**6. truy cập thuộc tính riêng tư**

\* Phạm vi truy cập của các thành phần

3 phạm vi:

* Public: đc truy cập ở mọi nơi
* Private: đc truy cập trong nội bộ lớp
* Protected: đc truy cập trong nội bộ lớp và các lớp con kế thừa nó

\*Cách đặt: <tên phạm vi>:

- Tầm ảnh hưởng:ảnh hưởng tới các thành phần bên dưới nó kể từ vị trí đặt cho tới khi gặp 1 phạm vi khác

- Mặc định: private

\*Ba cách truy cập của các thuộc tính riêng tư

C1: Đặt phạm vi truy cập public cho các thành phần muốn truy cập

C2: sử dụng hàm set/get cho các thuoc tính cần truy cập

C3: hàm bạn/lớp bạn:

* 1 hàm là bạn của 1 lớp thì đc toàn quyên truy cập thuộc tính riêng tư của lớp
* 1 lớp là bạn của lớp khác thì có quyên truy cập thuộc this riêng tư của lớp khác đó

Cách đặt:

Để hàm A là bạn của lớp B, trong B ta viết : friend <nguyên mẫu của A>

Để lớp A là bạn của lớp B thì trong B ta viết: friend <nguyên mẫu của lớp A>

7. Phương thức khởi tạo và phương thức hủy (constructor/destructor)

1. Phương thức khởi tạo

K/n: Phương thức khởi tạo là 1 phương thức đặc biệt: Tự động gọi tới khi sinh ra đối tượng.

* Đặc điểm:
* Không có giá trị trả về.
* Tên phương thức trùng với tên lớp.
* Hai loại phương thức khơi tạo:
* Phương thức khởi tạo không đôi:Thường để khởi gán giá trị mặc định cho các thuộc tính.
* Phương thức khởi tại có đối: Thường khởi gián giá trị bất kì cho các thuộc tính
* Một lớp có thể có nhiều phương thức khởi tạo phụ thuộc vào đối của phương thức.

1. Phương thức hủy: là 1 phương thức đặc biệt đc gọi đến khi kết thúc chu trình sống của đối tượng.

* 1 lớp cố 1 phương thức hủy không đối.
* Chức năng: giải phóng bộ nhớ cho các thuộc tính.
* Nếu không định nghĩa phương thức hủy thì chương trình tự sinh ra 1 phương thức hủy rỗng.
* Phương thức hủy có cú pháp như sau: ~<tên lớp>()