



ОБОБЩЕННЫЕ СВЕДЕНИЯ ООП

ОБЪЕКТЫ И КЛАССЫ

Объектно-ориентированная программа строится как набор взаимодействующих **объектов**, а не функций. Функции, естественно, также присутствуют, но как соответствующие компоненты объектов. Объекты же являются основными структурообразующими сегментами (частями) программы.

Объекты содержат:

- - **функции**, необходимые для выполнения поступающих объекту команд,
- - **данные**, требующиеся для этих функций.



Каждый объект имеет тип, являясь экземпляром определенного класса, — термин «класс» по сути является синонимом термина «тип».

Класс — это составной структурированный тип, введенный программистом-пользователем, включающий в себя данные и функции, а также набор ограничений на доступ к этим данным и функциям. Класс описывает общие свойства (данные и функции) порождаемых объектов и предоставляет своего рода схему (шаблон) и механизм для создания объектов класса.



Объединение в классе данных и функций, работающих с этими данными в сочетании с ограничениями доступа называется *инкапсуляцией*.

Данные и функции называют компонентами класса или членами класса.

Говорят, что данные задают состояние объекта, а функции – его поведение.

Для компонентов класса используются и другие термины: для данных – поля или атрибуты, для функций – методы, функции-члены, функции-элементы; в современной терминологии чаще применяются «поля» и «методы».



В простейшем случае синтаксис определения класса следующий:

```
class Имя_класса{список_членов_класса};
```

где

- ▣ *Имя_класса* – произвольно выбираемый идентификатор;
- ▣ *список_членов_класса* – объявления и определения полей (типизированных данных) и принадлежащих классу методов (функций-элементов).



Класс позволяет ограничивать доступ к своим внутренним компонентам, представляя их как открытые (**public**), закрытые (**private**) и защищенные (**protected**).

Класс устанавливает четко определенный интерфейс для взаимодействия объектов этого типа с остальными сегментами программы. Закрытые коды или данные доступны только внутри этого объекта, т.е. методы класса имеют неограниченный доступ к полям класса независимо от того, закрыты поля или нет.



Для объявления объекта класса (экземпляра класса) используется конструкция

Имя_класса имя_объекта;

Например, пусть мы объявили класс CMoney:

```
class CMoney  
{ /* ... */ };
```

Тогда мы можем объявлять такие переменные:

```
CMoney t; // переменная  
CMoney *p; // указатель  
CMoney m[100]; // массив
```



```
1) struct date                                // дата
{
int month,day,year; }; // поля: месяц, день, год
void set(int,int,int);           // метод – установить дату
void get(int*,int*,int*);       // метод – получить дату
void next();                     //метод – установить следующую дату
void print();                   //метод – вывести дату
```

```
2) class complex                            // комплексное число
{
double re,im;
public:
double real()   {return(re);}
double imag()  {return(im);}
void set(double x,double y)   {re = x; im = y;}
void print()  {cout << "re = " << re; cout << "im = " << im;}
};
```

Объявление объектов:

```
date today, my_birthday;
date *point = &today;      // указатель на объект типа date
date clim[30];            // массив объектов
date &name = my_birthday
```



ОБРАЩЕНИЕ К ПОЛЯМ ОБЪЕКТА

1) С помощью “квалифицированных” имен:

имя_объекта. имя_данного

имя_объекта. имя_функции

Например:

```
complex x1,x2;
```

```
x1.re = 1.24;
```

```
x1.im = 2.3;
```

```
x2.set(5.1,1.7);
```

```
x1.print();
```



2) Второй способ доступа использует указатель на объект

указатель_на_объект->имя_компонента

```
complex *point = &x1; // или point = new complex;
```

```
point ->re = 1.24;
```

```
point ->im = 2.3;
```

```
point ->print();
```



ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №6

Целью лабораторной работы является получение практических навыков при использовании простых классов и объектов в языке C++.

Разработать алгоритм и программу, выполняющую следующие операции.

- 1) Создать класс, описывающий указанную в задании сущность и включающий не менее 4 ÷ 5 полей, в том числе наименование объекта.
- 2) Разработать набор 4 ÷ 5 методов, которые служат для обработки данных — обязательно включить в набор методы для ввода значений с клавиатуры, вывода на экран.
- 3) Создать в программе несколько переменных (объектов) с типом указанного класса и продемонстрировать работу методов класса.



ЗАДАНИЕ

<i>Вариант</i>	<i>Класс</i>
0	Автомобиль (модель, бензобак, передвижение, . . .)



В классе CL_car (Автомобиль) предусмотрим 5 полей:

string model - название модели,

double rasst - пройденное расстояние,

double benzobak – объем бензобака,

double rashod - расход бензина,

double speed - средняя скорость передвижения;



```
include <iostream.h>
#include <string.h>
#define LINE cout<<"-----\n"
using namespace std;

char str2[60];    /* для вывода кириллицы */
char* cyr(char* str1) {CharToOem(str1,str2); return str2;}

class CL_car {
string model;
double rasst, benzobak, rashod, speed;
public:
CL_car(string model) {// Constructor
benzobak=100.0; rasst = 0.0; rashod = 15.0; speed=65.0;
cout << " Constructor " << this << model << endl;
}
```



```

~CL_car()
{cout << " Destructor " << this << model << endl;} // Destructor
// Присвоить наименование
void SetName(string name)
{model = name;} // Ввести наименование с клавиатуры
void InpName()
{cout << sur(" Введите марку (для объекта ")<<this<< "): ";
cin >> model;}
void GetName()
{ cout << model << endl;} // Вывести марку автомобиля
// Заправка - добавить бензин – прототип, определение далее вне класса
void Zaprav(double benzin);
// Проехать - "пробег" – здесь прототип, определение далее вне класса
void Motion(double probeg);
// Вывести состояниеvoid Fields(){
cout << rasst << " " << benzobak << " " << speed << " " << model <<
endl;
printf("%5.1f %6.1f %5.1f  ",rasst,benzobak,speed); cout<<model<<endl;
}};

```



```
int main() {  
system("color f0"); // установить черный цвет  
    CL_car car1(" c1 "), car2(" c2 "), car3(" c3 ");  
car1.SetName(сyr("ПОБЕДА"));  
car2.SetName(сyr("Москвич"));  
car3.InpName();  
car1.Motion(160); car1.Fields();  
car2.Motion(110); car2.Fields();  
car3.Motion(200); car3.Fields();  
}
```




```
while (otvet) {           // цикл с выводом меню для отладки
cout << cyr(" 1. Пробег\n") ;
cout << cyr(" 2. Добавить бензин\n");
cout << cyr(" 3. Вывести состояние\n");
cout << cyr(" 4. Очистить экран\n");
cout << cyr(" 5. Выход\n");
cout << " > ";

cin >> kodm;             // ввод кода меню
switch(kodm) {
case 1:                  // Пробег
car1.Motion(555); break;
case 2:                  // Добавить бензин
car1.Zaprav(77); break;
case 3:                  // Вывести состояние
LINE;cout<<cyr("Пробег Запас Скорость Модель \n");LINE;
car1.Fields();
car2.Fields();
car3.Fields();
LINE; break;
case 4: system("cls"); break;
case 5: otvet = 0; break;
default: cout << cyr("Неверный код меню\n"); break;
}}
```



```
// Завершение работы – и посмотрим вызовы деструкторов ...
car1.GetName();
car2.GetName();
car3.GetName();
return 0;
}
```

```
// Проехать - "пробег" - Определение метода вне класса
void CL_car::Motion(double probeg){
    benzobak -= probeg/rashod;
    if (benzobak <= 35.)
        cout << model <<сyr(" В баке мало бензина: ") << benzobak << endl;
    rasst += probeg;
}
```

```
// Заправка - добавить бензин - Определение метода вне класса
void CL_car::Zaprav(double benzin){
    benzobak += benzin;
}
```



```

Constructor 0012FF44 c1
Constructor 0012FF14 c2
Constructor 0012FEE4 c3
Введите марку: ВОЛГА
160.0 89.3 65.0 ПОБЕДА
110.0 92.7 65.0 Москвич
200.0 86.7 65.0 ВОЛГА
1. Пробег
2. Добавить бензин
3. Вывести состояние
4. Очистить экран
5. Выход
> 3

```

```

-----
Пробег Запас Скорость Модель
-----
160.0 89.3 65.0 ПОБЕДА
110.0 92.7 65.0 Москвич
200.0 86.7 65.0 ВОЛГА
-----

```

```

1. Пробег
2. Добавить бензин
3. Вывести состояние
4. Очистить экран
5. Выход
> 1
1. Пробег
2. Добавить бензин
3. Вывести состояние
4. Очистить экран
5. Выход
> 3

```

```

-----
Пробег Запас Скорость Модель
-----
160.0 89.3 65.0 ПОБЕДА
110.0 92.7 65.0 Москвич
200.0 86.7 65.0 ВОЛГА
-----

```

```

1. Пробег
2. Добавить бензин
3. Вывести состояние
4. Очистить экран
5. Выход
> 5

```

```

ПОБЕДА
Москвич
ВОЛГА
Destructor 0012FEE4ВОЛГА
Destructor 0012FF14Москвич
Destructor 0012FF44ПОБЕДА
Press any key to continue

```

