

При динамична памет в класовете с итерираниите от компилатора к.к. и оп = получаване shallow copy - двъ различни указателя сочат към един и същ външен ресурс.

⇒ 1) можем да забраним копирането

$A(const A \& other) = delete;$

$A \& operator = (const A \& other) = delete;$

2) можем да разменим експлицитно копирането и триенето

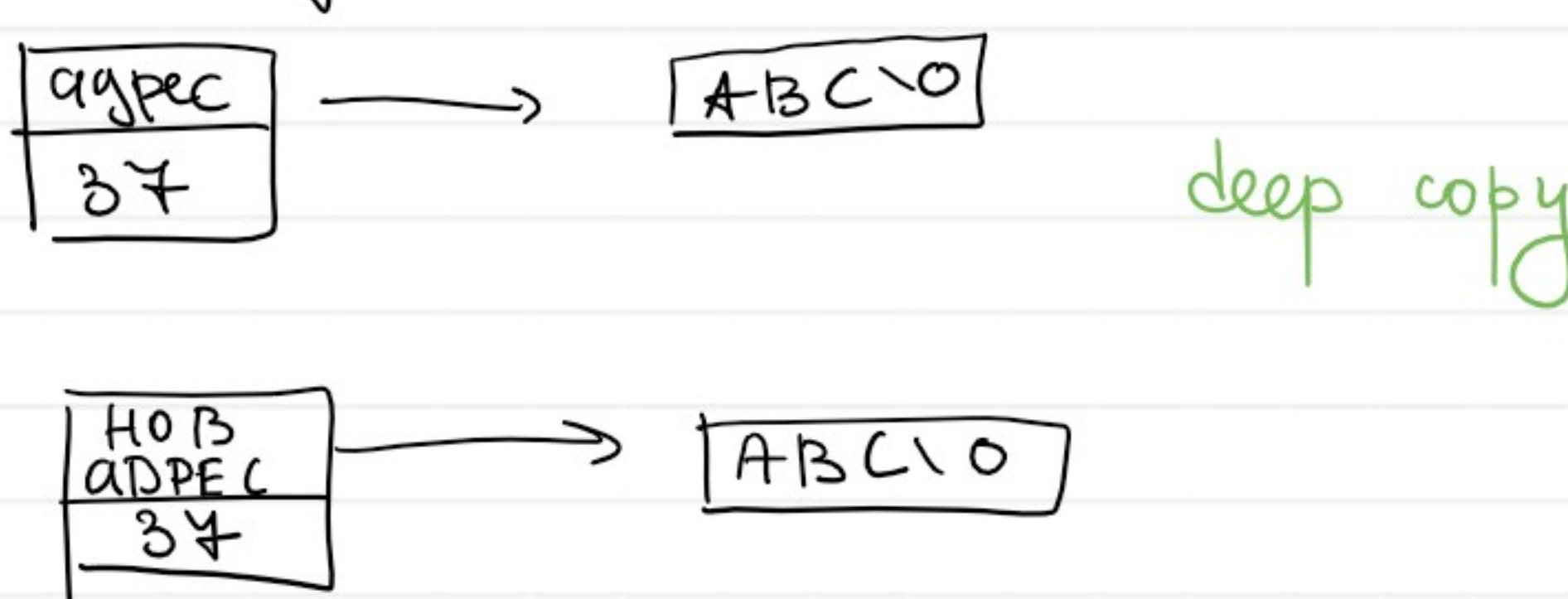
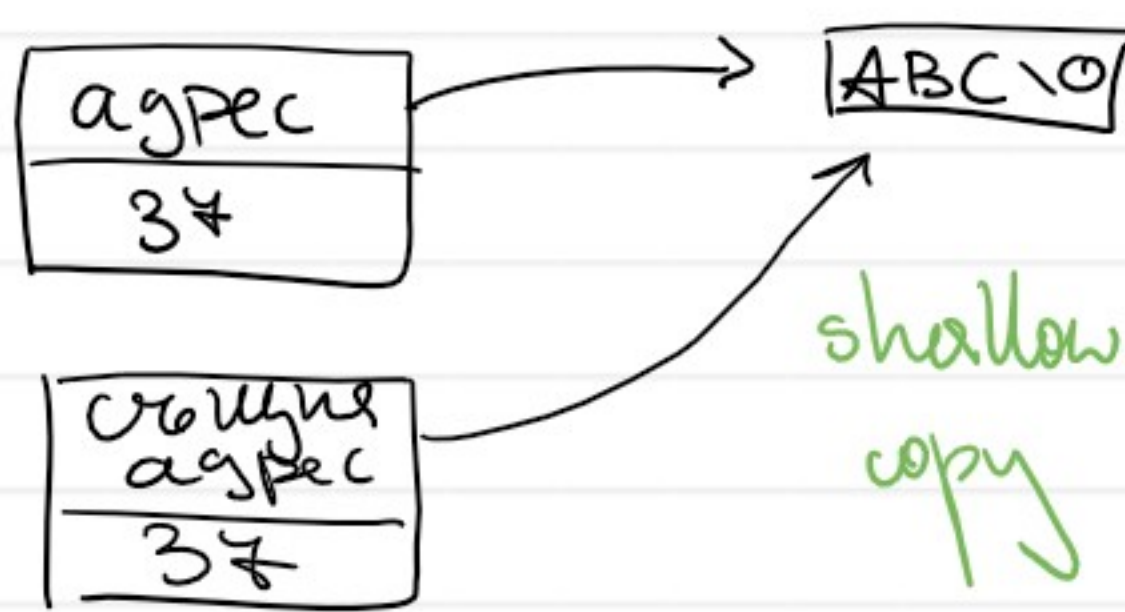
При динамична памет в клас се налага да разменим:

- дестр. к.к.
- к.к
- оп =
- дестр

Толеметворка

к.к - копира
оп = - трие и копира
дестр - трие

⇒ изнасяме триенето и копирането в отделни ф-ии



```
struct Person {
private:
    char* name;
    int age;
}
```

Толема 4-ка:

```
Person(const char* name, int age)
{
    setName(name);
    setAge(age);
}
```

```
Person(const Person& other)
{
    copyFrom(other);
}
```

```
Person& operator = (const Person& other)
{
    if (!this == &other)
    {
        free();
        copyFrom(other);
    }
    return *this;
}
```

```
~Person()
{
    free();
}
```