UCZYSZ.EDUKACJA | uczysz.pl

Mapa drogowa OOP dla języka C++

Od pierwszego obiektu do elastycznego kodu

08

Wyjątki

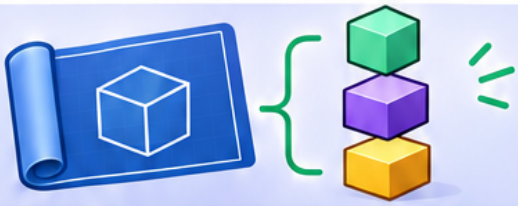
Pozwalają zgłaszać i obsługiwać błędy, np. niepoprawne dane. throw zgłasza problem, a try i catch umożliwiają reakcję.



07

Szablony

Uwalniają klasy i funkcje od jednego typu danych. Ten sam plan może działać dla różnych typów.



06

Abstrakcja

Skupia uwagę na tym, co obiekt robi. Klasy abstrakcyjne i funkcje czysto wirtualne tworzą wspólny kontrakt.



05

Polimorfizm

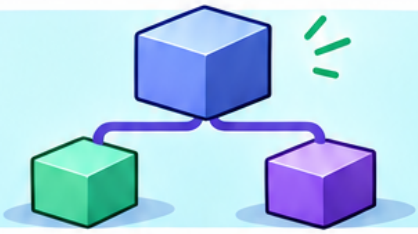
Dzięki funkcjom wirtualnym obiekty klas pochodnych reagują na to samo wywołanie na różne sposoby.



04

Dziedziczenie

Pozwala przekazywać cechy i zachowania klasom „dzieciom". Modyfikator protected udostępnia elementy także klasom pochodnym.



03

Przyjaźń

Otwiera pancerz dla zaufanych funkcji i klas. Słowo friend daje im dostęp do elementów prywatnych i chronionych.



02

Hermetyzacja

Zamyka dane w bezpiecznym pancerzu i pozwala korzystać z nich przez kontrolowane operacje.



01

Klasy, obiekty, konstruktory

Tworzą grunt i powołują obiekty do życia. Klasa jest planem, obiekt — jego realizacją, a konstruktor nadaje obiektowi stan początkowy.

