

Технологии программирования

Доц. каф. «Медиаменеджмента и медиапроизводства» Евич
Л.Н.

Лекция 14. ООП в C++.

Инкапсуляция.

Инкапсуляция (encapsulation) - это механизм, который объединяет данные и код, манипулирующий этими данными, а также защищает и то, и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования.

Соккрытие информации – это формальный механизм, предотвращающий прямой доступ к внутреннему представлению типа класса из функций программы.

Ограничение доступа к членам задается с помощью секций тела класса, помеченных ключевыми словами `public`, `private` и `protected` – спецификаторами доступа.

Члены, объявленные в секции `public`, называются открытыми, а объявленные в секциях `private` и `protected` соответственно закрытыми или защищенными.

открытый член доступен из любого места программы.

понятие наследования.)



Лекция 14. Классы в C++.

```
//MyClass1.cpp
#include <iostream.h >

class MyClass {
int a;
public:
    MyClass() { a=5;} //конструктор
    void Show() { cout<< a; }
};

int main() {
    MyClass ob;
    ob.a=10;
    ob.Show();
    return 0;
}
```



Лекция 14. Классы в C++.

```
#include <iostream.h >
```

```
class MyClass {  
public:  
    MyClass() { a=10;} //конструктор  
    void Show() { cout<< a; }  
private:  
    int a;  
};
```

```
int main() {  
    MyClass ob; int k;  
    ob.a=10;           // Недопустимо  
    k=ob.a+3;        // Недопустимо  
    cout << ob.a;    // Недопустимо  
    return 0;  
}
```



Лекция 14. Классы в C++.

// Все действия с закрытыми свойствами класса реализуются через его методы.

```
#include <iostream.h >
class MyClass {
int a;
public:
    MyClass() { a=10;} //конструктор
    void Show() { cout<< a; }
};

int main() {
    MyClass ob;
    ob.a=10;           // Недопустимо
    ob.Show();
    return 0;
}
```



Лекция 14. Классы в C++.

```
//MyClass1.cpp
```

```
#include <iostream.h >
```

```
class MyClass {
```

```
private:
```

```
    int a;
```

```
public:
```

```
    MyClass() { a=10;} //конструктор
```

```
    void Show() { cout<< a; }
```

```
    void get(int x) {a=x; }
```

```
};
```

```
int main() {
```

```
    MyClass ob; int k;
```

```
    cin >> k;
```

```
    ob.get(k);
```

```
    ob. Show() ;
```

```
    return 0;
```

```
}
```



Лекция 14. Классы в C++.

Чтобы не было "покушений" на константность объекта, компилятор должен различать безопасные (те, которые не изменяют объект) и небезопасные (те, которые пытаются это сделать) функции-члены.

Проектировщик класса может указать, какие функции-члены не модифицируют объект, объявив их константными с помощью спецификатора `const`:

```
#include <iostream.h>
class MyClass {
private:
    int a;
public:
    MyClass(); //конструктор
    ~MyClass(); //деструктор
    void Show() const;
};

void MyClass::Show() const {
    cout << a << endl;
}
```

Лекция 14. ООП в С++.

Инкапсуляция.

Обычно, приватными делают все свойства класса, а публичными — его методы.

Класс, скрывающий информацию, оставляет открытыми только функции-члены, определяющие операции, с помощью которых внешняя программа может манипулировать его объектами; закрытый член доступен только функциям-членам и друзьям класса.

Класс, который хочет скрыть информацию, объявляет свои данные-члены закрытыми; защищенный член ведет себя как открытый по отношению к производному классу и как закрытый по отношению к остальной части программы.



Лекция 14. ООП в C++.

Наследование.

Наследование позволяет создавать производные классы (классы наследники), взяв за основу все методы и элементы базового класса (класса родителя).

Объекты производного класса могут свободно использовать всё, что создано и отлажено в базовом классе. При этом, мы можем в производный класс, дописать необходимый код для усовершенствования программы: добавить новые элементы, методы и т.д.. Базовый класс останется нетронутым.



Лекция 14. ООП в C++.

Наследование.

```
#include <iostream>
using namespace std;

class FirstClass // базовый класс
{
protected: // спецификатор доступа к элементу a
    int a;
public:
    FirstClass() {
        a = 0;
    }
    FirstClass( int x) {
        a = x;
    }
    void show () {
        cout << a << endl;
    }
};
```



Лекция 14. ООП в C++.

Наследование.

```
class FirstClass { // базовый класс
protected: // спецификатор доступа к элементу а
    int a;
public:
    FirstClass() { a= 0; }
    void show () { cout << a << endl; }
};
class SecondClass : public FirstClass { // производный класс
...
};
```


Способ доступа	Спецификатор в базовом классе	Доступ в производном классе
private	private protected public	нет private private
protected	private protected public	нет protected protected
public	private protected public	нет protected public



Лекция 14. ООП в C++.

Наследование.

```
#include <iostream>
using namespace std;
class FirstClass { // базовый класс
protected:      // спецификатор доступа к элементу a
    int a;
public:
    FirstClass() { a= 0; }
    FirstClass( int x) { a = x; }
    void show () { cout << a << endl; }
};
class SecondClass : public FirstClass { // производный класс
public:
    SecondClass() : FirstClass () // конструктор класса SecondClass вызывает конструктор класса FirstClass
    {}
    SecondClass(int b) : FirstClass (b) // inputS передается в конструктор с параметром класса FirstClass
    {}
    void ValueSqr () // возводит a в квадрат.
        // Без спецификатора доступа protected эта функция не могла бы изменить значение a
    { a*= a; }
};
```



Лекция 14. ООП в C++.

Наследование.

```
#include <iostream>
using namespace std;
class FirstClass { // базовый класс
protected:      // спецификатор доступа к элементу a
    int a;
public:
    FirstClass() { a= 0; }
    FirstClass( int x) { a = x; }
    void show () { cout << a << endl; }
};
class SecondClass : public FirstClass { // производный класс
public:
    SecondClass() : FirstClass () { } // конструктор класса SecondClass вызывает конструктор класса FirstClass
    SecondClass(int b) : FirstClass (b) { } // inputS передается в конструктор с параметром класса FirstClass
```

...
};

Конструкторы не наследуются, поэтому производный класс должен иметь собственные конструкторы.

Производный класс не может обратиться к конструктору с параметрами. Если конструкторы в производном классе не определены, при создании объекта сработает конструктор без аргументов базового класса. А если нам надо сразу при создании объекта производного класса внести данные, то для него необходимо определить свои конструкторы.

Лекция 14. ООП в C++.

Наследование.

```
#include <iostream>
using namespace std;
class FirstClass { // базовый класс
protected: // спецификатор доступа к элементу a
    int a;
public:
    FirstClass() { a= 0; }
    FirstClass( int x) { a = x; }
    void show () { cout << a << endl; }
};
class SecondClass : public FirstClass { // производный класс
public:
    SecondClass() : FirstClass () {}
    SecondClass(int b) : FirstClass (b) {}
    void ValueSqr () { a*= a; }
};
void main() {
    FirstClass Object1(3); // объект базового класса
    cout << "Object1 = ";
    Object1.show ();
    SecondClass Object2(4); // объект производного класса
    cout << "value Object2 = ";
    Object2.show (); // вызов метода базового класса
    Object2.ValueSqr(); // возводим a в квадрат
    cout << "квадрат value Object2 = ";
    Object2.show ();
    //Object1.ValueSqr(); // базовый класс не имеет доступа к методам производного класса
    cout << endl;
}
```

Лекция 14. ООП в C++.

Наследование.

- ✓ Наследование — это определение производного класса, который может обращаться ко всем элементам и методам базового класса за исключением тех, которые находятся в поле `private`;
- ✓ Производный класс еще называют потомком или подклассом, а базовый — родитель или надкласс; Синтаксис определения производного класса:

```
class Имя_Производного_Класса : специф.доступа Имя_Базового_Класса  
{ /*код*/ } ;
```

- ✓ Производный класс имеет доступ ко всем элементам и методам базового класса, а базовый класс может использовать только свои собственные элементы и методы.
- ✓ В производном классе необходимо явно определять свои конструкторы, деструкторы и перегруженные операторы присваивания из-за того, что они не наследуются от базового класса. Но их можно вызвать явным образом при определении конструктора, деструктора или перегрузки оператора присваивания производного класса, например таким образом (для конструктора):
Конструктор_Производного_Класса
(/*параметры*/) : **Конструктор_Базового_Класса** (/*параметры*/) { } .



Лекция 14. ООП в C++.

Полиморфизм.

Полиморфизм (polymorphism) (от греческого polymorphos) - это свойство, которое позволяет одно и то же имя использовать для решения двух или более схожих, но технически разных задач. Целью полиморфизма, применительно к объектно-ориентированному программированию, является использование одного имени для задания общих для класса действий.

Полиморфизм, характеризуется следующей фразой: «один интерфейс — множество методов».



Лекция 14. ООП в C++.

Полиморфизм.

Для изменения метода необходимо перегрузить его в потомке, т.е. объявить в потомке одноименный метод и реализовать в нем нужные действия.

В результате в объекте-родителе и объекте-потомке будут действовать два одноименных метода, имеющие разную кодовую реализацию и, следовательно, придающие объектам разное поведение.



Перегруженные методы класса потомка

```
#include <iostream>
using namespace std;
class FirstClass { // базовый класс
protected:
    int a;
public:
    FirstClass() { a= 0; }
    FirstClass( int x) { a = x; }
    virtual void show () { cout << a << endl; }
};
```

```
void main() {
    FirstClass Object1(3);
    cout << "Object1 = ";
    Object1.show ();
    SecondClass Object2(4);
    cout << "value Object2 = ";
    Object2.show (); // ВЫЗОВ МЕТОДА
                    ПРОИЗВОДНОГО КЛАССА
}
```

```
class SecondClass : public FirstClass { // производный класс
public:
    SecondClass() : FirstClass () {}
    SecondClass(int b) : FirstClass (b) {}
    virtual void show () { cout << "Функция производного класса"<< a << endl; }
};
```



Лекция 14. Классы в C++.

Задание 2

1. Добавить в класс четыре метода класса (get, set, любые)
2. Две внешние функции;
3. Проиллюстрировать в программе использование всех методов:
 - 1) Передача данных из программы в поля класса
 - 2) Из полей класса в программу
 - 3) С помощью внешнего метода обратиться к методам класса
 - 4) Организовать массив объектов. Передать данные в массив
4. Создать наследника с двумя конструкторами и двумя методами, один из которых переопределен от базового класса.
5. Проиллюстрировать работу наследника.

