Cin<<x operatorun sagi ve solu nesne cinsinden farkli ise bu operatorleri kesinlikle friend olarak tanimlamaliyiz.

Tek parametre alan 2 parametre alan ve hic almayan tarsi operatorlerin tanimlamasi farkli oluyor.

= ve [] operatoru kesinlikle uye olarak tanimlanmali

Ornek << , >> vb..

Shallow copy

= operatorunde \*this donduruluyor geriye

Copy constructor parameter olarak nesne alir. (= operatorunu overload etmemiz gerekiyor.)

Matris icin convert constructor dosyadan karmasik sayilari string olarak oku sonra bu constructor la stringi kompleks sayiya cevir.

newString str = “Hello there” ; once hello there newString tipine donusturulur(conversion constructor ile) ve sonra atama yapilir.

Template <typename T> class yerine typename yazabilirsin.

Template <typename T>

T add ( T p1, T p2 )

Return p1+p2;

Polimorfizm sekil sinifi parallel kenar sinifi pointer var

1 fonksiyon sinifta kullanilmazsa(tam sanal fonksiyon/ pure virtual) o sinif abstract sinif olur. Sekil ciz fonksiyonu sekil sinifi icin bisey ifade etmiyor.

virtual void draw() const = 0; // pure virtual fonksiyon // 0 a esitledigimizde

bunu yaptigimizda o sinif abstract sinif oluyor.

Soyut siniftan nesne uretilemez sadece bir araci olarak kullanilir.

Abstract sinifinin pointer ini turetilmis sinifa atayabiliriz (polimorfizm)

Turetilmis sinifin concrede sinif omasini istiyorsaniz butun pure virtual fonksiyonlari gerceklemeniz gerekmektedir. Yoksa turetilmis sinifta abstract sinif olur.

Sanal olmayan sinifa concrete sinif denir.

Dynamic baglama – kosma zamaninda belirleniyor. (polimorfizm kullanilinca ortaya cikiyor.)

Static baglama – derleme zamaninda belirleniyor. (polimorfizm kullanilmayinca bu oluyor. - normal)

Dynamic cast guvenli downcast ve (~upcast~) yapmak icin. (typeinfo header dosyasi)

Typeid nesnenin sinifini geri donderiyor (nesnenin durumunu konumunu cartini curtunu)

Virtual destructor polimorfik davranislarda olmazsa olmaz

Constructor virtual tanimlanamaz.