tích yêu cầu

Bằng việc tìm hiểu các trường hợp sử dụng (use case) để nắm bắt các yêu cầu của khách hàng, của vấn đề cần giải quyết. Qua trường hợp sử dụng này, các nhân tố bên ngoài có tham gia vào hệ thống cũng được mô hình hóa bằng các tác nhân. Mỗi trường hợp sử dụng được mô tả bằng văn bản, đặc tả yêu cầu của khách hàng.

Phân tích

Từ các đặc tả yêu cầu trên, hệ thống sẽ bước đầu được mô hình hóa bởi các khái niệm lớp, đối tượng và các cơ chế để diễn tả hoạt động của hệ thống.

Trong giai đoạn phân tích chúng ta chỉ mô tả các lớp trong lĩnh vực của vấn đề cần giải quyết chứ chúng ta không đi sâu vào các chi tiết kỹ thuật.

Thiết kế

Trong giai đoạn thiết kế, các kết quả của quá trình phân tích được mở rộng thành một giải pháp kỹ thuật. Một số các lớp được thêm vào để cung cấp cơ sở hạ tầng kỹ thuật như lớp giao diện, lớp cơ sở dữ liệu, lớp chức năng, ...

Lập trình

Đây còn gọi là bước xây dựng, giai đoạn này sẽ đặc tả chi tiết kết quả của giai đoạn thiết kế. Các lớp của bước thiết kế sẽ được chuyển thành mã nguồn theo một ngôn ngữ lập trình theo hướng đối tượng nào đó.

Kiểm tra

Trong giai đoạn kiểm tra, có bốn hình thức kiểm tra hệ thống:

■
Kiểm tra từng đơn thể (unit testing) được dùng kiểm tra các lớp hoặc các nhóm đơn.

■
Kiểm tra tính tích hợp (integration testing), được kết hợp với các thành phần và các lớp để kiểm tra xem chúng hoạt động với nhau có đúng không.

■
Kiểm tra hệ thống (system testing) chỉ để kiểm tra xem hệ thống có đáp ứng được chức năng mà người dùng yêu cầu không.

■
Kiểm tra tính chấp nhận được(acceptance testing), việc kiểm tra này được thực hiện bởi khách hàng, việc kiểm tra cũng thực hiện giống như kiểm tra hệ thống.

CÁCH TÌM LỚP

Lớp nên được tìm từ phạm vi bài toán cần giải quyết, vì vậy tên của lớp cũng nên đặt tên các đối tượng thực mà chúng ta biểu diễn. Để tìm ra lớp cho bài toán, chúng ta cần trả lời các câu hỏi sau:

Có thông tin nào cần lưu trữ hay phân tích không? Nếu có bất kỳ thông tin nào cần phải lưu trữ, biến đổi, phân tích hoặc xử lý thì đó chính là một lớp dự định cần xây dựng.

Có hệ thống bên ngoài bên ngoài hay không? Hệ thống ngoài có thể được xem như các lớp mà hệ thống của chúng ta chứa hoặc tương tác với nó.

Có các mẫu thiết kế, thư viện lớp, thành phần, ... hay không? Các thành phần này đã được xây dựng từ các project trước đó, từ các đồng nghiệp hoặc các nhà sản xuất?

Có thiết bị nào mà hệ thống phải đáp ứng? Bất cứ thiết bị nào được nối với hệ thống có thể chuyển thành lớp dự tuyển.

Tác nhân đóng vai trò như thế nào trong hệ thống? Các vai diễn này nên được xem là lớp như người sử dụng, khách hàng, người điều khiển hệ thống,...

CÁC BƯỚC CẦN THIẾT ĐỂ THIẾT KẾ CHƯƠNG TRÌNH

Để thiết kế một chương trình theo hướng đối tượng, chúng ta phải trải qua bốn bước sau, từ đó chúng ta xây dựng được một cây phả hệ mang tính kế thừa và các mối quan hệ giữa các đối tượng:

Xác định các dạng đối tượng (lớp) của bài toán (định dạng các đối tượng).

Tìm kiếm các đặc tính chung (dữ liệu chung) trong các dạng đối tượng này, những gì chúng cùng nhau chia sẻ.

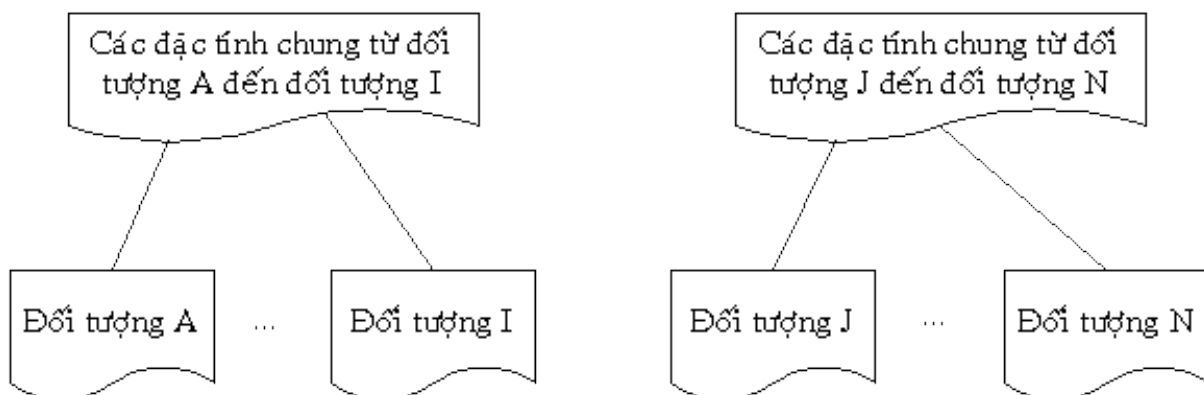
Xác định được lớp cơ sở dựa trên cơ sở các đặc tính chung của các dạng đối tượng.

Từ lớp cơ sở, sử dụng quan hệ tổng quát hóa để đặc tả trong việc đưa ra các lớp dẫn xuất chứa các thành phần, những đặc tính không chung còn lại của dạng đối tượng. Bên cạnh đó, chúng ta còn đưa ra các lớp có quan hệ với các lớp cơ sở và lớp dẫn xuất; các quan hệ này có thể là quan hệ kết hợp, quan hệ tập hợp lại, quan hệ phụ thuộc.

Với các bước trên chúng ta có được cây phả hệ và quan hệ giữa các lớp. Đối với hệ thống phức tạp hơn, chúng ta cần phải phân tích để giải quyết được vấn đề đặt ra theo trật tự sau:

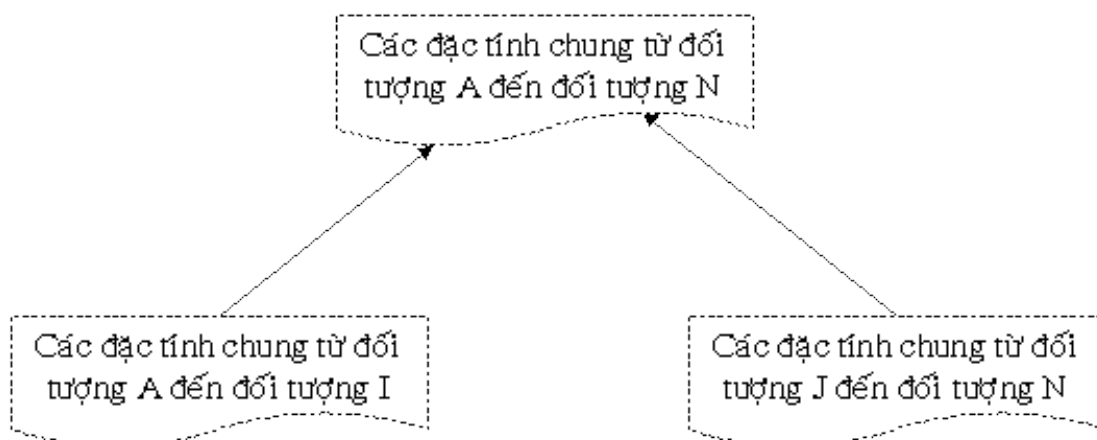
Phân tích một cách cẩn thận về các đối tượng của bài toán theo trật tự từ dưới lên (bottom up).

Tìm ra những gì tồn tại chung giữa các đối tượng, nhóm các đặc tính này lại để được các lớp cơ sở như hình 7.1



Hình 7.1

Tiếp tục theo hướng từ dưới lên, chúng ta thiết kế được các đối tượng phù hợp như hình 7.2



Hình 7.2

Bằng cách này, chúng ta tiếp tục tìm các đặc tính chung cho đến tột cùng của các đối tượng.

Sau đó cài đặt theo hướng đối tượng từ trên xuống bằng cách cài đặt lớp cơ sở chung nhất.

Tiếp tục cài đặt các lớp dẫn xuất trên cơ sở các đặc tính chung của từng nhóm đối tượng.

Cho đến khi tất cả các dạng đối tượng của hệ thống được cài đặt xong để được cây phả hệ.

Thiết kế chương trình theo hướng đối tượng-các ví dụ

CÁC VÍ DỤ

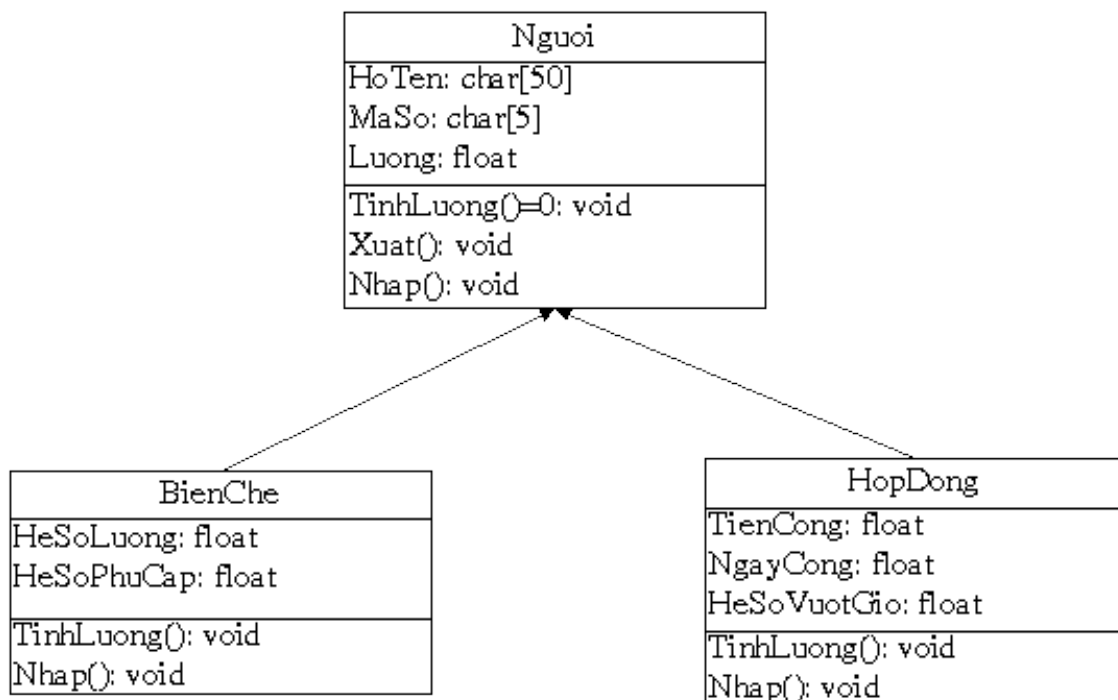
Ví dụ 7.1: Tính tiền lương của các nhân viên trong cơ quan theo các dạng khác nhau. Dạng người lao động lãnh lương từ ngân sách Nhà nước được gọi là cán bộ, công chức (dạng biên chế). Dạng người lao động lãnh lương từ ngân sách của cơ quan được gọi là người làm hợp đồng. Như vậy hệ thống chúng ta có hai đối tượng: biên chế và hợp đồng.

Hai loại đối tượng này có đặc tính chung đó là viên chức làm việc cho cơ quan. Từ đây có thể tạo nên lớp cơ sở để quản lý một viên chức (lớp *Nguyen*) bao gồm mã số, họ tên và lương.

Sau đó chúng ta xây dựng các lớp còn lại kế thừa từ lớp cơ sở trên:

Lớp dành cho cán bộ, công chức (lớp *BienChe*) gồm các thuộc tính: hệ số lương, tiền phụ cấp chức vụ.

Lớp dành cho người làm hợp đồng (lớp *HopDong*) gồm các thuộc tính: tiền công lao động, số ngày làm việc trong tháng, hệ số vượt giờ.



Hình 7.3

File PERSON.H

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //PERSON.H2: Định nghĩa lớp Nguoi3: #ifndef
PERSON_H4: #define PERSON_H5: 6: #include <iostream.h>7:8: #define MAX_TEN
509: #define MAX_MASO 510: #define MUC_CO_BAN 12000011:12: class Nguoi13:
{14: protected:15: char HoTen[MAX_TEN];16: char MaSo[MAX_MASO];17: float
Luong;18: public:19: Nguoi();20: virtual void TinhLuong()=0;21: void Xuat() const;22:
virtual void Nhap();23: };24:25: #endif
1:3
F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu
```

File PERSON.CPP

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //PERSON.CPP2: Định nghĩa hàm thành viên cho lớp
Nguoi3: #include <iomanip.h>4: #include <string.h>5: #include "person.h"6:7:
Nguoi::Nguoi()8: {9: strcpy(HoTen,"");10: strcpy(MaSo,"");11: Luong=0;12: }13:14:
void Nguoi::Xuat() const15: {16: cout<<"Ma so:"<<MaSo<<"Ho va
ten:"<<HoTen17:    #9;
<<"Luong:"<<setiosflags(ios::fixed)<<setprecision(0)<<Luong<<endl;18: }19:20: void
Nguoi::Nhap()21: {22: cout<<"Ma so:";23: cin>>MaSo;24: cin.ignore();25: cout<<"Ho
va ten:";26: cin.getline(HoTen,MAX_TEN);27: }
1:3
F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu
```

File STAFF.H

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //STAFF.H2 Định nghĩa lớp BienChe3: #ifndef STAFF_H4:
#define STAFF_H5:5: #include "person.h"6:7: class BienChe: public Nguoi8: {9:
```

```
protected:10: float HeSoLuong;11: float HeSoPhuCap;12: public:13: BienChe();14:
virtual void TinhLuong();15: virtual void Nhap();16: };17:18: #endif
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File STAFF.CPP

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
STAEF.CPP1: //STAFF.CPP2: Định nghĩa hàm thành viên cho lớp
BienChe3: #include "staff.h"4:5: BienChe::BienChe()6: {7:
HeSoLuong=HeSoPhuCap=0;8: }9:10: void BienChe::Nhap()11: {12: Ngnoi::Nhap();13:
cout<<"He so luong:";14: cin>>HeSoLuong;15: cout<<"He so phu cap chu vu:";16:
cin>>HeSoPhuCap;17: }18:19: void BienChe::TinhLuong()20: {21:
Luong=MUC_CO_BAN*(1.0+HeSoLuong+HeSoPhuCap);22: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File CONTRACT.H

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
CONTRACT.H1: //CONTRACT.H2: Định nghĩa lớp HopDong3: #ifndef
CONTRACT_H4: #define CONTRACT_H5:6: #include "person.h"7:8: class HopDong :
public Ngnoi9: {10: protected:11: float TienCong;12: float NgayCong;13: float
HeSoVuotGio;14: public:15: HopDong();16: virtual void TinhLuong();17: virtual void
Nhap();18: };19:20: #endif
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File CONTRACT.CPP:

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
1: //CONTRACT.CPP2: Định nghĩa hàm thành viên cho
lớp HopDong3: #include "contract.h"4:5: HopDong::HopDong()6: {7:
TienCong=NgayCong=HeSoVuotGio=0;8: }9:10: void HopDong::Nhap()11: {12:
Nguoi::Nhap();13: cout<<"Tien cong:";14: cin>>TienCong;15: cout<<"Ngay cong:";16:
cin>>NgayCong;17: cout<<"He so vuot gio:";18: cin>>HeSoVuotGio;19: }20:21: void
HopDong::TinhLuong()22: {23: Luong=TienCong*NgayCong*(1+HeSoVuotGio);24: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File CT7_1.CPP:

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //CT7_1.CPP2: //Chương trình 7.13: #include
<iostream.h>4: #include <ctype.h>5: #include "person.h"6: #include "staff.h"7: #include
"contract.h"8:9: int main()10: {11: Nguoi *Ng[100];12: int N=0;13: char Chon,Loai;14:
do15: {16: cout<<"Bien che hay Hop dong (B/H)? ";17: cin>>Loai;18:
Loai=toupper(Loai);19: if (Loai=='B')20: Ng[N]=new BienChe;21: else22: Ng[N]=new
HopDong;23: Ng[N++]->Nhap();24: cout<<"Tiep tục (C/K)? ";25: cin>>Chon;26:
Chon=toupper(Chon);27: if ((N==100)|| (Chon=='K'))28: break;29: }30: while (1);31:
for(int I=0;I<N;++I)32: {33: Ng[I]->TinhLuong();34: Ng[I]->Xuat();35: }36: return 0;37:
}
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 7.1](#), kết quả ở hình 7.4

```

Bien che hay Hop dong (B/H)? b
Ma so: 1000
Ho va ten: Tran Van Binh
He so luong: 0,7
He so phu cap chu vu: 0
Tiep tục (C/K)? c
Bien che hay Hop dong (B/H)? h
Ma so: 1001
Ho va ten: Nguyen Van Tuan
Tien cong: 5000
Ngay cong: 20
He so vuot gio: 0
Tiep tục (C/K)? k
Ma so: 1000, Ho va ten: Tran Van Binh, Luong: 204000
Ma so: 1001, Ho va ten: Nguyen Van Tuan, Luong: 100000

```

Hình 7.4: Kết quả của ví dụ 7.1

Ví dụ 7.2: Giả sử cuối năm học cần trao giải thưởng cho các sinh viên xuất sắc và các giảng viên có nhiều công trình khoa học được công bố trên tạp chí. Các lớp trong cây phả hệ như hình 7.5: lớp *Nguoi* để quản lý hồ sơ cá nhân, lớp *SinhVien* quản lý về sinh viên và lớp *GiangVien* quản lý giảng viên.

Lớp *Nguoi*:

Dữ liệu họ và tên.

Phương thức kiểm tra khả năng được khen thưởng. Đây là phương thức thuần ảo.

Phương thức xuất. Đây là phương thức thuần ảo.

Lớp *SinhVien*:

Dữ liệu điểm trung bình.

Phương thức kiểm tra khả năng được khen thưởng.

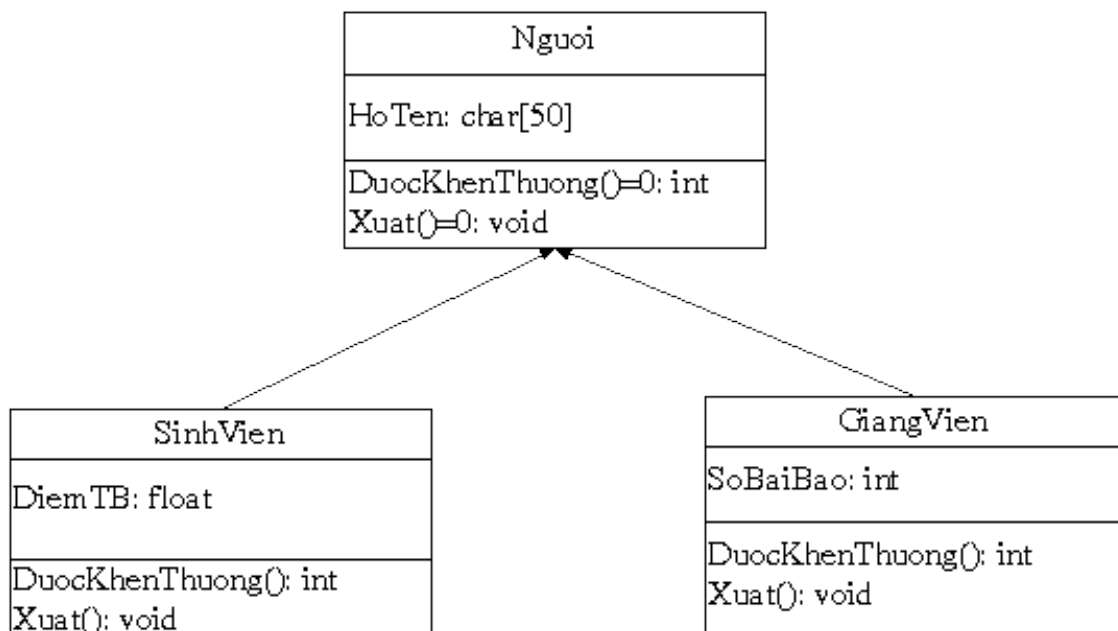
Phương thức xuất.

Lớp *GiangVien*:

Dữ liệu điểm trung bình.

Phương thức kiểm tra khả năng được khen thưởng.

Phương thức xuất.



Hình 7.5

File PERSON.H

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
PERSON.H1: //PERSON.H2: Định nghĩa lớp Ngươi3: #ifndef
PERSON_H4: #define PERSON_H5:6: #include <iostream.h>7:8: #define MAX_TEN
509:10: class Ngươi11: { 12: protected:13: char HoTen[MAX_TEN];14: public:15:
```

```

Nguoi(char *HT);16: virtual int DuocKhenThuong() const=0;17: virtual void Xuat()
const=0;18: };19:20: #endif

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File PERSON.CPP:

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```

PERSON.CPP1: //PERSON.CPP2: Định nghĩa hàm thành viên cho lớp
Nguoi3: #include <string.h>4: #include "person.h"5:6: Nguoi::Nguoi(char *HT)7: {8:
strcpy(HoTen,HT);9: }

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File STUDENT.H:

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```

STUDENT.H1: //STUDENT.H2: Định nghĩa lớp SinhVien3: #ifndef
STUDENT_H4: #define STUDENT_H5:6: #include "person.h"7:8: class SinhVien :
public Nguoi9: {10: protected:11: float DiemTB;12: public:13: SinhVien(char *HT,float
DTB);14: virtual int DuocKhenThuong() const;15: virtual void Xuat() const;16: };17:18:
#endif

```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File STUDENT.CPP:

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```

STUDENT.CPP1: //STUDENT.CPP2: Định nghĩa hàm thành viên cho lớp
SinhVien3: #include "student.h"4:5: SinhVien::SinhVien(char *HT,float
DTB):Nguoi(HT)6: {7: DiemTB=DTB;8: }9:10: int SinhVien::DuocKhenThuong()

```

```
const11: {12: return DiemTB>9.0;13: }14:15: void SinhVien::Xuat() const16: {17:
cout<<"Ho va ten cua sinh vien:"<<HoTen;18: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File TEACHER.H:

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
TEACHER.H1: //TEACHER.H2: Định nghĩa lớp GiangVien3: #ifndef
TEACHER_H4: #define TEACHER_H5:6: #include "person.h"7:8: class GiangVien :
public Nguoi9: {10: protected:11: int SoBaiBao;12: public:13: GiangVien(char *HT,int
SBB);14: virtual int DuocKhenThuong() const;15: virtual void Xuat() const;16: };17:18:
#endif
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File TEACHER.CPP:

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

```
TEACHER.CPP1: //TEACHER.CPP2: Định nghĩa hàm thành viên cho lớp
GiangVien3: #include "teacher.h"4:5: GiangVien::GiangVien(char *HT,int
SBB):Nguoi(HT)6: {7: SoBaiBao=SBB;8: }9:10: int GiangVien::DuocKhenThuong()
const11: {12: return SoBaiBao>5;13: }14:15: void GiangVien::Xuat() const16: {17:
cout<<"Ho va ten cua giang vien:"<<HoTen;18: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

File CT7_2.CPP:

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help


```

1: //CT7_2.CPP2: //Chương trình 7.23: #include <ctype.h>4:
#include "person.h"5: #include "student.h"6: #include "teacher.h"7:8: int main()9: {10:
Nguoi *Ng[100];11: int N=0;12: char Chon,Loai;13: char HoTen[MAX_TEN];14: do15:
{16: cout<<"Ho va ten:";17: cin.getline(HoTen,MAX_TEN);18: cout<<"Sinh vien hay
Giang vien(S/G)? ";19: cin>>Loai;20: Loai=toupper(Loai);21: if (Loai=='S')22: {23: float
DTB;24: cout<<"Diem trung binh:";25: cin>>DTB;26: Ng[N++]=new
SinhVien(HoTen,DTB);27: }28: else29: {30: int SoBaiBao;31: cout<<"So bai bao:";32:
cin>>SoBaiBao;33: Ng[N++]=new GiangVien(HoTen,SoBaiBao);34: }35: cout<<"Tiep
tuc (C/K)? ";36: cin>>Chon;37: Chon=toupper(Chon);38: cin.ignore();39: if
((N==100)||((Chon=='K'))40: break;41: }42: while (1);43: for(int I=0;I<N;++I)44: {45:
Ng[I]->Xuat();46: if (Ng[I]->DuocKhenThuong())47: cout<<". Nguoi nay duoc khen
thuong";48: cout<<endl;49: }50: return 0;51: }

```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 7.2](#), kết quả ở hình 7.6

```

Ho va ten:Nguyen Van Hieu
Sinh vien hay Giang vien(S/G)? s
Diem trung binh:8
Tiep tục (C/K)? c
Ho va ten:Tran Van Truong
Sinh vien hay Giang vien(S/G)? s
Diem trung binh:9.5
Tiep tục (C/K)? c
Ho va ten:Nguyen Phuoc Trong
Sinh vien hay Giang vien(S/G)? g
So bai bao:4
Tiep tục (C/K)? c
Ho va ten:Pham Xuan Minh
Sinh vien hay Giang vien(S/G)? g
So bai bao:6
Tiep tục (C/K)? k
Ho va ten của sinh vien:Nguyen Van Hieu
Ho va ten của sinh vien:Tran Van Truong, Nguoi nay duoc khen thuong
Ho va ten của giang vien:Nguyen Phuoc Trong
Ho va ten của giang vien:Pham Xuan Minh, Nguoi nay duoc khen thuong

```

Hình 7.6: Kết quả của ví dụ 7.2

Ví dụ 7.3: Giả sử cần phải tạo các hình: hình tròn và hình chữ nhật được tô theo hai màu red và blue. Xây dựng một cây phả hệ để quản lý các hình này.

Trước hết chúng ta cần có lớp cơ sở *Shape* để lưu trữ thông tin chung cho các hình, sau đó là hai lớp dẫn xuất *Rectangle* về hình hình chữ nhật và *Circle* về hình tròn như hình 7.7

Lớp *Shape*:

Tọa độ tâm.

Màu đường biên.

Màu tô.

Phương thức thiết lập tô màu.

Phương thức vẽ hình. Đây là phương thức thuần ảo.

Lớp *Rectangle*:

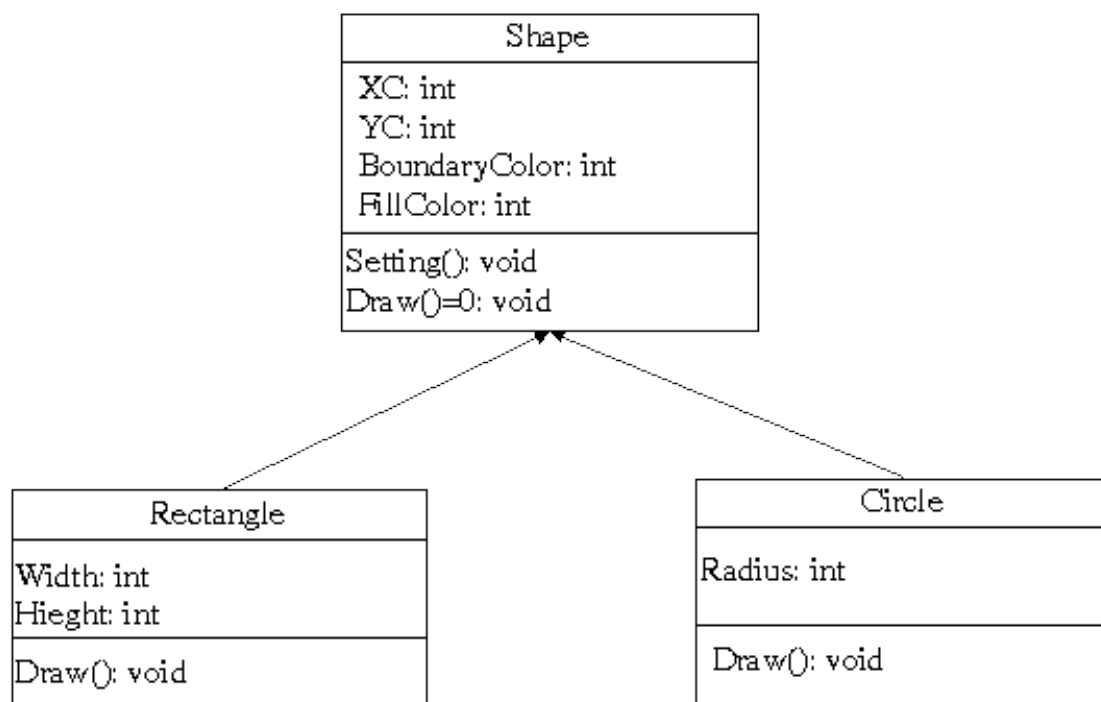
Chiều dài và chiều rộng.

Phương thức vẽ hình.

Lớp *Circle*:

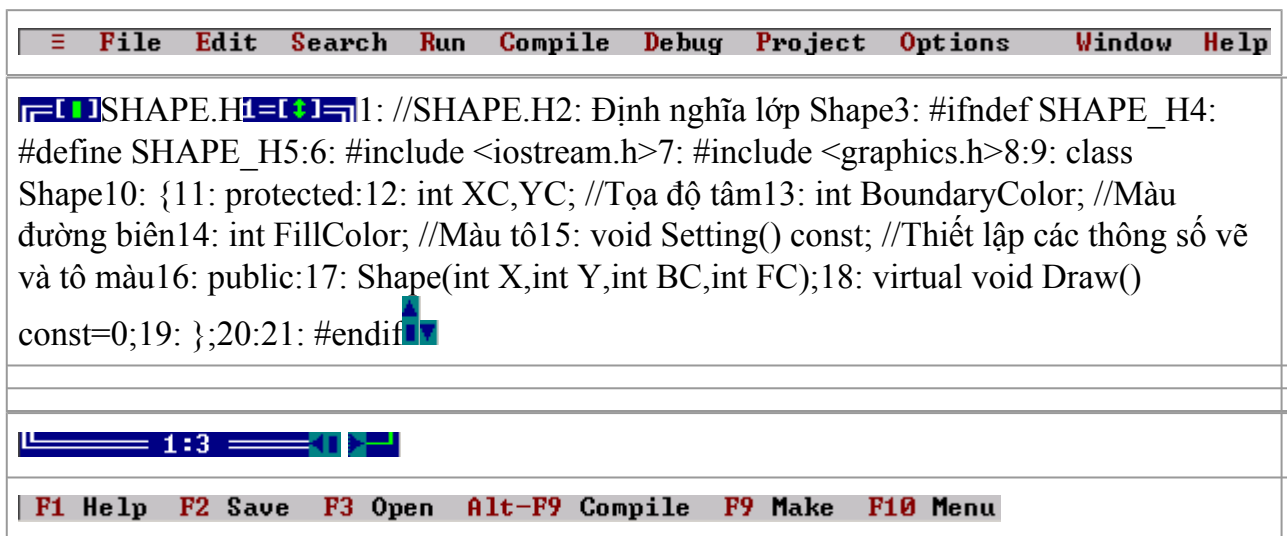
Bán kính.

Phương thức vẽ hình.



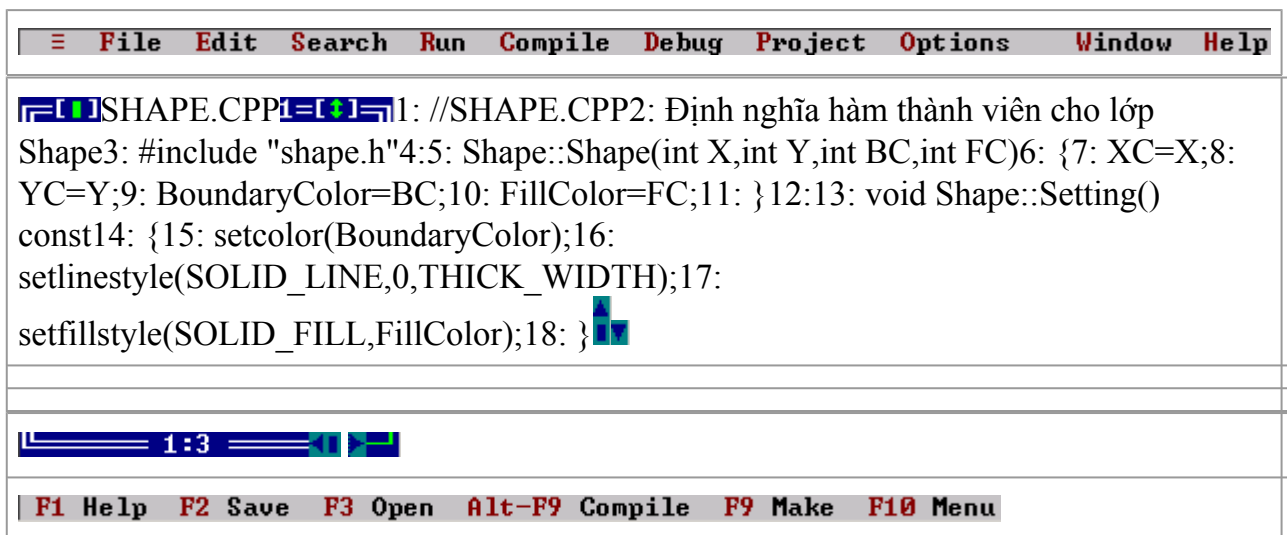
Hình 7.7

File SHAPE.H:



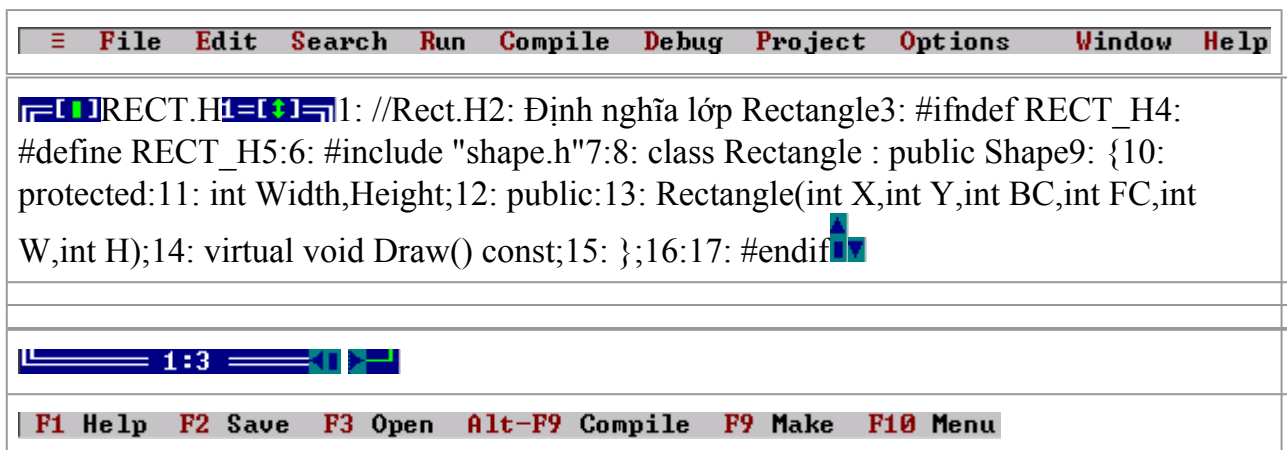
```
1: //SHAPE.H2: Định nghĩa lớp Shape3: #ifndef SHAPE_H4:
#define SHAPE_H5:6: #include <iostream.h>7: #include <graphics.h>8:9: class
Shape10: {11: protected:12: int XC,YC; //Tọa độ tâm13: int BoundaryColor; //Màu
đường biên14: int FillColor; //Màu tô15: void Setting() const; //Thiết lập các thông số vẽ
và tô màu16: public:17: Shape(int X,int Y,int BC,int FC);18: virtual void Draw()
const=0;19: };20:21: #endif
```

File SHAPE.CPP:



```
1: //SHAPE.CPP2: Định nghĩa hàm thành viên cho lớp
Shape3: #include "shape.h"4:5: Shape::Shape(int X,int Y,int BC,int FC)6: {7: XC=X;8:
YC=Y;9: BoundaryColor=BC;10: FillColor=FC;11: }12:13: void Shape::Setting()
const14: {15: setcolor(BoundaryColor);16:
setlinestyle(SOLID_LINE,0,THICK_WIDTH);17:
setfillstyle(SOLID_FILL,FillColor);18: }
```

File RECT.H:



```
1: //Rect.H2: Định nghĩa lớp Rectangle3: #ifndef RECT_H4:
#define RECT_H5:6: #include "shape.h"7:8: class Rectangle : public Shape9: {10:
protected:11: int Width,Height;12: public:13: Rectangle(int X,int Y,int BC,int FC,int
W,int H);14: virtual void Draw() const;15: };16:17: #endif
```

Bài tập chương 7

BÀI TẬP

Bài 1: Viết chương trình quản lý sách báo và tạp chí của thư viện trong trường đại học, hằng tháng gửi về khoa họ tên của các giáo viên và sinh viên đã quá thời hạn mượn sách.

Bài 2: Mô hình hóa theo hướng đối tượng để tính tiền lương hàng tháng của giáo viên, cán bộ nhà trường và người làm hợp đồng trong một trường đại học. Giả sử việc tính toán tiền lương được căn cứ vào các yếu tố như sau:

Thầy giáo: tiền một tiết, số tiết dạy trong tháng.

Giáo viên cơ hữu: tiền một tiết, số tiết giảng dạy trong tháng, phụ cấp đặc biệt

Người làm hợp đồng: tiền công thỏa thuận, số ngày làm việc.

Viết chương trình xuất danh sách gồm họ tên, thuộc bộ phận và số tiền được lãnh. của tất cả các thành viên trong trường.

Bài 3: Xây dựng chương trình để thông báo các thành viên được khen thưởng trong năm học của một trường đại học. Tiêu chuẩn xét khen thưởng:

Sinh viên: điểm trung bình tích lũy phải lớn hơn 8.

Giảng viên: có ít nhất hai công trình nghiên cứu.

Người quản lý: hoàn thành tốt công việc được giao.

Xuất danh sách các người được khen thưởng gồm họ tên và bộ phận trực thuộc.

Bài 4: Thiết kế một hệ thống cây phả hệ để quản lý các loại xe có trong thành phố theo hai dạng: xe có động cơ và xe thô sơ. Đối với xe có động cơ có hai loại: xe chở người và xe tải. Chọn lựa một vài tham số đặc trưng cho từng loại xe trong các tham số sau: tên loại xe (Toyota, KIA, Dream, ...), năm sản xuất, số xe, loại nhiên liệu sử dụng, tốc độ tối đa, số người được chở, tải trọng hàng hóa được chở, thời hạn sử dụng để chở hàng, loại xe thô sơ (xe đạp, xe ba gác, xích lô, ...), số bánh xe thô sơ; để cài đặt các lớp tương ứng phù hợp với hệ thống cây phả hệ. Xuất ra màn hình các thông tin xe và có thể cập nhật được các thông tin này.

Bài 5: Giả sử một nhà xuất bản phát hành hai loại: sách và đĩa CD. Để quản lý chúng, người ta cần tựa đề và giá của ấn phẩm, số trang của sách, và thời gian tính theo phút của

đĩa. Người quản lý có thể theo dõi thành phẩm thông qua việc nhập và xuất các dữ liệu. Bên cạnh đó còn theo dõi tình trạng quá lớn của ấn phẩm, với quy ước sách dày hơn 999 trang, băng từ quá 180 phút được xem là các ấn phẩm quá lớn. Để theo dõi ấn phẩm có hợp pháp hay không qua việc xem xét đã có giấy phép xuất bản chưa. Viết chương trình để xuất các ấn phẩm quá lớn và các ấn phẩm trái quy định.

Các dạng nhập-xuất-Dẫn nhập

DẪN NHẬP

Các thư viện chuẩn C++ cung cấp một tập hợp các khả năng nhập/xuất rộng lớn. Trong chương này chúng ta tìm hiểu một phạm vi của các khả năng đủ để phần lớn các thao tác nhập xuất.

Phần lớn các đặc tính nhập xuất mô tả ở đây theo hướng đối tượng. Kiểu này của nhập/xuất thì hành việc sử dụng các đặc tính khác của C++ như các tham chiếu, đa năng hóa hàm và đa năng hóa toán tử.

Như chúng ta sẽ thấy, C++ sử dụng nhập/xuất kiểu an toàn (type safe). Mỗi thao tác nhập/xuất được thực hiện một cách tự động theo lối nhạy cảm về kiểu dữ liệu. Mỗi thao tác nhập xuất có được định nghĩa thích hợp để xử lý một kiểu dữ liệu cụ thể thì hàm đó được gọi để xử lý kiểu dữ liệu đó. Nếu không có đối sánh giữa kiểu của dữ liệu hiện tại và một hàm cho việc xử lý kiểu dữ liệu đó, một chỉ dẫn lỗi biên dịch được thiết lập. Vì thế dữ liệu không thích hợp không thể "lách" qua hệ thống.

Các người dùng có thể chỉ định nhập/xuất của các kiểu dữ liệu do người dùng định nghĩa cũng như các kiểu dữ liệu chuẩn. Tính mở rộng này là một trong các đặc tính quan trọng của C++.

CÁC DÒNG(STREAMS)

Nhập/xuất C++ xảy ra trong các dòng của các byte. Một dòng đơn giản là một dãy tuần tự các byte. Trong các thao tác nhập, các byte chảy từ thiết bị (chẳng hạn: một bàn phím, một ổ đĩa, một kết nối mạng) tới bộ nhớ chính. Trong các thao tác xuất, các byte chảy từ bộ nhớ chính tới một thiết bị (chẳng hạn: một màn hình, một máy in, một ổ đĩa, một kết nối mạng).

Uùng dụng liên kết với các byte. Các byte có thể biểu diễn các ký tự ASCII, bên trong định dạng dữ liệu thô, các ảnh đồ họa, tiếng nói số, hình ảnh số hoặc bất cứ loại thông tin một ứng dụng có thể đòi hỏi.

Công việc của các cơ chế hệ thống nhập/xuất là di chuyển các byte từ các thiết bị tới bộ nhớ và ngược lại theo lối chắc và đáng tin cậy. Như thế các di chuyển thường bao gồm sự di chuyển cơ học như sự quay của một đĩa hoặc một băng từ, hoặc nhấn phím tại một bàn phím. Thời gian các di chuyển này thông thường khổng lồ so với thời gian bộ xử lý thao tác dữ liệu nội tại. Vì thế, các thao tác nhập/xuất đòi hỏi có kế hoạch cẩn thận và điều chỉnh để bảo đảm sự thi hành tối đa.

C++ cung cấp cả hai khả năng nhập/xuất "mức thấp" (low-level) và "mức cao" (high-level). Các khả năng nhập/xuất mức thấp (nghĩa là nhập/xuất không định dạng) chỉ định cụ thể số byte nào đó phải được di chuyển hoàn toàn từ thiết bị tới bộ nhớ hoặc từ bộ nhớ tới thiết bị. Trong các di chuyển như thế, byte riêng rẽ là mục cần quan tâm. Vì thế các khả năng mức thấp cung cấp tốc độ cao, các di chuyển dung lượng cao, nhưng các khả năng này không phải là tiện lợi lắm cho lập trình viên.

Các lập trình viên ưu thích quan điểm nhập/xuất mức cao, nghĩa là nhập/xuất có định dạng, trong đó các byte được nhóm thành các đơn vị có ý nghĩa như các số nguyên, các số chấm động, các ký tự, các chuỗi và các kiểu do người dùng định nghĩa.

Các file header của thư viện **iostream**:

Thư viện **iostream** của C++ cung cấp hàng trăm khả năng của nhập/xuất. Một vài tập tin header chứa các phần của giao diện thư viện.

Phần lớn chương trình C++ thường include tập tin header **<iostream.h>** mà chứa các thông tin cơ bản đòi hỏi tất cả các thao tác dòng nhập/xuất. Tập tin header **<iostream.h>** chứa các đối tượng **cin**, **cout**, **cerr** và **clog** mà tương ứng với dòng nhập chuẩn, dòng xuất chuẩn, dòng lỗi chuẩn không vùng đệm và dòng lỗi chuẩn vùng đệm. Cả hai khả năng nhập/xuất định dạng và không định dạng được cung cấp.

Header **<iomanip.h>** chứa thông tin hữu ích cho việc thực hiện nhập/xuất định dạng với tên gọi là các bộ xử lý dòng biểu hiện bằng tham số (parameterized stream manipulators).

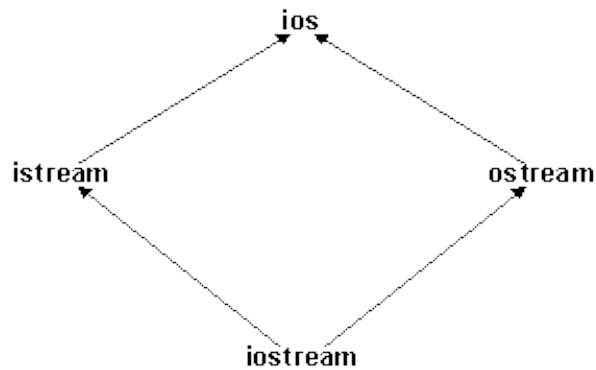
Header **<fstream.h>** chứa các thông tin quan trọng cho các thao tác xử lý file do người dùng kiểm soát.

Header **<strstream.h>** chứa các thông tin quan trọng cho việc thực hiện các định dạng trong bộ nhớ. Điều này tương tự xử lý file, nhưng các thao tác nhập/xuất tới và từ mảng các ký tự hơn là file.

Header **<stdiostream.h>** chứa các thông tin quan trọng cho các chương trình trộn các kiểu nhập/xuất của C và C++. Các chương trình mới phải tránh kiểu nhập/xuất C, nhưng cần thì hiệu chỉnh các chương trình C, hoặc tiến triển chương trình C thành C++.

Các lớp và các đối tượng của dòng nhập/xuất:

Thư viện **iostream** chứa nhiều lớp để xử lý một sự đa dạng rộng của các thao tác nhập/xuất. Lớp **istream** hỗ trợ các thao tác dòng nhập. Lớp **ostream** hỗ trợ các thao tác dòng xuất. Lớp **iostream** hỗ trợ cả hai thao tác dòng nhập và dòng xuất. Lớp **istream** và lớp **ostream** đều kế thừa đơn từ lớp cơ sở **ios**. Lớp **iostream** được kế thừa thông qua đa kế thừa từ hai lớp **istream** và **ostream**.



Hình 8.1: Một phần của phân cấp lớp dòng nhập/xuất

Đa năng hóa toán tử cung cấp một ký hiệu thích hợp cho việc thực hiện nhập/xuất. Toán tử dịch chuyển trái (<<) được đa năng hóa để định rõ dòng xuất và được tham chiếu như là toán tử chèn dòng. Toán tử dịch chuyển phải (>>) được đa năng hóa để định rõ dòng nhập và được tham chiếu như là toán tử trích dòng. Các toán tử này được sử dụng với các đối tượng dòng chuẩn **cin**, **cout**, **cerr** và **clog**, và bình thường với các đối tượng dòng do người dùng định nghĩa.

cin là một đối tượng của lớp **istream** và được nói là "bị ràng buộc tới" (hoặc kết nối tới) thiết bị nhập chuẩn, thông thường là bàn phím. Toán tử trích dòng được sử dụng ở lệnh sau tạo ra một giá trị cho biến nguyên *X* được nhập từ **cin** tới bộ nhớ:

```
int X;
```

```
cin >> X;
```

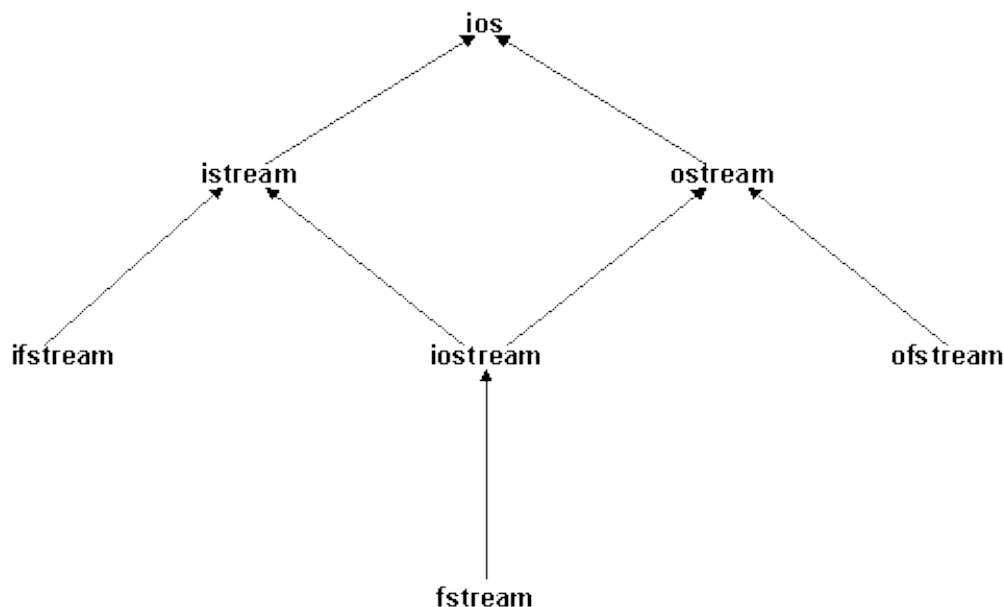
cout là một đối tượng của lớp **ostream** và được nói là "bị ràng buộc tới" thiết bị xuất chuẩn, thông thường là màn hình. Toán tử chèn dòng được sử dụng ở lệnh sau tạo ra một giá trị cho biến nguyên *X* được xuất từ bộ nhớ tới thiết bị chuẩn:

```
cout << X;
```

cerr là một đối tượng của lớp **ostream** và được nói là "bị ràng buộc tới" thiết bị lỗi chuẩn. Việc xuất đối tượng **cerr** là không vùng đệm. Điều này có nghĩa là mỗi lần chèn tới **cerr** tạo ra kết xuất của nó xuất hiện ngay tức thì; Điều này thích hợp cho việc thông báo nhanh chóng người dùng khi có sự cố.

clog là một đối tượng của lớp **ostream** và được nói là "bị ràng buộc tới" thiết bị lỗi chuẩn. Việc xuất đối tượng **cerr** là có vùng đệm. Điều này có nghĩa là mỗi lần chèn tới **cerr** tạo ra kết xuất của nó được giữ trong vùng đệm cho đến khi vùng đệm đầy hoặc vùng đệm được flush.

Việc xử lý file của C++ sử dụng các lớp **ifstream** để thực hiện các thao tác nhập file, **ofstream** cho các thao tác xuất file, và **fstream** cho các thao tác nhập/xuất file. Lớp **ifstream** kế thừa từ **istream**, **ofstream** lớp kế thừa từ **ostream**, và lớp **fstream** kế thừa từ **iostream**.



Hình 8.2: Một phần của phân cấp lớp dòng nhập/xuất với việc xử lý file.

DÒNG XUẤT

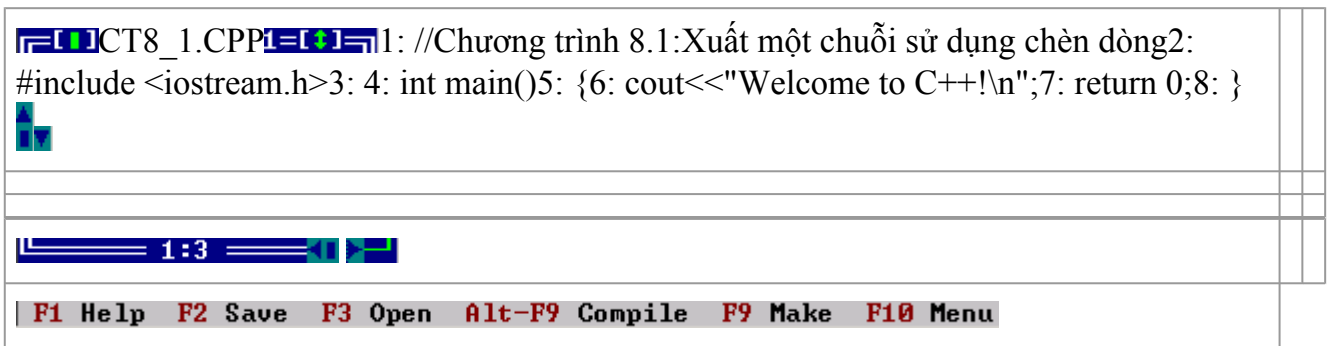
ostream của C++ cung cấp khả năng để thực hiện xuất định dạng và không định dạng. Các khả năng xuất bao gồm: xuất các kiểu dữ liệu chuẩn với toán tử chèn dòng; xuất các ký tự với hàm thành viên **put()**; xuất không định dạng với hàm thành viên **write**; xuất các số nguyên dạng thập phân, bát phân và thập lục phân; xuất các giá trị chấm động với độ chính xác khác nhau, với dấu chấm thập phân, theo ký hiệu khoa học và theo ký hiệu cố định; xuất dữ liệu theo các trường định thêm các ký tự chỉ định; và xuất các mẫu tự chữ hoa theo ký hiệu khoa học và ký hiệu thập lục phân.

Toán tử chèn dòng:

Dòng xuất có thể được thực hiện với toán tử chèn dòng, nghĩa là toán tử << đã đa năng hóa. Toán tử << đã được đa năng hóa để xuất các mục dữ liệu của các kiểu có sẵn, xuất chuỗi, và xuất các giá trị con trỏ.

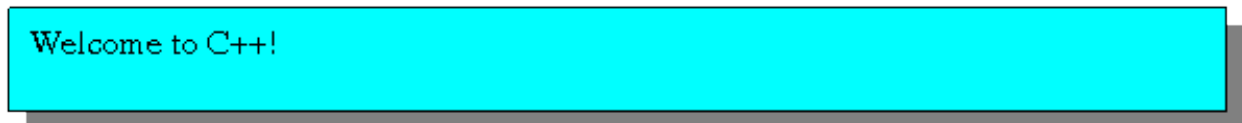
[Ví dụ 8.1](#): Minh họa xuất chuỗi sử dụng một lệnh chèn dòng.





```
1: //Chương trình 8.1: Xuất một chuỗi sử dụng chèn dòng
2: #include <iostream.h>
3: 4: int main()
5: {
6:     cout<<"Welcome to C++!\n";
7:     return 0;
8: }
```

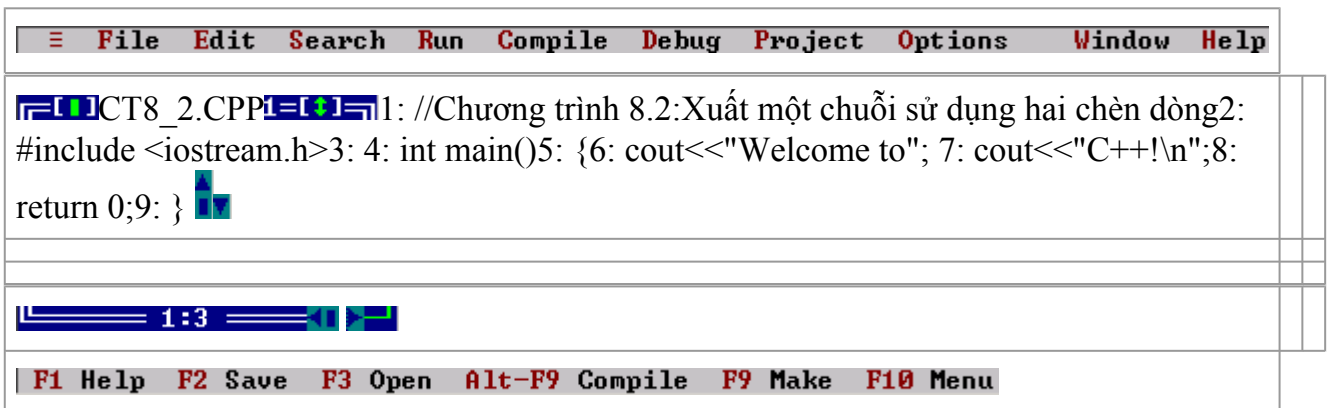
Chúng ta [chạy ví dụ 8.1](#), kết quả ở hình 8.3



Welcome to C++!

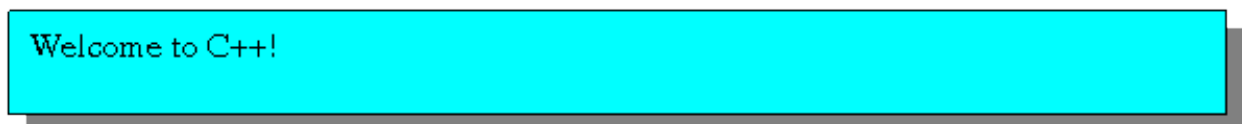
Hình 8.3: Kết quả của ví dụ 8.1

[Ví dụ 8.2](#): Minh họa xuất chuỗi sử dụng nhiều lệnh chèn dòng.



```
1: //Chương trình 8.2: Xuất một chuỗi sử dụng hai chèn dòng
2: #include <iostream.h>
3: 4: int main()
5: {
6:     cout<<"Welcome to";
7:     cout<<"C++!\n";
8:     return 0;
9: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.2](#), kết quả ở hình 8.4

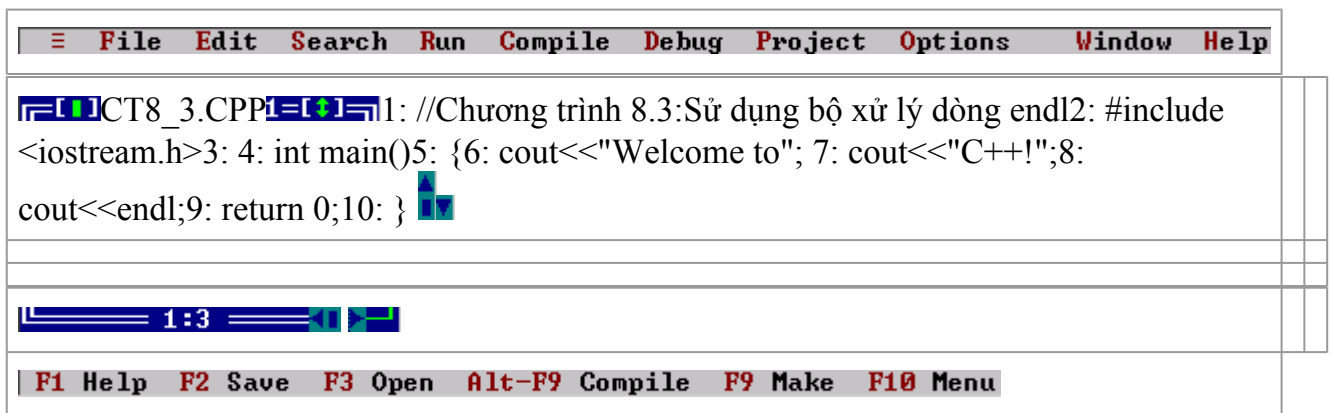


Welcome to C++!

Hình 8.4: Kết quả của ví dụ 8.2

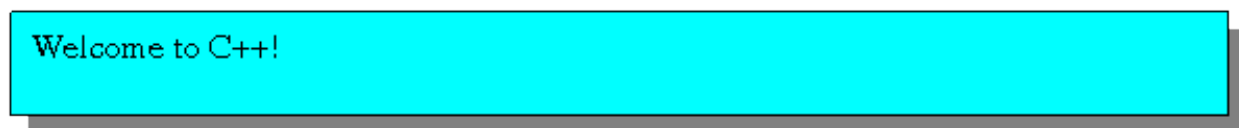
Hiệu quả của chuỗi thoát `\n` (newline) cũng đạt được bởi bộ xử lý dòng (stream manipulator) `endl` (end line).

[Ví dụ 8.3:](#)



```
1: //Chương trình 8.3:Sử dụng bộ xử lý dòng endl
2: #include <iostream.h>
3: 4: int main()
5: {6: cout<<"Welcome to"; 7: cout<<"C++!";8:
  cout<<endl;9: return 0;10: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.3](#), kết quả ở hình 8.5



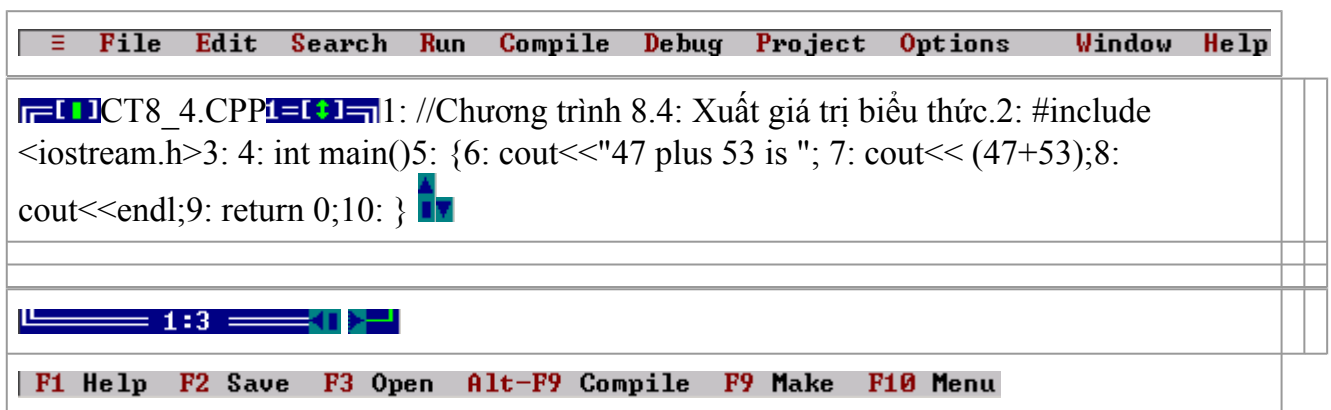
Welcome to C++!

Hình 8.5: Kết quả của ví dụ 8.3

Bộ xử lý dòng **endl** đưa ra một ký tự newline, và hơn nữa, flush vùng đệm xuất (nghĩa là tạo ra vùng đệm xuất được xuất ngay lập tức kể cả nó chưa đầy). Vùng đệm xuất cũng có thể được flush bằng:

```
cout<<flush;
```

[Ví dụ 8.4:](#) Các biểu thức có thể xuất



```
1: //Chương trình 8.4: Xuất giá trị biểu thức.
2: #include <iostream.h>
3: 4: int main()
5: {6: cout<<"47 plus 53 is "; 7: cout<< (47+53);8:
  cout<<endl;9: return 0;10: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.4](#), kết quả ở hình 8.6

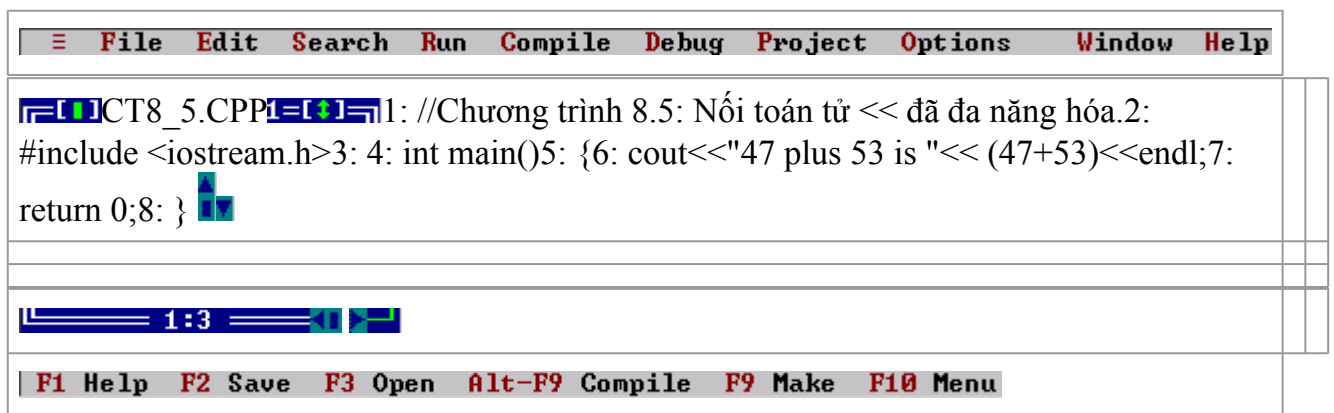
```
47 plus 53 is 100
```

Hình 8.6: Kết quả của ví dụ 8.4

Nối các toán tử chèn dòng và trích dòng:

Các toán tử đã đa năng hóa << và >> có thể được theo dạng nối vào nhau.

[Ví dụ 8.5](#): Nối các toán tử đã đa năng hóa



Chúng ta [chạy ví dụ 8.5](#), kết quả ở hình 8.7

```
47 plus 53 is 100
```

Hình 8.7: Kết quả của ví dụ 8.5

Nhiều chèn dòng ở dòng 6 trong ví dụ 8.5 được thực thi nếu có thể viết:

```
((cout<<"47 plus 53 is ")<< (47+53))<<endl;
```

nghĩa là << liên kết từ trái qua phải. Loại liên kết của các toán tử chèn dòng được phép bởi vì toán tử đa năng hóa << trả về một tham chiếu tới đối tượng toán hạng bên trái của nó, nghĩa là **cout**. Vì thế biểu thức đặt trong ngoặc bên cực trái:

```
(cout<<"47 plus 53 is ")
```

xuất ra một chuỗi đã chỉ định và trả về một tham chiếu tới **cout**. Điều này cho phép biểu thức đặt trong ngoặc ở giữa được ước lượng:

```
(cout<< (47+53))
```

xuất giá trị nguyên 100 và trả về một tham chiếu tới **cout**. Sau đó biểu thức đặt trong ngoặc bên cực phải được ước lượng:

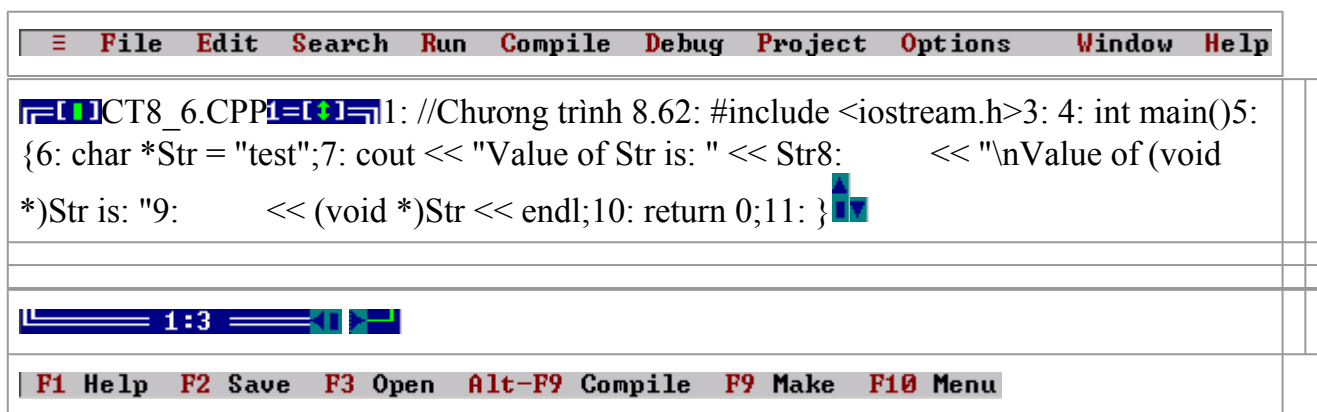
```
cout<<endl;
```

xuất một newline, flush cout và trả về một tham chiếu tới **cout**. Trả về cuối cùng này không được sử dụng.

Xuất các biến kiểu char *:

Trong nhập/xuất kiểu C, thật cần thiết cho lập trình viên để cung cấp thông tin kiểu. C++ xác định các kiểu dữ liệu một cách tự động – một cải tiến hay hơn C. Đôi khi điều này là một trở ngại. Chẳng hạn, chúng ta biết rằng một chuỗi ký tự là kiểu **char ***. Mục đích của chúng ta in giá trị của con trỏ đó, nghĩa là địa chỉ bộ nhớ của ký tự đầu tiên của chuỗi đó. Nhưng toán tử << đã được đa năng hóa để in dữ liệu của kiểu **char *** như là chuỗi kết thúc ký tự null. Giải pháp là ép con trỏ thành kiểu **void ***.

[Ví dụ 8.6](#): In địa chỉ lưu trong một biến kiểu char *



```
1: //Chương trình 8.62: #include <iostream.h>
2:
3: 4: int main()
5: {
6: char *Str = "test";
7: cout << "Value of Str is: " << Str << "\nValue of (void
*)Str is: " << (void *)Str << endl;
10: return 0;
11: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.6](#), kết quả ở hình 8.8

```
Value of Str is test
Value of (void *)Str is: 0x00aa
```

Hình 8.8: Kết quả của ví dụ 8.6

Xuất ký tự với hàm thành viên `put()`; Nối với nhau hàm `put()`:

Hàm thành viên `put()` của lớp `ostream` xuất một ký tự có dạng :

`ostream& put(char ch);`

Chẳng hạn:

```
cout.put('A');
```

Gọi `put()` có thể được nối vào nhau như:

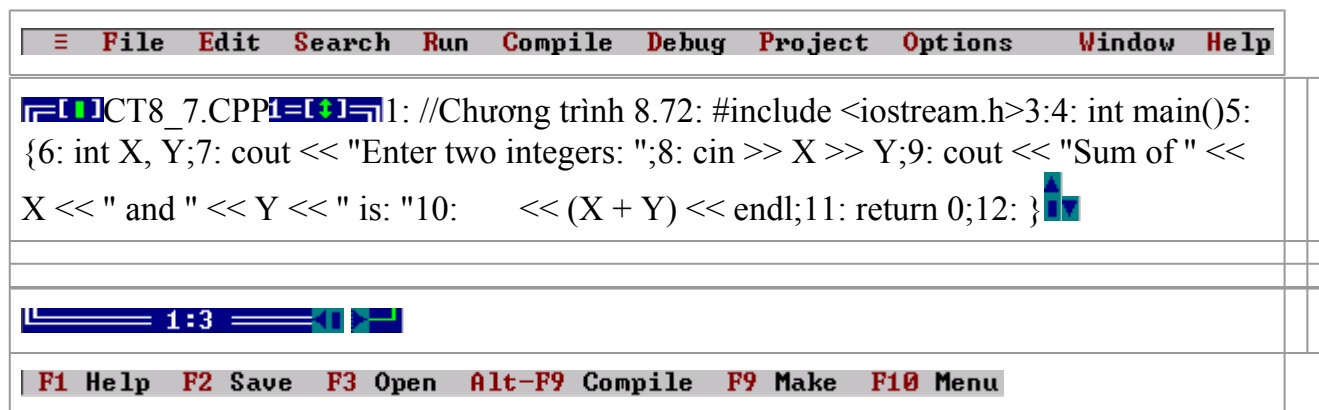
DÒNG NHẬP

Dòng nhập có thể được thực hiện với toán tử trích, nghĩa là toán tử đã đa năng hóa `>>`. Bình thường toán tử này bỏ qua các ký tử khoảng trắng (như các blank, tab và newline) trong dòng nhập. Toán tử trích dòng trả về zero (false) khi kết thúc file (end-of-file) được bắt gặp trên một dòng; Ngược lại, toán tử trích dòng trả về một tham chiếu tới đối tượng xuyên qua đó nó được kéo theo. Mỗi dòng chứa một tập các bit trạng thái (state bit) sử dụng để điều khiển trạng thái của dòng (nghĩa là định dạng, ấn định các trạng thái lỗi,...). Trích dòng sinh ra **failbit** của dòng được thiết lập nếu dữ liệu của kiểu sai được nhập, và sinh ra **badbit** của dòng được thiết lập nếu thao tác sai.

Toán tử trích dòng:

Đề đọc hai số nguyên sử dụng đối tượng `cin` và toán tử trích dòng đã đa năng hóa `>>`.

[Ví dụ 8.7:](#)



Chúng ta [chạy ví dụ 8.7](#), kết quả ở hình 8.9

```
Enter two integers: 30 92
Sum of 30 and 92 is: 122
```

Hình 8.9: Kết quả của ví dụ 8.7

Một cách phổ biến để nhập một dãy các giá trị là sử dụng toán tử trích dòng trong vòng lặp **while**. Toán tử trích dòng trả về false (0) khi end-of-file được bắt gặp:

Các hàm thành viên `get()` và `getline()`:

Hàm `istream::get()` có các dạng sau:

- (1) `int get();`
- (2) `istream& get(unsigned char &ch);`
- (3) `istream& get(signed char &ch);`
- (4) `istream& get(unsigned char *puch, int len, char delim='\n');`
- (5) `istream& get(signed char *psch, int len, char delim='\n');`

Dạng (1) trích ký tự đơn từ dòng và trả về nó hoặc **EOF** khi end-of-file trên dòng được bắt gặp.

Dạng (2) và (3) trích một ký tự đơn từ dòng và lưu trữ nó vào *ch*.

Dạng (4) và (5) trích các ký tự từ dòng cho đến khi hoặc *delim* được tìm thấy, giới hạn *len* đạt đến, hoặc end-of-file được bắt gặp. Các ký tự được lưu trong con trỏ chỉ đến mảng ký tự *puch* hoặc *psch*.

Ví dụ 8.9: Sử dụng hàm `get()` dạng (1)

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
CT8_9.CPP1: //Chương trình 8.92: #include <iostream.h>3: int main()4:
{5: int Ch;6: cout << "Before input, cin.eof() is " << cin.eof() << endl7:      << "Enter a
sentence followed by end-of-file:" << endl;8: while ( ( Ch = cin.get() ) != EOF)9:
cout.put(Ch);10: cout << endl << "EOF in this system is: " << Ch << endl;11: cout <<
"After input, cin.eof() is " << cin.eof() << endl;12: return 0;13: }
```




Chúng ta [chạy ví dụ 8.9](#), kết quả ở hình 8.11

```
Before input, cin.eof() is 0
Enter a sentence followed by end-of-file:
Testing the get and put member functions^Z
Testing the get and put member functions
EOF in this system is -1
After input, cin.eof() is 1
```

Hình 8.11: Kết quả của ví dụ 8.9

Trong ví dụ 8.9 trên, chúng ta có sử dụng hàm **ios::eof()** có dạng sau:

```
int eof();
```

Hàm trả về giá trị khác zero nếu end-of-file bắt gặp.

Hàm **istream::getline()** có các dạng sau:

(1) **istream& getline(unsigned char *puch, int len, char delim='\\n');**

(2) **istream& getline(signed char *psch, int len, char delim='\\n');**

Các hàm thành viên khác của istream:

Các dạng nhập-xuất không định dạng

NHẬP/ XUẤT KHÔNG ĐỊNH DẠNG VỚI READ(),GCOUNT() VÀ WRITE()

Nhập/xuất không định dạng được thực hiện với các hàm thành viên **istream::read()** và **ostream::write()**.

Hàm **istream::read()**:

```
istream& read(unsigned char* puch , int nCount );
```

```
istream& read(signed char* psch , int nCount );
```

Trích các byte từ dòng cho đến khi giới hạn *nCount* đạt đến hoặc cho đến khi end-of-file đạt đến. Hàm này có ích cho dòng nhập nhị phân.

Hàm **ostream::write()**:

```
ostream& write(const unsigned char * puch , int nCount );
```

```
ostream& write(const signed char * psch , int nCount );
```

Chèn *nCount* byte vào từ vùng đệm (được trỏ bởi *puch* và *psch*) vào dòng. Nếu file được mở ở chế độ text, các ký tự CR có thể được chèn vào. Hàm này có ích cho dòng xuất nhị phân. Chẳng hạn:

```
char Buff[]="HAPPY BIRTHDAY";
```

```
cout.write(Buff,10);
```

Hàm **istream::gcount()**:

```
int gcount();
```

Hàm trả về số ký tự đã trích bởi hàm nhập không định dạng cuối cùng.



[Ví dụ 8.12:](#) Sử dụng hàm **getline()**



```
1: //Chương trình 8.122: #include <iostream.h>3:4: const int
SIZE = 80;5:6: int main()7: {8: char Buffer[SIZE];9: cout << "Enter a sentence:" <<
endl;10: cin.read(Buffer, 20);11: cout << endl << "The sentence entered was:" <<
endl;12: cout.write(Buffer, cin.gcount());13: cout << endl;14: return 0;15: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 8.12](#), kết quả ở hình 8.14

```
Enter a sentence:
Using the read, write, and gcount member functions

The sentence entered was:
Using the read, writ
```

Hình 8.14: Kết quả của ví dụ 8.12

CÁC BỘ XỬ LÝ DÒNG (STREAM MANIPULATOR)

C++ cung cấp các bộ xử lý dòng khác nhau mà thực hiện các công việc định dạng. Các bộ xử lý dòng cung cấp các khả năng như ấn định các chiều rộng trường, ấn định độ chính xác, ấn định và không ấn định các cờ định dạng, ấn định lấp đầy (fill) ký tự trong các trường, flush dòng, chèn một ký tự newline vào dòng xuất và flush dòng, chèn một ký tự null vào dòng xuất và nhảy khoảng trắng trong dòng nhập.

Các bộ xử lý dec, oct, hex và setbase():

Các số nguyên bình thường được thể hiện các giá trị thập phân (cơ số 10). Để thay đổi mà các số nguyên được thể hiện trên dòng, chèn bộ xử lý **ios::hex** để ấn định cơ số 16 hoặc chèn bộ xử lý **ios::oct** để ấn định cơ số 8. Chèn bộ xử lý dòng **ios::dec** để xác lập lại cơ số dòng thập phân.

Cơ số của dòng cũng có thể thay đổi bởi bộ xử lý dòng **setbase()** có một tham số là số nguyên với các giá trị:

0:Dùng cơ sở mặc định (cơ số 10). Trong trường hợp này muốn nhập số ở dạng bát phân, chúng ta phải ghi chữ số 0 phía trước số đó.

8: Dùng cơ số 8.

10: Dùng cơ số 10.

16: Dùng cơ số 16.

Vì hàm **setbase()** có một tham số nên nó được gọi là một bộ xử lý dòng có tham số. Sử dụng hoặc bất kỳ bộ xử lý dòng có tham số nào phải include tập tin **<iomanip.h>**. Trong file này có ba lớp làm mẫu **OMANIP**, **IMANIP**, và **SMANIP** lần lượt cần cho việc định nghĩa bộ xử lý có tham số trên dòng xuất, dòng nhập và trên dòng nhập/xuất.

Lớp mẫu (class template) còn gọi là lớp chung chung (generic class). Gọi như vậy là vì lớp được định nghĩa với nhiều yếu tố được bỏ ngoặc. Chẳng hạn, lớp **OMANIP(class Type)** có dùng một kiểu dữ liệu chung chung gọi là *Type*. Khi *Type* thay bằng kiểu cụ thể, chẳng hạn **OMANIP(int)**, chúng ta có một lớp cụ thể tương ứng.



[Ví dụ 8.13:](#)

```
1: //Chương trình 8.132: #include <iostream.h>3: #include
<iomanip.h>4:5: int main()6: {7: int n;8: cout << "Enter a decimal number: ";9: cin >>
n;10: cout << n << " in hexadecimal is: "11:      << hex << n << endl12:      << dec
<< n << " in octal is: "13:      << oct << n << endl14:      << setbase(10) << n << " in
decimal is: "15:      << n << endl;16: return 0;17: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.13](#), kết quả ở hình 8.15

```
Enter a decimal number: 20
20 in hexadecimal is: 14
20 in octal is: 24
20 in decimal is 20
```

Hình 8.15: Kết quả của ví dụ 8.13

Độ chính xác dấu chấm động (ios::precision(), setprecision()):

Chúng ta có thể điều khiển độ chính xác của các số chấm động, nghĩa là số các chữ số bên phải dấu chấm thập phân, bằng cách sử dụng các hàm **ios::precision()** và **setprecision()**.

Hàm **ios::precision()**:

(1) **int precision(int np);**

(2) **int precision();**

Dạng (2) trả về giá trị chính xác hiện giờ. Dạng (1) ấn định độ chính xác và trả về độ chính xác giá trị chính xác trước đó. Nếu *np* bằng 0 thì khôi phục độ chính xác mặc định (là 6).

Hàm **setprecision()**:

SMANIP(int) setprecision(int np);

np cho biết độ chính xác của số chấm động.



[Ví dụ 8.14:](#)

```
1: //Chương trình 8.142: #include <iostream.h>3: #include
<iomanip.h>4: #include <math.h>5:6: int main()7: {8: double Root2 = sqrt(2.0);9: cout
<< "Square root of 2 with precisions 0-9." << endl10:      << "Precision set by the
"11:      << "precision member function:" << endl;12: for (int Places = 0; Places <= 9;
Places++)13: {14: cout.precision(Places);15: cout << Root2 << endl;16: }17: cout <<
endl << "Precision set by the "18:      << "setprecision manipulator:" << endl;19: for
(Places = 0; Places <= 9; Places++)20: cout << setprecision(Places) << Root2 << endl;21:
return 0;22: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.14](#), kết quả ở hình 8.16

```
Square root of 2 with precisions 0-9.  
Precision set by the precision member function:  
1.414214  
1.4  
1.41  
1.414  
1.4142  
1.41421  
1.414214  
1.4142136  
1.41421356  
1.414213562  
  
Precision set by the setprecision manipulator:  
1.414214  
1.4  
1.41  
1.414  
1.4142  
1.41421  
1.414214  
1.4142136  
1.41421356  
1.414213562
```

Hình 8.16: Kết quả của ví dụ 8.14

Độ rộng trường (setw(), ios::width()):

Hàm **ios::width()**:

(1) **int width(int *nw*);**

(2) **int width();**

Dạng (1) sẽ ấn định độ rộng trường nội tại của dòng với tham số *nw*. Khi độ rộng là 0 (mặc định). Việc chèn chỉ chèn số các ký tự cần thiết để biểu diễn giá trị đã chèn. Khi độ rộng khác 0, việc chèn độn vào trường với ký tự lấp đầy của dòng, lên tới *nw*. Giá trị độ rộng nội tại xác lập lại 0 sau mỗi lần trích hoặc chèn. Dạng (2) trả về giá trị hiện tại của biến độ rộng của dòng.

Hàm `setw()`:

SMANIP(int) setw(int nw);

nw là số nguyên cho biết độ rộng của trường.



Ví dụ 8.15:

```
1: //Chương trình 8.152: #include <iostream.h>3:4: int
main()5: {6: int W = 4;7: char St[10];8: cout << "Enter a sentence:" << endl;9:
cin.width(5);10: while (cin >> St)11: {12: cout.width(W++);13: cout << St << endl;14:
cin.width(5);15: }16: return 0;17: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.15](#), kết quả ở hình 8.17

```
Enter a sentence:
This is a test of the width member function^Z
This
  is
    a
  test
    of
  the
  widt
    h
  memb
    er
  func
  tion
```

Hình 8.17: Kết quả của ví dụ 8.15

Các bộ xử lý người dùng định nghĩa:

Người dùng có thể tạo các bộ xử lý dòng cho riêng mình. Định nghĩa bộ xử lý không tham số:

istream & function_name (istream & in)

```
{  
  
.....  
  
return in;  
  
}
```

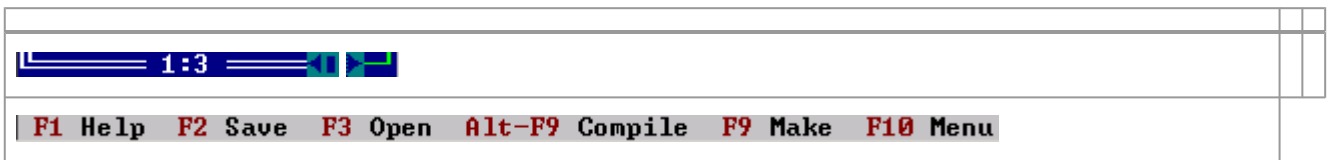
ostream & function_name (ostream & out)

```
{  
  
.....  
  
return out;  
  
}
```

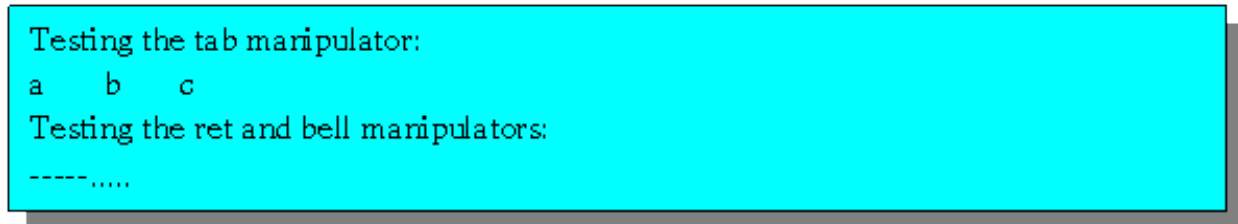


[Ví dụ 8.16:](#) Bộ xử lý không tham số.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help  
CT8_16.CPP1: //Chương trình 8.162: #include <iostream.h>3:4: //Bộ xử lý  
bell (sử dụng chuỗi thoát \a)5: ostream& bell(ostream& output)6: {7: return output <<  
"a";8: }9:10: //Bộ xử lý ret (sử dụng chuỗi thoát \r)11: ostream& ret(ostream& output)12:  
{13: return output << 'r';14: }15:16: //Bộ xử lý tab (sử dụng chuỗi thoát \t)17: ostream&  
tab(ostream& output)18: {19: return output << 't';20: }21:22: //Bộ xử lý endl (sử dụng  
chuỗi thoát \n và hàm flush())23: ostream& endl(ostream& output)24: {25: return  
output << '\n' << flush;26: }27:28: int main()29: {30: cout << "Testing the tab  
manipulator:" << endl31: << 'a' << tab << 'b' << tab << 'c' << endl32:  
<< "Testing the ret and bell manipulators:"33: << endl << ".....";34: for (int I  
= 1; I <= 100; I++)35: cout << bell;36: cout << ret << "-----" << endl;37: return 0;38:  
}
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.16](#), kết quả ở hình 8.18



Hình 8.18: Kết quả của ví dụ 8.16

Muốn định nghĩa bộ xử lý có tham số, chúng ta phải include tập tin `<iomanip.h>`. Bộ xử lý có tham số trên dòng xuất có dạng:

ostream & function_name(ostream & out, parameter_type parameter)

```
{
.....
```

```
return out;
```

```
}
```

OMANIP(type) function_name(parameter_type parameter)

```
{
```

```
return OMANIP( type ) ( function_name , parameter );
```

```
}
```

Tương tự dạng định nghĩa bộ xử lý trên dòng nhập và trên dòng nhập/xuất.



[Ví dụ 8.17](#): Bộ xử lý có tham số.

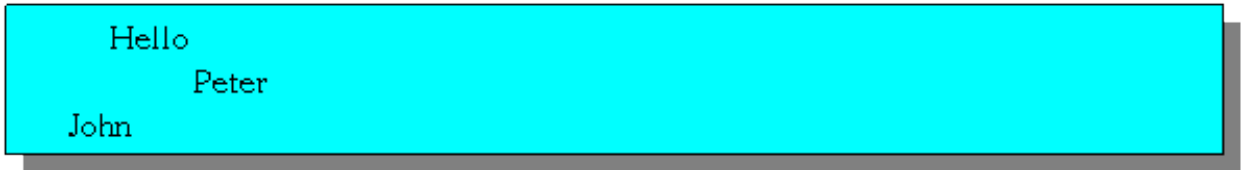


```
CT8_17.CPP1: //Chương trình 8.172: #include <iostream.h>3: #include
<iomanip.h>4:5: ostream & indent(ostream & Stream,int Len)6: {7: for(int
I=0;I<Len;++I)8: cout<<" ";9: return Stream;10: }11:12: OMANIP (int) indent(int
Len)13: {14: return OMANIP(int)(indent,Len);15: }16:17: int main()18: {19:
cout<<indent(10)<<"Hello"<<endl;20: cout<<indent(20)<<"Peter"<<endl;21:
cout<<indent(5)<<"John"<<endl;22: return 0;23: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 8.17](#), kết quả ở hình 8.19



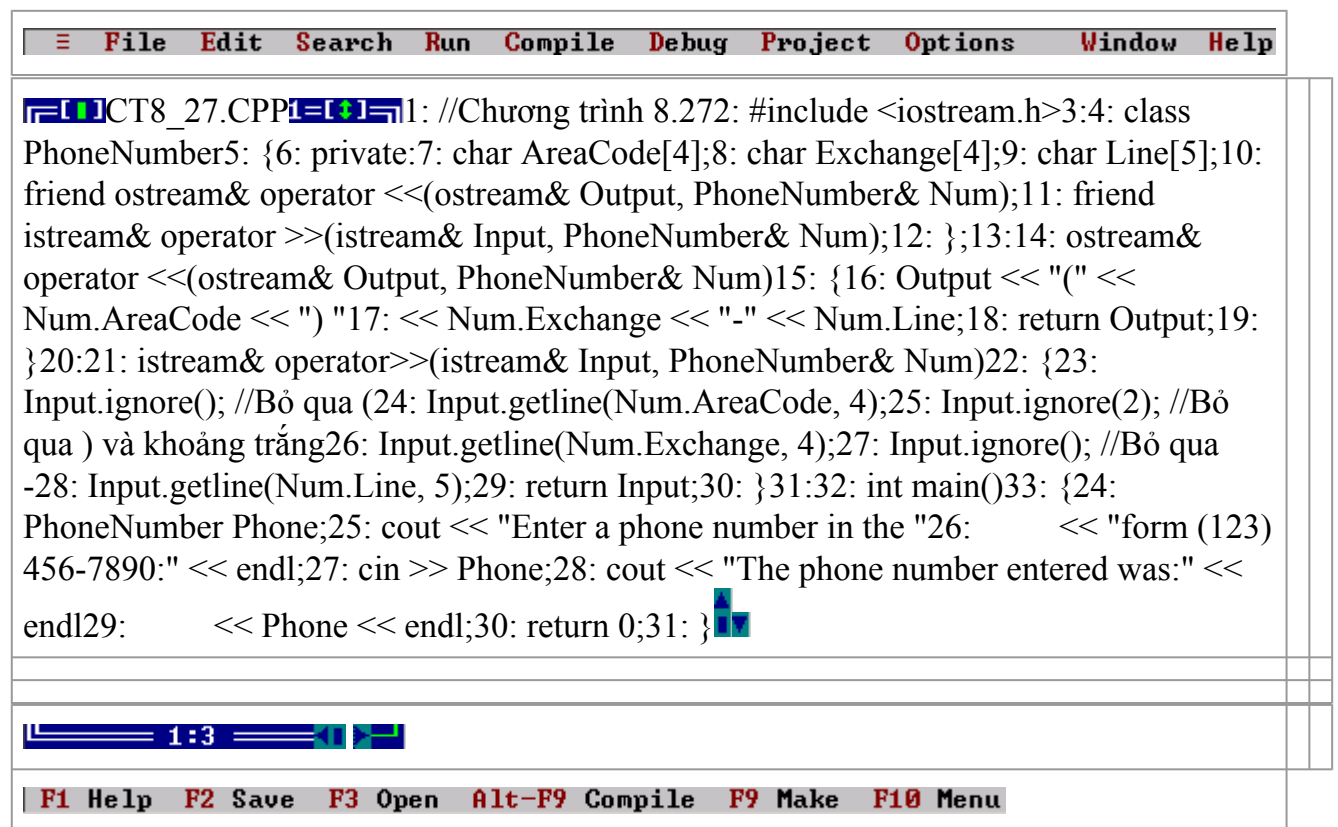
Hình 8.19: Kết quả của ví dụ 8.17

Các dạng nhập-xuất kiểu người dùng định nghĩa

NHẬP XUẤT CÁC KIỂU NGƯỜI DÙNG ĐỊNH NGHĨA

C++ có thể nhập và xuất các kiểu dữ liệu chuẩn sử dụng toán tử trích dòng >> và toán tử chèn dòng <<. Các toán tử này được đa năng hóa để xử lý mỗi kiểu dữ liệu chuẩn bao gồm các chuỗi và các địa chỉ bộ nhớ. Lập trình viên có thể đa năng hóa toán tử trích dòng và toán tử chèn dòng để thực hiện nhập/xuất cho các kiểu người dùng định nghĩa (Chúng ta đã tìm hiểu kỹ ở chương 4).

[Ví dụ 8.27:](#)



```
1: //Chương trình 8.272: #include <iostream.h>
3:4: class
5: {6: private:7: char AreaCode[4];8: char Exchange[4];9: char Line[5];10:
11: friend ostream& operator <<(ostream& Output, PhoneNumber& Num);11: friend
12: istream& operator >>(istream& Input, PhoneNumber& Num);12: };13:14: ostream&
15: operator <<(ostream& Output, PhoneNumber& Num)15: {16: Output << "(" <<
17: Num.AreaCode << ")"17: << Num.Exchange << "-" << Num.Line;18: return Output;19:
20: }20:21: istream& operator>>(istream& Input, PhoneNumber& Num)22: {23:
24: Input.ignore(); //Bỏ qua (24: Input.getline(Num.AreaCode, 4);25: Input.ignore(2); //Bỏ
26: qua ) và khoảng trắng26: Input.getline(Num.Exchange, 4);27: Input.ignore(); //Bỏ qua
28: -28: Input.getline(Num.Line, 5);29: return Input;30: }31:32: int main()33: {24:
34: PhoneNumber Phone;25: cout << "Enter a phone number in the "26: << "form (123)
35: 456-7890:" << endl;27: cin >> Phone;28: cout << "The phone number entered was:" <<
36: endl29: << Phone << endl;30: return 0;31: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.27](#), kết quả ở hình 8.29

```
Enter a phone number in the form (123) 456-7890:  
(800) 555-1212  
The phone number entered was:  
(800) 555-1212
```

Hình 8.29: Kết quả của ví dụ 8.27

GẮN MỘT DÒNG XUẤT TỚI MỘT DÒNG NHẬP

C++ cung cấp hàm **ios::tie()** để gắn liền dòng xuất với dòng nhập. Với hàm dòng xuất sẽ được làm sạch trước khi có bất kỳ phép nhập nào được thực hiện trên dòng nhập. Hàm này có dạng:

```
ostream* tie(ostream* pos );
```

```
ostream* tie();
```

Chẳng hạn:

```
cin.tie(cout);
```

DÒNG NHẬP/ XUẤT FILE

Để thực thi xử lý file trong C++, các chương trình phải include tập tin **<iostream.h>** và **<fstream.h>**. Header **<fstream.h>** gồm định nghĩa cho các lớp dòng **ifstream** cho nhập (đọc) từ một file, **ofstream** cho xuất (ghi) tới một file) và **fstream** cho nhập/xuất (đọc/ghi) tới một file. Các file được mở bằng cách tạo các đối tượng của các lớp dòng này. Cây phả hệ của các lớp này ở hình 8.2.

? Constructor của lớp **ofstream**:

(1) **ofstream();**

(2) **ofstream(const char* szName,int nMode=ios::out,int nProt=filebuf::openprot);**

(3) **ofstream(int fd);**

(4) **ofstream(filedescfd,char*pch,intnLength);**

Trong đó:

szName: Tên file được mở.

nMode: Một số nguyên chứa các bit mode định nghĩa là kiểu liệt kê của **ios**. Có thể kết hợp bằng toán tử `|`. Tham số này có thể một trong các giá trị sau:

Mode	Ý nghĩa
ios::app	Hàm di chuyển con trỏ file tới end-of-file. Khi các byte mới được ghi lên file, chúng luôn luôn nối thêm vào cuối, ngay cả vị trí được di chuyển với hàm ostream::seekp() .
ios::ate	Hàm di chuyển con trỏ file tới end-of-file. Khi byte mới đầu tiên được ghi lên file, chúng luôn luôn nối thêm vào cuối, nhưng khi các byte kế tiếp được ghi, chúng ghi vào vị trí hiện hành.
ios::in	Mở file để đọc. Với dòng ifstream , việc mở file đương nhiên được thực hiện ở chế độ này.
ios::out	Mở file để đọc. Với dòng ofstream , việc mở file đương nhiên được thực hiện ở chế độ này.
ios::trunc	Xóa file hiện có trên đĩa và tạo file mới cùng tên. Cũng có hiểu đây là chặt đứt file cũ, làm cho kích thước của nó bằng 0, chuẩn bị ghi nội dung mới. Mode này được áp dụng nếu ios::out được chỉ định và ios::app , ios::ate , và ios::in không được chỉ định.
ios::nocreate	Nếu file không tồn tại thì thao tác mở thất bại.
ios::noreplace	Nếu file tồn tại thì thao tác mở thất bại.
ios::binary	Mở file ở chế độ nhị phân (mặc định là ở chế độ văn bản).

nProt: Đặc tả chế độ bảo vệ file.

fd: Mã nhận diện file.

pch: Con trỏ tới vùng dành riêng chiều dài *nLength*. Giá trị **NULL** (hoặc *nLength*=0) dẫn đến dòng không vùng đệm.

nLength: Chiều dài tính theo byte của vùng dành riêng (0=không vùng đệm).

Dạng (1) xây dựng một đối tượng **ofstream** mà không mở file.

Dạng (2) xây dựng một đối tượng **ofstream** và mở file đã chỉ định.

Dạng (3) xây dựng một đối tượng **ofstream** và gắn (attach) với một file mở.

Dạng (4) xây dựng một đối tượng **ofstream** mà liên kết với đối tượng **filebuf**. Đối tượng **filebuf** được gắn tới file mở và vùng dành riêng.

? Constructor của lớp **ifstream**:

(1) **ifstream();**

(2) **ifstream(const char* szName,int nMode=ios::in,int nProt=filebuf::openprot);**

(3) **ifstream(int fd);**

(4) **ifstream(filedescfd,char*pch,intnLength);**

Dạng (1) xây dựng một đối tượng **ifstream** mà không mở file.

Dạng (2) xây dựng một đối tượng **ifstream** và mở file đã chỉ định.

Dạng (3) xây dựng một đối tượng **ifstream** và gắn (attach) với một file mở.

Dạng (4) xây dựng một đối tượng **ofstream** mà liên kết với đối tượng **filebuf**. Đối tượng **filebuf** được gắn tới file mở và vùng dành riêng.

? Constructor của lớp **fstream**:

(1) **fstream();**

(2) **fstream(const char* szName,int nMode,int nProt=filebuf::openprot);**

(3) **fstream(int fd);**

(4) **fstream(filedescfd,char*pch,intnLength);**

Dạng (1) xây dựng một đối tượng **fstream** mà không mở file.

Dạng (2) xây dựng một đối tượng **fstream** và mở file đã chỉ định.

Dạng (3) xây dựng một đối tượng **fstream** và gắn (attach) với một file mở.

Dạng (4) xây dựng một đối tượng **ofstream** mà liên kết với đối tượng **filebuf**. Đối tượng **filebuf** được gắn tới file mở và vùng dành riêng.

Nếu chúng ta sử dụng constructor ở dạng (1) thì chúng ta dùng hàm **open()** để mở file:

? Hàm **ofstream::open()**:

void open(const char * szName ,int nMode =ios::out,int nProt =filebuf::openprot);

Hàm **ifstream::open()**:

void open(const char * szName ,int nMode =ios::in,int nProt =filebuf::openprot);

Hàm **fstream::open()**:

void open(const char * szName ,int nMode ,int nProt =filebuf::openprot);

Để đóng file chúng ta dùng hàm **close()**, hàm này ở các lớp **ifstream**, **ofstream**, và **fstream** đều có dạng:

void close();

Các hàm liên quan đến con trỏ file:

Lớp **istream**:

Hàm **seekg()**: (*seek get*)

(1) **istream& seekg(streampos pos);**

(2) **istream& seekg(streamoff off,ios::seek_dir dir);**

Trong đó:

+ *pos*: Vị trí mới. **streampos** là tương đương **typedef** với **long**.

+ *off*: Giá trị offset mới. là tương đương **typedef** với **long**.

+ *dir*: hướng seek. Có một trong các trị sau:

ios::begin	Seek từ bắt đầu của dòng.
ios::cur	Seek từ vị trí hiện hành của dòng
ios::end	Seek từ cuối của dòng

Hàm **tellg()**: (*tell get*)

streampos tellg();

Hàm trả về vị trí hiện hành của con trỏ file.

Lớp **ostream**:

Hàm **seekp()**: (*seek put*)

(1) **ostream& seekp(streampos pos);**

(2) **ostream& seekp(streamoff off,ios::seek_dir dir);**

Hàm **tellp()**: (*tell put*)

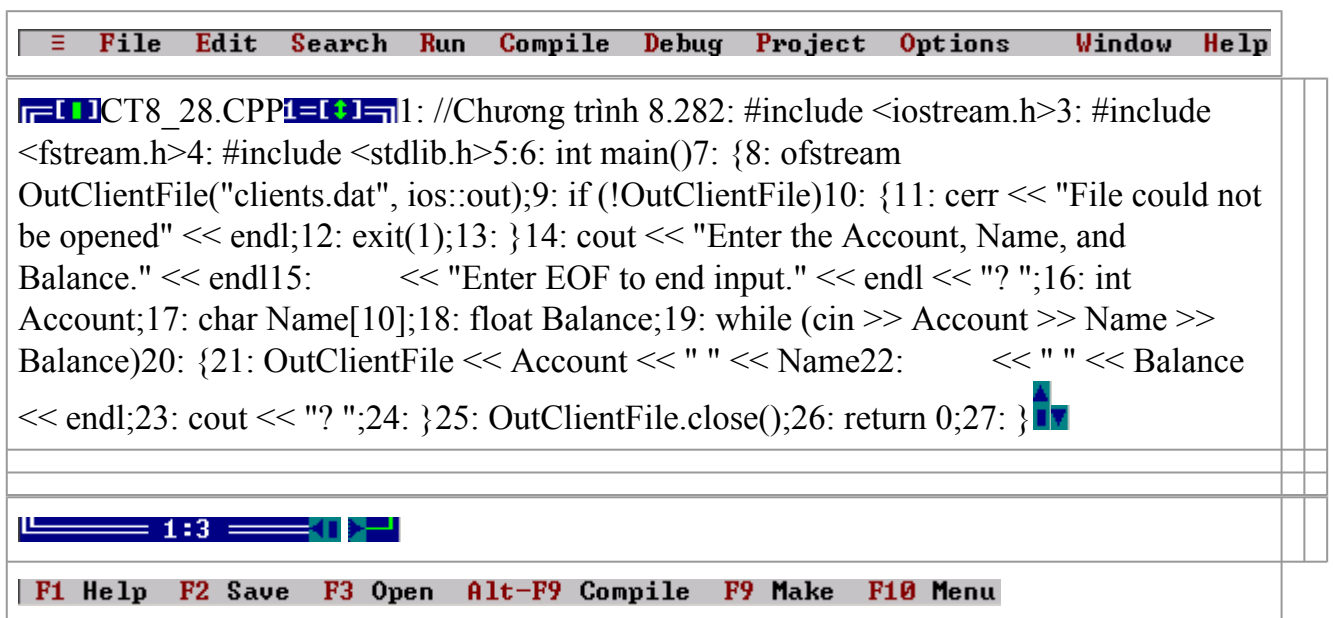
streampos tellp();

Hàm trả về vị trí hiện hành của con trỏ file.

Nhập/xuất file văn bản:

Nếu dòng được gán với file văn bản, việc nhập/xuất file được thực hiện một cách đơn giản bởi các toán tử >> và <<, giống như khi chúng ta làm việc với **cin** và **cout**. File văn bản chứa dữ liệu ở dạng mã ASCII, kết thúc bởi ký tự EOF.

[Ví dụ 8.28](#): Tạo file văn bản có thể được sử dụng trong hệ thống có thể nhận được các tài khoản để giúp đỡ quản lý tiền nợ bởi các khách hàng tín dụng của công ty. Mỗi khách hàng, chương trình chứa một số tài khoản, tên và số dư (balance).



```
1: //Chương trình 8.282: #include <iostream.h>3: #include
<fstream.h>4: #include <stdlib.h>5:6: int main()7: {8: ofstream
OutClientFile("clients.dat", ios::out);9: if (!OutClientFile)10: {11: cerr << "File could not
be opened" << endl;12: exit(1);13: }14: cout << "Enter the Account, Name, and
Balance." << endl;15:     << "Enter EOF to end input." << endl << "? ";16: int
Account;17: char Name[10];18: float Balance;19: while (cin >> Account >> Name >>
Balance)20: {21: OutClientFile << Account << " " << Name22:     << " " << Balance
<< endl;23: cout << "? ";24: }25: OutClientFile.close();26: return 0;27: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.28](#), kết quả ở hình 8.30


```

Enter the Account, Name, and Balance.
Enter EOF to end input.
? 100 Jones 24,98
? 200 Doe 345,67
? 300 White 0,00
? 400 Stone -42,16
? 500 Rich 224,26
? ^Z

```

Hình 8.30: Kết quả của ví dụ 8.28

[Ví dụ 8.29](#): Đọc file văn bản tạo ở ví dụ 8.28 và xuất ra màn hình.

```

1: //Chương trình 8.292: #include <iostream.h>3: #include
<fstream.h>4: #include <iomanip.h>5: #include <stdlib.h>6:7: void OutputLine(int,
char*, float);8:9: int main()10: {11: ifstream InClientFile("clients.dat", ios::in);12: if
(!InClientFile)13: {14: cerr << "File could not be opened" << endl;15: exit(1);16: }17: int
Account;18: char Name[10];19: float Balance;20: cout << setiosflags(ios::left) <<
setw(10) << "Account"21:      << setw(13) << "Name" << "Balance" << endl;22: while
(InClientFile >> Account >> Name >> Balance)23: OutputLine(Account, Name,
Balance);24: InClientFile.close();25: return 0;26: }27:28: void OutputLine(int Acct, char
*Name, float Bal)29: {30: cout << setiosflags(ios::left) << setw(10) << Acct 31:      <<
setw(13) << Name << setw(7) << setprecision(2)32:      << setiosflags(ios::showpoint |
ios::right) << Bal << endl;33: }

```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.29](#), kết quả ở hình 8.31

Account	Name	Balance
100	Jones	24,98
200	Doe	345,67
300	White	0,00
400	Stone	-42,16
500	Rich	224,26

Hình 8.31: Kết quả của ví dụ 8.29

Do lớp **ifstream** dẫn xuất từ lớp **istream** nên chúng ta có thể dùng các hàm **istream::get()**, **istream::getline()**.

Ví dụ 8.30: Đọc file văn bản tạo ở ví dụ 8.28 bằng hàm **istream::getline()** và xuất ra màn hình.

```

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

CT8_30.CPP 1: //Chương trình 8.302: #include <iostream.h>3: #include
<fstream.h>4: #include <iomanip.h>5: #include <stdlib.h>6:7: #define MAXLINE
2568:9: int main()10: {11: ifstream InClientFile("clients.dat", ios::in);12: if
(!InClientFile)13: {14: cerr << "File could not be opened" << endl;15: exit(1);16: }17:
char Line[MAXLINE];18: while (!InClientFile.eof())19: {20:
InClientFile.getline(Line,MAXLINE-1);21: cout<<Line<<endl;22: }23:
InClientFile.close();24: return 0;25: }

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.30](#), kết quả ở hình 8.32.(nội dung tập tin [clients.dat](#))

```

100 Jones 24,98
200 Doe 345,670013
300 White 0
400 Stone -42,16
500 Rich 224,259995

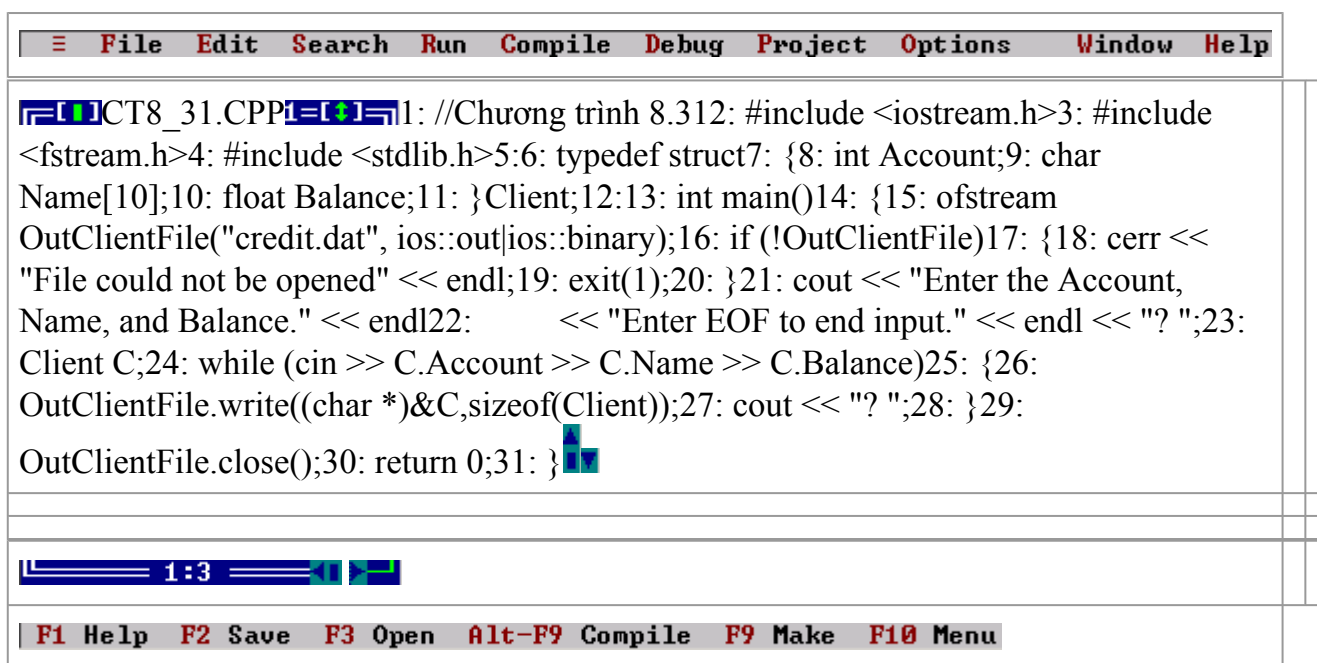
```

Hình 8.32: Kết quả của ví dụ 8.30

Nhập/xuất file nhị phân:

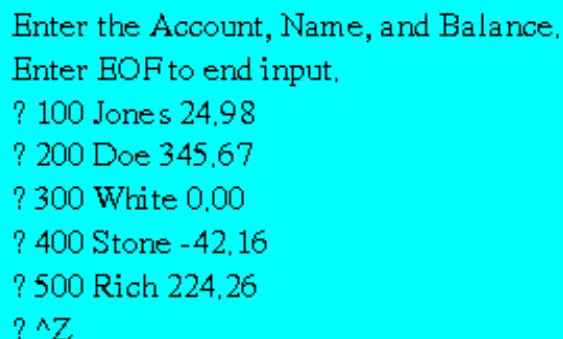
Đối với file nhị phân (còn gọi là file truy cập ngẫu nhiên), chúng ta mở ở chế độ **ios::binary**. Đối với file nhị phân, chúng ta có thể dùng hàm **istream::get()** và **ostream::put()** để đọc và ghi từng byte một. Để đọc và ghi nhiều byte cùng lúc chúng ta có thể dùng **istream::read()** và **ostream::write()**.

Ví dụ 8.31: Lấy lại ví dụ 8.28 nhưng lưu dữ liệu dưới dạng nhị phân.



```
1: //Chương trình 8.312: #include <iostream.h>3: #include
<fstream.h>4: #include <stdlib.h>5:6: typedef struct7: {8: int Account;9: char
Name[10];10: float Balance;11: } Client;12:13: int main()14: {15: ofstream
OutClientFile("credit.dat", ios::out|ios::binary);16: if (!OutClientFile)17: {18: cerr <<
"File could not be opened" << endl;19: exit(1);20: }21: cout << "Enter the Account,
Name, and Balance." << endl;22:     << "Enter EOF to end input." << endl << "? ";23:
Client C;24: while (cin >> C.Account >> C.Name >> C.Balance)25: {26:
OutClientFile.write((char *)&C,sizeof(Client));27: cout << "? ";28: }29:
OutClientFile.close();30: return 0;31: }
```

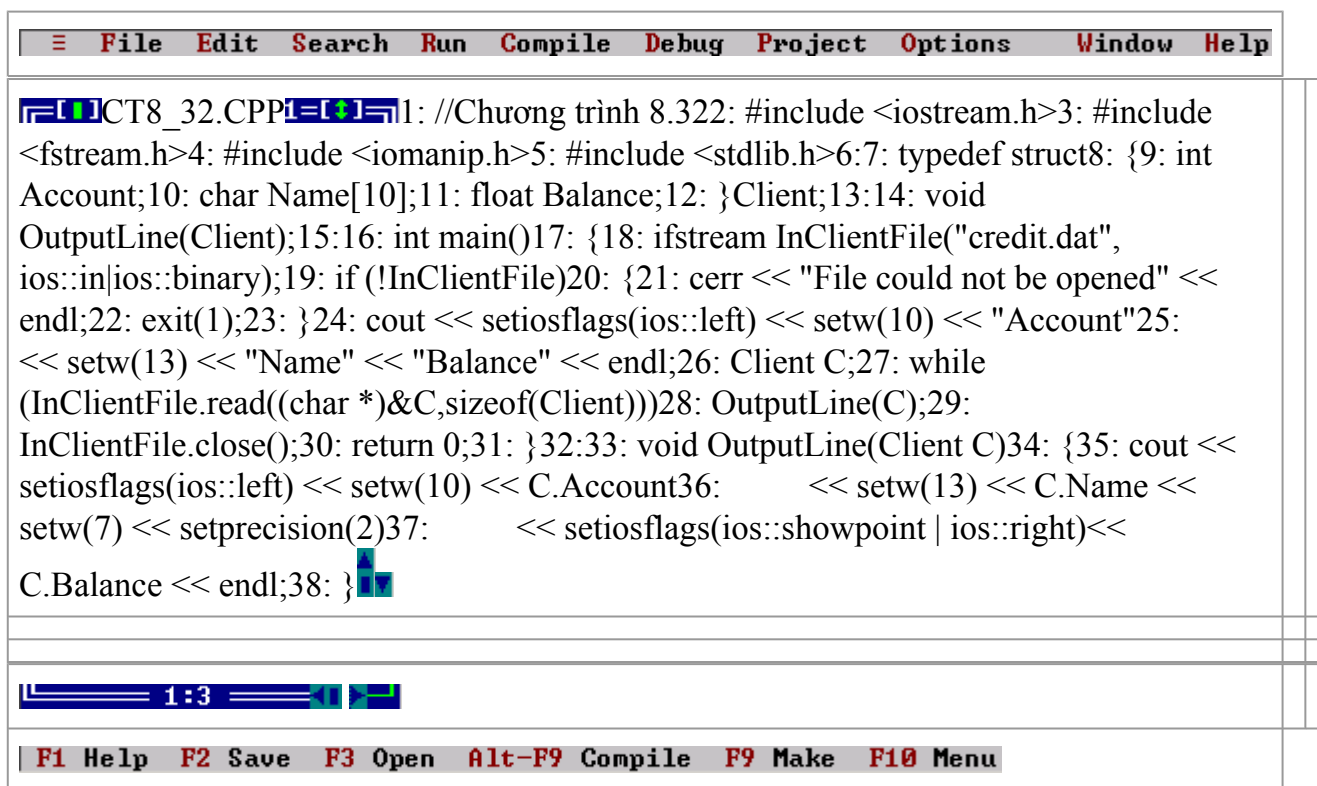
Chúng ta chạy ví dụ 8.31, kết quả ở hình 8.33 (nội dung tập tin credit.dat)



```
Enter the Account, Name, and Balance.
Enter EOF to end input.
? 100 Jones 24,98
? 200 Doe 345,67
? 300 White 0,00
? 400 Stone -42,16
? 500 Rich 224,26
? ^Z
```

Hình 8.33: Kết quả của ví dụ 8.31

[Ví dụ 8.32](#): Đọc file tạo ở [ví dụ 8.31](#) và xuất ra màn hình.



```
1: //Chương trình 8.322: #include <iostream.h>3: #include
<fstream.h>4: #include <iomanip.h>5: #include <stdlib.h>6:7: typedef struct8: {9: int
Account;10: char Name[10];11: float Balance;12: }Client;13:14: void
OutputLine(Client);15:16: int main()17: {18: ifstream InClientFile("credit.dat",
ios::in|ios::binary);19: if (!InClientFile)20: {21: cerr << "File could not be opened" <<
endl;22: exit(1);23: }24: cout << setiosflags(ios::left) << setw(10) << "Account"25:
<< setw(13) << "Name" << "Balance" << endl;26: Client C;27: while
(InClientFile.read((char *)&C,sizeof(Client)))28: OutputLine(C);29:
InClientFile.close();30: return 0;31: }32:33: void OutputLine(Client C)34: {35: cout <<
setiosflags(ios::left) << setw(10) << C.Account36:          << setw(13) << C.Name <<
setw(7) << setprecision(2)37:          << setiosflags(ios::showpoint | ios::right)<<
C.Balance << endl;38: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 8.32](#), kết quả ở hình 8.34

Account	Name	Balance
100	Jones	24,98
200	Doe	345,67
300	White	0,00
400	Stone	-42,16
500	Rich	224,26

Hình 8.34: Kết quả của ví dụ 8.32

Bài tập chương 8

BÀI TẬP

Bài 1: Cài đặt toán tử >> và << cho kiểu dữ liệu mảng để nhập và xuất.

Bài 2: Cài đặt thêm toán tử >> và << cho lớp Time trong bài 5 của chương 4.

Bài 3: Cài đặt thêm toán tử >> và << cho lớp Date trong bài 6 của chương 4.

Bài 4: Viết chương trình kiểm tra các giá trị nguyên nhập vào dạng hệ 10, hệ 8 và hệ 16.

Bài 5: Viết chương trình in bảng mã ASCII cho các ký tự có mã ASCII từ 33 đến 126. Chương trình in gồm giá trị ký tự, giá trị hệ 10, giá trị hệ 8 và giá trị hệ 16.

Bài 6: Viết chương trình in các giá trị nguyên dương luôn có dấu + ở phía trước.

Bài 7: Viết chương trình tương tự như lệnh COPY của DOS để sao chép nội dung của file .

Bài 8: Viết chương trình cho biết kích thước file.

Bài 9: Viết chương trình đếm số lượng từ có trong một file văn bản tiếng Anh.

Template and Exception

TEMPLATE

Trong phần này, chúng ta tìm hiểu về một trong các đặc tính còn lại của C++, đó là template (khuôn mẫu). Các template cho phép chúng ta để định rõ, với một đoạn mã đơn giản, một toàn bộ phạm vi của các hàm có liên quan (đa năng hóa)—gọi là các hàm template—hoặc một toàn bộ phạm vi của các lớp có liên quan—gọi là lớp template.

Chúng ta có thể viết một hàm template đơn giản cho việc sắp xếp một mảng và C++ tự động phát sinh các hàm template riêng biệt mà sẽ sắp xếp một mảng **int**, sắp xếp một mảng **float**, ...

Chúng ta có thể viết một lớp template cho lớp stack và sau đó C++ tự động phát sinh các lớp template riêng biệt như lớp stack của **int**, lớp stack của **float**,...

Các hàm template:

Các hàm đa năng hóa bình thường được sử dụng để thực hiện các thao tác tương tự trên các kiểu khác nhau của dữ liệu. Nếu các thao tác đồng nhất cho mỗi kiểu, điều này có thể thực hiện mạch lạc và thuận tiện hơn sử dụng các hàm template. Lập trình viên viết định nghĩa hàm template đơn giản. Dựa vào các kiểu tham số cung cấp trong lời gọi hàm này, trình biên dịch tự động phát sinh các hàm mã đối tượng riêng biệt để xử lý mỗi kiểu của lời gọi thích hợp. Trong C, điều này có thể được thực hiện bằng cách sử dụng các macro tạo với tiền xử lý **#define**. Tuy nhiên, các macro biểu thị khả năng đối với các hiệu ứng nghiêm trọng và không cho phép trình biên dịch thực hiện việc kiểm tra kiểu. Các hàm template cung cấp một giải pháp mạch lạc giống như các macro, nhưng cho phép kiểm tra kiểu đầy đủ. Chẳng hạn, chúng ta muốn viết hàm lấy trị tuyệt đối của một số, chúng ta có thể viết nhiều dạng khác nhau như sau:

```
int MyAbs(int X)
```

```
{
```

```
    return X>=0?X:-X;
```

```
}
```

```
long MyAbs(long X)
```

```
{
```

```
return X>=0?X:-X;
```

```
}
```

```
double MyAbs(double X)
```

```
{
```

```
return X>=0?X:-X;
```

```
}
```

Tuy nhiên với các hàm này chúng ta vẫn chưa có giải pháp tốt, mang tính tổng quát nhất như hàm có tham số kiểu int nhưng giá trị trả về là double và ngược lại.

Tất cả các hàm template định nghĩa bắt đầu với từ khóa **template** theo sau một danh sách các tham số hình thức với hàm template vây quanh trong các ngoặc nhọn (< và >); Mỗi tham số hình thức phải được đặt trước bởi từ khóa **class** như:

```
template <class T>
```

hoặc

```
template <class T1, class T2,...>
```

Các tham số hình thức của một định nghĩa template được sử dụng để mô tả các kiểu của các tham số cho hàm, để mô tả kiểu trả về của hàm, và để khai báo các biến bên trong hàm. Phần định nghĩa hàm theo sau và được định nghĩa giống như bất kỳ hàm nào. Chú ý từ khóa **class** sử dụng để mô tả các kiểu tham số của hàm template thực sự nghĩa là "kiểu có sẵn và kiểu người dùng định nghĩa bất kỳ".

Khi đó, hàm trị tuyệt đối ở trên viết theo hàm template:

```
template <class T>
```

```
T MyAbs(T x)
```

```
{
```

```
return (x>=0)?x:-x;
```

```
}
```

Hàm template *MyAbs()* khai báo một tham số hình thức *T* cho kiểu của một số. *T* được tham khảo như một tham số kiểu. Khi trình biên dịch phát hiện ra một lời gọi hàm *MyAbs()* trong chương trình, kiểu của tham số thứ nhất của hàm *MyAbs()* được thay thế cho *T* thông qua định nghĩa template, và C++ tạo một hàm template đầy đủ để trả về trị tuyệt đối của một số của kiểu dữ liệu đã cho. Sau đó, hàm mới tạo được biên dịch. Chẳng hạn:

```
cout<<MyAbs(-2)<<endl;
```

```
cout<<MyAbs(3.5)<<endl;
```

Trong lần gọi thứ nhất, hàm *MyAbs()* có tham số thực là **int** nên trình biên dịch tạo ra hàm **int MyAbs(int)** theo dạng của hàm template, lần thứ hai sẽ tạo ra hàm **float MyAbs(float)**.

Mỗi tham số hình thức trong một định nghĩa hàm template phải xuất hiện trong danh sách tham số của hàm tối thiểu một lần. Tên của tham số hình thức chỉ có thể sử dụng một lần trong danh sách tham số của phần đầu template.



[Ví dụ 9.1:](#) Sử dụng hàm template để in các giá trị của một mảng có kiểu bất kỳ.

```

1: //Chương trình 9.12: #include <iostream.h>
2:
3: template<class T>
4: void PrintArray(T *Array, const int Count)
5: {
6:     for (int I = 0; I < Count; I++)
7:     {
8:         cout << Array[I] << " ";
9:     }
10:    cout << endl;
11: }
12:
13: int main()
14: {
15:     const int Count1 = 5, Count2 = 7, Count3 = 6;
16:     int A1[Count1] = {1, 2, 3, 4, 5};
17:     float A2[Count2] = {1.1, 2.2, 3.3, 4.4, 5.5, 6.6, 7.7};
18:     char A3[Count3] = "HELLO";
19:     cout << "Array A1 contains:" << endl;
20:     PrintArray(A1, Count1); //Hàm template kiểu int
21:     cout << "Array A2 contains:" << endl;
22:     PrintArray(A2, Count2); //Hàm template kiểu float
23:     cout << "Array A3 contains:" << endl;
24:     PrintArray(A3, Count3); //Hàm template kiểu char
25:     return 0;
26: }

```

Chúng ta [chạy ví dụ 9.1](#), kết quả ở hình 9.1


```
Array A1 contains:
1 2 3 4 5
Array A2 contains:
1,1 2,2 3,3 4,4 5,5 6,6 7,7
Array A3 contains:
HELLO
```

Hình 9.1: Kết quả của ví dụ 9.1



[Ví dụ 9.2](#): Hàm template có thể có nhiều tham số.

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
//Chương trình 9.22: #include <iostream.h>
template<class T> T Max(T a, T b) { return (a>b)?a:b; }
int main() {
    float A,B;
    cout<<"Enter first number:";
    cin>>A;
    cout<<"Enter second
number:";
    cin>>B;
    cout<<"Maximum:"<<Max(A,B);
    return 0;
}
```

Chúng ta [chạy ví dụ 9.2](#), kết quả ở hình 9.2

```
Enter first number:4,7
Enter second number:4,5
Maximum:4,7
```

Hình 9.2: Kết quả của ví dụ 9.2

Một hàm template có thể được đa năng hóa theo vài cách. Chúng ta có thể cung cấp các hàm template khác mà mô tả cùng tên hàm nhưng các tham số hàm khác nhau. Một hàm template cũng có thể được đa năng hóa bởi cung cấp hàm non-template với cùng tên hàm nhưng các tham số hàm khác nhau. Trình biên dịch thực hiện một xử lý so sánh để xác định hàm gọi khi một hàm được gọi. Đầu tiên trình biên dịch cố gắng tìm và sử dụng một đối sánh chính xác mà các tên hàm và các kiểu tham số đối sánh chính xác.

Nếu điều này thất bại, trình biên dịch kiểm tra nếu một hàm template đã có mà có thể phát sinh một hàm template với một đối sánh chính xác của tên hàm và các kiểu tham số. Nếu một hàm template như thế được tìm thấy, trình biên dịch phát sinh và sử dụng hàm template thích hợp. Chú ý xử lý đối sánh này với các template đòi yêu các đối sánh chính xác trên tất cả kiểu tham số-không có các chuyển đổi tự động được áp dụng.

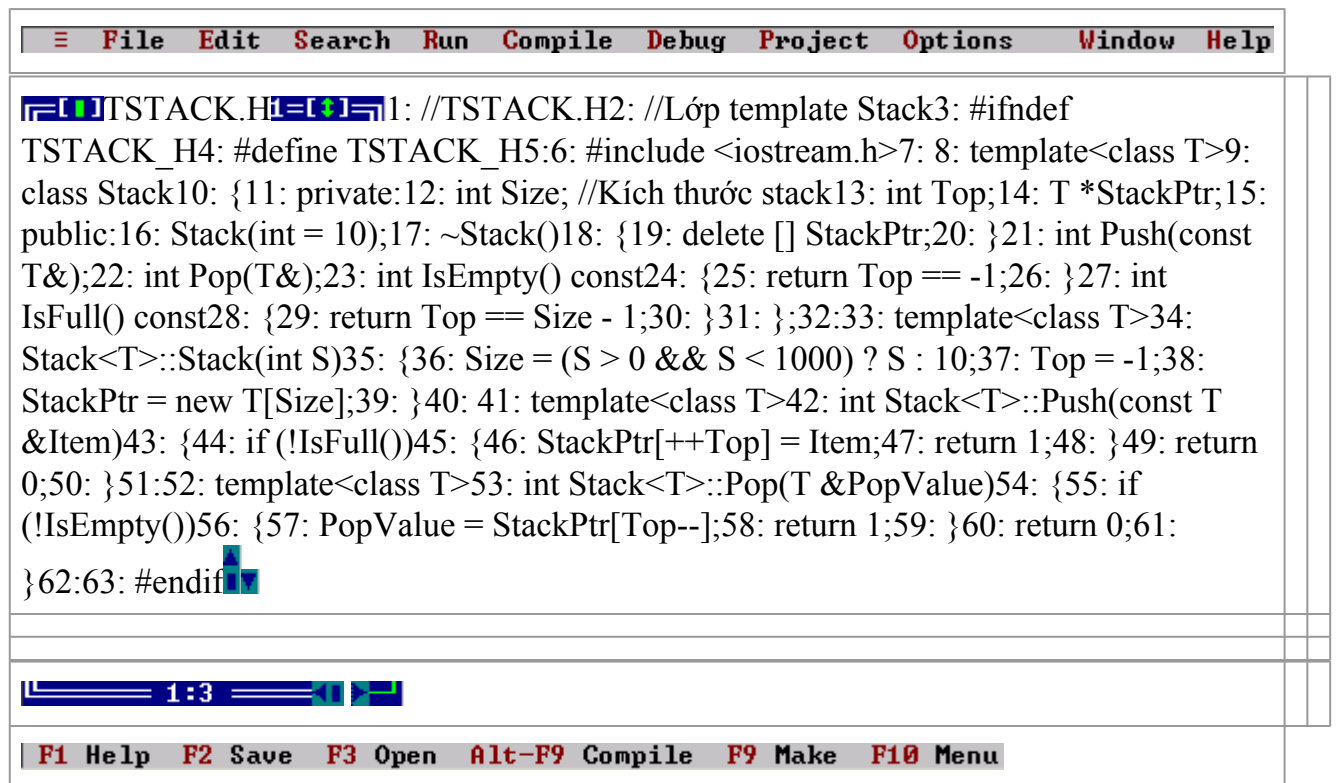
Các lớp template:

Bên cạnh hàm template, ngôn ngữ C++ còn trang bị thêm lớp template, lớp này cũng mang đầy đủ ý tưởng của hàm template. Các lớp template được gọi là các kiểu có tham số (parameterized types) bởi vì chúng đòi hỏi một hoặc nhiều tham số để mô tả làm thế nào tùy chỉnh một lớp template chung để tạo thành một lớp template cụ thể.

Chúng ta cài đặt một lớp *Stack*, thông thường chúng ta phải định nghĩa trước một kiểu dữ liệu cho từng phần tử của stack. Nhưng điều này chỉ mang lại sự trong sáng cho một chương trình và không giải quyết được vấn đề tổng quát. Do đó chúng ta định nghĩa lớp template *Stack*.

[Ví dụ 9.3:](#)

File TSTACK.H:



```
1: //TSTACK.H2: //Lớp template Stack3: #ifndef
TSTACK_H4: #define TSTACK_H5:6: #include <iostream.h>7: 8: template<class T>9:
class Stack10: {11: private:12: int Size; //Kích thước stack13: int Top;14: T *StackPtr;15:
public:16: Stack(int = 10);17: ~Stack()18: {19: delete [] StackPtr;20: }21: int Push(const
T&);22: int Pop(T&);23: int IsEmpty() const24: {25: return Top == -1;26: }27: int
IsFull() const28: {29: return Top == Size - 1;30: }31: };32:33: template<class T>34:
Stack<T>::Stack(int S)35: {36: Size = (S > 0 && S < 1000) ? S : 10;37: Top = -1;38:
StackPtr = new T[Size];39: }40: 41: template<class T>42: int Stack<T>::Push(const T
&Item)43: {44: if (!IsFull())45: {46: StackPtr[++Top] = Item;47: return 1;48: }49: return
0;50: }51:52: template<class T>53: int Stack<T>::Pop(T &PopValue)54: {55: if
(!IsEmpty())56: {57: PopValue = StackPtr[Top--];58: return 1;59: }60: return 0;61:
}62:63: #endif
```

File CT9_3.CPP:

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //CT9_3.CPP2: //Chương trình 9.33: #include "tstack.h"4:5:
int main()6: {7: Stack<float> FloatStack(5);8: float F = 1.1;9: cout << "Pushing elements
onto FloatStack" << endl;10: while (FloatStack.Push(F))11: {12: cout << F << ' ';13: F
+= 1.1;14: }15: cout << endl << "Stack is full. Cannot push " << F << endl16:
endl << "Popping elements from FloatStack" << endl;17: while (FloatStack.Pop(F))18:
cout << F << ' ';19: cout << endl << "Stack is empty. Cannot pop" << endl;20: Stack<int>
IntStack;21: int I = 1;22: cout << endl << "Pushing elements onto IntStack" << endl;23:
while (IntStack.Push(I))24: {25: cout << I << ' ';26: ++I ;27: }28: cout << endl << "Stack
is full. Cannot push " << I << endl29:
endl << "Popping elements from IntStack"
<< endl;30: while (IntStack.Pop(I))31: cout << I << ' ';32: cout << endl << "Stack is
empty. Cannot pop" << endl;33: return 0;34: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 9.3](#), kết quả ở hình 9.3

```
Pushing elements onto FloatStack
1,1 2,2 3,3 4,4 5,5
Stack is full, Cannot push 6,6

Popping elements from FloatStack
5,5 4,4 3,3 2,2 1,1
Stack is empty, Cannot pop

Pushing elements onto IntStack
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stack is full, Cannot push 11

Popping elements from IntStack
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
Stack is empty, Cannot pop
```

Hình 9.3: Kết quả của ví dụ 9.3

Hàm thành viên định nghĩa bên ngoài lớp template bắt đầu với phần đầu là

template <class T>

Sau đó mỗi định nghĩa tương tự một định nghĩa hàm thường ngoại trừ kiểu phần tử luôn luôn được liệt kê tổng quát như tham số kiểu *T*. Chẳng hạn:

```
template<class T>

int Stack<T>::Push(const T &Item)

{

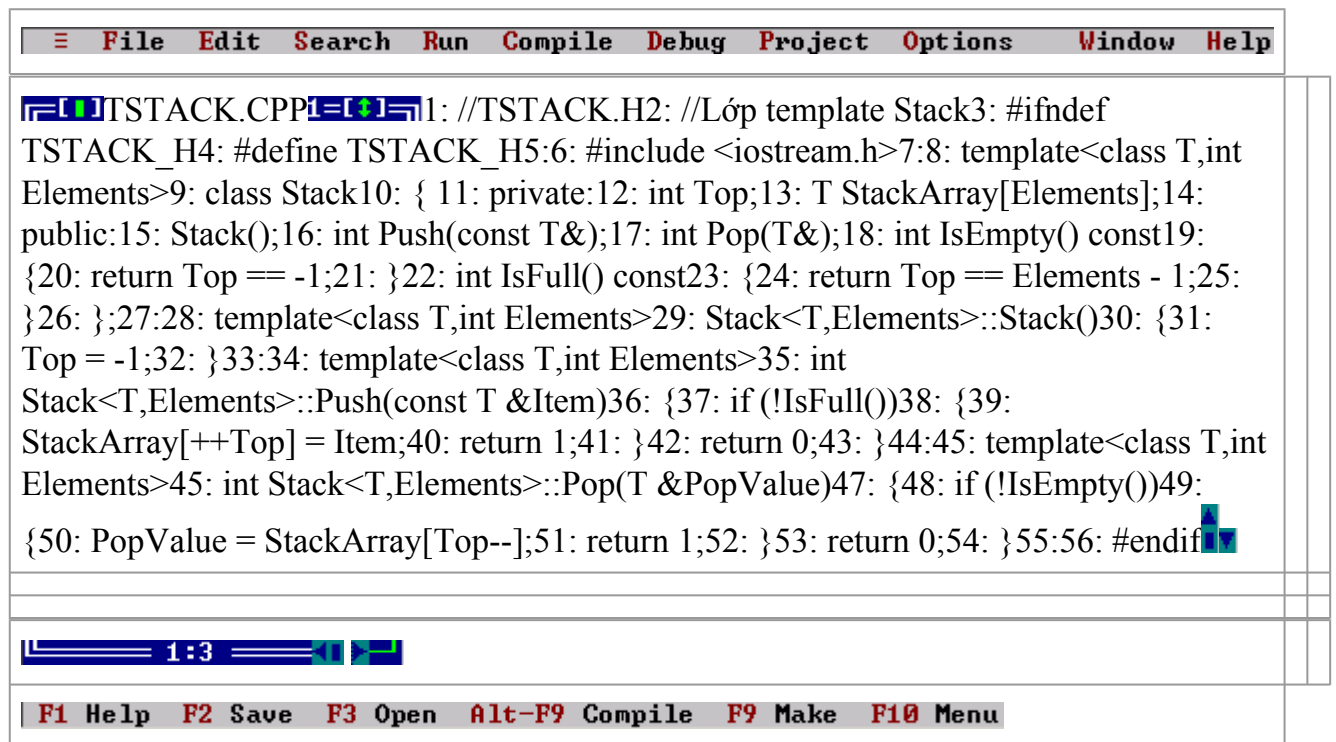
.....

}
```

Ngôn ngữ C++ còn cho phép chúng ta tạo ra các lớp template linh động hơn bằng cách cho phép thay đổi giá trị của các thành viên dữ liệu bên trong lớp. Khi đó lớp có dạng của một hàm với tham số hình thức.

[Ví dụ 9.4:](#)

? File TSTACK.H:



```
1: //TSTACK.H2: //Lớp template Stack3: #ifndef
TSTACK_H4: #define TSTACK_H5:6: #include <iostream.h>7:8: template<class T,int
Elements>9: class Stack10: { 11: private:12: int Top;13: T StackArray[Elements];14:
public:15: Stack();16: int Push(const T&);17: int Pop(T&);18: int IsEmpty() const19:
{20: return Top == -1;21: }22: int IsFull() const23: {24: return Top == Elements - 1;25:
}26: };27:28: template<class T,int Elements>29: Stack<T,Elements>::Stack()30: {31:
Top = -1;32: }33:34: template<class T,int Elements>35: int
Stack<T,Elements>::Push(const T &Item)36: {37: if (!IsFull())38: {39:
StackArray[++Top] = Item;40: return 1;41: }42: return 0;43: }44:45: template<class T,int
Elements>46: int Stack<T,Elements>::Pop(T &PopValue)47: {48: if (!IsEmpty())49:
{50: PopValue = StackArray[Top--];51: return 1;52: }53: return 0;54: }55:56: #endif
```

File CT9_4.CPP:

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //CT9_3.CPP2: //Chương trình 9.43: #include "tstack.h"4:5:
int main()6: {7: Stack<float,5> FloatStack;8: float F = 1.1;9: cout << "Pushing elements
onto FloatStack" << endl;10: while (FloatStack.Push(F))11: {12: cout << F << ' ';13: F
+= 1.1;14: }15: cout << endl << "Stack is full. Cannot push " << F << endl16:
endl << "Popping elements from FloatStack" << endl;17: while (FloatStack.Pop(F))18:
cout << F << ' ';19: cout << endl << "Stack is empty. Cannot pop" << endl;20:
Stack<int,10> IntStack;21: int I = 1;22: cout << endl << "Pushing elements onto
IntStack" << endl;23: while (IntStack.Push(I))24: {25: cout << I << ' ';26: ++I;27: }28:
cout << endl << "Stack is full. Cannot push " << I << endl29:
endl << "Popping
elements from IntStack" << endl;30: while (IntStack.Pop(I))31: cout << I << ' ';32: cout
<< endl << "Stack is empty. Cannot pop" << endl;33: return 0;34: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 9.4](#), kết quả ở hình 9.4

```
Pushing elements onto FloatStack
1,1 2,2 3,3 4,4 5,5
Stack is full, Cannot push 6,6

Popping elements from FloatStack
5,5 4,4 3,3 2,2 1,1
Stack is empty, Cannot pop

Pushing elements onto IntStack
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stack is full, Cannot push 11

Popping elements from IntStack
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
Stack is empty, Cannot pop
```

Hình 9.4: Kết quả của ví dụ 9.4

Template and exception-xử lý Exception

XỬ LÝ EXCEPTION (EXCEPTION HANDLING)

Xử lý exception là phương thức thống nhất của C++ giúp lập trình viên quản lý theo cùng một phong cách đối với các lỗi phát sinh bởi chương trình vào lúc chạy. Nhờ phương thức này, chúng ta có thể quy định các thủ tục cần được thực hiện một cách tự động trong từng trường hợp lỗi. Điểm quan trọng nhất mà phương thức xử lý exception là sự bảo đảm cho chương trình không chấm dứt tức thời, đột ngột hoặc nhảy tới đoạn mã thực hiện không đúng.

Các từ khóa **try**, **catch** và **throw**:

Xử lý exception của C++ dùng ba câu lệnh được thêm vào ngôn ngữ C++, đó là **try**, **catch** và **throw**. Ba từ khóa này tạo nên một cơ chế cho phép các chương trình thông báo với nhau về các vấn đề bất thường và nghiêm trọng xảy ra. Trong đoạn mã của chúng ta có ba nơi tham gia vào việc phát hiện exception:

Khối **try** đánh dấu đoạn mã mà chúng ta nghi ngờ có thể xảy ra sai lầm khi chạy.

Khối **catch** nằm ngay liền sau khối **try**, chứa đoạn mã lo giải quyết vấn đề bất thường xảy ra gọi là exception handler. Có thể có nhiều lệnh **catch**, mỗi lệnh chuyên một loại exception. Trong mỗi khối **catch** có thể khai báo cho biết loại exception nào chúng ta muốn giải quyết.

Lệnh **throw** là làm thế nào đoạn mã có vấn đề thông báo exception handler biết vấn đề phải giải quyết.

Nếu ở bất cứ chỗ nào trong chương trình, chúng ta phát hiện một điều kiện gây ra chương trình phải thoát khỏi **try** nhảy về một exception handler, chúng ta có thể ném ra exception riêng của chúng ta bằng cách dùng lệnh **throw**. Lệnh **throw** sử dụng cú pháp tương tự như lệnh **return** cho phép chúng ta ném ra bất cứ biến nào đặc biệt (hoặc biểu thức gán) mà chúng ta muốn. Chú ý rằng kiểu biến chúng ta ném ra phải khớp với kiểu được khai báo trong khối **catch** đầu đó.

try

{

.....

}

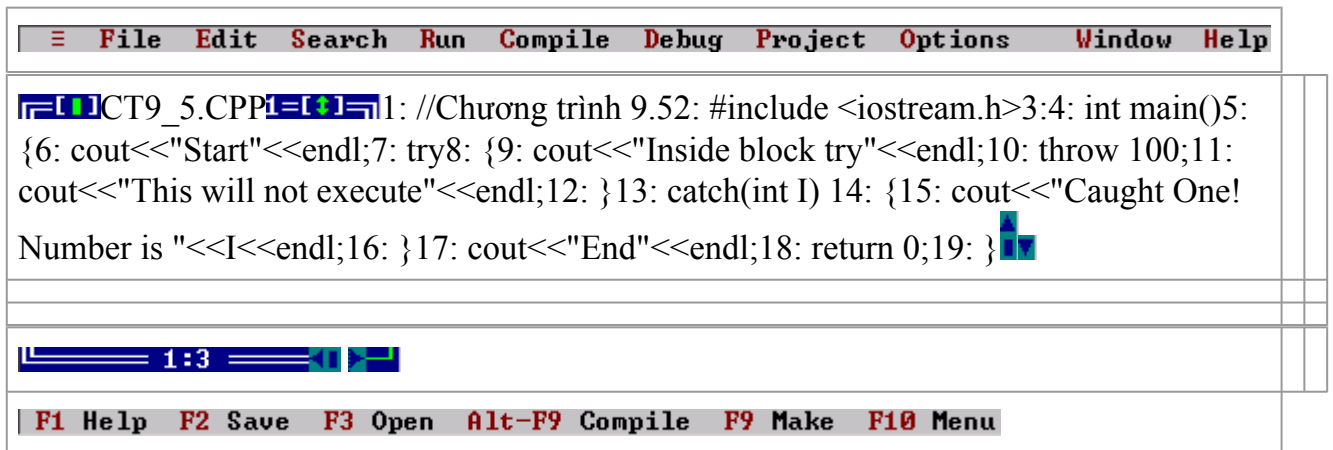
catch(<exception declaration>)

```
{  
.....  
}
```

catch(<exception declaration>)

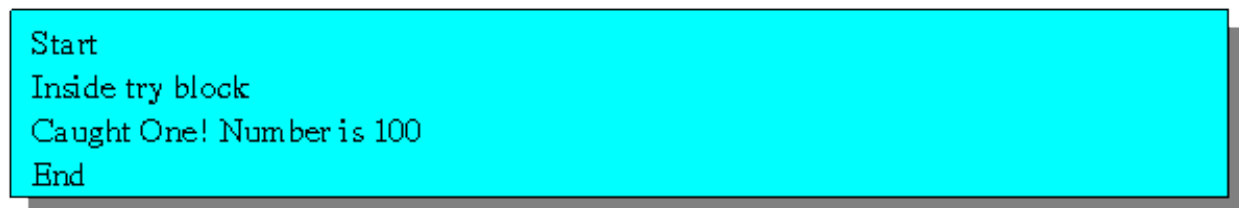
```
{  
.....  
}
```

[Ví dụ 9.5](#): Minh họa các từ khóa **try**, **catch** và **throw** (Các chương trình về exception phải chạy trên Borland C++ 4.0 trở lên)



```
1: //Chương trình 9.52: #include <iostream.h>3:4: int main()5:  
{6: cout<<"Start"<<endl;7: try8: {9: cout<<"Inside block try"<<endl;10: throw 100;11:  
cout<<"This will not execute"<<endl;12: }13: catch(int I) 14: {15: cout<<"Caught One!  
Number is "<<I<<endl;16: }17: cout<<"End"<<endl;18: return 0;19: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 9.5](#), kết quả ở hình 9.5



```
Start  
Inside try block  
Caught One! Number is 100  
End
```

Hình 9.5: Kết quả của ví dụ 9.5

Trong ví dụ 9.5, khối **try** chỉ có vài câu lệnh (dòng 7 đến 12), trong đó có lệnh:

throw 100; //Ném ra trị 100

trị này sẽ được bắt bởi khối **catch** ngay sau khối **try**. Chính nhờ khối này chúng ta ứng phó với lỗi xảy ra. Đây chính là exception handler. Nó chỉ in trị bắt lỗi được ra màn hình. Sau hoạt động của exception handler, dòng điều khiển của chương trình không trở về câu lệnh ở dòng 11 mà tiếp tục với câu lệnh sau khối **catch** (dòng 17).

Như vậy một sai lầm xảy ra, và một exception được ném ra trong khối **try** thì quyền điều khiển sẽ nhảy về khối **try** và bắt đầu dò tìm trên các khối **catch**, khối **catch** nào sẽ giải quyết "bệnh tình" của mình (phần còn lại của khối **try** sẽ không được thi hành).

Nếu khối **catch** nào khớp với loại exception được ném ra thì đoạn mã trong khối **catch** này sẽ được thi hành, và việc thi hành chấm dứt ở cuối khối **catch**.

Nếu không có khối **catch** nào khớp với loại exception được ném ra thì chương trình sẽ dò tìm trên call stack (stack chứa các hàm được gọi) đi tìm lần lên cấp cao các exception handler thích hợp được tìm thấy.

Nếu không có exception nào được ném ra thì các **catch** sẽ không được thi hành (Hàm **terminate()** được gọi, hàm này mặc định gọi hàm **abort()**).

Biến được khai báo trong câu lệnh **catch** có thể thuộc bất cứ kiểu dữ liệu nào chúng ta muốn ném ra. Đây có thể là kiểu dữ liệu đơn giản (**int**, **char** *, ...) hoặc bất cứ lớp nào chúng ta đã định nghĩa. Ngoài ra chúng ta có thể sử dụng ba dấu chấm (...) như là kiểu exception trong khối **catch** để xử lý bất kỳ kiểu của exception nào và chỉ dùng ở cuối đối với một khối **try**. Exception handler sử dụng ba dấu chấm:

```
catch(...)
```

```
{  
  
.....  
  
}
```

và được gọi là ellipsis handler.

Chú ý:

Bên trong exception handler chương trình có thể tiếp tục hoặc kết thúc bằng cách gọi hàm **exit()** hoặc **abort()**.

Nếu bên trong khối **try** có đối tượng được tạo ra thì khi chương trình bị đổi hướng do lệnh **throw** thì đối tượng sẽ bị hủy trước khi chương trình bị đổi hướng.

Các tình huống xử lý exception:

Khi một exception không bị bắt

Nếu một exception được ném ra trong trường hợp sau khối **try** không có exception handler không khớp thì hàm **terminate()** được gọi nhằm kết thúc chương trình.



Ví dụ 9.6:

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //Chương trình 9.62: #include <iostream.h>
2: int main()
3: {
4:     cout<<"Start"<<endl;
5:     try
6:     {
7:         cout<<"Inside try block"<<endl;
8:         throw 100;
9:     }
10:    catch(long I)
11:    {
12:        cout<<"Caught One!
13:        Number is "<<I<<endl;
14:    }
15:    cout<<"End"<<endl;
16:    return 0;
17: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 9.6](#), kết quả ở hình 9.6

```
Start
Inside try block
abnormal program termination
```

Hình 9.6: Kết quả của ví dụ 9.6

Ném một exception trong hàm bất kỳ

Chúng ta có thể ném một exception từ trong bất kỳ hàm nào miễn là hàm đó sẽ được gọi trong khối **try**.



Ví dụ 9.7:

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
```

```
1: //Chương trình 9.72: #include <iostream.h>3:4: void
MyTest(int Test)5: {6: cout<<"Inside MyTest(), Test is "<<Test<<endl;7: if (Test)8:
throw Test;9: }10:11: int main()12: {13: cout<<"Start"<<endl;14: try15: {16:
cout<<"Inside try block"<<endl;17: MyTest(0);18: MyTest(1);19: MyTest(2);20: }21:
catch(int I)22: {23: cout<<"Caught One! Number is "<<I<<endl;24: }25:
cout<<"End"<<endl;26: return 0;27: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 9.7](#), kết quả ở hình 9.7

```
Start
Inside try block
Inside MyTest(), Test is 0
Inside MyTest(), Test is 1
Caught One! Number is 1
End
```

Hình 9.7: Kết quả của ví dụ 9.7

Trị được ném ra không phải là trị trả về của hàm và có thể thuộc kiểu bất kỳ tùy chúng ta chọn (không liên quan gì đến kiểu trả về của hàm). Chú ý rằng lệnh **return** phục hồi stack về trạng thái trước khi gọi hàm, trong khi lệnh **throw** tái lập stack như trước khi vào khối **try**.

Khối try bên trong hàm

Chúng ta có thể đặt khối try bên trong hàm bất kỳ để xử lý exception lúc chạy sinh bởi đoạn mã nào đó thuộc hàm.



Ví dụ 9.8:

```
1: //Chương trình 9.82: #include <iostream.h>3:4: void
MyHandler(int Test)5: {6: try7: {8: if (Test)9: throw Test;10: }11: catch(int I)12: {13:
cout<<"Caught One! Ex. #"<<I<<endl;14: }15: }16:17: int main()18: { 19:
```

```
cout<<"Start"<<endl;20: MyHandler(1);21: MyHandler(2);22: MyHandler(0);23:
MyHandler(3);24: cout<<"End"<<endl;25: return 0;26: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 9.8](#), kết quả ở hình 9.8

```
Start
Caught One! Ex. #1
Caught One! Ex. #2
Caught One! Ex. #3
End
```

Hình 9.8: Kết quả của ví dụ 9.8

Nhiều khối **catch**

Chúng ta có thể tạo nhiều exception handler. Mỗi exception handler có nhiệm vụ bắt một exception thuộc kiểu nào đó.



[Ví dụ 9.9:](#)

```
File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help
1: //Chương trình 9.92: #include <iostream.h>3:4: void
MyHandler(int Test)5: {6: try7: {8: if (Test)9: throw Test;10: else11: throw "Value is
zero";12: }13: catch(int I)14: {15: cout<<"Caught One! Ex. #"<<I<<endl;16: }17:
catch(char *Str)18: {19: cout<<"Caught a string:"<<Str<<endl;20: }21: }22:23: int
main()24: {25: cout<<"Start"<<endl;26: MyHandler(1);27: MyHandler(2);28:
MyHandler(0);29: MyHandler(3);30: cout<<"End"<<endl;31: return 0;32: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 9.9](#), kết quả ở hình 9.9

```
Start
Caught One! Ex. #1
Caught One! Ex. #2
Caught a string is: Value is zero
Caught One! Ex. #3
End
```

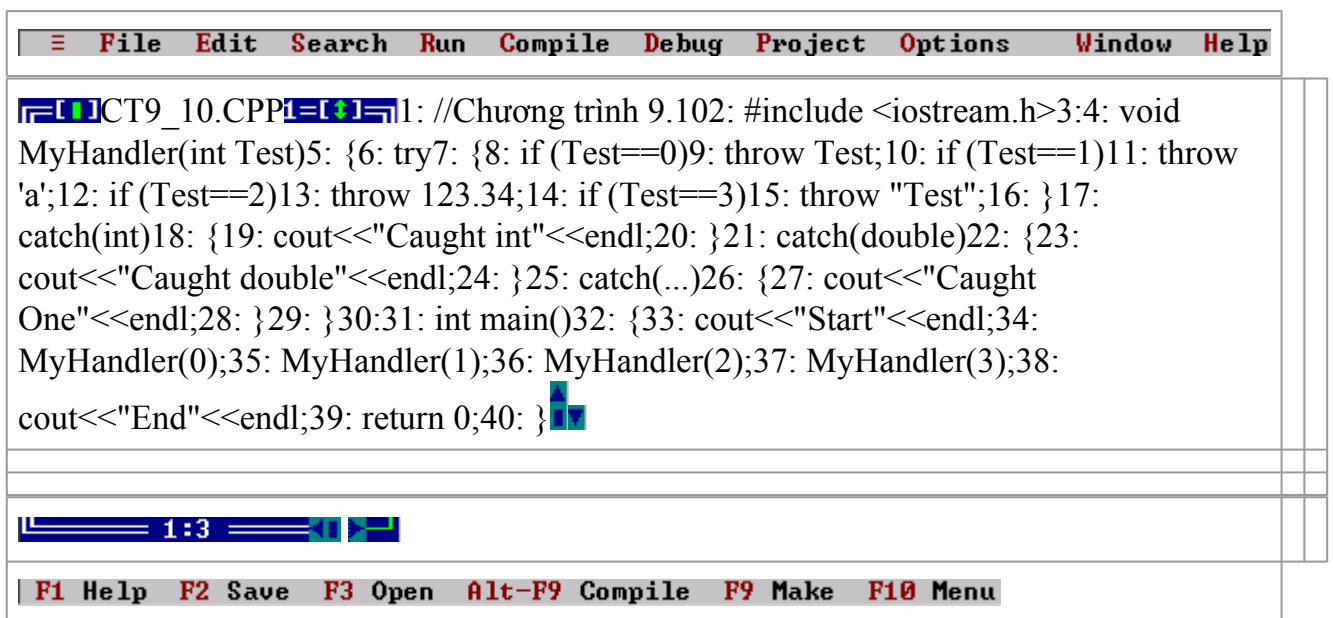
Hình 9.9: Kết quả của ví dụ 9.9

Bắt exception có kiểu bất kỳ

Chúng ta có thể tạo ra một exception handler có khả năng bắt exception có kiể bất kỳ, đây chính là ellipsis handler.



Ví dụ 9.10:



```
1: //Chương trình 9.102: #include <iostream.h>
2: void
3: MyHandler(int Test)
4: {
5:     try
6:     {
7:         if (Test==0)
8:             throw Test;
9:         if (Test==1)
10:            throw 'a';
11:         if (Test==2)
12:            throw 123.34;
13:         if (Test==3)
14:            throw "Test";
15:     }
16: }
17: catch(int)
18: {
19:     cout<<"Caught int"<<endl;
20: }
21: catch(double)
22: {
23:     cout<<"Caught double"<<endl;
24: }
25: catch(...)
26: {
27:     cout<<"Caught
28: One"<<endl;
29: }
30:
31: int main()
32: {
33:     cout<<"Start"<<endl;
34:     MyHandler(0);
35:     MyHandler(1);
36:     MyHandler(2);
37:     MyHandler(3);
38:     cout<<"End"<<endl;
39:     return 0;
40: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 9.10](#), kết quả ở hình 9.10

```
Start
Caught int
Caught One
Caught double
Caught One
End
```

Hình 9.10: Kết quả của ví dụ 9.10

Nén exception từ một exception handler

C++ cho phép một exception handler ném một exception mà nó bắt được. Muốn vậy, trong exception handler chúng ta chỉ ghi câu lệnh:

throw;

Bằng cách như vậy, một exception handler chuyển exception mà nó bắt được cho khối **try** khác chứa nó.



Ví dụ 9.11:

```
1: //Chương trình 9.11
2: #include <iostream.h>
3: void
4: MyHandler()
5: {
6:     try
7:     {
8:         throw "Hello!";
9:     }
10:    catch(char *)
11:    {
12:        cout<<"Caught
inside MyHandler()"<<endl;
13:        throw; //Ném tiếp ra ngoài
14:    }
15: }
16:
17: int main()
18: {
19:     cout<<"Start"<<endl;
20:     try
21:     {
22:         MyHandler();
23:     }
24:    catch(char *)
25:    {
26:        cout<<"Caught inside main()"<<endl;
27:    }
28:     cout<<"End"<<endl;
29:     return 0;
30: }
```

Chúng ta [chạy ví dụ 9.11](#), kết quả ở hình 9.11

```
Start
Caught inside MyHandler()
Caught inside main()
End
```

Hình 9.11: Kết quả của ví dụ 9.11

Trong chương trình ở ví dụ 9.11, khối **catch(char *)** trong hàm *MyHandler()* bắt được một chuỗi và ném tiếp ra ngoài. Do vậy, khi hàm *MyHandler()* được gọi bên trong khối **try** ở hàm **main()**, khối **catch(char *)** trong hàm **main()** lại bắt được chuỗi đó.

Với cơ chế này, chúng ta có thể tạo ra khả năng xử lý exception theo nhiều cấp bằng cấu trúc **try/catch** lồng nhau. Những gì cấp dưới (**catch** bên trong) không giải quyết thì chuyển lên cấp trên (**catch** bên ngoài) để dứt điểm.

Hạn chế về kiểu của một exception

Như đã nói, exception được ném ra từ trong một hàm không có liên quan gì đến trị trả về của hàm đó. Exception có thể thuộc kiểu tùy ý. Tuy nhiên, nếu cần chúng ta cũng có thể quy định kiểu của exception. Điều này gọi là đặc tả exception (exception specification). Để thực hiện hạn chế, chúng ta phải thêm **throw** vào định nghĩa hàm. Dạng tổng quát:

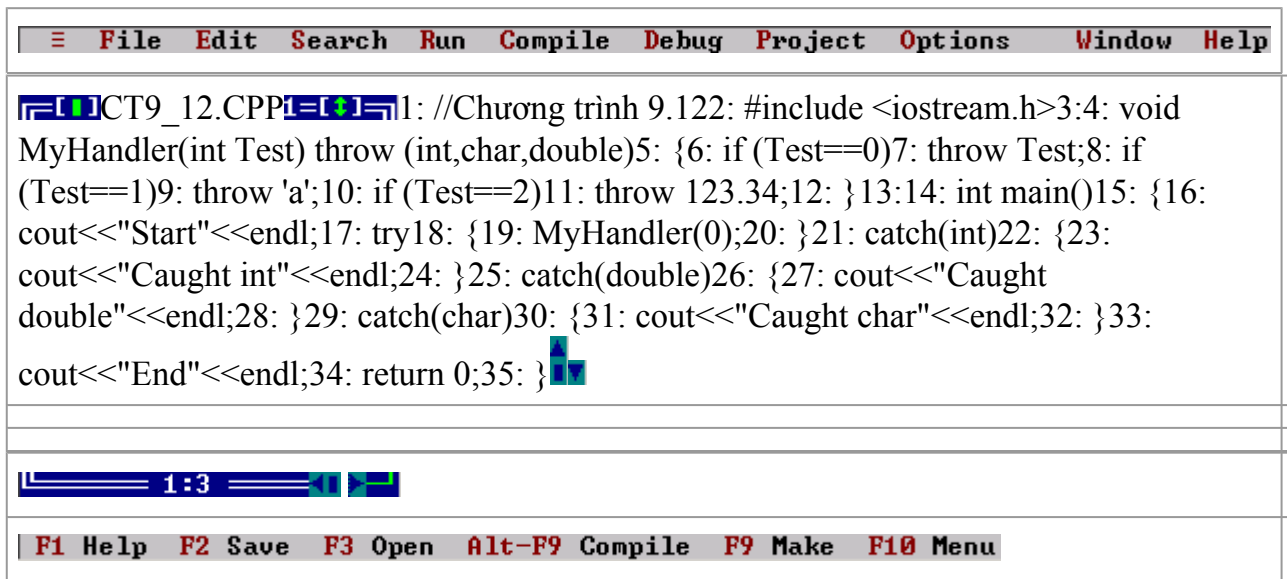
```
<return type> <function name> ( <parameter list> ) throw ( <type list> )
{
.....
}
```

Trong đó chỉ có các exception có kiểu trong danh sách *<type list>* (phân cách bằng dấu phẩy) là được ném ra từ hàm. Ngược lại, việc ném ra các exception thuộc kiểu khác là chương trình kết thúc bất thường (gọi hàm **unexpected()**, mặc định hàm này gọi hàm **abort()**).

Nếu *<type list>* rỗng thì cấm ném bất kỳ cái gì ra bên ngoài. Nếu hàm đang xét cố tình vi phạm thì chương trình sẽ kết thúc ngay bởi hàm **unexpected()**.



Ví dụ 9.12:

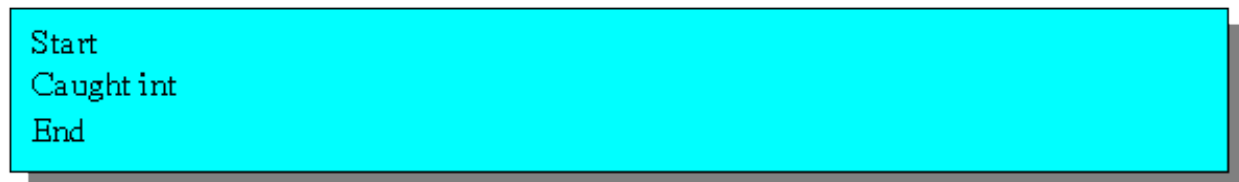


```
1: //Chương trình 9.122: #include <iostream.h>3:4: void
MyHandler(int Test) throw (int,char,double)5: {6: if (Test==0)7: throw Test;8: if
(Test==1)9: throw 'a';10: if (Test==2)11: throw 123.34;12: }13:14: int main()15: {16:
cout<<"Start"<<endl;17: try18: {19: MyHandler(0);20: }21: catch(int)22: {23:
cout<<"Caught int"<<endl;24: }25: catch(double)26: {27: cout<<"Caught
double"<<endl;28: }29: catch(char)30: {31: cout<<"Caught char"<<endl;32: }33:
cout<<"End"<<endl;34: return 0;35: }
```

1:3

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 9.12](#), kết quả ở hình 9.12



```
Start
Caught int
End
```

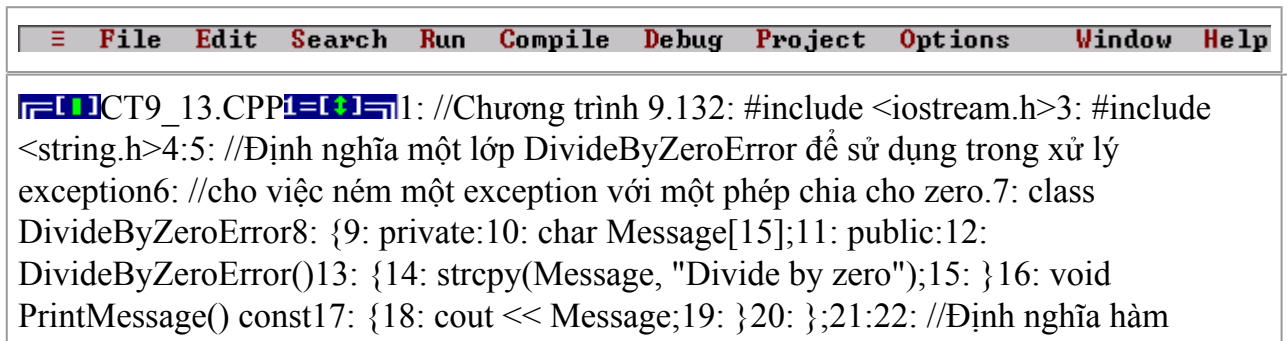
Hình 9.12: Kết quả của ví dụ 9.12

Chú ý rằng quy định vừa nêu có hiệu lực đối với exception ném ra khỏi hàm tức là trong trường hợp hàm được gọi bên trong một khối **try**. Đối với trường hợp khối **try** đặt bên trong, exception được ném và bắt bên trong hàm vẫn không bị hạn chế.

Ví dụ:



[Ví dụ 9.13](#): Chương trình sau là một ví dụ về xử lý exception để kiểm tra lỗi "chia cho zero".



```
1: //Chương trình 9.132: #include <iostream.h>3: #include
<string.h>4:5: //Định nghĩa một lớp DivideByZeroError để sử dụng trong xử lý
exception6: //cho việc ném một exception với một phép chia cho zero.7: class
DivideByZeroError8: {9: private:10: char Message[15];11: public:12:
DivideByZeroError()13: {14: strcpy(Message, "Divide by zero");15: }16: void
PrintMessage() const17: {18: cout << Message;19: }20: };21:22: //Định nghĩa hàm
```

```

thương số. Được sử dụng để minh họa ném23: //một exception khi lỗi chia cho zero bắt
gặp24: float Quotient(int Num1, int Num2)25: {26: if (Num2 == 0)27: throw
DivideByZeroError();28: return (float) Num1 / Num2;29: }30:31: int main()32: {33: cout
<< "Enter two integers to get their quotient: ";34: int Number1, Number2;35: cin >>
Number1 >> Number2;36: try37: {38: float result = Quotient(Number1, Number2);39:
cout << "The quotient is: " << result << endl;40: }41: catch (DivideByZeroError
Error)42: { 43: cout << "ERROR: ";44: Error.PrintMessage();45: cout << endl;46: return
1; //Kết thúc bởi vì có lỗi47: }48: return 0; //Kết thúc bình thường49: }

```

1:3

F1 Help **F2** Save **F3** Open **Alt-F9** Compile **F9** Make **F10** Menu

Chúng ta [chạy ví dụ 9.13](#), kết quả ở hình 9.13

```

Enter two integers to get their quotient: 7 3
The quotient is: 2.33333

```

```

Enter two integers to get their quotient: 23 0
ERROR: Divide by zero

```

Hình 9.13: Kết quả của ví dụ 9.13

Toàn bộ các ví dụ về exception (từ ví dụ 9.5 đến 9.13) được đưa vào một [project của Borland C++ 4.0](#) với tên file nén là [Project_BC4.zip](#) hoặc [workspace trong Visual C++ 6.0](#) với tên file nén là [Project_VC6.zip](#).

Bài tập chương 9

BÀI TẬP

Bài 1: Viết hàm template trả về giá trị trung bình của một mảng, các tham số hình thức của hàm này là tên mảng và kích thước mảng.

Bài 2: Cài đặt hàng đợi template.

Bài 3: Cài đặt lớp template dùng cho cây nhị phân tìm kiếm (BST).

Bài 4: Cài đặt lớp template cho vector để quản lý vector các thành phần có kiểu bất kỳ.

Bài 5: Viết hàm template để sắp xếp kiểu dữ liệu bất kỳ.

Bài 6: Trong C++, phép toán new được dùng để cấp phát bộ nhớ, khi không cấp phát được con trỏ có giá trị NULL. Hãy cài đặt lại các lớp Matrix và Vector trong đó có bổ sung thêm thành viên là lớp exception với tên gọi là Memory để kiểm tra việc cấp phát này.

Tham gia đóng góp

Tài liệu: GIÁO TRÌNH VỀ LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Biên tập bởi:

URL: <http://voer.edu.vn/c/36564990>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Thế nào là lập trình hướng đối tượng (OPP)

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/c2e7f2f2>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Một số khái niệm mới về lập trình hướng đối tượng

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/38ffbc86>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Các ngôn ngữ và vài ứng dụng của OPP

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/505b6fed>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Quá trình phát triển của C++

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/b6249f79>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Các mở rộng của C++

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/e7fd7cc6>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Các mở rộng của C++ - Toán tử new và delete

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/e3157f45>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Các mở rộng của C++ - Các giá trị tham số mặc định

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/4a4369b9>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Bài tập

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/41fa9093>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Lớp và đối tượng-dẫn nhập

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/9edd9170>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Lớp và đối tượng-các hàm truy cập và hàm tiện ích

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/9d954a49>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Lớp và đối tượng-trả về một tham chiếu

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/04cc4b8a>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Lớp và đối tượng-các hàm và các lớp friend

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/855f2229>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Bài tập chương 3

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/6aa6c321>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Đa năng hóa toán tử-dẫn nhập

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/709de549>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Đa năng hóa toán tử một ngôi

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/53299127>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Đa năng hóa toán tử-toán tử và dấu phẩy

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/850bd79c>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Đa năng hóa toán tử-các toán tử chèn dòng

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/f6874fdf>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Bài tập chương 4

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/0b985cce>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Tính kế thừa-Dẫn nhập

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/93058282>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Tính kế thừa-2

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/84acf74c>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Tính kế thừa-3

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/f4154f8d>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Tính kế thừa-4

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/af34ef51>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Bài tập chương 5

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/b2f32bc3>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Tính đa hình-Dẫn Nhập

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/e3942343>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Tính đa hình-các thành viên ảo của một lớp

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/7b598a34>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Bài tập chương 6

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/3e88cdda>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Thiết kế chương trình theo hướng đối tượng

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/37bcd22d>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Thiết kế chương trình theo hướng đối tượng-các ví dụ

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/0de8649c>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Bài tập chương 7

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/3cfc0774>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Các dạng nhập-xuất-Dẫn nhập

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/605796b4>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Các dạng nhập-xuất không định dạng

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/b399fea1>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Các dạng nhập-xuất kiểu người dùng định nghĩa

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/38d61124>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Bài tập chương 8

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/ee91f948>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Template and Exception

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/3c66e3ca>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Template and exception-xử lý Exception

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/5a421ef7>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: Bài tập chương 9

Các tác giả: Thanh Hiền Vũ

URL: <http://www.voer.edu.vn/m/86821d15>

Giấy phép: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Chương trình Thư viện Học liệu Mở Việt Nam

Chương trình Thư viện Học liệu Mở Việt Nam (Vietnam Open Educational Resources – VOER) được hỗ trợ bởi Quỹ Việt Nam. Mục tiêu của chương trình là xây dựng kho Tài nguyên giáo dục Mở miễn phí của người Việt và cho người Việt, có nội dung phong phú. Các nội dung đều tuân thủ Giấy phép Creative Commons Attribution (CC-by) 4.0 do đó các nội dung đều có thể được sử dụng, tái sử dụng và truy nhập miễn phí trước hết trong môi trường giảng dạy, học tập và nghiên cứu sau đó cho toàn xã hội.

Với sự hỗ trợ của Quỹ Việt Nam, Thư viện Học liệu Mở Việt Nam (VOER) đã trở thành một cổng thông tin chính cho các sinh viên và giảng viên trong và ngoài Việt Nam. Mỗi ngày có hàng chục nghìn lượt truy cập VOER (www.voer.edu.vn) để nghiên cứu, học tập và tải tài liệu giảng dạy về. Với hàng chục nghìn module kiến thức từ hàng nghìn tác giả khác nhau đóng góp, Thư Viện Học liệu Mở Việt Nam là một kho tàng tài liệu khổng lồ, nội dung phong phú phục vụ cho tất cả các nhu cầu học tập, nghiên cứu của độc giả.

Nguồn tài liệu mở phong phú có trên VOER có được là do sự chia sẻ tự nguyện của các tác giả trong và ngoài nước. Quá trình chia sẻ tài liệu trên VOER trở nên dễ dàng như đếm 1, 2, 3 nhờ vào sức mạnh của nền tảng Hanoi Spring.

Hanoi Spring là một nền tảng công nghệ tiên tiến được thiết kế cho phép công chúng dễ dàng chia sẻ tài liệu giảng dạy, học tập cũng như chủ động phát triển chương trình giảng dạy dựa trên khái niệm về học liệu mở (OCW) và tài nguyên giáo dục mở (OER). Khái niệm chia sẻ tri thức có tính cách mạng đã được khởi xướng và phát triển tiên phong bởi Đại học MIT và Đại học Rice Hoa Kỳ trong vòng một thập kỷ qua. Kể từ đó, phong trào Tài nguyên Giáo dục Mở đã phát triển nhanh chóng, được UNESCO hỗ trợ và được chấp nhận như một chương trình chính thức ở nhiều nước trên thế giới.