クラス個別の初期化、終了処理

・初期化処理

メンバ変数に初期化を代入

（ローカル変数同様、生成時の値が不定なため）

表示位置や設定の初期化

・メモリ確保

終了処理

・メモリ解放

・オブジェクトカウンタの更新

初期化処理:Init()

終了処理 :Unini()

クラスでは自動化できる

・コンストラクタ

クラスがメモリ上に生成された時に

自動的に呼ばれるメンバ関数。

クラスの初期化処理をこの中に

記述することで確実に実行できる。

例）CPlayerクラスのカンストラクタ

->CPlayer()

・デストラクタ

クラスがメモリから破棄されるときに

自動的に呼ばれる。

終了処理をこの中に記述。

関数名は「~クラス名」になる。

例）CPlayerクラスのデストラクタ

->CPlaye()

・コンストラクタ・デストラクタの宣言

Class CPlayer

{

Public: //必ずpublicで宣言

CPlayer(); 戻り値の型と

~CPlayer();引数を記述しない

}

・コンストラクタとデストラクタの実装

CPlayer::CPlayer()

{

(初期化処理)

}

CPlayer::~CPlayer()

{

(終了処理)

}