構造体もクラスも実態をメモリ上に作成しなければ利用できない。

このメモリ上の実体をインスタンスと呼ぶ。

・インスタンス生成

CPlayer player;

CPlayer \*pPlayer;

pPlayer = new CPlayer;

CPlayer aplayer[10];

・インスタンスの破棄

・newで生成→deleteで破棄

CPlayer \*pPlayer = new CPlayer; //生成

delete pPlayer; //破棄

・実態宣言で生成→スコープの有効範囲の

　終わりで破棄

・グローバル変数　プログラムの終了

・ローカル変数　　関数の終わり

Void func(void)

{

CPlayer player; //生成

} //破棄

・インスタンスとメンバ

CPlayer aPlayer[10];

インスタンスが10個生成される

・メンバ円数はインスタンスごとに別々に保持

コンストラクタ、デストラクタはインスタンスごとに呼ばれる