* 1. **Конструктор с параметрами по умолчанию**

Теперь рассмотрим, как можно использовать параметры по умолчанию в конструкторе. Оставим в нашей задаче только конструктор с параметрами (n1 и k1), но сделаем их по умолчанию равными 2 и 10 соответственно. В этом случае, при описании экземпляра класса без параметров n по умолчанию будет равно 2, а k – 10. Однако можно описать экземпляр класса, передав в него любые значения n и k. Например, так: prostr x(3,5);

class prostr{

int n;

int k;

double \*\*a;

double min;

double max;

int imin;

int jmin;

int imax;

int jmax;

public:

//Прототип конструктора с параметрами по умолчанию k=2, n=10.

//В качестве имен формальных параметров конструктора

//не могут быть выбраны переменные n и k, потому

//что эти имена совпадают с именами членов класса.

prostr(int k1=2,int n1=10);

void poisk\_min();

void poisk\_max();

void vivod\_result();

void delete\_a();

};

//Конструктор с параметрами по умолчанию k=2, n=10.

prostr::prostr(int k1, int n1)

{

int i,j;

k=k1;

n=n1;

a=new double\*[k];

for(i=0;i<k;i++)

a[i]=new double[n];

for(j=0;j<n;j++)

{

cout<<"VVedite koordinati "<<j<<" tochki"<<endl;

for(i=0;i<k;i++)

cin>>a[i][j];

}

}