

VIII. Zeiger/Pointer

1. Motivation und Notation

2. Zeiger, Arrays, Strukturen und Funktionen

2.3 Zeiger auf Funktionen 2.4 Zeiger auf Strukturen

pointer_struct.cc

<Zeiger auf Strukturvar> -> <Elementname> ⇔ (*<Zeiger auf Strukturvar>).<Elementname>

this pointer: Zeige auf Objekt in dessen Kontext Methode aufgerufen wurde

pointer_this/_2/_3.cc

3. Dynamische Speicherverwaltung

– new <Typ>; ⇨ (i) liefert Zeiger auf <Typ> und (ii) reserviert den Speicher (im "Heap")

– delete <Pointer>; ⇨ gibt Speicherplatz wieder frei

pointer_new.cc

– Wichtige Anwendungen: dynamische Matrizen, verkettete Liste

pointer_matrix.cc, pointer_liste.cc

IX. Klassen II

1. Vererbung

1.1 Prinzip: Klasse B soll alles können, was Klasse A kann + etwas mehr

⇨ B wird öffentlich von A abgeleitet: class B : public A { ... }

ver_1.cc, ver_form.cc