**[জাভাতে কন্সট্রাক্টর কি কাজ করে?](https://programabad.com/questions/6504/)**

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | কন্সট্রাক্টর আসলে কি কাজের জন্য ব্যবহার করা হয় জাভাতে এই বিষয়টা এখনও ক্লিয়ার না। আরেকটা বিষয় হচ্ছে মেথড আর কন্সট্রাক্টরের মধ্যে পার্থক্য কি? কেও আইডিয়া দিবেন প্লিস।  [java](https://programabad.com/tags/java/) [constructor](https://programabad.com/tags/constructor/)  asked **09 Apr '17, 11:07**  Azizul_Hakim's gravatar image  [Azizul\_Hakim](https://programabad.com/users/15959/azizul_hakim) **143**●10 |

**3 Answers:**

[**active answers**](https://programabad.com/questions/6504/?sort=active)[**oldest answers**](https://programabad.com/questions/6504/?sort=oldest)[**newest answers**](https://programabad.com/questions/6504/?sort=newest)[**popular answers**](https://programabad.com/questions/6504/?sort=votes)

|  |  |
| --- | --- |
| **3** | ১। মেথড আর কন্সট্রাক্টরের মধ্যে মেজর পার্থক্য হলঃ কন্সট্রাক্টর ঐ সব অবজেক্টকে ইনিসিয়ালাইয করে যারা এখনও অবস্থা করে না আর সেখানে মেথড এক্সিস্ত করা অবজেক্ট এর উপর কাজ করে থাকে ।  ২। কন্সট্রাক্টরকে সরাসরি কল করা যায় না । নতুন একটা অবজেক্ট তৈরি হলে এটি কল হয় । মেথডকে সরাসরি কল করা যায় সেই সব অবজেক্ট এর মাধ্যমে জাদেরকে তৈরি করা হয়েছে ।  ৩। মেথড আর কন্সট্রাক্টরের সংজ্ঞা প্রায় একই কোডে । তারা প্যারামিটার নিতে পারে । তাদের মদিফায়ার আছে (public,private) . এবং তাদের বডি রয়েছে ।  ৪। কন্সট্রাক্টর এর নাম অবশ্যই ক্লাস এর নাম এর নামে হতে হবে । তারা কিছুই রিটার্ন করতে পারে না । মেথড অবশ্যই কিছু রিটার্ন করতে হবে জদিও এটি void অ হতে পারে ।  [permanent link](https://programabad.com/answer_link/6505/)  answered **09 Apr '17, 11:53**  sultan007's gravatar image  [sultan007](https://programabad.com/users/16833/sultan007) **41**●4  [edited **09 Apr '17, 11:55**](https://programabad.com/revisions/6505/)  প্রথম পয়েন্ট টা বুঝতে পারিনি। কোন একটা উদাহারন দিয়ে বুঝিয়ে দিলে অনেক উপকার হত।  ধন্যবাদ :)  (09 Apr '17, 13:53)[Azizul\_Hakim](https://programabad.com/users/15959/azizul_hakim) |
| **2** | ধরুন আপনি একটা ক্লাস বানালেন । এখন আপনি চাচ্ছেন , যখনি এই ক্লাসটার কোনো অবজেক্ট আপনি বানাবেন , সাথে সাথে কিছু কাজ হয়ে যাবে । যেমন ধরুন একটা কনভার্টার বানাবেন । তো আপনি এর জন্য একটা ক্লাস করে রেখেছেন কনভার্ট এর কাজগুলো করার জন্য । এখন আপনি দুইটা কাজ করতে পারেন । ধরেন আপনি ১ কিমি = ১০০০ মিটার , এর জন্য একটা মেথডে এই ভ্যালু দিয়ে রাখতে পারেন । অথবা চাইলে যখন এটার অবজেক্ট কল হবে তখন এই ভ্যালুগুলো অটো ইনিসিলাইজ করে দিতে পারেন । সেটা করার জন্য মুলত কনস্টাকটর দরকার ।  public class convert{  public int m;  public convert(){  this.m=1000;  system.out.println(this.m);  }  //method below  public void getval(){  system.out.println("print from method");  }  }  তো এখানে যখন আপনি কনভার্ট ক্লাসের অবজেক্ট বানাবেন তখন শুরুতেই m এর মান 1000 হয়ে যাবে । আলাদা করে করতে হবে না । এর যদি অবজেক্ট ক্রিয়েট করে রান করেন তাহলে শুরুতেই m এর মান প্রিন্ট করবে ।  আর মেথড এর সাথে কনস্ট্রাকটরের পার্থক্য হল , মেথডের রিটার্ন টাইপ থাকে । যেমন public int num(){} । কিন্তু কন্সট্রাকটরের কোনো রিটার্ন টাইপ নাই । কারন তার কাজ জাস্ট কাজ করা কোনো কিছু পাস করা না । আর যেটা হল কনস্ট্রাকটর অবজেক্ট বানানোর সাথে সাথেই কল হবে , কিন্তু মেথডকে আলাদা করে কল করতে হবে । যেমন উপরের কোড যদি অন্য ক্লাসে থেকে কল করে ।  public class val{  //object create so it will print value of m  convert c= new convert();  //print will come from getval method  c.getval();  }  আশা করি বুঝতে পেরেছেন ।  [permanent link](https://programabad.com/answer_link/6542/)  answered **19 Apr '17, 05:11**  shams%20suny's gravatar image  [shams suny](https://programabad.com/users/13787/shams-suny) **93**●6 |

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | কনস্ট্রাকটর দরকার হয় অবজেক্ট 'কনস্ট্রাকট/তৈরি' করতে।  ধরা যাক, একটা ক্লাস আছে এরকম:  class Ship {  private int length, width, height;  }  আমি এই ক্লাসের একটি অবজেক্ট মানে একটি জাহাজ তৈরি করতে চাই। সুতরাং সেই জাহাজের একটা নাম দিতে হবে। এটা লিখতে পারি এইভাবে:  Ship Lusitania;  এখানে আমি কেবল একটা জাহাজের নাম ঠিক করলাম; কিন্তু এই নামের জাহাজ কোনটা তা বলে দেইনি, কিংবা জাহাজটির আকার-আকৃতি-প্রকৃতি কেমন হবে তাও বলে দেইনি। ফলে আমি Lusitaniaকে যতই 'ধাক্কাধাক্কি' করি না কেন কোন জাহাজ নড়াচড়া করবে না। বরং কম্পিউটার বলবে এই নামের জাহাজ কোনটা?  এর জন্য যা করা হয় তা হচ্ছে জাহাজের নাম ঠিক করার আগে বা পরে বা সাথে সাথে 'বাস্তবেই' একটা জাহাজ তৈরি করা এবং প্রোগ্রামকে বলে দেওয়া যে এই মূহুর্তে যেই জাহাজটা তৈরি হল তার নামই Lusitania। আমরা যেহেতু Ship ক্লাস দিয়ে জাহাজকে বুঝাচ্ছি, সেহেতু, একটা জাহাজ তৈরি করতে হলে এইভাবে লিখতে হবে:  new Ship();  আর এই Ship()ই হচ্ছে কনস্ট্রাকটর।  উপরে আমরা জাহাজ তৈরি করেছি বটে, তবে এর কিন্তু নাম দেই নাই। এখন ব্যাপার হচ্ছে আমরা একটা জাহাজের নাম জানলে তাকে ডেকে বলতে পারি, সামনে চল বা ডাইনে ঘুর। কিন্তু যদি নাম না থাকে তাহলে কিভাবে ডাকব? প্রোগ্রামিংয়ের ক্ষেত্রে 'এইযে! এদিকে আসো!' এই রকমভাবে ডাকার কোন সুযোগ নাই। সুতরাং আমাদেরকে নাম ঠিক করা আর জাহাজ তৈরি করার কাজ একসাথে করতে হবে।  Ship Lusitania = new Ship();  এই কাজটা এইভাবেও করা যায়:  Ship Lusitania;  Lusitania = new Ship();  এতক্ষণ পর্যন্ত আমরা অনেক জাহাজ তৈরি করলাম কিন্তু এদের কারোরই কোন দৈর্ঘ্য-প্রস্থ-উচ্চতা-রং-ঢং কিছুই নাই! যদি চাই যে জাহাজ তৈরির সময়ই এর দৈর্ঘ্য কত হবে তা বলে দিতে তাহলে আমাদের নিজেদের মত করে একটা কনস্ট্রাকটর লিখতে হবে। এইটা হতে পারে এইরকম:  Ship(int l) {  length = l;  }  সুতরাং একটা ৭৮৭ ফুট দীর্ঘ জাহাজ তৈরি করা যায় এভাবে:  Ship Lusitania = new Ship(787);  কনস্ট্রাকটরের কাজ হচ্ছে অবজেক্ট তৈরি করা আর একটা অবজেক্ট তৈরি করার মানে হচ্ছে মেমোরীতে প্রয়োজনীয় জায়গা বরাদ্দ করা। অন্যদিকে মেথডের মাধ্যমে অবজেক্টের কাজ কারবার বর্ণনা করা হয়। |