

Тема 6

⇒ Копирашу констр.
⇒ $Op =$

* Копирашу констр. - констр. който приема обект от същия клас и тук, обект става негово копие

$A(\text{const } A \& \text{ other}) \text{ this} = \text{other}$

~ Ако не разпишем, комп. създава такъв

$A \text{ myObj};$

$A \text{ myObj2}(\text{myObj});$

$\text{void } f(A \& a);$

$A \text{ temp};$

$f(\text{temp})$ - копие и К.К.
 $g(\text{temp})$ - няма КК

Не пишем АКЗ, а $A() = \text{default}$

~ Когато викаме КК, първо КК на глен-данните

* Сператор = приема обект от същия клас

⚠ При $op =$ и модиф. същ. обект, при КК се създава нов

$A\ obj1;$
 $A\ obj2;$ $obj1 = obj2$ // $op =$

$A\ obj1$

$A\ obj2 = obj1$ // КК



⚠ Ако не разпишем, кемп. създава

⚠ $A = B$ връща A

$A\& A::op = (\text{const } A\& other)$

return $\&this$

$A\ createObj() \{$

return $A()$

$\}$ ↘ 1 копие

$A\ temp = createObj()$

↘ 2-ре копие

Създаваме 2 копия, но са 0

RVO - return value optim. - спестява 2 копия

-31-

Получава се shadow copy при работа с външен ресурс и default-но генериране на op= и KK

Разписваме ги

op= - прием и копиране
KK - копиране

~ детр. - прием
копир.

The Big Y

Пишем само, когато имаме дик. памет