

Лекція 5. Відношення між класами: відкрите успадкування.

План

1. Типи відношень між класами і об'єктами
2. Відношення “is a” та “has a”
3. Специфікатори при спадкуванні
4. Просте відкрите спадкування
5. Спеціальні методи при спадкуванні
6. Приховування/відкриття імен: using
7. Відкрите та закрите спадкування: різниця

Література

Питання 1. Типи відношень між класами:
Гради Буч Глава 3. Класи і об'єкти

Питання 2. Відношення “is a” та “has a”
[Солтер, Клепер С++ для професіоналів с.92](#)

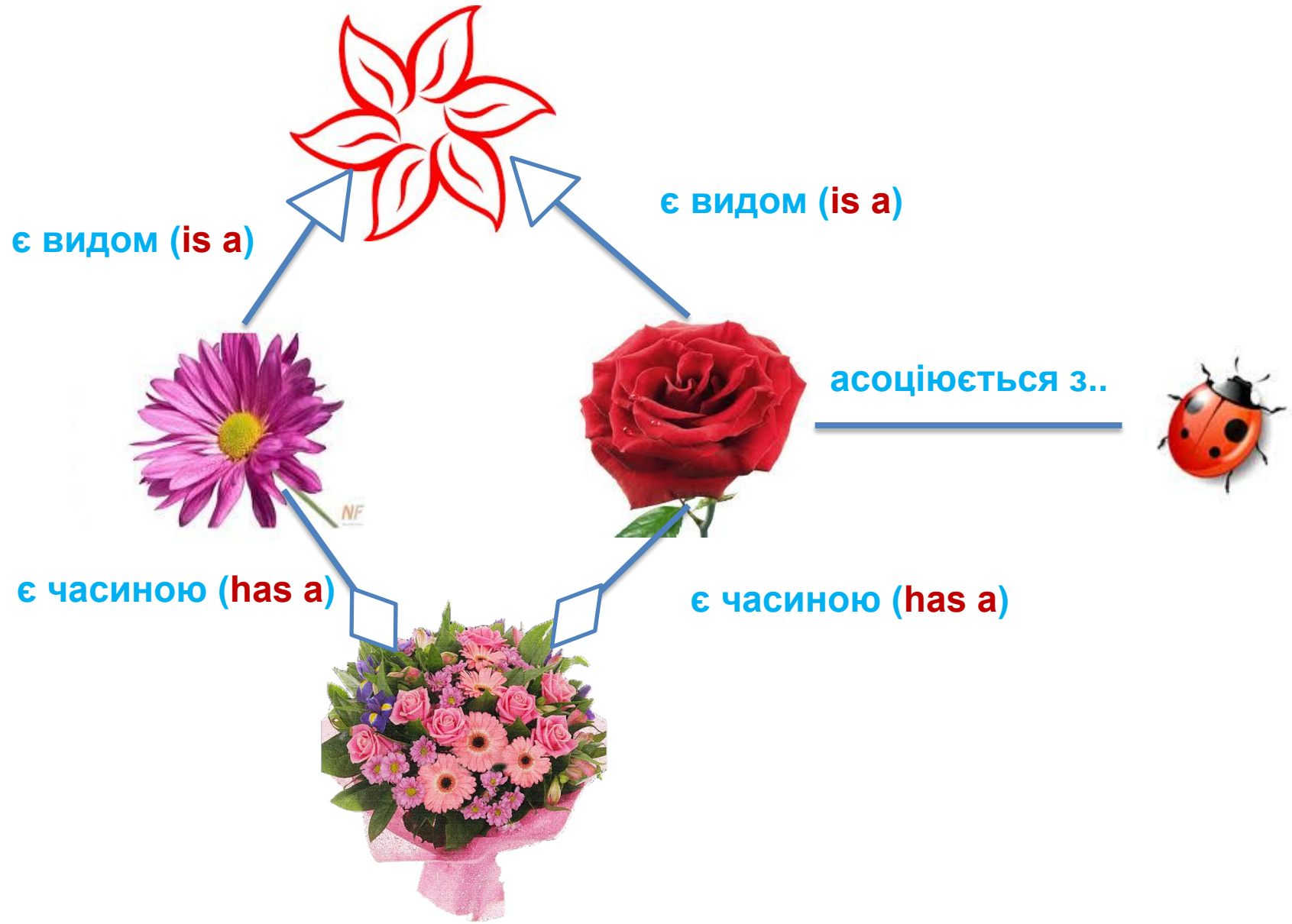
Питання 3. Види спадкування
Тимотти Бадд. Глава 6. Успадкування
Глава 9. Повторне використання коду
Глава 10. Підкласи і підтипи
Глава 11. Заміщення та уточнення

Майерс. [Глава 6 Наследование и объектно-ориентированное проектирование](#)

[Правило 32: Используйте открытое наследование для моделирования отношения «является»](#)

[Правило 33: Не скрывайте унаследованные имена](#)

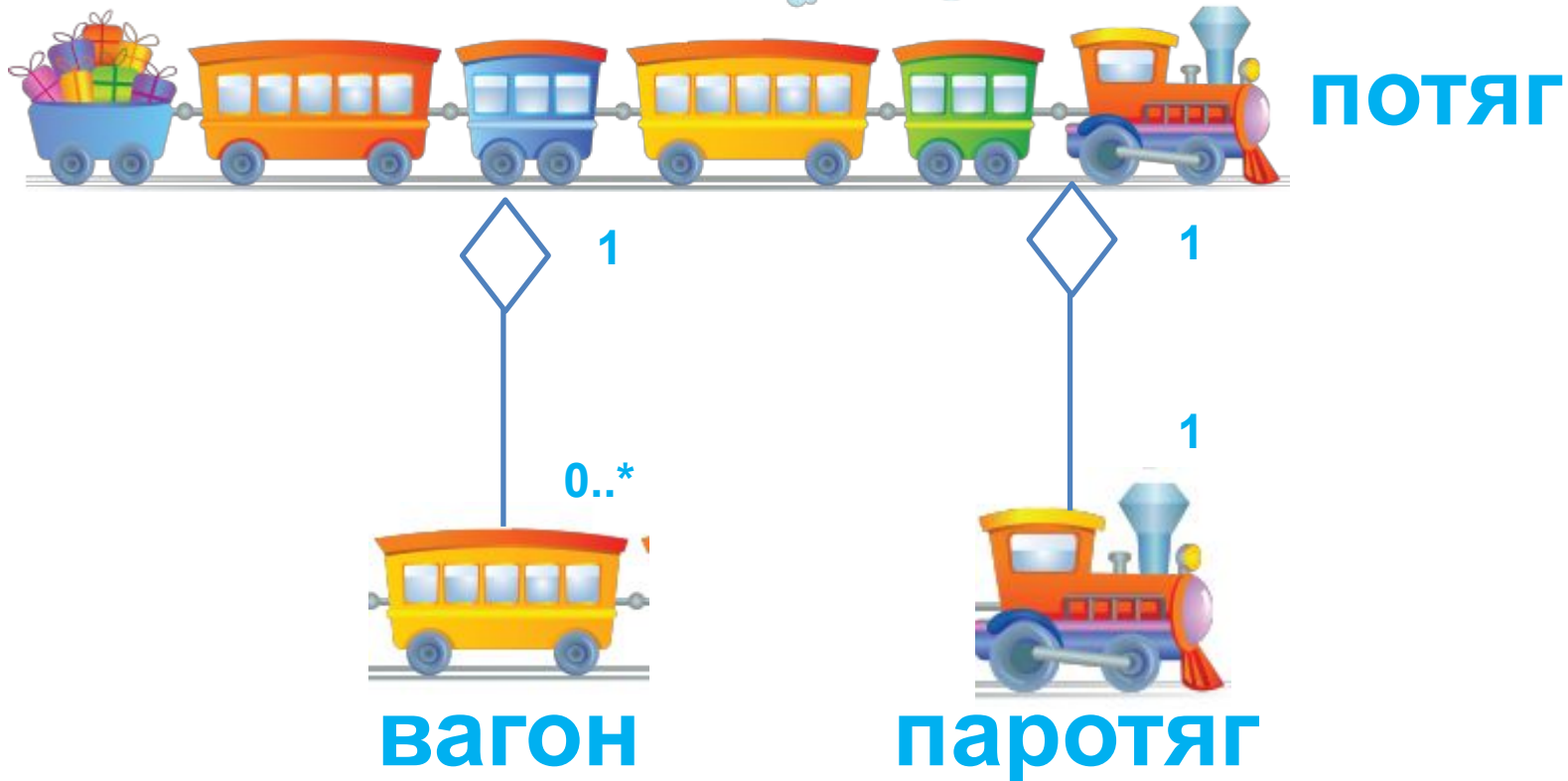
Типи відношень між класами



Типи відношень між класами



Потужність відношень



Основні види потужностей це:

- Один до одного;
- Один до багатьох;
- Багато до багатьох;

Відношення залежності

Залежністю – називають відношення **використання**, згідно з яким зміна в специфікації одного елемента може вплинути на поведінку іншого елемента, що його використовує, причому зворотно не обов'язково.

Найчастіше залежності застосовуються при роботі з класами, щоб відобразити в сигнатурі операції той факт, що один клас використовує інший як аргумент.

Відношення агрегації

Агрегацією – називають відношення **включення**, коли клас А включає в себе об'єкти (показчики на об'єкти) класу В. Його ще називають відношенням частина/ціле або **“has a”**.

Композиція – частинний і більш сильний випадок агрегації, коли зі знищенням цілого знищуються частини.

Клас-агрегат вміщує колекцію показчиків на екземпляри класів-частин.

Клас-комполит вміщує колекцію екземплярів агрегованого класу.

Відношення узагальнення

Узагальненням називається відношення **класифікації** між загальною сутністю, **суперкласом** (батьківським) і більш спеціалізованим різновидом цієї сутності, що називають **підкласом** чи **нащадком**.

Узагальнення називають зв'язком “**is a**”, від англ. **is a kind of**. Троянда **is a kind of** (це є вид) квітки.

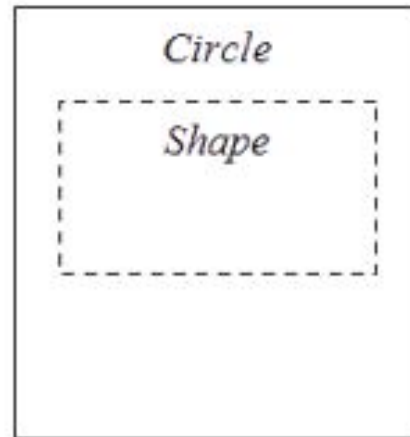
Узагальнення і наслідування (спеціалізація) – це протилежні напрямки одного відношення.

Наявність механізму спадкування відрізняє **об'єктно-орієнтовані** мови від просто **об'єктних**.

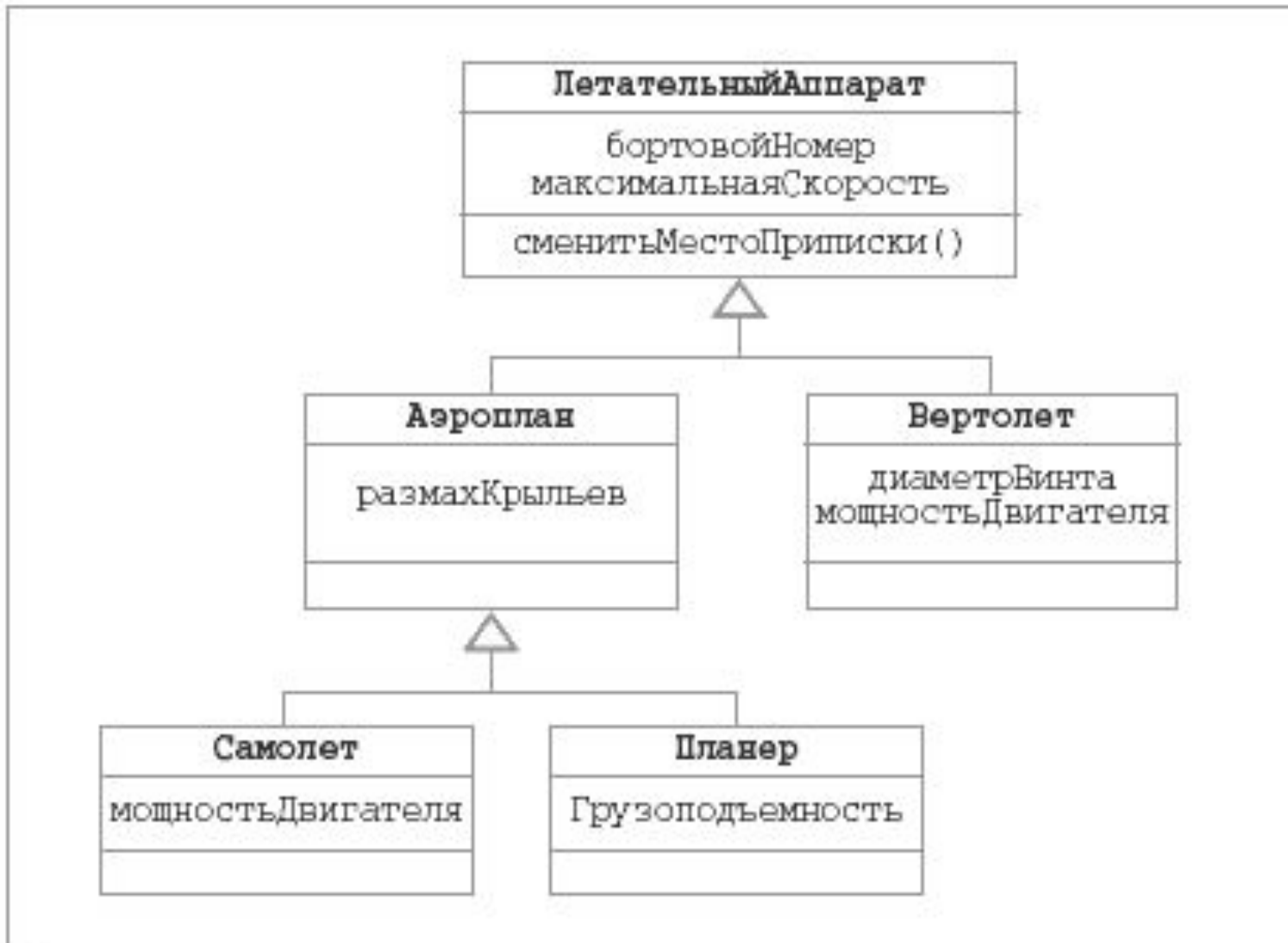
Спадкування – відношення обернене до узагальнення

Клас-нащадок **повторює** структуру і поведінку **іншого** класу (одночне спадкування) або **других** (множинне спадкування) [Буч, гл. 2]

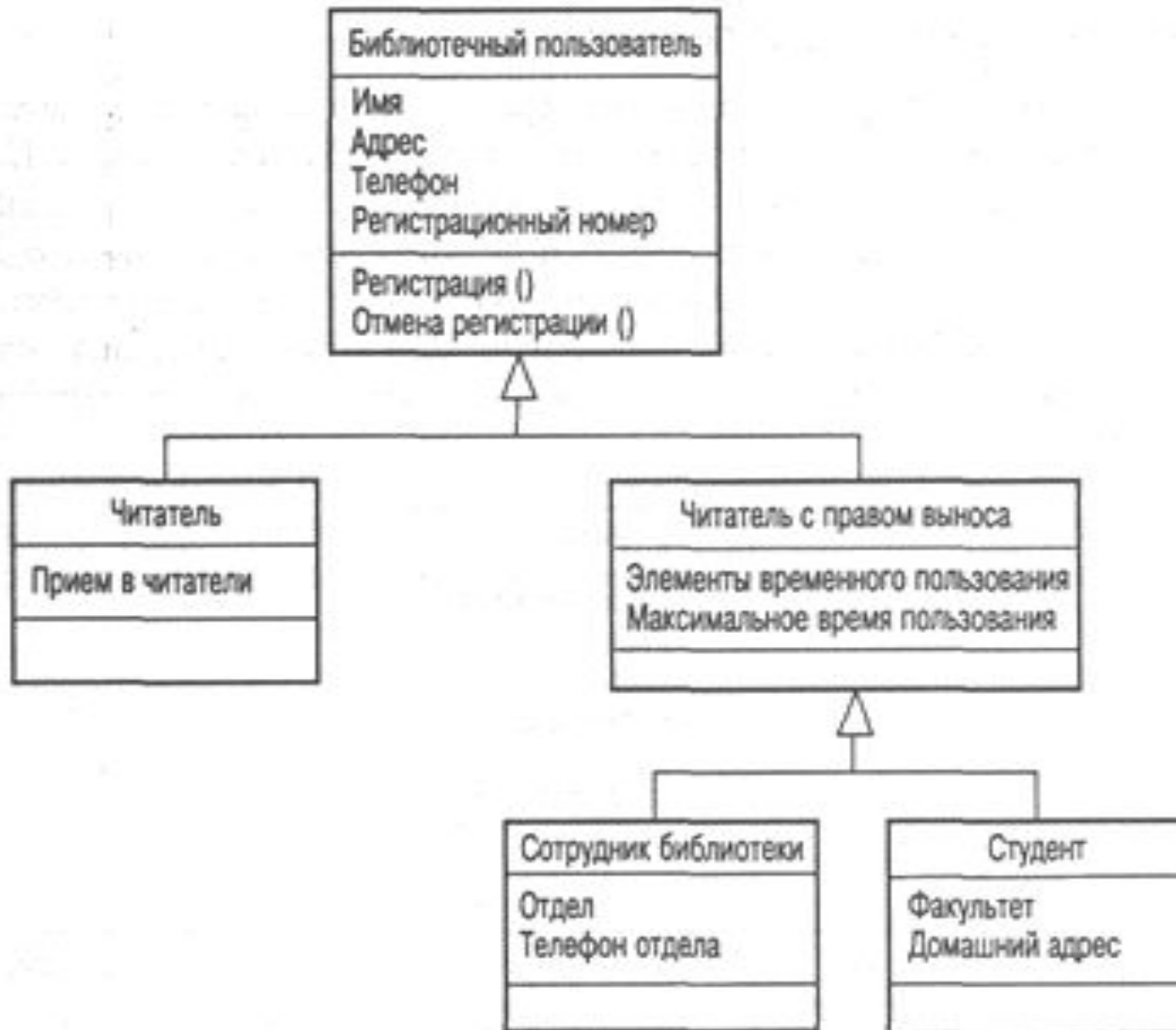
Клас-нащадок наслідує (**вміщує**) всі поля та методи батьківського класу, хоча може мати і власні.



Приклади зображення спадкування



Приклади зображення спадкування



Принцип підстановки

Відкрите наслідування встановлює між класами відношення “є”: клас нащадок є різновидом базового класу.

Всюди де використовується об'єкт базового класу дозволяється використовувати об'єкт похідного класу. Дане положення називається **принципом підстановки**

Синтаксис спадкування

```
class Base
```

```
{
```

```
    //оголошення базового класу
```

```
};
```

```
class Derived : специфікатор_доступу
```

```
Base [, специфікатор_доступу Base2, ... ]
```

```
{
```

```
    //оголошення класу нащадка
```

```
};
```

Специфікатори доступу

```
class Base
{ private: int a;
  protected: int b;
  public: int c;
};
```

При **public** члени базового зберігають свою доступність

```
class Derived1 : public Base
{... // A недоступний
    // B - protected член класу Derived1
    // C - public член класу Derived1 };
```

При **protected** члени базового отримують доступність відповідного специфікатора

```
class Derived2: protected Base
{... // A недоступний
    // B і C - protected члени класу Derived2 };
```

Приватні члени базового класу завжди недоступні!!!

```
class Derived3: private Base
{... // A недоступний
    // B і C - private члени класу Derived3};
```

Поля і методи при спадкуванні

- ❑ Клас-нащадок **успадковує** всі **поля** та **методи** батьківського класу
- ❑ Якщо у батьківському класі поле чи метод **приватний**, то нащадок **не має** до нього **доступу**
- ❑ Допускається не тільки **успадкування** методів базового класу, але також **додавання нових** і **перевизначення** існуючих методів
- ❑ Якщо ім'я поля (методу) у похідному і базовому класі співпадають, говорять про **перевизначення** або **перекриття**. Для звернення до змінної базового класу використовують **::**

Поля при спадкуванні

```
class Base
```

```
{public: int a, b; };
```

```
//поля базового класу
```

```
class Derived : public Base
```

```
{public: int b, c; };
```

```
//власні поля нащадка
```

```
Derived d;
```

```
d.a = 1;
```

```
d.Base::b = 2; //b – перевизначена тому
```

```
звернення через ::
```

```
d.b = 3; d.c = 4;
```

```
Base *bp = &d; // Перетворимо покажчик на  
клас Derived у покажчик на Base
```

Методи при спадкуванні

```
class A
```

```
{public: void f();};
```

```
class B : public A
```

```
{};
```

// Клас B є безпосереднім базовим класом для класу C, а клас A – непрямим базовим класом для класу C

```
class C : public B
```

```
{public: void f();
```

```
    void ff(); };
```

```
void C::ff()
```

```
{ f(); // Виклик функції f() з класу C
```

```
  A::f(); // Виклик функції f() з класу A
```

```
  B::f(); } // Виклик функції A::f() тому що у класі B
```

функцію f() не визначено

Спеціальні методи при спадкуванні

- Клас-нащадок успадковує всі поля методи батьківського класу крім:
 - Конструкторів
 - Деструктора
 - Операції присвоєння
- Основне правило: у конструкторі нащадка потрібно ініціалізувати власні змінні, а для наслідуваних даних - викликати конструктор базового класу

Конструктори при спадкуванні

- Якщо в конструкторі **похідного** класу явно **не викликається** конструктор **базового** класу, то компілятор сам викликає **конструктор за замовчуванням** базового класу
- Якщо необхідно викликати конструктор базового класу такого ж виду, то **конструктор вказується в рядку його ініціалізації**
- Тіло конструктора **базового** класу завжди виконується **раніше** тіла конструктора **похідного** класу

Деструктори при спадкуванні

- ❑ Деструктор похідного класу не вимагає явно викликати деструктор базового класу. У деструкторі похідного класу компілятор автоматично генерує виклики базових деструкторів
- ❑ Тіло деструктора похідного класу завжди виконується раніше тіла деструктора базового класу

Знищення в оберненому порядку до створення:

```
constructor class Base
constructor class Derived
destructor class Derived
destructor class Base
```

Приклад

```
class Base
```

```
{public: int a, b;
```

```
    Base (int a=0, int b=0){this->a = a; this->b = b;  
        cout << "constructor class Base" << endl;}
```

```
    ~Base() {cout << "destructor class Base" << endl;}; };
```

```
class Derived : public Base
```

```
{ public: int c;
```

```
    Derived (int a=0, int b=0, int c =0): Base (a, b) //явний
```

```
виклик конструктора базового класу
```

```
    {this->c = c; //присвоєння власних змінних
```

```
    cout << "constructor class Derived" << endl;};
```

```
    ~Derived (){cout << "destructor class Derived" << endl;};};
```

```
Derived d; //у main
```

```
constructor class Base  
constructor class Derived  
destructor class Derived  
destructor class Base
```

Операція копіювання

```
class Base
```

```
{public: int a, b;
```

```
    Base& operator = (const Base &t)
```

```
    { this->a = t.a; this->b = t.b;
```

```
    cout << "operator = Base" <<endl;
```

```
    return *this;};};
```

```
class Derived : public Base
```

```
{public: int c;
```

```
    Derived& operator = (const Derived &t)
```

```
    { this->Base::operator = (t);
```

```
      this->c = t.c;
```

```
      cout << "operator = Derived" <<endl;
```

```
      return *this;}; };
```

Головна «фішка» - це виклик батьківської операції з операції класу-нащадку, причому в функціональній формі

Операція копіювання

```
int main()
{ Base b1, b2; //змінні базового класу
  Derived d1,d2; //змінні похідного класу
  cout<<"b1 = b2"<<endl;
  b1 = b2; //операція = базового класу
  cout<<"d1 = d2"<<endl;
  d1 = d2; //операція = похідного класу
  cout<<"b2 = d1"<<endl;
  b2 = d1; //базовий = похідний:
           принцип підстановки
  return 0;}
```

Операція бінарна, лівий об'єкт поточного класу **b2 = d1**;
Для **лівого** (базового) викликається операція = **базового**
класу, об'єкт **d1 зрізається** до об'єкту базового класу

Оголошення доступу using

```
class Base
{public:
    void f();
    void f(int n);
};
```

```
class Derived : private Base
{public:
    Base::f; // Обидві функції Base::f() та
    Base::f(int) будуть публічними
};
```

Оголошення доступу using

```
class Base  
{public:  
    void f();};
```

```
class Derived : private Base  
{ public:  
    void f(int n);  
    Base::f; }; // Помилка
```

Доступ до члену базового класу не може бути скориговано в похідному класі, якщо в ньому, в той же час, визначається член з тим же ім'ям.

Оголошення доступу using

Доступ до члену базового класу в похідних класах можна змінити, згадавши його ім'я в похідному класі (використанням ключового слова `using` або без нього). Такий запис називається **оголошення доступу**.

```
class Base
{public:
    int n;
};
```

```
class Derived : private Base
{ public:
    Base::n; }; // За замовчуванням n
був би приватним членом класу Derived
```

Приховування імен

```
class Base {
private:
    int x;
public:
    void mf1();
    void mf1(double);};
class Derived : public Base {
public:
    void mf1();};
int x;
d.mf1(); // викликається Derived::mf1
d.mf1(x); // помилка! Derived::mf1 приховує
Base::mf1(double)
```

Відкриття доступу

```
class Base {  
private:  
    int x;  
public:  
    void mf1();  
    void mf1(double);};  
class Derived : public Base {  
public:  
    using Base::mf1;  
    void mf1();};  
  
int x;  
d.mf1(); // викликається Derived::mf1  
d.mf1(x); // викликається Base::mf1(double)
```

Правила відкриття/приховування імен

Вживання того ж самого імені функції у похідному класі приховує всі реалізації цієї функції у базовому.

Правило 33: Не приховуйте успадковані імена

Директива `using` дозволяє змінити видимість окремих функцій і членів базового класу, однак змінити видимість **приватних** даних неможливо.

Закрите та відкрите спадкування



Правило 32: Використовуйте відкрите успадкування для моделювання відношення «це є»