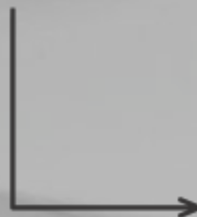


Подготовительная программа по программированию на C/C++

Занятие №3



Валентина Глазкова

Объектная модель языка C++

Класс как область видимости



- Основные принципы объектно-ориентированной парадигмы.
- Определение и состав класса.
- Работа с членами класса и указателями на них.
- Дружественные классы и функции.
- Вложенные типы.
- Классы-объединения

Регистрация на лекции!

Инкапсуляция, или сокрытие реализации, является фундаментом объектного подхода к разработке ПО.

- Следуя данному подходу, программист рассматривает задачу в терминах предметной области, а создаваемый им продукт видит как **совокупность абстрактных сущностей — классов** (в свою очередь формально являющихся пользовательскими типами).
- Инкапсуляция **предотвращает прямой доступ** к внутреннему представлению класса из других классов и функций программы.
- Без нее теряют смысл остальные **основополагающие принципы объектно-ориентированного программирования (ООП)**: наследование и полиморфизм. Сущность инкапсуляции можно отразить формулой:

Открытый интерфейс + скрытая реализация

Класс: в узком или широком смысле?



Принцип инкапсуляции распространяется не только на классы (`class`), но и на структуры (`struct`), а также объединения (`union`). Это связано с расширенным толкованием понятия «класс» в языке C++, трактуемом как в узком, так и широком смысле:

- **класс в узком смысле** — *одноименный* составной пользовательский тип данных, являющийся контейнером для данных и алгоритмов их обработки. Вводится в текст программы определением типа со спецификатором `class`;
- **класс в широком смысле** — *любой* составной пользовательский тип данных, агрегирующий данные и алгоритмы их обработки. Вводится в текст программы определением типа с одним из спецификаторов `struct`, `union` или `class`.

Определение класса: синтаксис



Простейшее определение класса в языке C++ имеет вид:

```
//заголовок класса  
<спецификатор класса> <имя класса>  
{  
    //тело класса  
    [<члены класса>]  
};
```

где *<спецификатор класса>* - ключевое слово class, union ИЛИ struct, *<имя класса>* - правильный идентификатор, а *<члены класса>* определены в соответствии с требуемым уровнем доступа (открытые - public, закрытые - private, защищённые - protected)

Каждое определение класса вводит **новый тип данных**

Тело класса определяет **полный перечень его членов**, который не может быть расширен после закрытия тела



Определение класса: пример



```
// п у с т о й   к л а с с
class Document { };

// к л а с с
class Book {
public:
    Book();
private:
    string _author, _title;
};
```

Описание класса вида

<спецификатор класса> <имя класса>;

вводит в программу имя класса и указывает его природу, не определяя состав атрибутов, методов и иных частей класса.

В случае если класс описан, но не определен, допускается:

- определять ссылки и указатели на объект класса;
- определять член другого класса как ссылку или указатель на данный класс.

В случае если класс описан, но не определен, запрещается:

- определять объект класса;
- определять член другого класса как принадлежащий данному классу;
- разыменовывать указатели на объект класса;
- использовать ссылки и указатели для доступа к членам класса.



Описание класса: пример



```
// о п и с а н и е   к л а с с а
class Account;           // д о п у с т и м о

// о п р е д е л е н и я   о б ъ е к т о в :
Account *pAcc = NULL;    // д о п у с т и м о
void foo(const Account *pA); // д о п у с т и м о

class Account acc;       // н е д о п у с т и м о
```


Выделение памяти под объект (экземпляр) класса происходит при определении такого объекта, ссылки на объект или указателя на него. Объект класса:

- имеет **размер**, достаточный для размещения в нем всех (**нестатических**) атрибутов, собственную копию каждого из которых имеет каждый индивидуальный объект;
- характеризуется **областью видимости** и обладает **временем жизни**.

Объекты одного класса **могут присваиваться** друг другу. В отсутствие в определении класса **конструктора копирования** копирование объектов эквивалентно копированию атрибутов по правилам копирования значений их типов. Будучи параметром или возвращаемым значением функции, объект класса передается через стек **по значению**.



Объект класса: пример



```
// определение класса  
// (и объекта – допустимо)  
class Account { /* ... */ };  
class Deposit { /* ... */ } deposit;
```

```
// определения объектов: допустимо  
class Account acc;  
Account *pAcc = new Account(100);  
Account &rAcc = acc;  
class Account *&prAcc = pAcc;
```

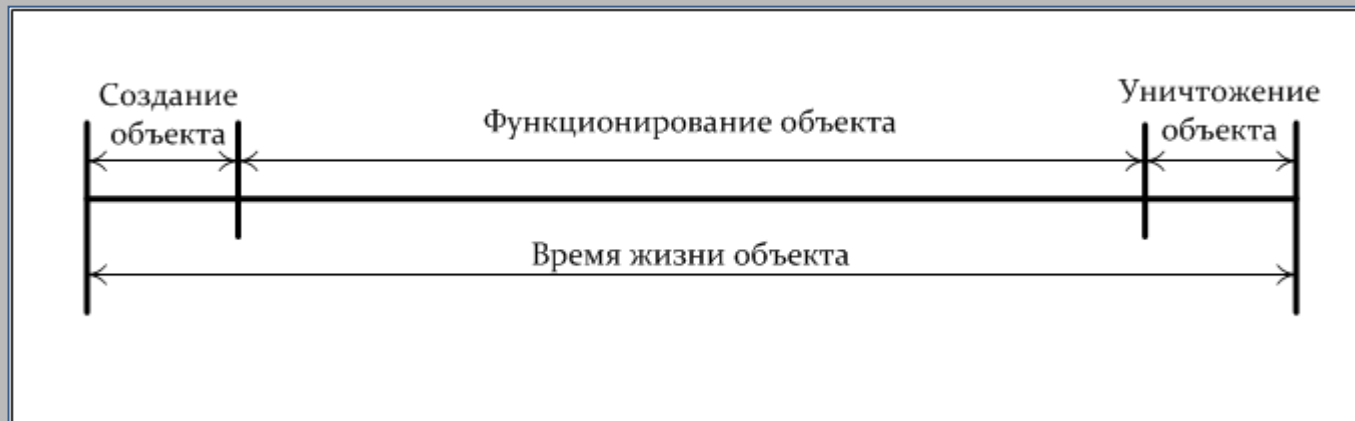
```
// определения объектов: недопустимо  
Account &rAcc2 = &acc;
```

Константный объект класса (1 / 2)



Объект класса (как и объект базового типа) может быть объявлен **константным**. Константный объект не допускает изменения значения его атрибутов на протяжении всего времени жизни объекта, за исключением:

- времени работы конструктора (объект создается);
- времени работы деструктора (объект уничтожается).



Константный объект класса (2 / 2)



Неизменность членов-данных класса, являющихся указателями, распространяется **только на их значение (адрес)** и не распространяется на содержимое областей памяти, которые они адресуют.

Примечание: Модификация адресуемых таким образом областей памяти демонстрирует «плохой стиль» программирования

Пример объявления константного объекта класса:

```
const Document myDocument;
```

За содержательную сторону класса на языке C++ отвечают входящие в него **атрибуты** (члены данных):

- статические (со спецификатором `static`):
 - в том числе константные (со спецификатором `const`);
- неустойчивые (со спецификатором `volatile`);
- изменчивые (со спецификатором `mutable`);
- прочие (без формальных спецификаторов).

За алгоритмическую сторону класса на языке C++ отвечают входящие в него **методы** (функции-члены), в том числе специальные (**конструкторы и деструкторы**):

- встроенные (со спецификатором `inline`);
- константные (со спецификатором `const`);
- статические (со спецификатором `static`);
- неустойчивые (со спецификатором `volatile`);
- прочие (без формальных спецификаторов).

В состав класса на языке C++, помимо атрибутов и методов, могут входить **следующие прочие элементы**:

- **описания дружественных объектов:**
 - прототипы дружественных функций;
 - описания дружественных классов;
- **определения типов;**
- **битовые поля;**
- **вложенные классы.**

Нестатические члены данных



За содержательную сторону класса ответственны его **атрибуты**. Чаще всего каждый экземпляр (объект) класса имеет свой набор **нестатических** атрибутов.

Нестатические члены данных **сопоставляются с конкретным экземпляром** класса и тиражируются на все объекты. Время жизни такого члена данных равно времени жизни объекта. Нестатические члены данных нельзя инициализировать в теле класса.

Для обращения к нестатическим членам данных служат операции доступа (**.** или **->**), левым операндом которых выступает леводопустимое выражение: идентификатор объекта, ссылка или указатель на объект



Нестатические члены данных: пример



```
class Book
{
    /* ... */
public:
    int            pages;
    string         title;
    vector<string> chapTitles;
    /* ... */
} book;

Book *pBook = &book;
/* ... */

book.pages = 100;
// эквивалентно: pBook->pages = 100;
// эквивалентно: (*pBook).pages = 100;
```

Статические члены данных (1 / 2)



Статический член данных класса — это **глобальный объект**, совместно используемый всеми объектами своего класса.

Статические объекты **не тиражируются** и **существуют** даже **при отсутствии экземпляров**, поскольку связаны не с переменной (**объектом**), а типом (**классом**).

Преимущества статических членов данных перед глобальными объектами состоят в том, что:

- статические члены находятся в области видимости класса, а не в глобальном пространстве имен;
- на статические члены распространяется действие спецификаторов доступа.

Статические члены данных (2 / 2)



Обычно статический член инициализируется вне определения класса. Определение статического члена данных в программе может быть лишь одно. Для обращения к статическому члену класса могут использоваться:

- операция доступа с леводопустимым выражением;
- операция разрешения области видимости с именем класса в качестве левого операнда.

Примечание: В качестве исключения константный статический член целого типа может быть инициализирован в теле класса. В этом случае он трактуется как именованная константа.

Статический член данных может иметь тот же тип класса, членом которого он является, а также быть аргументом по умолчанию для его метода.



Статические члены данных: пример



```
class BinaryTree
{
    /* ... */
public:
    static char          delimiter;
    static const short    base = 10;
    static const char     *format;
};

char BinaryTree::delimiter = ',';
const char * BinaryTree::format = "(%d) %d,_";

BinaryTree tree;
// ...
tree.delimiter = ' ';
BinaryTree::delimiter = ';';
```

Указатель `this` — неявно определяемый константный указатель на объект класса, через который происходит вызов соответствующего нестатического метода.

Для неконстантных методов класса `T` имеет тип `T *const`, для константных — имеет тип `const T *const`, для неустойчивых — `volatile T *const`. Указатель `this` допускает разыменование (`*this`).

Применение `this` внутри методов допустимо, но чаще всего излишне. Исключение составляют две ситуации:

- сравнение адресов объектов:

```
if (this != someObj) /* ... */
```

- оператор `return`:

```
return *this;
```

Нестатические методы класса



За поведение реализованной в виде класса абстракции отвечают функции-члены (**методы**). В отличие от атрибутов, методы класса существуют в единственном экземпляре, причем даже тогда, когда ни один объект класса не существует.

Подавляющее большинство методов класса оперирует нестатическими атрибутами и в этом смысле может условно именоваться **нестатическими** методами.

Для методов произвольного класса справедливо следующее:

- методы класса имеют доступ ко всем атрибутам класса;
- методы класса могут перегружать другие методы того же класса;
- нестатические методы класса получают в свое распоряжение указатель `this`.



Нестатические методы класса: пример



```
class Book
{
    /* ... */
    // конструктор по умолчанию
    Book();
    // конструктор копирования
    Book(const Book &other);

    // деструктор
    ~Book();
    /* ... */
    void printInfo();
    string getISBN(char *format = NULL);
};
```

Встроенные методы класса



Функция-член, определенная **внутри класса**, по **умолчанию** является встроенной, то есть подставляемой (на уровне объектного кода) в точку своего вызова.

Чтобы интерпретироваться как встроенная, функция-член, определенная **вне класса**, в теле класса должна явно **сопровождаться спецификатором inline**.

Конструктор класса может быть объявлен как встроенный.

Деструктор класса также может быть встроенным.



Встроенные методы класса: пример



```
class Account
{
    /* ... */
    double getAmount() { return _amount; }

    inline string getCurrCode()
    { return _currCode; }

    inline string getAccInfo(char *format);
};

inline string Account::getAccInfo(char *format)
{ /* ... */ }
```

Константные методы класса



Методы класса могут модифицировать атрибуты соответствующего объекта, а могут не делать этого. «Безопасные» с точки зрения работы с константными объектами методы могут помечаться программистом как **константные**.

Константный метод не может модифицировать атрибуты класса (**за исключением изменчивых**). Применительно к константному объекту могут быть вызваны **только константные методы**. Константные методы могут перегружаться неконстантными методами с идентичной сигнатурой и типом возвращаемого значения.

Примечание: Применение константных методов с неконстантными объектами обеспечивает дополнительный уровень безопасности кода при разработке.



Константные методы класса: пример



```
class Book
{
    /* ... */

    void printInfo() const;

    // перегруженные методы
    string getChapTitle(int number);
    string getChapTitle(int number) const;
};
```

Статические методы класса



Методы класса, обращающиеся **только к статическим членам данных**, могут объявляться как **статические**.

Статическим методам класса не передается указатель [this](#). Они не могут быть константными или неустойчивыми.

Для вызова статического метода класса может использоваться операция доступа с леводопустимым выражением или операция разрешения области видимости с именем класса в качестве левого операнда.

```
class BinaryTree
{
    /* ... */
public: static char *getFmt() { /* ... */ }
private:
    static char *_format;
};
```

Класс как область видимости



Класс – наряду с блоком, функцией и пространством имён – **является конструкцией C++, которая вводит в состав программы одноимённую область видимости.** (Строго говоря, область видимости в программу вводит определение класса, а именно его тело.)

Все члены класса видны в нём самом с момента своего объявления.

Порядок объявления членов класса важен: нельзя ссылаться на члены, которые предстоит объявить позднее. Исключение составляет разрешение имён в определении встроенных методов, а также имён (статических членов), используемых как аргументы по умолчанию.

В области видимости класса находится не только его тело, но и внешние определения его членов: методов и статических атрибутов

Конструкторы и деструкторы (1 / 2)



Конструктор – метод класса, автоматически применяемый к каждому экземпляру (объекту) класса перед первым использованием (в случае динамического выделения памяти – после успешного выполнения операции *new*)

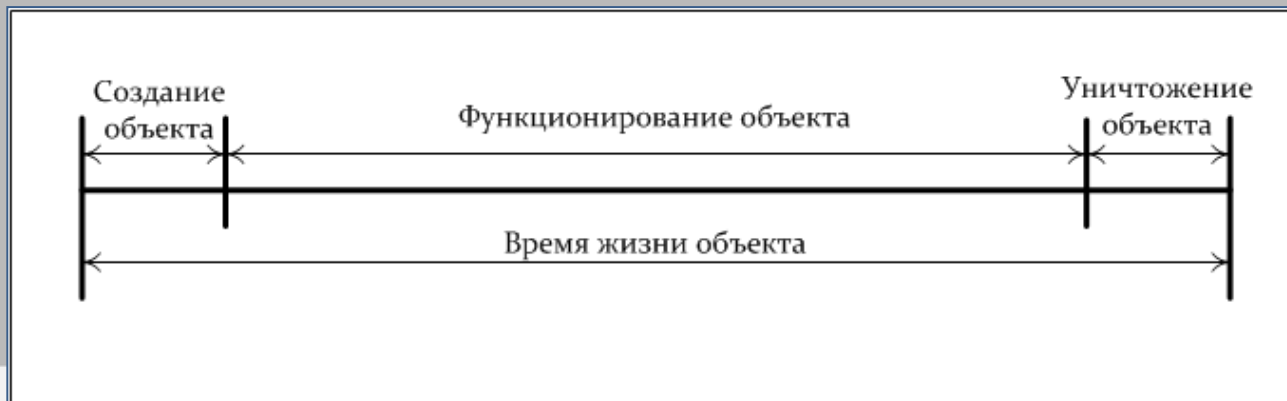
Освобождение ресурсов, захваченных в конструкторе класса либо на протяжении времени жизни соответствующего экземпляра, осуществляет **деструктор**.

В связи с принятым по умолчанию почленным порядком инициализации и копирования объектов класса в большинстве случаев возникает необходимость в реализации, - наряду с конструктором по умолчанию, - *конструктора копирования* и перегруженной *операции-функции присваивания* `operator=`

Выполнение любого конструктора состоит из двух фаз:

- фаза явной инициализации (**обработка списка инициализации**);
- фаза вычислений (**исполнение тела конструктора**)

Конструктор **не может определяться** со спецификатором `const` и `volatile`. Константность и неустойчивость объекта устанавливается по завершении работы конструктора и снимается перед первым вызовом деструктора



Инициализация без конструктора (1 / 2)



Класс, все члены которого открыты, может задействовать механизм **явной позиционной инициализации**, ассоциирующий значения в списке инициализации с членами данных в соответствии с их порядком.

```
class Test
{
public:
    int    int_prm;
    double dbl_prm;
    string str_prm;
};

// ...
Test test = { 1, -3.14, "dictum factum" };
```


Инициализация без конструктора (2 / 2)



Преимуществами такой техники выступают:

- скорость и эффективность, особо значимые при выполнении во время запуска программы (для глобальных объектов).

Недостатками инициализации без конструктора являются:

- пригодность только для классов, члены которых открыты;
- отсутствие поддержки инкапсуляции и абстрактных типов;
- требование предельной точности и аккуратности в применении

Конструкторы по умолчанию (1 / 2)



Конструктор по умолчанию **не требует задания значений** его параметров, хотя таковые могут присутствовать в сигнатуре.

```
class Test
{
public:
    Test(int ipr = 0, double dpr = 0.0);
    /* ... */
};
```

Наличие формальных параметров в конструкторе по умолчанию позволяет **сократить общее число конструкторов** и объем исходного кода.

Конструкторы по умолчанию (2 / 2)



Если в классе определен хотя бы один конструктор с параметрами, то при использовании класса с динамическими массивами экземпляров конструктор по умолчанию **обязателен**.

```
Test *tests = new Test[TEST_PLAN_SIZE];
```

Если конструктор по умолчанию **не определен**, но существует хотя бы один конструктор с параметрами, в определении объектов должны присутствовать аргументы. Если ни одного конструктора не определено, объект класса не инициализируется (**память под статическими объектами по общим правилам обнуляется**).



Конструкторы с параметрами: пример



```
class Test
{
public:
    Test(int prm) : _prm (prm) {}
private:
    int    _prm;
};

// все вызовы конструктора
// допустимы и эквивалентны
Test    test1(10),
test2 = Test(10),
test3 = 10;    // для одного аргумента
```



Массивы объектов: пример



```
// массивы объектов класса определяются
// аналогично массивам объектов
// базовых типов

// для конструктора с одним аргументом
Test testplan1[] = { 10, -5, 0, 127 };

// для конструктора с
//несколькими аргументами
Test testplan2[5] = {
    Test(10, 0.1),
    Test(-5, -3.6),
    Test(0, 0.0),
    // если есть конструктор по умолчанию
    Test()
};
```

Объявление конструктора класса **защищённым** или **закрытым** даёт возможность ограничить или полностью запретить отдельные способы создания объектов класса

В большинстве случаев закрытые и защищённые конструкторы используются для:

- **предотвращения копирования** одного объекта в другой;
- указания на то, что конструктор должен **вызываться** только для **создания подобъектов** базового класса в объекте производного класса, а не создания объектов, доступных в коде программы непосредственно

Почленная инициализация и присваивание (1 / 2)



Почленная инициализация по умолчанию — механизм инициализации одного объекта класса другим объектом того же класса, который активизируется независимо от наличия в определении класса явного конструктора.

Почленная инициализация по умолчанию происходит в следующих ситуациях:

- явная инициализация одного объекта другим;
- передача объекта класса в качестве аргумента функции;
- передача объекта класса в качестве возвращаемого функцией значения

Почленная инициализация и присваивание (2 / 2)



Почленная инициализация по умолчанию **подавляется** при наличии в определении класса конструктора копирования.

Запрет почленной инициализации по умолчанию осуществляется одним из следующих способов:

- описание закрытого конструктора копирования (**не действует для методов класса и дружественных объектов**);
- описание конструктора копирования без его определения (**действует всюду**).

Почленное присваивание по умолчанию — механизм присваивания одному объекту класса значения другого объекта того же класса, отличный от почленной инициализации по умолчанию использованием копирующей операции-функции присваивания вместо конструктора копирования.

Конструктор копирования принимает в качестве единственного параметра **константную ссылку** на существующий объект класса.

В случае отсутствия явного конструктора копирования в определении класса производится почленная инициализация объекта по умолчанию.

```
class Test
{
    /* ... */
    Test(const Test &other);
    /* ... */
};
```

Конструкторы и операции преобразования



Конструкторы преобразования служат для построения объектов класса по одному или нескольким значениям ИНЫХ ТИПОВ.

Операции преобразования позволяют преобразовывать содержимое объектов класса к требуемым типам данных.

```
class Test
{
    // конструкторы преобразования
    Test(const char *);
    Test(const string &);
    // операции преобразования
    operator int    () { return int_prm; }
    operator double () { return dbl_prm; }
    /* ... */
};
```

Деструктор — не принимающий параметров и не возвращающий результат метод класса, автоматически вызываемый при выходе объекта из области видимости, а также в случае применения к указателю на объект класса операции `delete`.

Типичные задачи деструктора:

- сброс содержимого программных буферов в долговременные хранилища;
- освобождение (возврат) системных ресурсов, главным образом — оперативной памяти;
- закрытие файлов или устройств;
- снятие блокировок, останов таймеров и т.д.

Деструкторы (2 / 2)



Для обеспечения корректного освобождения ресурсов объектами производных классов деструкторы в иерархиях, как правило, определяют как **виртуальные**.

```
class Test
{
    /* ... */
    virtual ~Test();
};
```

Примечание: деструктор не вызывается при выходе из области видимости ссылки или указателя на объект.

Список инициализации в конструкторе



Выполнение любого конструктора состоит из двух фаз:

- фаза явной (неявной) инициализации (**обработка списка инициализации**) — предполагает **начальную инициализацию** членов данных;
- фаза вычислений (**исполнение тела конструктора**) — предполагает **присваивание значений** (**в предварительно инициализированных областях памяти**).

Присваивание значений членам данных – объектам классов в теле конструктора **неэффективно** ввиду ранее произведенной инициализации по умолчанию. Присваивание значений членам данных, представляющих базовые типы, **по эффективности равнозначно** инициализации.

К началу выполнения тела конструктора все **константные члены и члены-ссылки** должны быть инициализированы.

Реализованный в объектной модели C++ **механизм дружественных отношений** позволяет классу **разрешать доступ** к своим неоткрытым (**закрытым и защищенным**) членам. Дружественные объекты не являются членами класса, поэтому на них не распространяется действие спецификаторов доступа.

Отношения дружественности могут устанавливаться:

- между классом и функцией из пространства имен;
- между классом и методом другого класса;
- между двумя классами.

Синтаксис отношений дружественности прекрасно иллюстрирует перегрузка операций `>>` и `<<` для организации потокового консольного и файлового ввода-вывода.

Консольный и файловый потоковый ввод-вывод экземпляра класса организуется путем перегрузки операций `>>` и `<<`, которая производится следующим образом:

```
#include <iostream>
class Account
{
    friend istream & operator >>(istream &, Account &);
    friend ostream & operator <<(ostream &, Account &);
    /* ... */
};
```

Реализация каждого из дружественных методов тривиальна:

```
#include <iostream>
ostream &operator << (ostream &ostr, Account &acc)
{
    ostr << "Name: " << acc._name << "; "
    ostr << "Acc. No.: " << acc._number << "; " << endl;
    return ostr;
};
```

Для обеспечения файлового ввода-вывода используются потоки классов `ifstream` (входной поток) и `ofstream` (выходной поток).

Дополнительная перегрузка операций `>>` и `<<` не требуется.

Указатели на атрибуты класса



Наряду с «обычными» указателями на данные и глобальные функции выделяют **указатели на нестатические методы и атрибуты** классов.

Примечание: Указатели на статические члены класса оформляются и используются так же, как указатели на объекты, не являющиеся членами класса.

Полный тип указателя на атрибут класса содержит имя класса и тип его атрибута. Например:

```
class Screen {  
public:  
    short _height; /* ... */  
};  
short Screen::*psh = &Screen::_height;
```

Указатели на методы класса (1 / 2)



Полный тип указателя на метод класса содержит имя класса, список типов параметров (сигнатуру) метода и тип возвращаемого значения.

Например:

```
class Screen {  
public:  
    int height() { return _height; }  
    int width()  { return _width; }  
    /* ... */  
};  
  
int (Screen::*pmeth1)() = NULL;  
int (Screen::*pmeth2)() = &Screen::width;  
  
typedef Screen& (Screen::*Action)();
```

Указатели на методы класса (2 / 2)



Адреса методов **нельзя** присваивать указателям на глобальные функции, даже если их сигнатуры и типы возвращаемых значений полностью совпадают. **Причина:** методы класса находятся в области видимости класса-владельца.

Адреса методов **можно** использовать для объявления формальных параметров функций, типов возвращаемого значения и задания значений параметров функций по умолчанию.

Для доступа к атрибутам и методам класса по указателям предназначены операции **. *** и **-> ***. Например:

```
Screen *tmpScreen = new Screen();  
short Screen::*psh = &Screen::_height;  
tmpScreen->*psh = 80;
```

Класс, объявленный внутри другого класса, называется **вложенным** (в **объемлющий** класс). При этом:

- определение вложенного класса может находиться в любой секции объемлющего, а его имя известно в области видимости объемлющего класса, но нигде более;
- объемлющий класс имеет право доступа только к открытым членам вложенного, и обратно;
- как правило, вложенный класс объявляют закрытым в объемлющем, а все члены вложенного класса объявляют открытыми;
- невстроенные методы вложенных классов определяются вне самого внешнего из объемлющих классов;
- вложенный класс может быть объявлен в теле объемлющего, но не определен в нем (принцип сокрытия реализации).



Вложенные классы: пример



```
class List
{
public:
//...
private:
    //ListItem - закрытый вложенный тип
    class ListItem {
    //а его члены открыты
    public:
        ListItem(int val=0);
        ListItem *next;
        int value;
    };
    ListItem *list;
};
```

Неустойчивые объекты (1 / 2)



Неустойчивые, или асинхронно изменяемые (*volatile*), объекты могут изменяться незаметно для компилятора.

Пример: переменная, обновляемая значением системных часов (например, в обработчике события, сигнала).

Целью определения объекта как неустойчивого является информирование компилятора о том, что тот не может определить, каким образом может изменяться значение данного объекта.

Спецификатор *volatile* сообщает компилятору о том, что при работе с данным объектом **не следует выполнять оптимизацию кода.**

Неустойчивые объекты (2 / 2)



Допустимы неустойчивые объекты скалярных и составных типов, указатели на неустойчивые объекты, неустойчивые массивы:

- в неустойчивом массиве неустойчивым считается каждый элемент;
- в неустойчивом экземпляре (объекте) класса неустойчивым считается каждый член данных. **Объекты классов неустойчивы целиком.**

Например:

```
volatile unsigned long timer; // неустойчивый скаляр
volatile short ports[size]; // неустойчивый массив
// указатель на неустойчивый объект класса
volatile Timer *tmr;
```

Для преобразования неустойчивого типа в устойчивый используется `const_cast`.

Неустойчивые методы класса



Методы класса могут объявляться как **неустойчивые**. Неустойчивые методы класса являются **единственной категорией методов**, которые (**наряду с конструкторами и деструкторами**) могут вызываться применительно к неустойчивым объектам класса (**объектам, значение которых изменяется способом, не обнаруживаемым компилятором**).

Например:

```
class Timer
{
    /* ... */
    void getCurTime() volatile;
    /* ... */
};
```


Атрибуты класса, допускающие модификацию при любом использовании объекта, должны определяться как **изменчивые**.

Изменчивые атрибуты **не являются константными**, даже будучи членами константного объекта, что позволяет модифицировать их значения, в том числе константными методами.

Например:

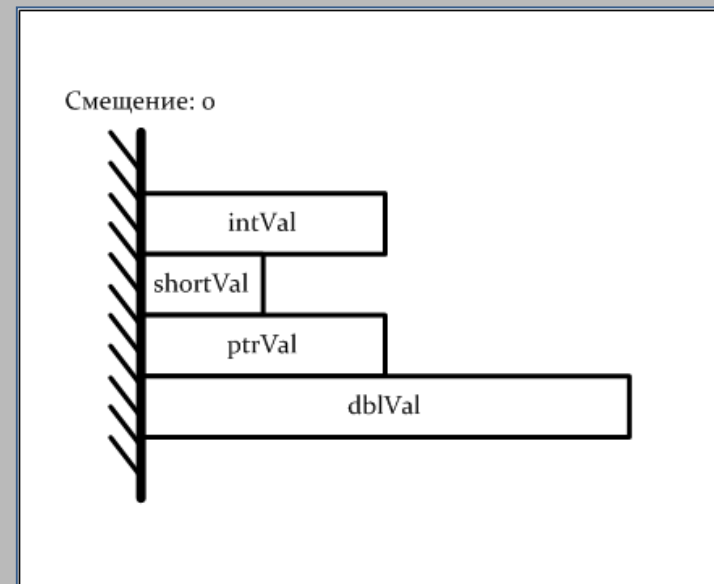
```
class Book
{
    /* ... */
    mutable int _currentPage;
    /* ... */
    void locate(const int &value) const
    { /* ... */ _currentPage = value; /* ... */ }
};
```

Объединение в C++ — специальная категория класса, в котором члены данных физически располагаются, начиная с одного машинного адреса.

Размер класса-объединения определяется размерами его атрибутов и в целом **равен максимальному** среди них.

В любой момент времени значение может быть присвоено **только одному атрибуту**.

Объединение может включать как члены-данные, так и члены-функции



Все члены объединения **открыты** по умолчанию.

Объединение **не может наследовать** какие-либо другие классы.

Объединение **не может использоваться в качестве базового класса**.

Объединение **не может иметь виртуальные члены-функции**.

Никакие **статические** переменные **не могут** быть членами объединения.

Никакой объект **не может** быть членом объединения, если этот объект имеет **конструктор** или **деструктор**.



Классы-объединения: пример



```
union DataChunk
{
    int    intVal;
    short  shortVal;
    char*  ptrVal;
    double dblVal;
};

DataChunk dc;
DataChunk *pdc = &dc;

dc.intVal = 0xFFAA;
pdc->shortVal = 077;
```



Безымянные объединения



```
// имя типа объединения
// может быть опущено
class IOPort
{
    /* ... */
    union
    {
        int      intVal;
        short    shortVal;
        char*     ptrVal;
        double    dblVal;
    } _value;
} port;
port._value.intVal = 0xABCD;
```

Объединение без имени, за которым не следует определение объекта, называется **анонимным**. К его членам можно обращаться непосредственно из той области видимости, в которой оно определено.

Анонимные объединения позволяют устранить один уровень доступа, у них не может быть каких бы то ни было методов.



Анонимные объединения: пример



```
class IOPort
{
    /* ... */
    union {
        int    intVal;
        short  shortVal;
        char*  ptrVal;
        double dblVal;
    };
} port;
port.ptrVal = NULL;
```

Битовые поля в определении классов



Для хранения заданного числа двоичных разрядов может быть определен член класса, называемый **битовым полем**. Его тип должен быть знаковым или беззнаковым целым.

Определенные друг за другом битовые поля по возможности «упаковываются» компилятором. Например:

```
class IOPort
{
    unsigned int _ioMode : 2;
    unsigned int _enabled : 1;
    /* ... */
};
```

К битовому полю запрещено применять оператор взятия адреса. Битовые поля не могут быть статическими членами класса.

