Enumerasjoner:

Dette er enkle, brukerdefinerte typer med et sett enumeratorer(verdier).

Enumeratorer er symbolske konstanter.

Scoped enum gir typesikkerhet på kjøpet.

For å kunne referere til en enumerator må vi først velge enumerasjon, scopet, den er definert i. Dette kalles å oppløse et scope.:: er scope resolution operator. Det er denne som brukes for å oppløse et scope.

For å opprette en scoped enum er syntakse:

Enum class Name {enumerator0, enumerator1, …}

Referanse til et objekt:

Benyttes &

Peker til et objekt:

Benyttes \*

En peker er egentlig bare en addresse til en variabel.

Vi får tak i addressen ved å bruke addresseoperatøren &.

For å da bruke et objekt eller funksjon som er en peker må man dereferere den før man kan få tak i det det den peker på. Dereferere vil si å få tak i det den peker på som er et objekt eller variabel. Da kan man gjøre e.g.(øving 8) (\*car).hasFreeSeats() eller car->hasFreeSeats()

Destruktør:

Denne gjør det motsatte av en konstruktør.

Lages med ~

Operator<<:

**friend** ostream**&** operator<<(ostream**&** os, **const** Person**&** person);

or

    ostream**&** operator<<(ostream**&** os, **const** Person**&** person);