

Destruktoren

- werden automatisch am **Ende der Lebensdauer** von Objekten gerufen
- dienen der **Freigabe** von dynamisch beanspruchten Speicher des Objektes, der Freigabe von Dateiverbindungen u.s.w.
- besitzen **keinen Rückgabetyt** und geben keinen Wert zurück
- werden über `~klassenname(){ }` definiert
- werden in **umgekehrter Reihenfolge** zu den Konstruktoren gerufen
- können zusätzlich **explizit** gerufen werden, um beispielsweise vorzeitig nicht mehr benötigten dynamischen Speicherplatz freizugeben, z.B. `o1.~ohm();`