

Единичное наследование

Конструкторы, деструкторы и operator= не наследуются!!!

class < имя derived-cl > : < способ наследования > < имя base-cl > {...};

Пример:

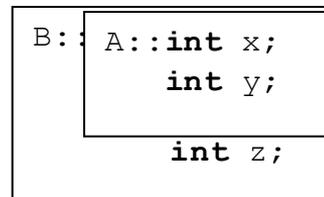
```
struct A { int x; int y; };  
.....
```

```
struct B : A { int z; };
```

```
class C : protected A { int z; };
```

```
A a;          A * pa;  
B b;          C c, * pc = &c;  
b.x = 1;      pc -> z; // ошибка: доступ к закрытому полю  
b.y = 2;      pc -> x; // ошибка: доступ к защищённому полю  
b.z = 3;      pa = ( A * ) pc;  
a = b;        pa -> x; // правильно: поле A::x – открытое
```

```
A a, *pa;  
B b, *pb;  
pb = &b;  
pa = pb;  
pb = ( B* ) pa;
```



Соккрытие имён

```
struct A {  
    int f ( int x , int y);  
    int g ();  
    int h;  
};
```

```
struct B : public A {  
    int x;  
    void f ( int x );  
    void h ( int x );  
};
```

.....

```
A a, *pa;
```

```
B b, *pb;
```

```
pb = &b;
```

```
pb -> f (1);           // вызывается B::f(1)
```

```
pb -> g ();           // вызывается A::g()
```

```
pb -> h = 1;         // Err.! функция h(int) – не L-value выражение
```

```
pa = pb;  pa -> f (1); // Err.! функция A::f(1) имеет 2 параметра
```

```
pb = &a;             // Err.! расширяющее присваивание // pb = (B*)&a
```

```
pb -> f (1);         // Возможна Err, если в f(1) используется x из B2
```

Видимость и доступность имен

Пример.

```
int x;  
void f (int a) { cout << " :: f " << a << endl; }
```

```
class A {  
    int x;  
public:  
    void f (int a) { cout << " A:: f " << a << endl; }  
};
```

```
class B : public A {  
public:  
    void f (int a) { cout << " B:: f " << a << endl; }  
    void g ();  
};
```

```
void B::g() {  
    f(1);           // вызов B::f(1)  
    A::f(1);  
    ::f(1);        // вызов глобальной void f(int)  
    //x = 2;       //ошибка!!! – осущ. доступ к закрытому члену класса A  
}
```

Вызов конструкторов базового и производного классов. Пример.

```
class A { ... };

class B : public A {
public:
    B ();
    B (const B &); // есть явно описанный конструктор копирования
    ...
};

class C : public A {
public:
    // нет явно описанного конструктора копирования
    ...
};

int main ( ) {
    B b1;           // A (), B ()
    B b2 = b1;     // A (), B (const B &)
    C c1;          // A (), C ()
    C c2 = c1;     // A (const A &), C (const C &)
    ...
}
```

Классы student и student5

```
class student {  
    char * name;  
    int year;  
    double est;  
public:  
    student ( char* n, int y, double e);  
    void print () const;  
    ~student ();  
};
```

```
class student5: public student {  
    char * diplom;  
    char * tutor;  
public:  
    student5 ( char* n, double e, char* d, char* t);  
    void print () const;  
    // эта print скрывает print из базового класса  
    ~student5 ();  
};
```

```
student5:: student5 ( char* n, double e, char* d, char* t) : student (n, 5, e) {  
    diplom = new char [strlen (d) + 1];  
    strcpy (diplom, d);  
    tutor = new char [strlen (t) + 1];  
    strcpy (tutor, t);  
}
```

```
student5 :: ~student5 () {  
  
    delete [ ] diplom;  
    delete [ ] tutor;  
}
```

```
void student5 :: print () const {  
    student :: print (); // name, year, est  
        cout << diplom << endl;  
    cout << tutor << endl;  
}
```

Использование классов student и student5

```
void f () {  
    student s ("Kate", 2, 4.18), * ps = & s;  
    student5 gs ("Moris", 3.96, "DIP", "Nick"), * pgs = & gs;  
  
    ps -> print();           // student :: print ();  
    pgs -> print();         // student5 :: print ();  
  
    ps = pgs;               // base = derived – допустимо с преобразованием по  
                           // умолчанию.  
    ps -> print();          // student :: print () – функция выбирается статически  
                           // по типу указателя.
```

Виртуальные методы

Метод называется **виртуальным**, если при его объявлении в классе используется квалификатор **virtual**.

Класс называется **полиморфным**, если содержит хотя бы один виртуальный метод.

Объект полиморфного класса называют **полиморфным** объектом.

Чтобы динамически выбирать функцию `print ()` по типу объекта, на который ссылается указатель, переделаем наши классы т.о.:

```
class student {...  
public:  
    ...  
    virtual void print ( ) const ;  
};  
class student5 : public student {...  
public:  
    ...  
    [virtual] void print ( ) const ;  
};
```

Тогда: `ps = pgs;`
`ps -> print();` // `student5 :: print ()` – ф-я выбирается динамически по типу
// объекта, чей адрес в данный момент хранится в указателе

Виртуальные деструкторы

Совет: для полиморфных классов делайте деструкторы виртуальными!!!

```
void f () {  
    student * ps = new student5 ("Moris", 3.96, "DIP", "Nick");  
    ...  
    delete ps; // вызовется ~student, и не вся память зачистится  
}
```

Но если:

```
virtual ~student (); и  
[virtual] ~student5 ();
```

то вызовется ~student5(), т.к. сработает динамический полиморфизм.

Механизм виртуальных функций (механизм динамического полиморфизма)

1. !Виртуальность функции, описанной с использованием служебного слова **virtual** не работает сама по себе, она начинает работать, когда появляется класс, производный от данного, с функцией с **таким же прототипом**.
2. Виртуальные функции выбираются по типу объекта, на который ссылается указатель (или ссылка).
3. У виртуальных функций должны быть одинаковые прототипы. Исключение составляют функции с одинаковым именем и списком формальных параметров, у которых тип результата есть указатель или ссылка на себя (т.е. соответственно на базовый и производный класс).
4. Если виртуальные функции отличаются только типом результата (кроме случая выше), генерируется ошибка.
5. Для виртуальных функций, описанных с использованием служебного слова **virtual**, с разными прототипами работает механизм сокрытия имен.

Абстрактные классы

Абстрактным называется класс, содержащий хотя бы одну **чистую виртуальную** функцию.

Чистая виртуальная функция имеет вид: **virtual** тип_рез имя (сп_фп) = 0;

Пример:

```
class shape {
public:
    virtual double area () = 0;
};
class rectangle: public shape {
    double height, width;
public:
    double area () {
        return height * width;
    }
};
class circle: public shape {
    double radius;
public:
    double area () {
        return 3.14 * radius * radius;
    }
};
```

```
#define N 100
....
shape* p [ N ];
double total_area = 0;
....
for (int i =0; i < N; i++)
    total_area += p[i] -> area();
....
```

Интерфейсы

Интерфейсами называют абстрактные классы, которые

- не содержат нестатических полей-данных, и
- все их методы являются открытыми чистыми виртуальными функциями.

Реализация виртуальных функций

```
class A {  
    int a;  
public:  
    virtual void f ();  
    virtual void g (int);  
    virtual void h (double);  
};
```

```
class B : public A {  
public:  
    int b;  
    void g (int);  
    virtual void m (B*);  
};
```

```
class C : public B {  
public:  
    int c;  
    void h (double);  
    virtual void n (C*);  
};
```

Тогда C c; ~ a vtbl для c ~ &A:: f
 pvtbl &B:: g
 b &C:: h
 c &B:: m
 &C:: n

```
C c;  
A *p = &c;  
p -> g (2); ~ (* ( p -> pvtbl [1]) ) (p, 2); // p = this
```

Виртуальные функции. Пример 1.

```
class X {  
public:  
    void g () {  
        cout << "X::g\n";  
        h ();  
    }  
    virtual void f() {  
        g ();  
        h ();  
    }  
    virtual void h () {  
        cout << "X::h\n";  
    }  
};
```

```
class Y : public X {  
public:  
    void g () {  
        cout << "Y::g\n";  
        h ();  
    }  
    virtual void f () {  
        g ();  
        h ();  
    }  
    virtual void h () {  
        cout << "Y::h\n";  
    }  
};
```

```
int main () {  
    Y b;  
    X *px = &b;  
    px -> f();    // Y::g  Y::h  Y::h  
    px -> g();    // X::g  Y::h  
    return 0;  
}
```

Виртуальные функции. Пример 2.

```
struct A {  
    virtual int f (int x, int y) {  
        cout << "A : :f (int, int) \n";  
        return x + y;  
    }  
    virtual void f ( int x ) {  
        cout << "A :: f( ) \n";  
    }  
};
```

```
struct B : A {  
    void f ( int x ) {  
        cout << "B :: f( ) \n";  
    }  
};
```

```
struct C : B {  
    virtual int f (int x, int y) {  
        cout << "C :: f (int, int) \n";  
        return x + y;  
    }  
};
```

```
int main () {  
    B b, *pb = &b;  
    C c;  
    A * pa = &b;  
    pa -> f (1);    // B::f();  
                pa -> f (1, 2); // A::f(int, int)  
    //pb -> f (1, 2); // Err.! Эта f не видна  
  
    A & ra = c;  
    ra.f(1,1);    // C::f(int, int)  
  
                B & rb = c;  
    //rb.f(0,0); // Err.! Эта f не видна  
    return 0;  
}
```

Виртуальные функции. Пример 3.

```
struct B {  
    virtual B& f () { cout << " f ( ) from B\n"; return *this;}  
    virtual void g (int x, int y = 7) { cout << "B::g\n"; }  
};  
  
struct D : B {  
    virtual D& f () { cout << " f ( ) from D\n"; return *this; }  
    virtual void g (int x, int y) { cout << "D::g y = " << y << endl; }  
};  
  
int main () {  
    D d;  
    B b1, *pb = &d;  
    pb -> f();           // f ( ) from D  
    pb -> g(1);         // D::g y = 7  
    pb -> g(1,2);      // D::g y = 2  
    return 0;  
}
```

Если значение параметра `y` по умолчанию будет в функции `g` класса `D`, а в базовом не будет, компилятор на вызов `pb -> g(1)` выдаст ошибку.