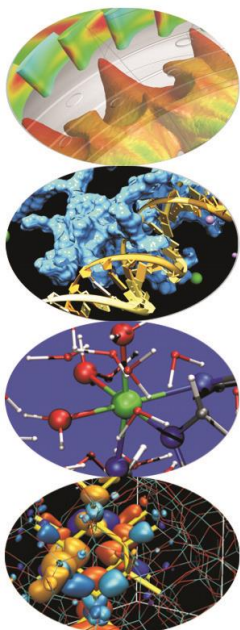
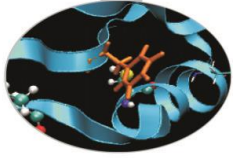


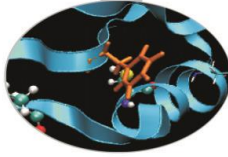
# Le Classi II Parte



# Indice



- **Il qualificatore const**
- **Le funzioni friend**
- **Il puntatore this**
- **Gli operatori new e delete**
- **I membri static**
- **La composizione di classi**



# Le classi ed il qualificatore `const`

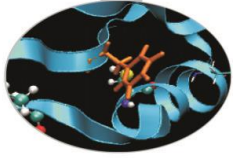
- Il qualificatore **`const`** serve per evitare che un *oggetto* o un *dato membro* di una classe venga modificato all'interno del programma. Una *funzione* dichiarata come `const`, invece, *non* può modificare oggetti e dati membro di una classe.
- *Funzioni membro costanti*: devono contenere il qualificatore `const` sia nel prototipo

```
tipo_restituito nome_funzione (lista_argomenti) const;
```

che nella definizione:

```
tipo_restituito nome_funzione (lista_argomenti) const{  
    corpo della funzione  
}
```

- Gli *oggetti costanti* possono chiamare **solo** *funzioni membro costanti*, mentre gli *oggetti non costanti* possono invocare *ogni tipo di funzione*. Questo spiega perché sia buona abitudine dichiarare `const` tutte le funzioni membro che *non* modificano gli oggetti.
- L'unica funzione membro *non costante* che può essere chiamata da un oggetto costante è il costruttore.

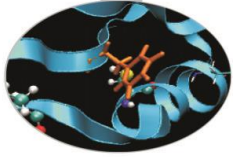


# Le classi ed il qualificatore const

esempio: relazioni fra oggetti costanti e non, e funzioni membro costanti e non

**// header file time.h, contiene la dichiarazione della classe Time**

```
#ifndef TIME_H
#define TIME_H
class Time{
private:
    int hour, minute, second;
public:
    Time();
    Time(int, int, int);
    int getHour() const;
    int getMinute() const;
    int getSecond() const; // dichiariamo costanti solo le funzioni di tipo get
    void printTime();
};#endif
```



# Le classi ed il qualificatore const

**// time\_fun.cc, contiene le definizioni delle funzioni**

```
#include<iostream.h>
```

```
#include"time.h"
```

```
Time::Time(){ hour=0; minute=0; second=0;}
```

```
Time::Time(int hr, int min, int sec){
```

```
    hour=(hr < 24 && hr >=0) ? hr : 0;
```

```
    minute=(min < 60 && min >=0) ? min : 0;
```

```
    second=(sec < 60 && sec >=0) ? sec : 0;}
```

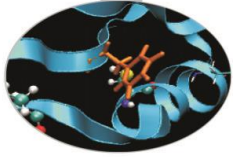
```
int Time::getHour() const { return hour;}
```

```
int Time::getMinute() const { return minute;}
```

```
int Time::getSecond() const { return second;}
```

```
void Time::printTime() {
```

```
    cout << "Time is " << hour << ":" << minute << ":" << second << endl;}
```



# Le classi ed il qualificatore const

**// time\_prg.cc, contiene il programma vero e proprio**

```
#include<iostream.h>
```

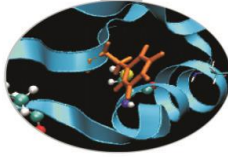
```
#include"time.h"
```

```
int main(){
```

```
Time sveglia(6,45,30);
```

```
const Time video(20,47,0); // oggetto costante
```

	//	oggetto	funzione membro	risultato
sveglia.printTime();	//	non costante	non costante	ok
video.printTime();	//	costante	non costante	error
cout << sveglia.getHour();	//	non costante	costante	ok
cout << video.getMinute();	//	costante	costante	ok
return 0;				
}				



# Le classi ed il qualificatore const

- *Dati membro costanti*: vengono dichiarati facendo precedere il qualificatore `const` al tipo di variabile cui appartengono:

*`const nome_tipo nome_variabile;`*

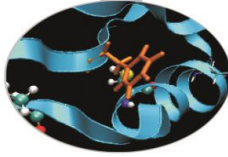
*devono*, inoltre, essere inizializzati attraverso un esplicito *inizializzatore di membro*, introdotto dal segno `:` quando è chiamato il costruttore della classe.

- esempio: un valore iniziale (somma) è incremento di un fattore costante (incremento)

**// header file incremento.h**

```
#ifndef AGG_COST_H
#define AGG_COST_H
class Agg_cost{
private:
    int somma;
    const int incremento;
public:
    Agg_cost(int, int);
    void addIncremento();
    void print() const; };
#endif
```

# Le classi ed il qualificatore const



```
// file incremento_fun.cpp
```

```
#include<iostream.h>
```

```
#include"incremento.h"
```

```
Agg_cost::Agg_cost(int smm, int inc)
```

```
    :incremento(inc){ somma=smm; }
```

```
void Agg_cost::addIncremento(){
```

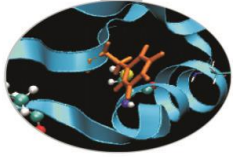
```
    somma+=incremento;}
```

```
void Agg_cost::print() const{
```

```
    cout << "La somma è: " << somma << "; "
```

```
    << "l' incremento è: " << incremento << endl;}
```



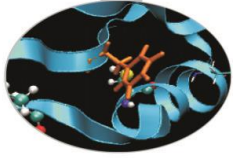


# Le classi ed il qualificatore const

**// file incremento\_prg.cpp**

```
#include <iostream.h>
#include "incremento.h"
int main(){
    Agg_cost valore(20, 5);
    cout << "Valori iniziali. ";
    valore.print();
    cout << "Inizia l'incremento" << endl;
    for(int i=0; i<4; i++){
        valore.addIncremento();
        valore.print() ;}
    return 0;
}
```

# Le classi ed il qualificatore const



## OUTPUT

Otteniamo il seguente output:

Valori iniziali. La somma è: 20; l' incremento è: 5

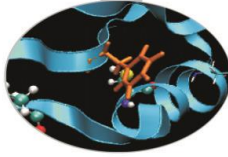
Inizia l'incremento

La somma è: 25; l' incremento è: 5

La somma è: 30; l' incremento è: 5

La somma è: 35; l' incremento è: 5

La somma è: 40; l' incremento è: 5



# Le classi e le funzioni friend

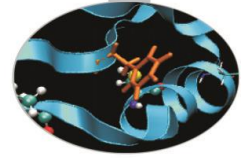
- Una funzione si dice *friend* di una classe quando può accedere ai membri private della classe stessa, pur essendo definita al di fuori del suo scope.

*friend* tipo\_restituito nome\_funzione(lista\_argomenti);

- Benché il prototipo di una funzione friend compaia all'interno della definizione di una classe, le funzioni friend *non* devono essere considerate funzioni membro.
- esempio: la funzione setVariable accede direttamente al dato membro private variable

**// header file value.h**

```
#ifndef VALUE_H
#define VALUE_H
class Value{
    friend void setVariable(Value&, int);
private:
    int variable;
public:
    Value(int=0);
    void print() const;};
```



# Le classi e le funzioni friend

**// file value\_prg.cpp**

```
#include<iostream.h>
```

```
#include"value.h"
```

```
Value::Value( int vv) { variable = vv; }
```

```
void Value::print() const { cout << "Variable is: " << variable << endl;}
```

```
void setVariable(Value &vl, int var){
```

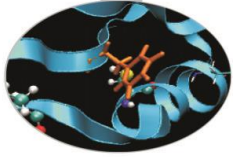
```
    vl.variable = var; } // la funzione friend accede direttamente a variable
```

```
int main(){
```

```
    Value attemp;
```

```
    cout << "Before calling setVariable" << endl;
```

```
    attemp.print();
```



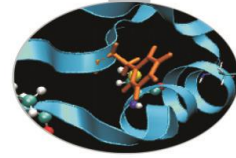
# Le classi e le funzioni friend

```
setVariable(attemp, 32);  
    cout << "After calling setVariable" << endl;  
    attemp.print();  
    return 0;}
```

## OUTPUT

Come output otteniamo:

Before calling setVariable  
Variable is: 0  
After calling setVariable  
Variable is: 32



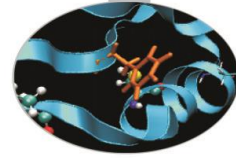
# Il puntatore this

- Ogni oggetto ha la possibilità di *accedere al proprio indirizzo tramite il puntatore **this***.
- Il puntatore **this** può far riferimento sia ai dati che alle funzioni membro di un oggetto. Il tipo di **this** dipende dal tipo dell'oggetto e dal fatto che la funzione membro in cui viene utilizzato sia dichiarata come **const** o meno.

## Esempio:

```
class A{  
  
    public:  
  
        void function1(); // this è di tipo A* const (puntatore costante ad un  
                        // oggetto di tipo A);  
  
        void function2() const; // this è di tipo const A* const (puntatore costante  
                                // ad un oggetto di tipo A costante).  
  
};
```

# Esempio



- **esempio1**: relazioni fra oggetti costanti e non, e funzioni membro costanti e non, utilizzando il puntatore this

**// header file timet.h**

```
#include<iostream>
```

```
#ifndef TIMET_H
```

```
#define TIMET_H
```

```
class Time{
```

```
    friend ostream& operator<<(ostream&, const Time&);
```

```
private:
```

```
    int hour, minute, second;
```

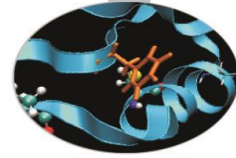
```
public:
```

```
    Time(int=0, int=0, int=0);
```

```
    const Time& getTime() const;
```

```
    Time& retTime();
```

```
};#endif
```



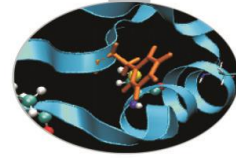
# Il puntatore this

```
// file timet_fun.cc
#include<iostream.h>
#include"timet.h"
Time::Time(int hr, int min, int sec){
    hour=(hr<24 && hr>=0) ? hr : 0;
    minute=(min<60 && min>=0) ? min : 0;
    second=(sec<60 && sec>=0) ? sec : 0; }

const Time& Time::getTime() const { return *this; }
Time& Time::retTime() { return *this; }

ostream& operator<<(ostream& output, const Time& tm){
    output << "Time is: " << " " << tm.hour << " " << tm.minute << " "
        << tm.second;
    return output; }
```





# Esempio

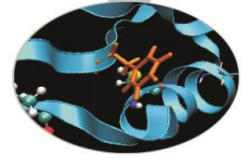
**// file timet\_prg.cc**

```
#include<iostream.h>
#include"timet.h"
int main(){
    Time sveglia(6,45,30);
    const Time video(20,47,23);

    cout << sveglia.retTime() << endl;
    cout << sveglia.getTime() << endl;
    cout << video.getTime() << endl;
    /* cout << video.retTime() << endl; errore: un oggetto costante chiama
    una funzione noncostante */
    return 0; }
```

**In output abbiamo:**

Time is: 6 45 30  
Time is: 6 45 30  
Time is: 20 47 23

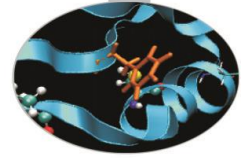


# Esempio

**esempio2:** uso di this per far riferimento ad un dato membro

**// file prova.h**

```
#ifndef PROVA_H
#define PROVA_H
class Prova{
private:
    int var;
public:
    Prova( int = 0 );
    void print() const;
};
#endif
```



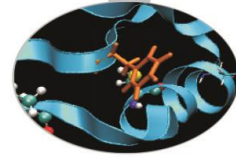
# Esempio

```
// file prova_prg.cc
#include<iostream.h>
#include"prova.h"
Prova::Prova(int prv){var = prv;}
void Prova::print() const{
    cout << "output: " << var << " " << this->var << " " << (*this).var << endl;
}

int main() {
    Prova una_var(20);
    una_var.print();
    return 0;
}
```

Come output abbiamo:

output: 20 20 20

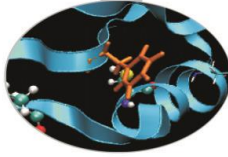


# Esempio

- Se le funzioni che fanno uso di `this` restituiscono un reference all'oggetto del quale rappresentano i metodi, allora `this` può essere usato per eseguire chiamate a cascata delle funzioni membro.
- **esempio 3:** utilizzo di `this` nelle funzioni membro per le chiamate a cascata

**// header file time2.h**

```
#ifndef TIME2_H
#define TIME2_H
class Time{
private:
    int hour, minute, second;
public:
    Time(int=0, int=0, int=0);
    Time &setTime( int, int, int );
    Time &setHour( int );
    Time &setMinute( int );
    Time &setSecond( int );
    void print() const; };#endif
```



# Esempio

**// file time2\_fun.cc**

```
#include<iostream.h>
```

```
#include"time2.h"
```

```
Time::Time(int hr, int min, int sec){ setTime( hr, min, sec); }
```

```
Time& Time::setTime(int hr, int min, int sec){
```

```
    setHour( hr );
```

```
    setMinute( min );
```

```
    setSecond( sec );
```

```
    return *this;} // consente le chiamate a cascata
```

```
Time& Time::setHour( int hr ){
```

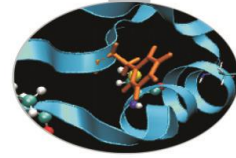
```
    hour=(hr < 24 && hr >=0) ? hr : 0;
```

```
    return *this; }
```

```
Time& Time::setMinute ( int min ){
```

```
    minute=(min < 60 && min >=0) ? min : 0;
```

```
    return *this; }
```



# Esempio

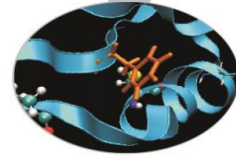
```
Time& Time::setSecond( int sec ){
    second=(sec < 60 && sec >=0) ? sec : 0;
    return *this; }

void Time::print() const{
    cout << "Time is: " << hour << ":" << minute << ":" << second << endl;}
```

## OUTPUT

```
Time is: 10:20:32
Time is: 16:36:54
```

```
// file time2_prg.cc
#include<iostream.h>
#include"time2.h"
int main(){
    Time t;
    t.setHour(10).setMinute(20).setSecond(32).print(); // chiamata a cascata
    t.setTime(16, 36, 54 ).print(); // chiamata a cascata
    // t.print().setTime(19, 31, 22).print() errore nella prima chiamata a print
    return 0;
}
```



# Esempio

- Nell'espressione:

```
t.setHour(10).setMinute(20).setSecond(32).print();
```

sfruttando l'associatività dell'operatore `.` da sx a dx viene valutata per prima la parte `t.setHour(10)` che restituisce, tramite *\*this*, un reference a t. Il resto dell'espressione è, allora, equivalente a:

```
t.setMinute(20).setSecond(32).print();
```

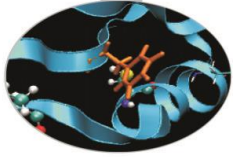
e così via.

- L'espressione commentata

```
t.print().setTime(19, 31, 22).print();
```

contiene, invece, un errore di sintassi perché la funzione `print()` restituisce un tipo *void* dunque, dopo aver valutato `t.print()` il resto dell'espressione **non** è equivalente a:

```
t.setTime(19, 31, 22).print(); .
```



# Le classi e gli operatori *new* e *delete*

Poiché le classi non sono altro che tipi di dati definiti dagli utenti, gli operatori *new* e *delete* possono allocare dinamicamente memoria anche per gli oggetti.

```
class Name_class {... };
```

```
Name_class *objectPtr;
```

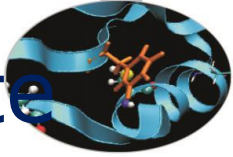
```
objectPtr = new Name_class  
(parametri_di_inizializzazione);
```

...

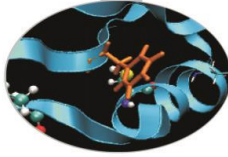
```
delete objectPtr;
```



# Le classi e gli operatori new e delete



- E' importante ricordare che in presenza dell'operatore *new* all'interno del *costruttore* di un oggetto è necessario inserire l'operatore *delete* nel corpo del *distruttore* dell'oggetto medesimo affinché sia rilasciata la memoria allocata in precedenza.
- I comandi *new* e *delete* applicati a *puntatori a oggetti* ne chiamano automaticamente il costruttore ed il distruttore.



# Le classi ed i membri static

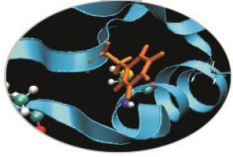
- Ciascun oggetto di una classe possiede una propria copia di tutti i dati membro della classe ma, in alcuni casi, potrebbe essere utile che *una sola copia* di un dato membro sia *condivisa* tra tutti gli oggetti della classe. Per soddisfare a questa condizione una variabile deve essere dichiarata con l'attributo **static**.

**static** nome\_tipo nome\_variabile;

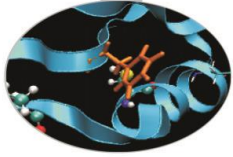
- I dati membro static hanno scope di classe, possono essere public, private o protected e vanno *inizializzati* una sola volta nello scope di file (il che significa al di fuori del costruttore), utilizzando il nome della classe cui appartengono seguito dall'operatore di risoluzione dello scope ::

nome\_tipo nome\_classe :: nome\_variabile = valore\_iniziale ;

# Le classi ed i membri static



- Un dato membro *public* dichiarato static può essere acceduto direttamente da ogni oggetto della classe o attraverso *il nome della classe* seguito dall'operatore di risoluzione dello scope.
- Un dato membro *private* dichiarato static può essere acceduto tramite le funzioni public o friend della classe.



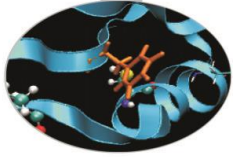
# Le classi ed i membri static

- Un dato membro static esiste anche se non è stato ancora creato nessun oggetto. Per accedervi, in questo caso, se il dato membro è *public* è sufficiente utilizzare il nome della classe seguito dall'operatore di risoluzione dello scope e dal nome del dato membro:

*nome\_classe :: nome\_variabile;*

- mentre, se il dato membro è *private*, occorre definire, tra i metodi public, una *funzione membro static* che restituisca il dato membro in questione e chiamarla, poi, insieme con il nome della classe e con l'operatore di risoluzione dello scope:

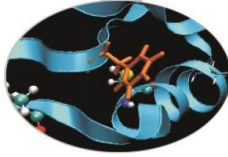
*nome\_classe :: nome\_funzione\_membro\_static();*



# Le classi ed i membri static

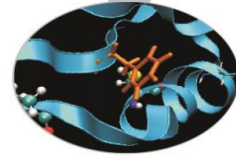
- Le funzioni membro static, definite come public, possono essere chiamate, naturalmente, tramite gli oggetti della classe cui appartengono, ma è *preferibile* invocarle attraverso il nome della classe stessa seguito dall'operatore di risoluzione dello scope.
- Una funzione membro static *non* possiede un puntatore this perché dati e funzioni membro static esistono indipendentemente dagli oggetti della classe.
- Le funzioni membro static possono accedere **solo** ai dati membro static.

# Esempio



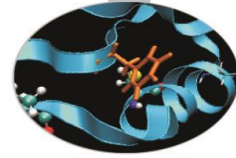
## // header file impiego.h

```
#ifndef IMPIEGO_H
#define IMPIEGO_H
class Impiegati{
    private:
        char* nome;
        char* cognome;
        static int counter;    // dato membro static, conta il numero di oggetti
istanziati
    public:
        Impiegati( const char*, const char* );
        ~Impiegati();
        const char* getNome() const;
        const char* getCognome() const;
        static int getCounter(); }; /* funzione membro static, può accedere solo a
counter e restituisce il numero di oggetti istanziati */
#endif
```



# Esempio

```
// file impiego_fun.cc
#include<iostream.h>
#include<string.h>
#include"impiego.h"
int Impiegati::counter=0; // inizializzazione del dato membro static
int Impiegati::getCounter() { return counter; } // definizione della funzione
// membro static
Impiegati::Impiegati( const char *var_n, const char * var_c) {
    nome = new char [strlen( var_n )+1]; // allocazione di memoria con new
    strcpy(nome, var_n);
    cognome = new char [strlen( var_c )+1]; // allocazione di memoria con
new
    strcpy(cognome, var_c);
++ counter;
    cout << "E' stato chiamato il costruttore per "
        << nome << " " << cognome << endl;
}
```

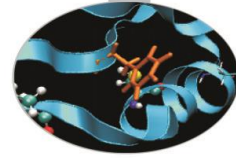


# Esempio

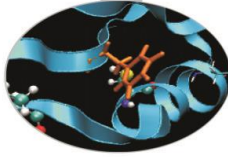
```
Impiegati::~~Impiegati() {  
    cout << "E' stato chiamato il distruttore per "  
        << nome << " " << cognome << endl;  
    delete nome;    // deallocazione della memoria con delete  
    delete cognome; // deallocazione della memoria con delete  
    --counter;  
}  
  
const char *Impiegati::getNome() const { return nome; }  
const char *Impiegati::getCognome() const { return cognome; }
```



# Esempio



```
// file impiego_prg.cc
#include<iostream.h>
#include"impiego.h"
int main(){
    cout << "Numero di impiegati (nessuna istanza): "
        << Impiegati::getCounter() << endl; // è stato usato il nome della
    classe
    Impiegati *imp1_ptr = new Impiegati( "Mario", "Marchisio" ); //
    costruttore
    cout << " Numero di impiegati : " << imp1_ptr->getCounter() << endl;
    Impiegati *imp2_ptr = new Impiegati( "Raffaele", "Ponzini" ); // costruttore
    cout << " # di impiegati: " << Impiegati::getCounter() << endl;
        // abbiamo usato ancora il nome della classe
    cout << "Impiegati: " << endl;
    cout << imp1_ptr->getNome() << " " << imp1_ptr->getCognome() << endl;
    cout << imp2_ptr->getNome() << " " << imp2_ptr->getCognome() << endl;
    delete imp1_ptr; // viene invocato il distruttore
    cout << " # di impiegati: " << Impiegati::getCounter() << endl;
    delete imp2_ptr; // viene invocato il distruttore
    cout << " # di impiegati: " << Impiegati::getCounter() << endl;
    return 0; }
```



# Esempio

L'output generato dal programma appena visto è il seguente:

Numero di impiegati (nessuna istanza): 0

E' stato chiamato il costruttore per Mario Marchisio

Numero di impiegati : 1

E' stato chiamato il costruttore per Raffaele Ponzini

# di impiegati: 2

Impiegati:

Mario Marchisio

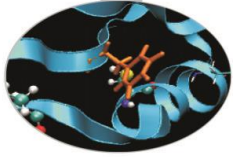
Raffaele Ponzini

E' stato chiamato il distruttore per Mario Marchisio

# di impiegati: 1

E' stato chiamato il distruttore per Raffaele Ponzini

# di impiegati: 0

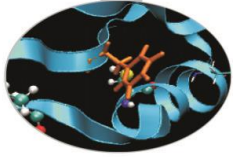


# Le classi: il concetto di composizione

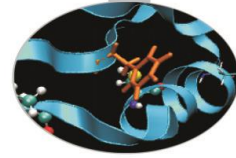
- La *composizione* è una funzionalità del C++ in virtù della quale una classe può contenere, come membri, oggetti di altre classi.
- esempio: definiamo una nuova classe Data e con questa ampliamo la classe Impiegati.

```
class Data{  
    private:  
        int giorno, mese, anno;  
    public:  
        Data(int=1, int=1, int=1900);  
        ~Data();  
        void print() const;  
};
```

# Esempio



```
class Impiegati{  
    private:  
        char* nome;  
        char* cognome;  
        Data nascita;  
        Data assunzione;  
    public:  
        Impiegati( const char*, const char*, int, int, int, int, int, int );  
        ~Impiegati();  
        const char* getNome() const;  
        const char* getCognome() const;  
};
```



# Esempio

- Il costruttore della classe `Impiegati` viene riscritto nel seguente modo:

```
Impiegati(const char* nome, const char* cognome,  
         int n_giorno, int n_mese, int n_anno,  
         int a_giorno, int a_mese, int a_anno)  
: nascita(int n_giorno, int n_mese, int n_anno),  
  assunzione(int a_giorno, int a_mese, int a_anno)  
{ ... }
```

- ovvero utilizzando gli *inizializzatori di membro* che sono separati dalla lista degli argomenti dal segno `:` ed indicano i parametri da passare ai costruttori degli *oggetti membro*. In assenza degli inicializzatori di membro vengono chiamati automaticamente i costruttori di default degli oggetti membro.
- N.B.: i costruttori sono chiamati dall'interno verso l'esterno ed i distruttori in ordine inverso. Nell' esempio, quindi, gli oggetti della classe `Data` sono i primi ad essere costruiti e gli ultimi ad essere distrutti.