

Klasy

- Używaliśmy poprzednio typu zmiennej definiowanej przez użytkownika, tak zwanej struktury. Zawierała ona wiele składników w jednej całości. Składniki były innymi zmiennymi. Klasa to taka bardziej ogólna struktura. Oprócz różnych zmiennych może też zawierać funkcje.
- Pojęcie klasy czyli typu zmiennej, oraz obiektu, czyli zmiennej takiego typu jest obecnie centralnym pojęciem w wielu językach programowania.
- Wyobraźmy sobie, że w ramach naszego programu chcielibyśmy mieć funkcję, która wyświetla okno, z jakąś zawartością, gdzieś na ekranie. Funkcja, wyświetlająca takie okno musi wiedzieć, w którym miejscu je wyświetlić, jaki ma być rozmiar, jaki kolor tła, jaka czcionka, skąd wziąć zawartość.
- Z takim oknem związane są różne funkcje, na przykład przesunąć okno, zmniejsz okno, nadpisz zawartość itp.

Klasy

- Logiczne jest zgromadzenie tych wszystkich danych oraz operujących na nich funkcji (tak zwanych metod klasy) w jedną całość. Wyobraźmy sobie, że strukturę, reprezentującą książki, którą tworzyliśmy poprzednio chcemy rozbudować do klasy. Robimy to następująco:

```
class book
{
    char tytul [1000];
    char autor_nazw [50];
    char autor_imie [20];
    char wydawnictwo [1000];
    int cena;
    int rok_wyd;
    book *nast;
    book *poprz;
};
```

- Jak na razie nie jest to nic zawiłego. Jeżeli chcemy, możemy posługiwać się taką klasą tak jak strukturą. Ale możemy do niej dodać funkcje. Taką typową funkcją jest zapisanie konkretnej zawartości do zmiennych będących składnikami klasy.

Klasy

- Zauważmy że poprzednio, posługując się strukturą, musieliśmy dobrze wiedzieć, jak dane wewnątrz struktury są przechowywane, jak się nazywają. Zastąpimy to jedną funkcją

```
class book
{
    ...
    void zapisz_ksiazke(char tytul[], char autor_nazw[],
        char autor_imie[], char wydawnictwo[], int cena, int rok_wyd);
};
```

- Zauważmy, że wewnątrz definicji klasy funkcję składową tylko zadeklarowaliśmy. Definicja będzie gdzieś dalej. Tak się z reguły postępuje. Można jednak samą definicję też umieścić od razu w definicji klasy. Tak robimy, jeżeli taka definicja jest krótka, rzędu kilku linijek.
- Funkcje, których definicja znajduje się wewnątrz klasy traktowane są przez kompilator jako `inline`. Jeżeli nie chcemy funkcji `inline`, wynieśmy definicję na zewnątrz.

Klasy

- Jeżeli definicja funkcji składowej klasy znajduje się poza klasą, z reguły gdzieś poniżej, wygląda to następująco:

```
class book
{
    ...
    void zapisz_ksiazke(char tyt[], char nazw[],
                       char imie[], char wyd[], int c, int rok);
};
```

...

```
book::zapisz_ksiazke(char tytul[], char autor_nazw[],
                    char autor_imie[], char wydawnictwo[], int cena, int rok_wyd)
{
    strcpy(tytul, tyt);
    strcpy(autor_nazw, nazw);
    strcpy(autor_imie, imie);
    strcpy(wydawnictwo, wyd);
    cena = c;
    rok_wyd = rok;
}
```

Klasy

- Zwróćmy uwagę na operator przestrzeni nazw: `book::`. Jest jasne, jaka jest jego rola. Mówi nam, że następująca po nim nazwa odpowiada tej z klasy `book`. Konieczność stosowania tego operatora bierze się stąd, że zakres ważności nazw składników klasy (zmiennych i funkcji) ograniczony jest do danej klasy.
- Jest w tym różnica w porównaniu do zwykłych funkcji (nie będących składnikami klas). Dla zwykłych funkcji zakres ważności nazwy to cały plik, w którym funkcja jest zadeklarowana (od miejsca deklaracji).

Klasy

- Mając zdefiniowaną klasę możemy tworzyć zmienne tego typu. Takie zmienne, których typ jest klasą nazywają się obiektami. Obiekty, tak jak inne zmienne, mogą być statyczne lub dynamiczne. Na przykład, jeżeli wcześniej zdefiniowaliśmy klasę `book`, to możemy napisać

```
book a, b;  
...  
book *c;  
...  
c = new book;
```

- Utworzone zostały dwie zmienne typu `book` statyczne `a` i `b`, oraz zmienna dynamiczna, wskazywana przez wskaźnik `c`.
- Mając utworzone zmienne, możemy odnosić się do ich części składowych tak jak to robiliśmy w przypadku struktur:

```
a.rok_wyd = 1587;  
(*c).cena = 45000;  
strcpy((*c).tytul, "Teoria Grawitacji");  
b.zapisz_ksiazke( ... );
```

Klasy

- Uwaga: możemy odnosić się tylko do składników tak zwanych publicznych. Składniki mogą być też prywatne, nie są wtedy w ogóle widoczne poza obiektem. To jest ważny temat, i zajmiemy się nim niedługo.
- Przypomnijmy, że funkcje będące częściami składowymi klas nazywają się metodami klas.
- Wywołanie metody klasy zawsze zawiera w sobie obiekt wywołujący:

```
b.zapisz_ksiazke( ... );
```

- To jest zupełnie oczywiste. Funkcja musi wiedzieć, na jakich konkretnych danych ma działać. W powyższym przykładzie funkcji zapisującej konkretne wartości w zmiennych zawartych w obiekcie, funkcja musi wiedzieć, o który konkretny obiekt chodzi. Wszystkie obiekty tej samej klasy mają składowe o tych samych nazwach.

Klasy

- Metody klasy są jej częściami składowymi. Jeżeli tworzymy więc obiekty jakiejś klasy każdy z tych obiektów zawiera swoje części składowe, dane, oraz metody. Jeżeli chodzi o dane, to sprawa jest jasna, każdy obiekt ma swoje dane, konkretna wartość jest zapewne różna w różnych obiektach. Ale po co tym wszystkim obiektom własne kopie funkcji, które przecież są wszystkie identyczne?
- Oczywiście C++ bierze to pod uwagę. Nie jest to widoczne dla użytkownika, ale metody obiektów danej klasy przechowywane są w pamięci tylko w jednym egzemplarzu (inaczej niż dane, które każdy obiekt ma swoje). Kiedy wywoływana jest metoda dla dowolnego obiektu, tak naprawdę wywoływany jest ten jeden wspólny egzemplarz.

Klasy

- W takim razie pojawia się problem. Przecież metoda musi wiedzieć, który konkretny obiekt ją wywołał. Jeżeli jest to metoda `zapisz_ksiazke(...)`, to metoda musi wiedzieć, gdzie konkretnie przekazane dane zapisać. Rozwiązanie jest takie, że metoda, oprócz wszystkich argumentów, dostaje też „po cichu” wskaźnik na obiekt, który ją wywołał. Ten wskaźnik nazywa się `this`, i można się nim posługiwać.
- Wewnątrz klasy można stosować etykiety `public`, `private` oraz `protected`. Każdy składnik należy do jednej z tych kategorii. Składowe kategorii `public` są widoczne na zewnątrz klasy, tak jak składowe struktury. Składowe kategorii `private` i `protected` nie są widoczne na zewnątrz, i tylko metody danej klasy mogą na nich operować (zapisać, odczytać, czy wywołać, jeżeli jest to metoda).

Klasy

- Różnica pomiędzy `private` a `protected` jest subtelna, i nie będziemy jej teraz zgłębiać.
- Domyślna jest etykieta `private`. Etykiety można stosować wielokrotnie, każda jest aktywna aż do następnej.
- Cel tych etykiet jest jasny. Składowe publiczne, to interface, którym klasa komunikuje się z programem. Składowe prywatne to części mechanizmów wewnętrznych, które nie dotyczą zewnętrznego programu.
- Jeżeli chcemy docenić zalety pojęcia klasy wyobraźmy sobie duży program, który jest pisany przez wiele osób, i który musi być wspierany i unowocześniany cały czas. Jeżeli główne elementy programu zorganizowane są w obiektach, to różne klasy mogą pisać i się nimi zajmować różni ludzie. Jedynymi elementami klas, które trzeba konsultować pomiędzy sobą są elementy publiczne.

Klasy

- Podobnie, przy nowych wersjach programu, jeżeli klasa zachowuje niezmiennione składowe publiczne (czyli swój interfejs z programem), to można ją w programie podmienić. Nic się nie zmieni z punktu widzenia programu (choć nowa klasa może na przykład szybciej działać). Programista ma swobodę zmiany składowych prywatnych bez oglądania się na resztę programu.
- Stosowanie etykiet jest następujące:

```
class book
{
private:
    char tytul[100];
    char autor_nazw[50];
    ...
public:
    void zapisz_ksiazke( ... );
    ...
}
```

Klasy

- Składowe `tytul` i `autor_nazw` są prywatne (etykieta `private` nie jest nawet konieczna, prywatne jest domyślne), natomiast funkcja `zapisz_ksiazke()` jest publiczna. Program może zapisywać dane do obiektu posługując się tą funkcją, i tylko tak. Taki sposób komunikacji z obiektem jest przewidywalny i bezpieczny.
- Klasy z reguły zawierają specjalne funkcje, tak zwane konstruktor i destruktor. Nazwy nie oddają dokładnie funkcjonalności. Wiadomo, jakie instrukcje tworzą obiekty, i jakie je likwidują. Konstruktor jest funkcją wywoływaną automatycznie w momencie tworzenia obiektu. Z reguły jest wykorzystywana do nadania początkowych wartości zmiennym, także do ew. tworzenia potrzebnych zmiennych dynamicznych, będących składowymi klasy. Destruktor z kolei jest wywoływany automatycznie przy likwidacji obiektu. Typowo zajmuje się likwidacją zmiennych dynamicznych, które mogłyby być składowymi klasy.

Klasy

- Konstruktor ma taką samą nazwę jak klasa, a destruktor taką samą nazwę jak klasa, poprzedzoną znakiem `~`. Obie metody muszą być publiczne. Inaczej niż inne funkcje nie mają typu zwracanego. Na przykład:

```
class book
{
private:
    char tytul[100];
    char autor_nazw[50];
    ...
public:
    book();
    book(char tyt[]);
    book(char tyt[], char nazw[], char im[]);
    ~book(void);
    void zapisz_ksiazke( ... );
    ...
}
```

- Jak zwykle, definicje konstruktorów i destruktora znajdują się gdzieś poniżej.

Klasy

- Zauważmy, że w powyższym mamy kilka wersji konstruktora. Konstruktor klasy to funkcja która z reguły podlega przeładowaniu. Mając powyższe przeładowane wersje konstruktora możemy definiować obiekty tej klasy na różne sposoby:

```
book a; //powstaje obiekt bez żadnej inicjalizacji  
book b("Teoria Grawitacji"); //powstaje obiekt z zapisanym tytułem  
book c("teoria Grawitacji", "Newton", "Isaac");  
//powstaje obiekt z zapisanym tytułem i autorem
```

- Oczywiście wymaga to odpowiedniego zdefiniowania wszystkich wersji konstruktora:

Klasy

```
book::book(char tyt[])
{
    strcpy(tytul, tyt);
}
book::book(char tyt[], char nazw[], char im[])
{
    strcpy(tytul, tyt);
    strcpy(autor_nazw, nazw);
    strcpy(autor_imie, im);
}
```

- W naszej klasie `book` nie ma potrzeby definiowania destruktora. Niczego specjalnego nie trzeba robić przy usuwaniu z pamięci obiektu tej klasy.
- Posługując się klasami warto poszczególne klasy wydzielić do osobnych plików `*.cpp`. Nazwa pliku powinna być taka sama, jak nazwa klasy, i powinny mieć własne pliki nagłówkowe `*.h`.