

T2

20 de setembro de 2019 16:06

Programa Orientada a Objetos - C++

Passagem de parâmetros em funções:

- Por valor;
- Por referência;
- Por referência constante;

EX:

```
double avg(const vector<int> &a, int n, bool & errorF)
```

```
main()
{
    Int x = 7;
    vector<int> v1;
    ...
    bool er;
    double z;

    Z = avg(v1, x, er);
}
```

//v1 é passado por referencia constante(a função não consegue alterar o valor)

//x é passado por valor(é passada uma cópia)

//er é passado por referência (qualquer alteração na função, altera a variável global)

Os "3 grandes":

	Destrutor
-	Construtor de cópia
	Operador de atribuição

Uso de "explicit":

```
class IntCell
{
    explicit IntCell (int initialValue = 0)
}
```

Só é possível criar um objeto do tipo IntCell se for chamado o construtor cujo que tem escrito antes explicit

Métodos "get": usar sempre "const"

"static": membro global de uma classe, todos os objetos criados de uma dada classe tem esse acesso a esse membro (ex: ultimo id registrado). É necessário inicializar como um método da class;

"friend": os elementos externos a uma classe normalmente só conhecem as partes publicas de uma classe, contudo os "friends" tem acesso à parte privada