



UNIVERSIDAD TECNICA
FEDERICO SANTA MARIA

Departamento de Electrónica

Clases en C++

Agustín J. González
ELO329

Clases y objetos en C++

- El concepto de clase y objeto ya visto para Java no cambia en C++. Estos conceptos son independientes del lenguaje.
- Lenguaje: en los textos de C++ es común referirse a los atributos como los **miembros dato** de la clase y a los métodos como **miembros función**.
- Mientras en Java todos los objetos son creados y almacenados en el Heap (o zona de memoria dinámica), en C++ los objetos se pueden ubicar en stack (determinada a tiempo de compilación) o en memoria dinámica (solicitada a tiempo de ejecución).
- Al definir un objeto estáticamente, éste es creado inmediatamente. En java definimos sólo el nombre y para crear el objeto usamos new.
- Para crear objetos en el heap en C++, usaremos punteros a objetos que, como en Java, crearemos con new.

Estructura Básica de programas C++

- En C++ es recomendado separar en distintos archivos la definición de una clase de su implementación.
- Se crea un archivo de encabezado “clase.h”, en él podemos la **definición de la clase**, es decir los prototipos de métodos y los atributos.
- En otro archivo “clase.cpp” ponemos la **implementación** de cada método. En éste debemos incluir el archivo de encabezado “clase.h”
- Podemos implementar varias clases por archivo y un .h puede tener la definición de varias clases, pero se recomienda hacer un .h y un .cpp por clase.

Estructura de archivos

Estilo Java

```
import java.util.*;

class Employee {
    public Employee(String n, double s){
        name = n;
        salary = s;
    }
    public String getName() {
        return name;
    }
    public double getSalary() {
        return salary;
    }
    public void raiseSalary(double byPercent) {
        double raise = salary * byPercent / 100;
        salary += raise;
    }
    private final String name;
    private double salary;
}
```

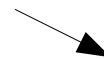
Employee.h



Estilo C++

```
class Employee {
public:
    Employee (string n, double s);
    string getName();
    double getSalary();
    void raiseSalary(double byPercent);
private:
    Const String name;
    Doubel salary;
};
```

Employee.cpp



```
#include "Employee.h"
Employee::Employee(string n double s) {
    name = n;
    Salary = s;
}
string Employee::getName(){
    Return name;
}
double Employee::getSalary(){
    Return salary;
}
// el resto .....
```

Ejemplo: Definición de Clase Point

- En: Point.h

```
class Point {  
public:  
    void Draw();  
    void MoveTo( int x, int y );  
    void LineTo( int x, int y );  
private:  
    int m_X;  
    int m_Y;  
};
```

Métodos

Atributos

Ojo ; delimitador de
definición de tipo.
Igual a definir en C:

```
struct amigo {  
    string nombre;  
    Int edad;  
};
```

Calificadores de Acceso Público y Privado: es similar a Java

- Los miembros precedidos por el calificador public son visibles fuera de la clase
 - por ejemplo, un miembro público es visible desde el main(), como es el caso de cin.get(), cin es el objeto, get es la función de acceso público.
 - Valor definido por omisión en estructuras.
- Los miembros precedidos por el calificador private quedan ocultos para funciones o métodos fuera de la clase. **Valor usado por omisión en clases.**
- Miembros precedidos por protected pueden ser accedidos por miembros de la misma clase y clases derivadas.
- Las clases y funciones amigas (más adelante) tienen acceso a todo.
- Cuadro Resumen (√ significa que sí tiene acceso)

Calificador	Miembros de su clase	Friend	Clases derivadas	Otros
Privado o ausente	√	√		
Protected	√	√	√	
Public	√	√	√	√

Ejemplo: Clase Automóvil

- Imaginemos que queremos modelar un automóvil:
 - Atributos: marca, número de puertas, número de cilindros, tamaño del motor
 - Operaciones: fijar y obtener número de puertas, entrada y despliegue de atributos, partir, parar, revisar_gas

Clase Automóvil

```
class Automobile {  
    public:  
        Automobile();  
        void Input();  
        void set_NumDoors( int doors );  
        void Display();  
        int get_NumDoors();  
  
    private:  
        string Make;  
        int   NumDoors;  
        int   NumCylinders;  
        int   EngineSize;  
};
```


Clasificación de Funciones Miembros en una Clase

- Un “**accesor**” es un método que retorna un valor desde su objeto, pero no cambia el objeto (sus atributos). Permite acceder a los atributos del objeto.
- Un **mutador** es un método que modifica su objeto
- Un **constructor** es un método con el mismo nombre de la clase que se ejecuta tan pronto como una instancia de la clase es creada.
- Un **destructor** es un método el mismo nombre de la clase y una virgulilla (~) antepuesta. Ej.: ~Automobil()

—————→
Ejemplo...

Clase Automóvil

```
class Automobile {
public:           // public functions
    Automobile();           // constructor
    void Input();           // mutador
    void set_NumDoors( int doors ); // mutador
    void Display();        // accesor
    int get_NumDoors();    // accesor
    ~Autiomobile();       // Destructor

private:        // private data
    string Make;
    int  NumDoors;
    int  NumCylinders;
    int  EngineSize;
};
```

Creando y accediendo un Objeto

```
void main()
{
    Automobile myCar;

    myCar.set_NumDoors( 4 );
    cout << "Enter all data for an automobile: ";
    myCar.Input();

    cout << "This is what you entered: ";
    myCar.Display();

    cout << "This car has "
         << myCar.get_NumDoors()
         << " doors.\n";
}
```

Constructores: Similar a Java

- Un constructor se ejecuta cuando el objeto es creado, es decir tan pronto es definido en el programa. Ej. Esto es antes de la función `main()` en el caso de objetos globales y cuando una función o método es llamado en el caso de datos locales.
- En ausencia de constructores, C++ define un construcción por omisión, el cual no tiene parámetros.
- Debemos crear nuestro constructor por defecto si tenemos otros constructores.
- Si definimos un arreglo de objetos, el constructor por defecto es llamado para cada objeto:

```
Point drawing[50]; // calls default constructor 50 times
```

Implementación de Constructores

- Un constructor por defecto para la clase Point podría inicializar X e Y:

```
class Point {  
public:  
    Point() { // función inline  
        m_X = 0;  
        m_Y = 0;  
    } // Ojo no va ; aquí, es el fin del método.  
private:  
    int m_X;  
    int m_Y;  
};
```

Funciones Out-of-Line

- Todos los métodos deben ser declarados (el prototipo) dentro de la definición de una clase.
- La implementación de funciones no triviales son usualmente definidas fuera de la clase y en un archivo separado, en lugar de ponerlas in-line en la definición de la clase.
- Por ejemplo para el constructor Point, la implementación “of-line”:

```
Point::Point() {  
    m_X = 0;  
    m_Y = 0;  
}
```

- El símbolo :: permite al compilador saber que estamos definiendo la función Point de la clase Point. Este también es conocido como operador de resolución de alcance.

Clase Automobile (revisión)

```
class Automobile {
    public:
        Automobile();
        void Input();
        void set_NumDoors( int doors );
        void Display() const;
        int get_NumDoors() const; // usamos const cuando el método
                                // no cambia atributos.

    private:
        string Make;
        int    NumDoors;
        int    NumCylinders;
        int    EngineSize;
};
```

Implementaciones de las funciones de Automobile

```
Automobile::Automobile() {  
    NumDoors = 0;  
    NumCylinders = 0;  
    EngineSize = 0;  
}
```

```
void Automobile::Display() const {  
    cout << "Make: " << Make  
        << ", Doors: " << NumDoors  
        << ", Cyl: " << NumCylinders  
        << ", Engine: " << EngineSize  
        << endl;  
}
```


Implementación de la Función de entrada

```
void Automobile::Input() {  
    cout << "Enter the make: ";  
    cin >> Make;  
    cout << "How many doors? ";  
    cin >> NumDoors;  
    cout << "How many cylinders? ";  
    cin >> NumCylinders;  
    cout << "What size engine? ";  
    cin >> EngineSize;  
}
```

Sobrecarga del Constructor

- Como en Java, múltiples constructores pueden existir con diferente lista de parámetros:

```
class Automobile {  
public:
```

```
    Automobile();
```

```
    Automobile( string make, int doors,
```

```
        int cylinders, int engineSize=2); // esta notación
```

```
        // señala que este argumento es opcional,
```

```
        // equivale a tener 2 constructores en Java.
```

```
    Automobile( const Automobile & A );
```

```
    // copy constructor
```

Invocando a un Constructor

// muestra de llamadas a constructores:

```
Automobile myCar;           // Automobile()
```

```
Automobile yourCar("Yugo",4,2,1000);
```

```
Automobile hisCar( yourCar );
```

Implementación de un Constructor

```
Automobile::Automobile( string p_make, int doors,  
                        int cylinders, int engineSize ) // ojo no va =2  
{  
    Make = p_make;  
    NumDoors = doors;  
    NumCylinders = cylinders;  
    EngineSize = engineSize;  
}
```

Constructor con Parámetros (2)

- Algunas veces puede ocurrir que los nombres de los parámetros sean los mismos que los datos miembros:

```
NumDoors = NumDoors;    // ??
```

```
NumCylinders = NumCylinders; // ??
```

- Para hacer la distinción se puede usar el calificador `this` (palabra reservada), el cual es un puntero definido por el sistema al objeto actual:

```
this->NumDoors = NumDoors;    // en Java era this._____
```

```
this->NumCylinders = NumCylinders;
```

Lista de Inicialización

- Usamos una lista de inicialización para definir los valores de las miembros datos en un constructor. Esto es particularmente útil para miembros objetos y obligado para miembros constantes:

```
Automobile::Automobile( string make, int doors, int cylinders,  
int engineSize) : Make(make), NumDoors(doors),  
NumCylinders(cylinders), EngineSize(engineSize)
```

```
{
```

```
// notar asignación previa al cuerpo.
```

```
// Esta es la forma obligada de inicializar
```

```
// atributos constantes const
```

```
}
```

Destruyores

- Una diferencia importante con Java es la presencia de destructores. Lo más cercano en Java es el método `finalize()` de la clase `Object`.
- Java tiene un proceso de “recolección de basura” por lo que hace los destructores innecesarios.
- En C++ el **destructor se invoca en forma automática** justo antes que la variable sea inaccesible para el programa.
- El método destructor no tiene parámetros, se llama igual que la clase y lleva un signo `~` como prefijo.
- Ej: `Automobile::~~Automobile() {}` // éste se podría omitir en clase `Automobile`.