

# УКАЗАТЕЛИ И МАСИВИ

гл.ас. д-р. Нора Ангелова

# УКАЗАТЕЛИ КЪМ ОБЕКТИ

- Дефинират се като указател към основен тип данни.

Пример:

```
point2 firstPoint;  
point2 * pointPtr = &firstPoint;
```

Извикване на член-функции:

```
pointPtr->print();
```

# МАСИВИ И ОБЕКТИ

- Елементите на масив могат да са обекти, но от един и същ клас

<дефиниция\_на\_променлива\_от\_тип\_масив> ::=

T <променлива>[size]; |

T <променлива>[size] = {<инициализиращ\_списък>;

където

T е име на клас;

<променлива> ::= <идентификатор>

size е константен израз от интегрален или изброен тип със положителна стойност;

<инициализиращ\_списък> ::= <стойност>{, <стойност>}<sub>опц</sub>

{, <име\_на\_конструктор>(<фактически\_параметри>)}<sub>опц</sub>

{, <обект\_от\_тип\_T>}<sub>опц</sub>

# МАСИВИ И ОБЕКТИ

Пример:

```
point2 points[60];
```

Какво ще се случи?

Инициализацията се осъществява чрез извикване на конструктора по подразбиране за всеки обект - елемент на масива (60 пъти).

Всички елементи на масива се инициализират със стойностите (0,0).

# МАСИВИ И ОБЕКТИ

```
// points[i] се инициализира с (0,0), за всяко  
// i=0,1,...9.
```

```
point2 points[10];
```

```
// x[i] == (i,0)
```

```
point2 points[10] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10};
```

```
// x[0] == (1,2); x[1] == (2,0); ...
```

```
point2 points[10] = {point2(1,2), point2(2), 3, 4, 5, 6,  
7, 8, 9, 10};
```

КРАЙ