

# Класове, методи, this

Калин Георгиев

11 март 2016 г.

# Моделиране. Абстракция със структури от данни



```
struct River
{
    char name[100];
    double waterLevels[365];
}
```



```
struct Person
{
    char name[100];
    Date birthdate;
}
```

$$\langle \mathcal{D}; f_1, f_2, \dots, f_k; p_1, p_2, \dots, p_l \rangle$$

- Носител (множество допустими стойности) –  $\mathcal{D}$
- Функции (операции) –  $f : \mathcal{D}^n \rightarrow \mathcal{D}$
- Предикати –  $p : \mathcal{D}^n \rightarrow \{tt, ff\}$

## Пример: Множество от букви

$\langle 2^{\{ 'a' .. 'z' \}}; \cup, \cap; \text{empty} \rangle$

- $A \cup B = \{x | x \in A \vee x \in B\}$
- $A \cap B = \{x | x \in A \wedge x \in B\}$
- $\text{empty}(A) = \begin{cases} ff & \text{if } \exists x \in A \\ tt & \text{otherwise} \end{cases}$

## Съответна СД

```
struct CharSet  
{  
    bool contents[26];  
};
```

$x \in A \Leftrightarrow$

`A.contents[x - 'a'] == true`

## Съответна СД

```
struct CharSet
{
    bool contents [26];
};

bool empty (CharSet s)
{
    for (int i = 0; i < 26; i++)
        if (s.contents[i])
            return false;
    return true;
}

??? setUnion (????,????)
{
    ....
}
```

# Съответна СД

```
struct CharSet
{
    bool contents[26];
};
bool empty (CharSet s)
{
    for (int i = 0; i < 26; i++)
        if (s.contents[i])
            return false;
    return true;
}
CharSet setUnion (CharSet a, CharSet b)
{
    CharSet result;
    for (int i = 0; i < 26; i++)
        result.contents[i] = a.contents[i] || b.contents[i];
    return result;
}
```

Как да обединим данните и операциите: CLASS



# Class

```
class CharSet
{
    public:
    bool contents[26];
    bool empty () //!!!
    {
        for (int i = 0; i < 26; i++)
            if (contents[i])
                return false;
        return true;
    }
    CharSet setUnion (CharSet b)
    {
        CharSet result;
        for (int i = 0; i < 26; i++)
            result.contents[i] = contents[i] || b.contents[i];
        return result;
    }
}
```

# class vs. struct

```
class CharSet
{
public:
    bool contents[26];
    bool empty () //!!!
    {
        for (int i = 0; i < 26; i++)
            if (contents[i])
                return false;
        return true;
    }
    CharSet setUnion (CharSet b)
    {
        CharSet result;
        for (int i = 0; i < 26; i++)
            result.contents[i] =
                contents[i] || b.contents[i];
        return result;
    }
}
```

```
struct CharSet
{
    bool contents[26];
};
bool empty (CharSet s)
{
    for (int i = 0; i < 26; i++)
        if (s.contents[i])
            return false;
    return true;
}
CharSet setUnion (CharSet a, CharSet b)
{
    CharSet result;
    for (int i = 0; i < 26; i++)
        result.contents[i] =
            a.contents[i] || b.contents[i];
    return result;
}
```

# Класове / обекти

```
int main ()
{
    CharSet s1,s2,s3;

    //initialization

    s3 = s1.setUnion (s2);
}
```

```
class CharSet
{
public:
    bool contents [26];
    bool empty () {!!!!}
    {
        for (int i = 0; i < 26; i++)
            if (contents[i])
                return false;
            return true;
    }
    CharSet setUnion (CharSet b)
    {
        CharSet result;
        for (int i = 0; i < 26; i++)
            result.contents[i] =
                contents[i] || b.contents[i];
        return result;
    }
}
```

this: CharSet\*

# this

```
int main ()
{
    CharSet s1,s2,s3;

    //initialization

    s3 = s1.setUnion (s2);
}
```

```
class CharSet
{
public:
    bool contents [26];
    bool empty () //!!!!
    {
        for (int i = 0; i < 26; i++)
            if (this->contents[i])
                return false;
        return true;
    }
    CharSet setUnion (CharSet b)
    {
        CharSet result;
        for (int i = 0; i < 26; i++)
            result.contents[i] =
                this->contents[i] || b.contents[i];
        return result;
    }
}
```

Благодаря за вниманието!