



## Дз 6

1. *Перечислите признаки для классификации операторов (не классифицируйте, а классификации)*

- по типу возвращаемого значения
- по количеству принимаемых аргументов

▼ унарные: ++a, +a

▼ бинарные: a + b

▼ тринарные: ?:

- перегружаемый/неперегружаемый
- по приоритету

2. *Перегрузка операторов. Операторы по умолчанию.*

**Перегрузка операторов** - это возможность определить свой собственный способ выполнения операций над объектами в классе — например, переопределить операцию сложения для простых дробей.

**Операторы по умолчанию** - это операторы, которые уже определены для всех классов в языке программирования (+, - и тд).

3. *Инкапсуляция - что такое?*

**Инкапсуляция** - это один из принципов ООП, который позволяет скрыть внутреннюю реализацию объекта от других объектов и предоставить только необходимый интерфейс для работы с ним.

4. *Внешнее и внутреннее связывание.*

При **внутреннем связывании** единица трансляции у объекта/функции видна компоновщику только внутри этой единицы трансляции

При **внешнем связывании** единица трансляции у объекта/функции видна компоновщику и при обработке других единиц трансляции

5. *Ключевое слово const. Константные переменные, указатели, функции, методы.*

**Ключевое слово const** используется для указания на то, что переменная или метод не должны изменяться.

**Константные переменные** могут быть как глобальными, так и локальными. Они должны быть проинициализированы при объявлении, их значение не может быть изменено в дальнейшем.

Пример объявления:

```
const int a = 8;
```

**Константные указатели** могут быть определены как указатели на константу (значение, на которое указывает указатель, константа) или как константные указатели (указатель сам по себе является константой и не может быть изменен).

Пример объявления:

```
//указатель на константу
const int b {10};
const int *a {&b};

//константный указатель
int *const a {&b};
```

**Константные методы класса** не могут изменять состояние объекта класса. Они могут только читать данные из объекта или вызывать другие константные методы.