

Объектно-ориентированное  
программирование.  
Лекции 3-4. Абстрактные типы данных и  
инкапсуляция

Макаров П. А.

7 и 14 октября 2022 г.

## Содержание

|          |                                                                                      |           |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Объекты, методы и инкапсуляция</b>                                                | <b>3</b>  |
| 1.1      | Определение, формы представления и основные свойства комплексных чисел . . . . .     | 3         |
| 1.2      | Подход к комплексным числам “ленивого” программиста C++ . . . . .                    | 3         |
| 1.3      | Подход к комплексным числам “ленивого” программиста Python . . . . .                 | 4         |
| 1.4      | “Самостоятельный” подход в C++ . . . . .                                             | 5         |
| 1.5      | Адрес объекта и ключевое слово <code>this</code> . . . . .                           | 5         |
| 1.6      | Механизм защиты. Ключевые слова <code>public</code> и <code>private</code> . . . . . | 5         |
| 1.7      | Простейшая инициализация объекта . . . . .                                           | 6         |
| 1.8      | Конструктор объекта . . . . .                                                        | 6         |
| 1.9      | Классы . . . . .                                                                     | 7         |
| 1.10     | Деструктор объекта . . . . .                                                         | 7         |
| <b>2</b> | <b>Статический полиморфизм</b>                                                       | <b>8</b>  |
| 2.1      | Перегрузка имён функций . . . . .                                                    | 8         |
| 2.2      | Переопределение символов стандартных операций . . . . .                              | 9         |
| 2.2.1    | Работа с перегруженными символами стандартных операций . . . . .                     | 9         |
| <b>3</b> | <b>Конструкторы</b>                                                                  | <b>10</b> |
| 3.1      | Конструктор по умолчанию . . . . .                                                   | 10        |

|           |                                                                                      |           |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.1.1     | Проблема определения объектов . . . . .                                              | 10        |
| 3.1.2     | Решение проблемы с помощью конструктора по<br>умолчанию . . . . .                    | 10        |
| 3.2       | Конструктор преобразования . . . . .                                                 | 11        |
| 3.2.1     | Приведение типов в C . . . . .                                                       | 11        |
| 3.2.2     | Обобщение процедуры преобразования типов и кон-<br>структор преобразования . . . . . | 11        |
| <b>4</b>  | <b>Ссылки</b>                                                                        | <b>12</b> |
| 4.1       | Определение ссылки . . . . .                                                         | 12        |
| 4.2       | Пример: Поиск элементов в массиве с помощью указателей                               | 12        |
| 4.3       | Пример: Поиск элементов в массиве с помощью ссылок . .                               | 12        |
| 4.4       | Ссылка как тип возвращаемого значения . . . . .                                      | 13        |
| <b>5</b>  | <b>Модификатор const и константные методы</b>                                        | <b>13</b> |
| 5.1       | Определение и назначение модификатора const . . . . .                                | 13        |
| 5.2       | Указатели на константу и константные указатели . . . . .                             | 14        |
| 5.3       | Константные ссылки . . . . .                                                         | 14        |
| 5.4       | Временные, анонимные объекты и константные ссылки . .                                | 14        |
| 5.5       | Константные методы . . . . .                                                         | 15        |
| 5.6       | Замечания о константных методах . . . . .                                            | 15        |
| <b>6</b>  | <b>Динамическая память и копирование объектов</b>                                    | <b>16</b> |
| 6.1       | Операции работы с динамической памятью . . . . .                                     | 16        |
| 6.2       | Конструктор копирования . . . . .                                                    | 16        |
| 6.2.1     | Динамические поля классов . . . . .                                                  | 16        |
| 6.2.2     | Пример ситуации, в которой происходит копирова-<br>ние объекта . . . . .             | 17        |
| 6.2.3     | Решение проблемы — конструктор копирования . .                                       | 17        |
| 6.3       | Неявные конструкторы . . . . .                                                       | 18        |
| <b>7</b>  | <b>Значения параметров по умолчанию</b>                                              | <b>18</b> |
| 7.1       | Значения параметров функций по умолчанию . . . . .                                   | 18        |
| 7.2       | Примеры прототипов функций со значениями параметров<br>по умолчанию . . . . .        | 19        |
| 7.3       | Полиморфизм конструкторов . . . . .                                                  | 19        |
| <b>8</b>  | <b>Заголовок класса и его реализация. Области видимости</b>                          | <b>19</b> |
| <b>9</b>  | <b>Инициализация членов класса в конструкторе</b>                                    | <b>20</b> |
| <b>10</b> | <b>Перегрузка операций функциями вне класса</b>                                      | <b>21</b> |

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 11 Дружественные функции и классы | 21 |
| 12 Статические поля и методы      | 22 |
| 12.1 Статические поля . . . . .   | 22 |
| 12.2 Статические методы . . . . . | 22 |
| 13 А как с этим в Python?         | 23 |
| 14 Контрольные вопросы и задания  | 24 |

# 1 Объекты, методы и инкапсуляция

Рассмотрим в качестве примера объекта комплексные числа.

## 1.1 Определение, формы представления и основные свойства комплексных чисел

$$\forall x, y \in \mathbb{R} \quad \exists z \in \mathbb{C} : z = (x, y). \quad (1)$$

$$z = x + iy, \quad i = \sqrt{-1}. \quad (2)$$

$$z = r(\cos \varphi + i \sin \varphi), \quad \forall r, \varphi \in \mathbb{R} : r \geq 0. \quad (3)$$

$$z = r e^{i\varphi}. \quad (4)$$

$$x = \operatorname{Re} z, \quad y = \operatorname{Im} z. \quad (5)$$

$$r = \operatorname{Mod} z = |z| = \sqrt{x^2 + y^2}. \quad (6)$$

$$\varphi = \operatorname{Arg} z = \arctan \frac{y}{x}. \quad (7)$$

## 1.2 Подход к комплексным числам “ленивого” программиста C++

---

```

1 #include <iostream>
2 #include <complex>
3
4 using namespace std;
5
6 int main() {
7     complex<double> z1;
8     z1 = 2;
9     z1 += complex<double>(0, 3);
10    cout << "z1 = " << z1 << endl;

```

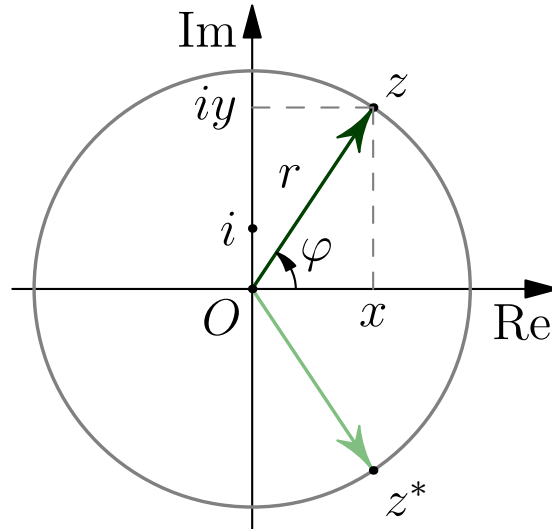


Рис. 1: Геометрическая интерпретация комплексных чисел

```

11     cout << "|z1| = " << abs(z1) << endl;
12     cout << "Arg(z1) = " << arg(z1) << endl << endl;
13
14     complex<double> z2(z1.real(), -z1.imag());
15     cout << "z2 = " << z2 << endl;
16     cout << "|z2| = " << abs(z2) << endl;
17     cout << "Arg(z2) = " << arg(z2) << endl;
18
19     return 0;
20 }

```

---

Листинг 1: Пример работы с комплексными числами на языке C++

### 1.3 Подход к комплексным числам “ленивого” программиста Python

---

```

1 import cmath
2
3 z1 = 2
4 z1 += 3j
5 print('z1 =', z1)
6 print('|z1| =', abs(z1))
7 print('Arg(z1) =', cmath.phase(z1), '\n')
8
9 z2 = z1.conjugate()
10 print('z2 =', z2)
11 print('|z2| =', abs(z2))
12 print('Arg(z2) =', cmath.phase(z2))

```

---

Листинг 2: Пример работы с комплексными числами на языке Python

## 1.4 “Самостоятельный” подход в C++

---

```
1 struct str_complex {
2     double re, im;
3     double modulo()
4         return sqrt(re*re + im*im);
5 };
```

---

Листинг 3: Пример структуры комплексного числа

---

```
1 double modulo(struct str_complex *c) {
2     return sqrt(c->re*c->re + c->im*c->im);
3 }
```

---

Листинг 4: Функция вычисления модуля в C

---

```
1 str_complex z;
2 z.re = 2.7;
3 z.im = 3.8;
4 double mod = z.modulo();
```

---

Листинг 5: Использование методов

---

## 1.5 Адрес объекта и ключевое слово this

---

```
1 struct str_complex {
2     double re, im;
3     double modulo()
4         return sqrt(this->re*this->re + this->im*this->im);
5 }
```

---

Листинг 6: Применение ключевого слова this

---

## 1.6 Механизм защиты. Ключевые слова public и private

---

```
1 struct str_complex {
2 private:
3     double re, im;
4 public:
5     double modulo()
6         return sqrt(re*re + im*im);
7 };
```

---

Листинг 7: Применение ключевых слов public и private

---

В чем проблема этого фрагмента кода?

## 1.7 Простейшая инициализация объекта

---

```
1 struct str_complex {
2 private:
3     double re, im;
4 public:
5     void set(double a_re, double a_im) {
6         re = a_re;
7         im = a_im;
8     }
9     double modulo()
10         return sqrt(re*re + im*im);
11 };
```

---

Листинг 8: Пример метода, инициализирующего объект

---

```
1 str_complex z;
2 z.set(2.7, 3.8);
3 double mod = z.modulo();
```

---

Листинг 9: Применение метода, инициализирующего объект

---

В чем проблема этого фрагмента кода?

## 1.8 Конструктор объекта

**Определение 1.** *Конструктор* — это метод, описывающий необходимый порядок действий при создании объекта данного типа. Имя конструктора совпадает с именем описываемого типа, а тип возвращаемого значения указывать нельзя.

---

```
1 struct str_complex {
2 private:
3     double re, im;
4 public:
5     str_complex(double a_re, double a_im) {
6         re = a_re;
7         im = a_im;
8     }
9     double modulo()
10         return sqrt(re*re + im*im);
11 };
```

---

Листинг 10: Описание конструктора объекта

---

```
1 str_complex z(2.7, 3.8);
2 double mod = z.modulo();
```

---

Листинг 11: Использование конструктора

---

```
1 double mod = str_complex(2.7, 3.8).modulo();
```

---

Листинг 12: Анонимные объекты

**Замечание 1.** В языке C++ любая переменная создается с помощью конструкторов.

---

```
1 int a(3); // int a = 3;
```

---

Листинг 13: Инициализация переменных и конструкторы

## 1.9 Классы

---

```
1 class Complex {
2     double re, im;
3 public:
4     Complex(double a_re, double a_im) {
5         re = a_re;
6         im = a_im;
7     }
8     double get_re()
9         return re;
10    double get_im()
11        return im;
12    double modulo()
13        return sqrt(re*re + im*im);
14    double argument()
15        return atan2(im, re);
16 };
```

---

Листинг 14: Реализация комплексного числа в виде класса

### 1.10 Деструктор объекта

**Определение 2.** *Деструктор* — это метод, вызов которого автоматически помещается компилятором в код программы в любой ситуации, когда объект прекращает своё существование.

---

```
1 class File {
2     int fd; // file descriptor
3 public:
4     File() { fd = -1; }
5     bool OpenRO(const char * name) {
6         fd = open(name, O_RDONLY);
7         return (fd != -1);
8     }
}
```

```
9     // ...
10    ~File() {
11        if (fd != -1) close(fd);
12    }
13};
```

---

Листинг 15: Класс File, инкапсулирующий дескриптор файла

## 2 Статический полиморфизм

### 2.1 Перегрузка имён функций

---

```
1 void print(int n) {
2     printf("%d\n", n);
3 }
4 void print(const char *s) {
5     printf("%s\n", s);
6 }
7 void print() {
8     printf("Hello, World!\n");
9 }
```

---

Листинг 16: Перегрузка имён функций

---

```
1 print(50);
2 print("Good day");
3 print();
```

---

Листинг 17: Использование перегруженных функций

**Замечание 2.** *Перегрузку имён функций необходимо использовать очень аккуратно, так как это может привести к неопределённому поведению (UB — Undefined Behavior).*

---

```
1 void f(const char *str)
2     printf("This is string: %s\n", str);
3 void f(float num)
4     printf("This is float-point number: %f\n", num);
```

---

Листинг 18: Пример определения перегруженных функций, приводящий к UB

В чем подвох?

---

```
1 f("string");
2 f(2.5);
3 f(1);
4 f(0);
```

---

Листинг 19: Вызовы функций, приводящие к UB



## 2.2 Переопределение символов стандартных операций

---

```
1 class Complex {
2     double re, im;
3 public:
4     Complex(double a_re, double a_im) {re = a_re; im = a_im;}
5     double get_re() return re;
6     double get_im() return im;
7     double modulo() return sqrt(re*re + im*im);
8     double argument() return atan2(im, re);
9     Complex operator+(Complex op2)
10    return Complex(re+op2.re, im+op2.im);
11    Complex operator-(Complex op2)
12    return Complex(re-op2.re, im-op2.im);
13    Complex operator*(Complex op2)
14    return Complex(re*op2.re-im*op2.im, re*op2.im+im*op2.re);
15    Complex operator/(Complex op2) {
16        double dvs = op2.re*op2.re + op2.im*op2.im;
17        Complex res((re*op2.re + im*op2.im)/dvs, (im*op2.re - re*
18                    op2.im)/dvs);
19    return res; }
20 };
```

---

Листинг 20: Пример: operator.cpp

### 2.2.1 Работа с перегруженными символами стандартных операций

---

```
1 a = b.operator+(c);
```

---

Листинг 21: Перегруженные операции (вариант 1)

---

```
1 a = b + c;
```

---

Листинг 22: Перегруженные операции (вариант 2)

---

```
1 Complex x(1, 0);
2 Complex y(0, 1);
3 double mod = (x + y).modulo();
```

---

Листинг 23: Перегруженные операции (реалистичный вариант)

Исключения:

1. тернарная условная операция  $a ? b : c$
2. операция прямого выбора поля структуры или класса .

## 3 Конструкторы

### 3.1 Конструктор по умолчанию

#### 3.1.1 Проблема определения объектов

Вернёмся к Листингу 14.

---

```
1 class Complex {
2     double re, im;
3 public:
4     Complex(double a_re, double a_im) {
5         re = a_re;
6         im = a_im;
7     }
8     double get_re()
9         return re;
10    double get_im()
11        return im;
12    double modulo()
13        return sqrt(re*re + im*im);
14    double argument()
15        return atan2(im, re);
16};
```

---

```
1 Complex z;
```

---

Листинг 24: Ошибка определения объекта

#### 3.1.2 Решение проблемы с помощью конструктора по умолчанию

---

```
1 class Complex {
2     double re, im;
3 public:
4     Complex() {
5         re = 0;
6         im = 0;
7     }
8     Complex(double a_re, double a_im) {
9         re = a_re;
10        im = a_im;
11    }
12    // ...
13};
```

---

Листинг 25: Перегрузка конструкторов

```
1 Complex z;
```

---

```
2 Complex a[50];
```

---

Листинг 26: Примеры использования

## 3.2 Конструктор преобразования

### 3.2.1 Приведение типов в C

---

```
1 int a = 5;
2 float b = 2.5;
3 double c = a + b;
```

---

Листинг 27: Простейший пример преобразования типов

$(\text{int}) \rightarrow (\text{float}) \rightarrow (\text{double})$

---

```
1 void f(float) {
2     // ...
3 }
4 f(2.8);
5 f(25);
```

---

Листинг 28: Второй пример преобразования типов

### 3.2.2 Обобщение процедуры преобразования типов и конструктор преобразования

$(\text{type A}) \rightarrow (\text{type B})$

Ключевое слово `explicit` запрещает компилятору использовать указанное преобразование для выполнения неявных преобразований.

---

```
1 Complex(double a) {
2     re = a;
3     im = 0;
4 }
```

---

Листинг 29: Пример приведения  $\mathbb{R} \rightarrow \mathbb{C}$

---

```
1 Complex u(2.5);
2 Complex v = 3.8;
3 void f(Complex a) {
4     // ...
5 }
6 f(2.7);
```

---

Листинг 30: Примеры использования конструктора преобразования

## 4 Ссылки

### 4.1 Определение ссылки

**Определение 3.** *Ссылка в C++ — это особый вид объектов данных, реализуемый путём хранения адреса объекта, но семантически эквивалентный самому объекту на который ссылается.*

---

```
1 int i;           // i - variable
2 int* p = &i;    // p - pointer to i
3 int& r = i;     // r - reference to i
4
5 i++;
6 (*p)++;
7 r++;
```

---

Листинг 31: Простейший пример на указатели и ссылки

### 4.2 Пример: Поиск элементов в массиве с помощью указателей

---

```
1 void max_min(float *arr, int len, float* min, float* max) {
2     int i;
3     *min = arr[0];
4     *max = arr[0];
5     for(i = 1; i < len; i++) {
6         if(*min > arr[i])
7             *min = arr[i];
8         if(*max < arr[i])
9             *max = arr[i];
10    }
11 }
```

---

Листинг 32: Реализация с помощью указателей

---

```
1 float a[500];
2 float min, max;
3 // ...
4 max_min(a, 500, &min, &max);
```

---

Листинг 33: Вызов функции

### 4.3 Пример: Поиск элементов в массиве с помощью ссылок

---

```

1 void max_min(float *arr, int len, float& min, float& max) {
2     int i;
3     min = arr[0];
4     max = arr[0];
5     for(i = 1; i < len; i++) {
6         if(min > arr[i])
7             min = arr[i];
8         if(max < arr[i])
9             max = arr[i];
10    }
11 }

```

---

Листинг 34: Реализация с помощью ссылок

---

```

1 float a[500];
2 float min, max;
3 // ...
4 max_min(a, 500, min, max);

```

---

Листинг 35: Вызов функции

## 4.4 Ссылка как тип возвращаемого значения

---

```

1 int& find_var(/* params */);
2 // ...
3 int x = find_var(/* params */) + 5;
4 find_var(/* params */) = 3;
5 find_var(/* params */) *= 10;
6 find_var(/* params */)++;
7 int y = ++find_var(/* params */);

```

---

Листинг 36: Применение ссылки в качестве возвращаемого значения

## 5 Модификатор `const` и константные методы

### 5.1 Определение и назначение модификатора `const`

**Определение 4.** *Ключевое слово `const` позволяет ввести именованные константы. Используемая при этом память не подлежит изменению.*

---

```

1 const int max_line_length = 100;    // C++ style
2
3 #define MAX_LINE_LENGTH 100        // C style

```

---

Листинг 37: Пример

Впервые ключевое слово `const` появилось в C++, но затем вошло и в стандарт языка C.

## 5.2 Указатели на константу и константные указатели

---

```
1 const char *p;           // p - pointer to constant
2 p = "A string";         // alright
3 *p = 'a';               // error!
4 p[5] = 'b';             // error!
```

---

Листинг 38: Указатели на константу

---

```
1 char buf[20];
2 char * const p = buf + 5; // p - constant pointer
3 p++;                     // error!
4 *p = 'a';               // alright
5 p[5] = 'b';             // alright
```

---

Листинг 39: Константные указатели

## 5.3 Константные ссылки

---

```
1 int i;
2 const int &r = i;       // r - reference to constant
3 int x = r + 5;         // alright
4 i = 7;                 // alright
5 r = 12;                // error!
6
7 const int j = 5;
8 int &jr = j;           // error!
9 const int &jcr = j;    // alright
```

---

Листинг 40: Константные ссылки

---

```
1 Complex operator+(const Complex & op2) {
2     return Complex(re + op2.re, im + op2.im);
3 }
```

---

Листинг 41: Применение константных ссылок (нужно сравнить с Листингом [20](#))

## 5.4 Временные, анонимные объекты и константные ссылки

---

```
1 Complex x, y;
2 // ...
3 Complex Imag_1(0,1);
4 y = x * Image_1;
```

---

Листинг 42: Исходный пример

---

```
1 y = x * Complex(0, 1);
```

---

Листинг 43: Пример анонимного объекта

---

```
1 Complex rez = x + y + z;    // operator+()
```

---

Листинг 44: Пример временного объекта

Свойства временных и анонимных объектов:

1. ограниченное время жизни;
2. на временный или анонимный объект нельзя ссылаться неконстантной ссылкой.

## 5.5 Константные методы

Для работы с константными объектами в C++ предусмотрены константные методы.

---

```
1 class C1 {
2     // ...
3     void method(int a, int b) const {
4         // ...
5     }
6 };
```

---

Листинг 45: Синтаксис описания константного метода

---

```
1 void f(const MyClass * p) {
2     p->my_method();
3 }
```

---

Листинг 46: Пример вызова метода константного объекта

## 5.6 Замечания о константных методах

**Замечание 3.** *Рекомендуется все методы, которые по своему смыслу не должны изменять состояние объекта, обязательно пометить как константные, разрешая этим вызывать их для константных объектов.*

**Замечание 4.** В теле константного метода недопускаются вызовы неконстантных методов для того же объекта.

**Замечание 5.** Внутри константного метода произвольного класса или структуры *C* указатель *this* имеет тип *const C \**.

## 6 Динамическая память и копирование объектов

### 6.1 Операции работы с динамической памятью

- Средства C: `malloc()`, `calloc()`, `realloc()`, `free()`;
- Средства C++: операции `new` и `delete`.

---

```
1 int *p1;
2 p1 = new int;
3
4 Complex *p2 = new Complex(2.7, 3.2);
5
6 delete p1, p2;
```

---

Листинг 47: Пример использования операций `new` и `delete`

---

```
1 int *p = new int[100];
2 delete [] p;
```

---

Листинг 48: Векторная форма операций `new` и `delete`

### 6.2 Конструктор копирования

#### 6.2.1 Динамические поля классов

---

```
1 class Class1 {
2     int *p;
3 public:
4     Class1() {
5         p = new int[20];
6     }
7     ~Class1() {
8         delete [] p;
9     }
10 };
```

---

Листинг 49: Пример класса, использующего динамический массив



## 6.2.2 Пример ситуации, в которой происходит копирование объекта

```
1 void f(Class1 x) {  
2     // ...  
3 }  
4  
5 int main() {  
6     // ...  
7     Class1 c;  
8     f(c);  
9     // ...  
10 }
```

Листинг 50: Передача объекта как параметра функции

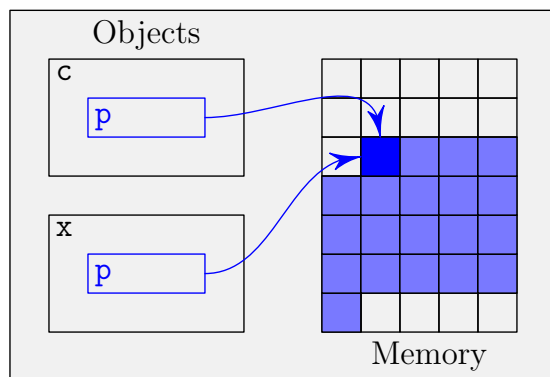


Рис. 2: Состояние памяти после копирования объекта c

## 6.2.3 Решение проблемы — конструктор копирования

```
1 class Class1 {  
2     int *p;  
3 public:  
4     Class1() {  
5         p = new int [20];  
6     }  
7     Class1(const Class1 & a) {  
8         p = new int [20];  
9         for(int i = 0; i < 20; i++)  
10            p[i] = a.p[i];  
11     }  
12     ~Class1() {  
13         delete [] p;  
14     }  
15 };
```

Листинг 51: Описание конструктора копирования в классе Class1

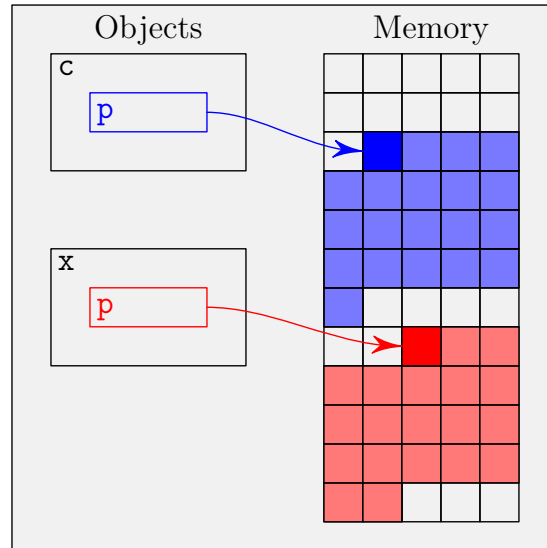


Рис. 3: Состояние памяти после вызова конструктора копирования

## 6.3 Неявные конструкторы

Компилятор C++ неявно генерирует два вида конструкторов:

- конструктор копирования;
- конструктор по умолчанию.

**Замечание 6.** *Отсутствие явного описания конструктора копирования не означает невозможности создания копии объекта! Для запрета возможности копирования объекта необходимо описать конструктор копирования явно в приватной части класса.*

**Замечание 7.** *Конструктор по умолчанию генерируется только в том случае, если программист не описал вообще ни одного конструктора.*

## 7 Значения параметров по умолчанию

### 7.1 Значения параметров функций по умолчанию

---

```
1 void f(int a = 3, const char * b = "string", int c = 5);
```

---

Листинг 52: Прототип функции

---

```
1 f(7, "name", 10);
2 f(7, "name");           // the same as f(7, "name", 5)
3 f(7);                  // the same as f(7, "string", 5)
4 f();                   // the same as f(3, "string", 5)
```

---

Листинг 53: Примеры вызова

**Замечание 8.** Все параметры функции, следующие в списке параметров за первым, имеющим значение по умолчанию, также должны иметь значение по умолчанию.

## 7.2 Примеры прототипов функций со значениями параметров по умолчанию

---

```
1 void f(int a, int b, int c);
2 void f(int a = 0, int b = 10, int c = 20);
3 void f(int a = 0, int b, int c = 20);
4 void f(int a = 0, int b = 10, int c);
5 void f(int a, int b = 10, int c = 20);
6 void f(int a = 0, int b = 10, int c);
7 void f(int a, int b, int c = 20);
8 void f(int a = 0, int b, int c);
9 void f(int a, int b = 10, int c);
```

---

Листинг 54: Корректные и некорректные примеры

## 7.3 Полиморфизм конструкторов

**Замечание 9.** Конструктор, допускающий вызов с разным количеством и типами параметров, может быть воспринят компилятором в разных ролях:

1. без параметров — конструктор по умолчанию;
2. с одним параметром, имеющим тип, отличный от описываемого — конструктор преобразования;
3. с одним параметром, имеющим тип “ссылка на описываемый класс или структуру” — конструктор копирования.

---

```
1 Complex(double a_re = 0, double a_im = 0) {
2     re = a_re;
3     im = a_im;
4 }
```

---

Листинг 55: Конструктор класса Complex

## 8 Заголовок класса и его реализация. Области видимости

---

```
1 class C1 {
2 // ...
3 public:
4     C1();
5     void f(int a, int b);
6     int g(const char * str) const;
7 };
```

---

Листинг 56: Пример заголовка класса

---

```
1 C1::C() {
2     // ...
3 }
4
5 void C1::f(int a, int b) {
6     // ...
7 }
8
9 void C1::g(const char * str) const {
10    // ...
11 }
```

---

Листинг 57: Пример реализации класса

## 9 Инициализация членов класса в конструкторе

---

```
1 class A {
2     // ...
3 public:
4     A(int x, int y) {
5         // ...
6     }
7 };
8
9 class B {
10     A a;
11 public:
12     B();
13 };
```

---

Листинг 58: Проблема

---

```
1 B::B() : a(2, 3) {
2     // ...
3 }
```

---

Листинг 59: Решение

**Замечание 10.** *Данным способом можно инициализировать любые поля, а не только поля типа класс.*

---

```
1 class Complex {
2     double re, im;
3 public:
4     Complex(double a_re, double a_im) : re(a_re), im(a_im) {}
5     Complex(double a_re) : re(a_re), im(0) {}
6     Complex() : re(0), im(0) {}
7     // ...
8 };
```

---

Листинг 60: Пример инициализации полей класса Complex в конструкторах

**Замечание 11.** *Инициализаторы полей должны следовать после двоеточия в том же порядке, в котором данные поля описаны в классе.*

## 10 Перегрузка операций функциями вне класса

---

```
1 Complex x, y;
2 // ...
3 y = x + 0.5;
4 y = 0.5 + x;
```

---

Листинг 61: Проблема при использовании метода Complex::operator+()

---

```
1 Complex operator+(const Complex& a, const Complex& b) {
2     return Complex(a.get_re() + b.get_re(), a.get_im() + b.
3         get_im());
3 }
```

---

Листинг 62: Решение проблемы

## 11 Дружественные функции и классы

---

```
1 class Complex {
2     friend Complex operator+(const Complex&, const Complex&);
3     // ...
4 };
5
6 Complex operator+(const Complex& a, const Complex& b) {
7     return Complex(a.re + b.re, a.im + b.im);
8 }
```

---

### Листинг 63: Пример дружественной функции

---

```
1 class A {
2     friend class B;
3     // ...
4 };
```

---

### Листинг 64: Пример дружественного класса

## 12 Статические поля и методы

### 12.1 Статические поля

**Определение 5.** *Статическое поле класса — это переменная, входящая в область видимости класса, время жизни которой совпадает с временем выполнения программы.*

---

```
1 class Cls {
2     // ...
3     static int the_static_field;
4     // ...
5 };
```

---

### Листинг 65: Декларация статического поля

---

```
1 int Cls::the_static_field = 0;
```

---

### Листинг 66: Определение (и инициализация) статического поля

**Замечание 12.** *Если описание класса вынесено в заголовочный файл, то определения статических полей обязательно необходимо поместить в файл реализации одного из модулей.*

---

```
1 Cls a;
2 a.the_static_field = 10;
3 Cls::the_static_field = 10;
```

---

### Листинг 67: Обращение к открытым статическим полям

### 12.2 Статические методы

**Определение 6.** *Статический метод — это метод, который, являясь методом класса и имея доступ к закрытым деталям его реализации, при этом вызывается независимо от объектов класса.*

---

```
1 class Cls {
2     static int TheStaticMethod(int a, int b);
3 };
```

---

Листинг 68: Декларация статического метода

---

```
1 Cls c;
2 c.TheStaticMethod(5, 10);
3 Cls::TheStaticMethod(5, 10);
```

---

Листинг 69: Обращение к статическому методу

**Замечание 13.** *Так как статический метод может быть вызван без объекта, то у него отсутствует неявный параметр `this`. Это означает, что статический метод не может обращаться к полям объекта и вызывать нестатические методы.*

Исключение. Статический метод может получить доступ к объекту своего класса в следующих случаях:

- при передаче объекта через один из параметров;
- при получении доступа к объекту через глобальные переменные;
- статическая функция может создать объект сама.

## 13 А как с этим в Python?

---

```
1 from math import sqrt
2
3 class Complex:
4     def __init__(self, re=0, im=0):
5         self.re = re
6         self.im = im
7
8     def modulo(self):
9         return sqrt(self.re*self.re + self.im*self.im)
10
11    def __str__(self):
12        return "{0},{1}".format(self.re, self.im)
13
14    def __add__(self, other):
15        re = self.re + other.re
16        im = self.im + other.im
17        return Complex(re, im)
18
19 z1 = Complex(1, 2)
```

```
20 z2 = Complex(2, 3)
21 #z2 = 2
22
23 print(z1+z2)
24 print((z1+z2).modulo())
```

---

Листинг 70: Несложный пример работы с комплексными числами с позиций ООП на языке Python

## 14 Контрольные вопросы и задания

1. Изучите самостоятельно механизм декорирования имён (name mangling) в C++. В чём его необходимость и как он связан с перегрузкой имён функций? Какие при этом потенциальные проблемы могут возникнуть при трансляции модульных программ? Как эти проблемы решают?
2. Разберитесь с особенностями переопределения в C++ следующих операций: присваивания =, += и т. п.; индексирования []; инкремента ++ и декремента --; косвенного выбора ->; вызова функций (); преобразования типа (type). Что такое функторы?
3. Найдите и самостоятельно изучите информацию об inline-функциях в C++.
4. Изучите исходный текст, приведённый в Листинге 70. Что вы можете сказать о принципе его работы? Что изменится (и почему?), если закомментировать строку 20 и раскомментировать строку 21?
5. Прочитайте официальную документацию о ссылках в языке Python. Что такое переменная в Python? Имеются ли в Python указатели?
6. Разберитесь с перегрузкой операций в языке Python.
7. Ознакомьтесь с переопределением (overriding) и перегрузкой (overloading) методов в Python. Как эти понятия соотносятся со статическим и динамическим полиморфизмом?