

Virtuelle Funktionen

- **Überschreiben von Funktionen mit dynamischer Funktionsauswahl zur Laufzeit erfordert Verwendung von *virtuellen Funktionen* (dynamische/späte Bindung)**

- Funktion muß in der Klasse, wo sie zuerst deklariert wird, als *virtual* gekennzeichnet werden
- Überschreiben mit dynamischem/spätem Binden erfordert Verwendung der gleichen Parameterliste (anderenfalls findet Überschreibung/Überdeckung und statische/frühe Bindung zur Compile-Zeit statt)
- dynamisches Binden erfolgt nur für Zeiger und Referenzen

```
class Konto { // ...  
    public:    virtual void Info () const;  
};  
  
class GiroKto: public Konto { // ...  
    void Info () const;  
}  
  
class Sparbuch: public Konto { // ...  
    void Info () const;  
}
```

```
Konto* KFeld [1000] = { 0 };  
Konto* k;  
KFeld [0] = new GiroKto (...);  
KFeld [1] = new Sparbuch (...);  
KFeld [2] = new GiroKto (...);  
// ...  
for (int i = 0; i < 1000; i++) {  
    k = KFeld [i];  
    if (k != 0) k -> Info();  
}  
// ...
```

- **Vorteil:** bei heterogenen Objektkollektionen keine Fallunterscheidung erforderlich, um "richtige" Funktion auszuwählen (-> bessere Erweiterbarkeit)