



Grundlagen der Informatik und Programmierung 2

Objektorientierte Programmierung

Implementierungsdetails zu Klassen

Prof. Dr. Tom Vierjahn

Visual Computing (<https://vc.w-hs.de>)
Fachbereich Wirtschaft und Informationstechnik
Campus Bocholt

Sommersemester 2020



```
class StudentsList {
public:
    StudentsList(unsigned int count) { students_.reserve(count); }
    ~StudentsList() { students_.clear(); }

    void Enroll(const Student& s) { students_.push_back(s); }
    unsigned int NumStudents() const { return students_.size(); }
    void PrintStudent(unsigned int i) const {
        const Student& student = students_[i];
        printf("%d %s %s\n", student.id, student.first_name,
            student.last_name);
    }

private:
    std::vector<Student> students_;
};
```

student.hpp:

```
#ifndef STUDENT_HPP_  
#define STUDENT_HPP_  
  
struct Student {  
    unsigned int id;  
    char first_name[46];  
    char last_name[46];  
};  
  
#endif // STUDENT_HPP_
```

students_list.hpp (Auszug):

```
class StudentsList {  
public:  
    StudentsList(unsigned int count);  
    ~StudentsList();  
  
    void Enroll(const Student& s);  
    unsigned int NumStudents() const;  
    void PrintStudent(unsigned int i) const;  
  
private:  
    std::vector<Student> students_;  
};
```

students_list.cpp (Teil 1):

```
#include "students_list.hpp"

StudentsList::StudentsList(unsigned int count) {
    students_.reserve(count);
}

StudentsList::~~StudentsList() { students_.clear(); }

void StudentsList::Enroll(const Student& s) { students_.push_back(s); }
```

students_list.cpp (Teil 2):

```
unsigned int StudentsList::NumStudents() const {
    return students_.size();
}

void StudentsList::PrintStudent(unsigned int i) const {
    const Student& student = students_[i];
    printf("%d %s %s\n", student.id, student.first_name, student.last_name);
}
```

main.cpp:

```
#include "students_list.hpp"

int main(int argc, char** argv) {
    StudentsList enrolled_students(50);

    enrolled_students.Enroll({199100001, "Jane", "Appleseed"});
    enrolled_students.Enroll({199100002, "John", "Doe"});
    enrolled_students.Enroll({199100003, "J. Random", "Student"});

    for (unsigned int i = 0; i < enrolled_students.NumStudents(); ++i) {
        enrolled_students.PrintStudent(i);
    }
}
```

- ▶ Gegeben sei die Klasse `ClassName`.

Standard-Konstruktor:

```
ClassName();
```

Copy-Konstruktor:

```
ClassName(const ClassName&);
```


- ▶ Gegeben sei die Klasse `ClassName`.

Zuweisungsoperator:

```
ClassName& operator=(const ClassName&);
```

Destruktor:

```
~ClassName();
```

```
class Foo {  
    public:  
        Foo(){};  
        Foo(int bar, int baz) : bar_{bar}, baz_{baz} {}  
  
    private:  
        int bar_{0};  
        int baz_{1};  
}
```

- ▶ structs sind in C++ classes mit öffentlichen Attributen und Methoden.

```
struct Foo {  
    int bar;  
};
```

```
class Foo {  
    public:  
        int bar_;  
};
```

- ▶ Dementsprechend können structs in C++
Konstruktoren, Destruktoren, Operatoren und Methoden haben.

- ▶ Aufteilung auf Dateien
- ▶ spezielle Memberfunktionen
- ▶ Initialisierung von Membervariablen
- ▶ struct = class

Prof. Dr. Tom Vierjahn

► E-Mail: tom.vierjahn@w-hs.de

Visual Computing

► Web: <https://vc.w-hs.de>

► YouTube: Visual Computing WH

► Twitter: @VisComputingWH

Westfälische Hochschule

Fachbereich Wirtschaft und Informationstechnik

Campus Bocholt



Veröffentlicht unter der Creative-Commons-Lizenz

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

SS 2020 – GIP2: Objektorientierte Programmierung – Implementierungsdetails zu Klassen –  – Dateiversion 20. April 2020,

17:22 – Seite 13