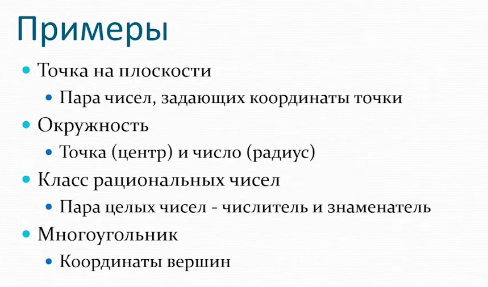
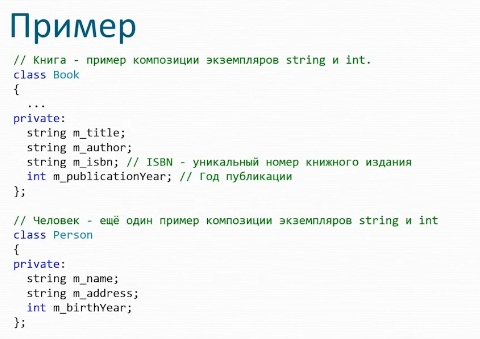
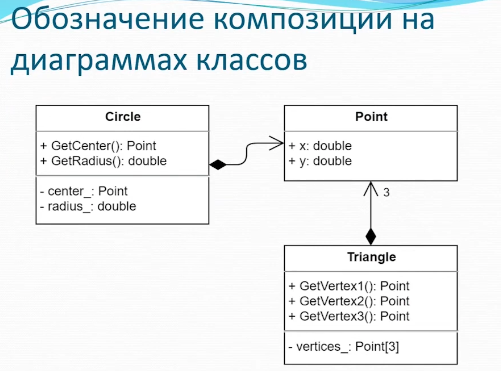
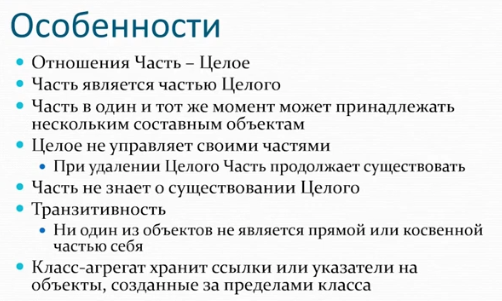
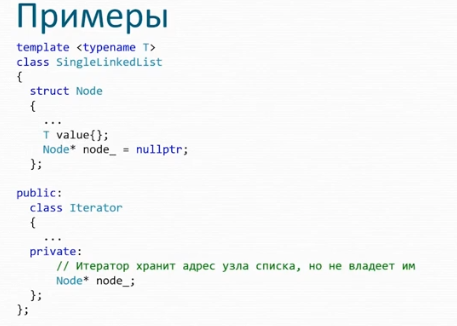
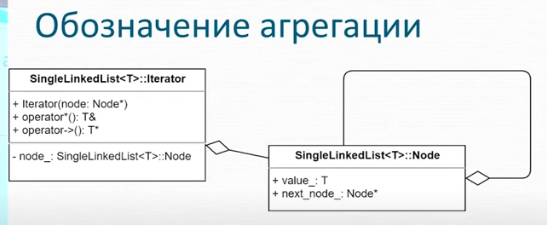
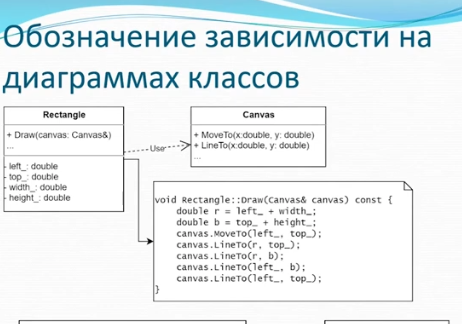
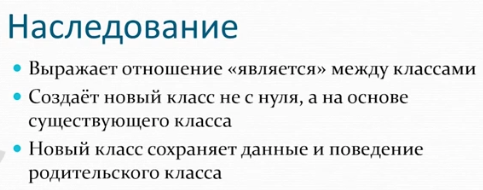
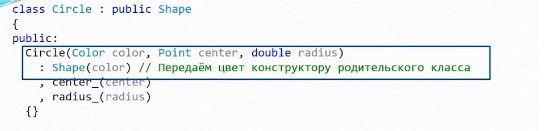
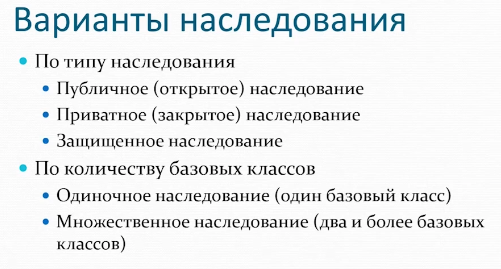
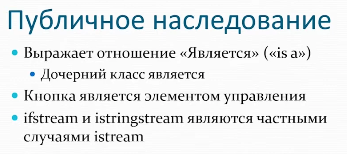
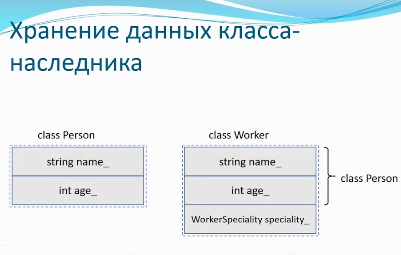
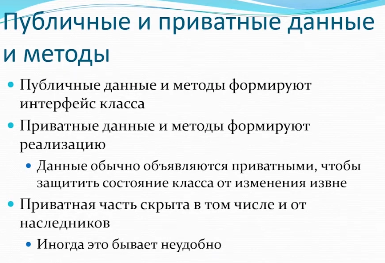
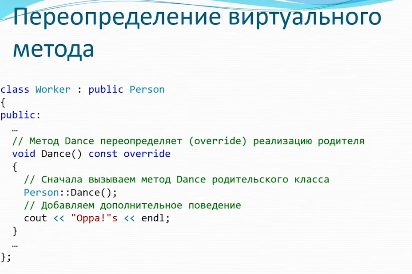
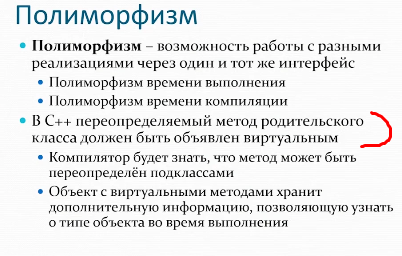
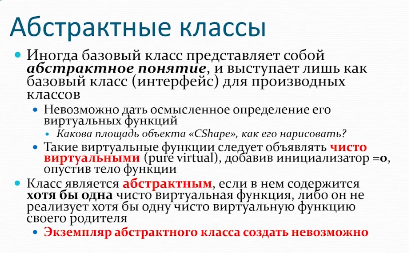
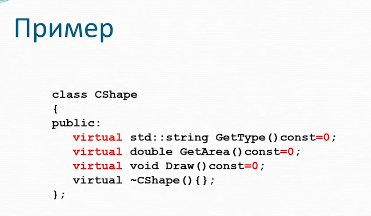
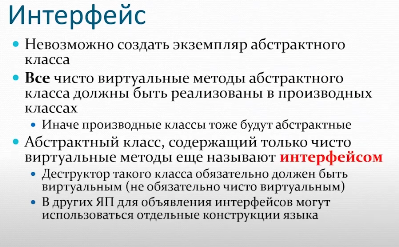
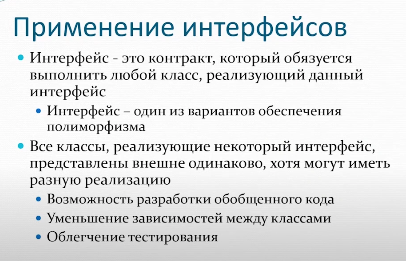
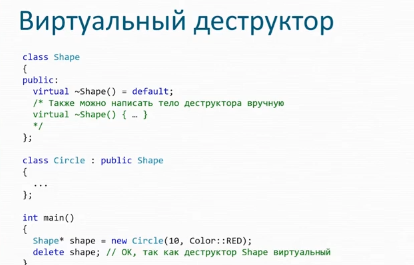
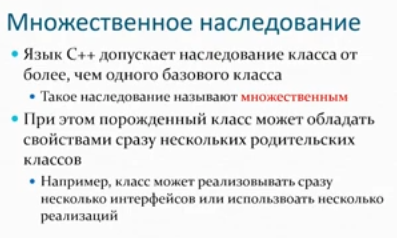
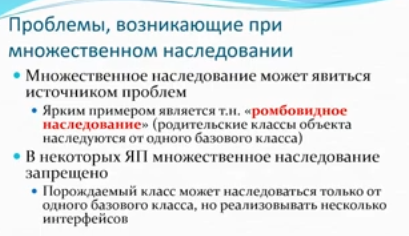
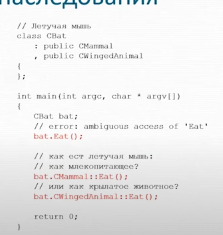
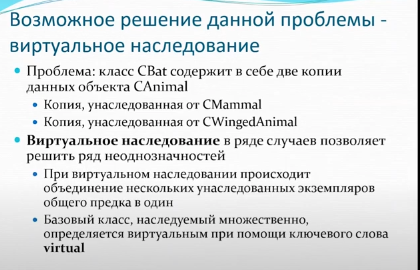
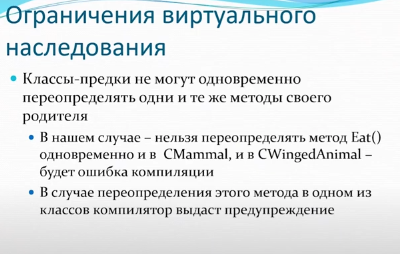
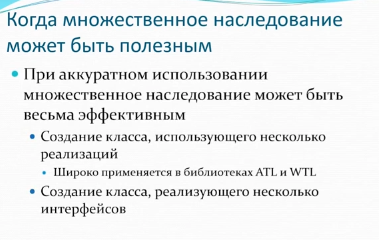
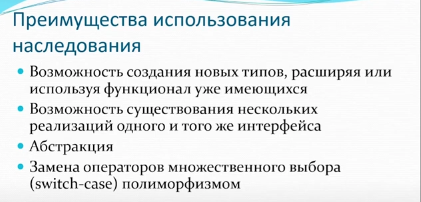
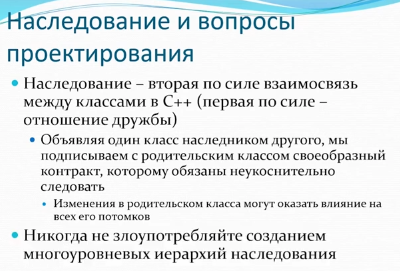
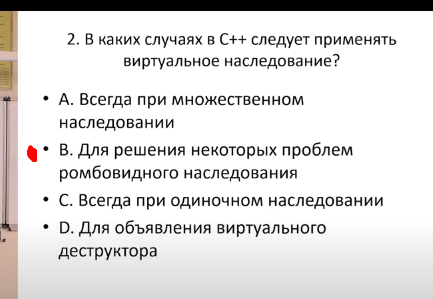
  
  
Вид отношения между классами.  
Получаем новый тип, который состоит из более простых.  
  
  
  
Пример части – деталь лего.  
В C++ обычно классы – композиция.  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Агрегация.  
  
  
  
  
  
  
  
- Зависимость.  
Необходимость в чём-то на непродолжительное время.  
  

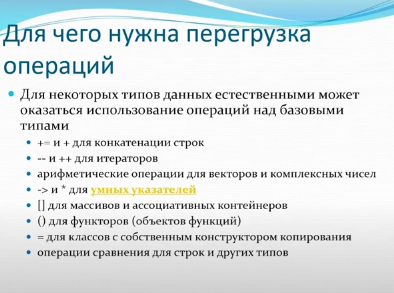
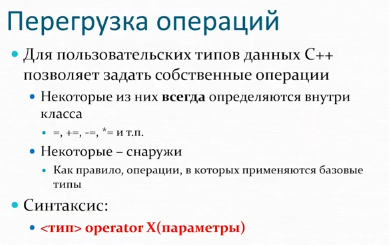
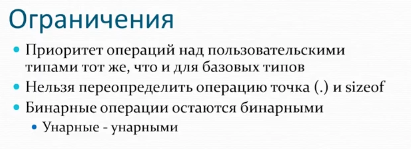
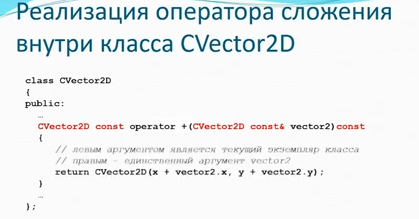
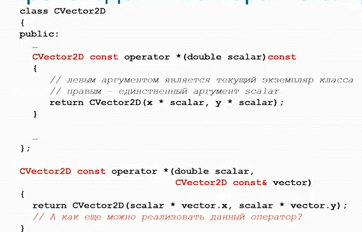

  
  
  
  
**Наследование.**  
  


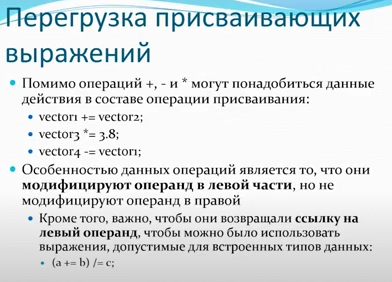
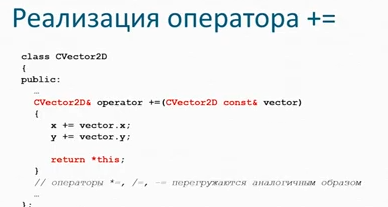
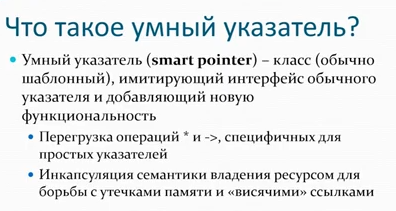
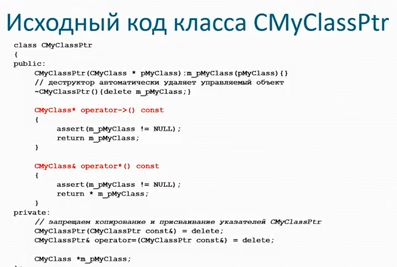
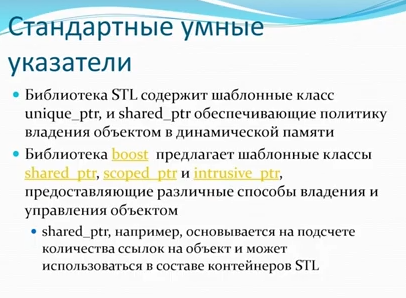
  
  
Сначала отрабатывает конструктор базового класса (родитель), а потом уже наследника.  
  
  
  


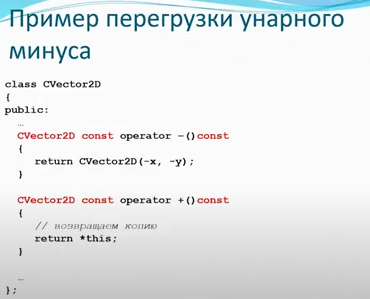
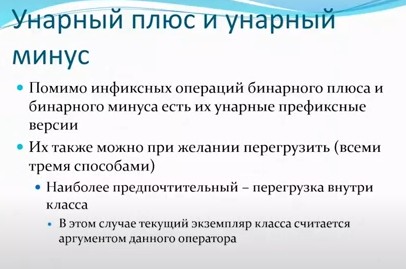
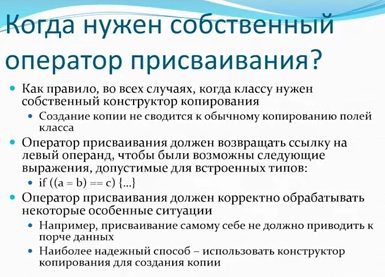
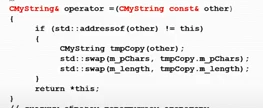
Что такое explicit у конструктора?  
Явный конструктор.  
  
  
Собака является животным.  
  
Хранение в памяти.  
  
  
  
  
  
  
  
  
Виртуальные методы. Полиморфизм.  
  
  
  
  
  
Нужно записывать слово override, это слово требует чтобы метод родителя был виртуальным (virtual).  
  
**Абстрактные классы.**  
  
  
  
  
  
**Интерфейс (Класс, где все методы – чисто виртуальные).**

  
  
Виртуальный деструктор.  
  
  
Деструктор базового класса должен быть объявлен виртуально.  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  


  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
Внутри класса можно перегружать только такие операции, где левый аргумент – экземпляр класса.  
  


**Перегрузка унарного плюса и минуса.** **Перегрузка оператора присваивания.**Самоприсваивание.  
  


Идиома copy and swap.  
Надежный способ присвоить одному объекту другой.