

CO-1. クラスとメソッド

(C++ オブジェクト指向プログラミング入門) (全3回)

URL: <https://www.kkaneko.jp/pro/cpp/index.html>

金子邦彦



アウトライン

- クラス定義
- メソッドの記述
- プログラムの実行



クラス定義



クラス定義の中には、**属性**の定義（**属性名とデータ型**）、**コンストラクタ**の定義、**デストラクタ**の定義、その他**メソッド**の定義を含める。

```
#pragma once
class Ball {
private:
    double x, y;
public:
    Ball( const double x, const double y );
    Ball( const Ball& ball );
    Ball& operator= ( const Ball& ball );
    ~Ball();
};
```

} 属性（メンバ変数ともいう）

} コンストラクタ,
デストラクタ

```
#include "Ball.h"
Ball::Ball( const double x, const double y ) : x( x ), y( y )
{
    /* do nothing */
}
Ball::Ball( const Ball& ball ) : x( ball.x ), y( ball.y )
{
    /* do nothing */
}
Ball& Ball::operator= ( const Ball& ball )
{
    this->x = ball.x;
    this->y = ball.y;
    return *this;
}
Ball::~Ball()
{
    /* do nothing */
}
```

例題 1

- クラス定義
- クラス定義には、属性定義、コンストラクタ、デストラクタを含める

Ball クラス

- Ball クラス
- Ball は, x, y という 2 つの属性から構成する
- クラス定義には, キーワード `class` を使用



ソースコード



ファイル名: Ball.h

```
#pragma once
class Ball {
private:
    double x, y; } 属性 (メンバ変数ともいう)
public:
    Ball( const double x, const double y );
    Ball( const Ball& ball );
    Ball& operator= ( const Ball& ball );
    ~Ball();
};
```

コンストラクタ,
デストラクタ

ソースコード



ファイル名: Ball.cpp

```
#include "Ball.h"
Ball::Ball( const double x, const double y ) : x( x ), y( y )
{
    /* do nothing */
}
Ball::Ball( const Ball& ball ) : x( ball.x ), y( ball.y )
{
    /* do nothing */
}
Ball& Ball::operator= (const Ball& ball )
{
    this->x = ball.x;
    this->y = ball.y;
    return *this;
}
Ball::~Ball()
{
    /* do nothing */
}
```

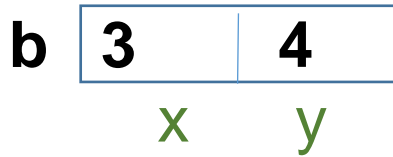
Visual Studio 2019 C++ でのビルド結果例



```
出力
出力元(S): ビルド
1>----- ビルド開始: プロジェクト: ConsoleApplication2, 構成: Debug Win32 -----
1>Ball.cpp
1>ConsoleApplication2.cpp
1>コードを生成中...
1>ConsoleApplication2.vcxproj -> C:\Users\user\source\repos\ConsoleApplication2\Debug\ConsoleApplication2.exe
===== ビルド: 1 正常終了、0 失敗、0 更新不要、0 スキップ =====
```


オブジェクトの生成

- **オブジェクト**を生成するプログラム



- クラス Ball のオブジェクト生成を行うプログラム

```
Ball* b = new Ball( 3, 4 );
```

メソッド

- **メソッド**は、オブジェクトに属する操作や処理のこと
- **引数（ひきすう）**とは、メソッドに渡す値のこと
- **メソッド**は、**クラス**に属する
- **属性**や**メソッド**にアクセスするときは「.」や「->」を用いる

例題 2

- メソッド定義

例題 2. メソッド

- Ball の座標値から，原点までの距離を求めるメソッド `distance-to-0` を作り，実行する
- 演習 1 の Ball クラスを使用

ソースコード



ファイル名: Ball.h

```
#pragma once
class Ball {
private:
    double x, y; } 属性 (メンバ変数ともいう)
public:
    Ball( const double x, const double y );
    Ball( const Ball& ball );
    Ball& operator= ( const Ball& ball );
    ~Ball();
    double distance_to_0() const; } 追加されたメソッド
};
```

コンストラクタ,
デストラクタ

ソースコード



ファイル名: Ball.cpp

```
#include "Ball.h"
#include <math.h>
Ball::Ball( const double x, const double y ) : x( x ), y( y )
{
    /* do nothing */
}
Ball::Ball( const Ball& ball ) : x( ball.x ), y( ball.y )
{
    /* do nothing */
}
Ball& Ball::operator= (const Ball& ball )
{
    this->x = ball.x;
    this->y = ball.y;
    return *this;
}
Ball::~~Ball()
{
    /* do nothing */
}
double Ball::distance_to_0() const
{
    return sqrt( ( this->x * this->x ) + ( this->y * this->y ) );
}
```

追加されたメソッド

ソースコード



ファイル名: main.cpp

```
#include <stdio.h>
#include "ball.h"
int main( int argc, char** argv )
{
    Ball* b = new Ball( 3, 4 );
    fprintf( stderr, "b->distance_to_0() = %f¥n", b->distance_to_0() );
    delete b;
}
```

Visual Studio 2019 C++ での実行結果例



Microsoft Visual Studio のデバッグ コンソール

```
b->distance_to_0() = 5.000000
```

```
C:\Users\user\source\repos\ConsoleApplication2\Debug\ConsoleApplication2.exe (プロセス  
しました。  
このウィンドウを閉じるには、任意のキーを押してください . . .
```

プログラムの実行結果が
表示されている

まとめ



- **クラス定義**の中には、**属性**の定義（**属性名**と**データ型**）、**コンストラクタ**の定義、**デストラクタ**の定義、その他**メソッド**の定義を含める
- **コンストラクタ**とは、**オブジェクト**の生成を行う**メソッド**のことである。
- **メソッド**は、**オブジェクトに属する操作や処理**のこと

• キーワード

class **クラス定義**

new **コンストラクタ**の呼び出し

実習

問題



- Student クラスを定義しなさい。メンバ変数は次の通り

```
int _age;
```

```
char _name[32];
```

解答例



ファイル名: Student.h

```
#pragma once
class Student {
private:
    int _age;
    char _name[32];
public:
    Student( const int age, const char name[32] );
    Student( const Student& student );
    Student& operator= (const Student& student );
    ~Student();
};
```

解答例



ファイル名: Student.cpp

```
#include <string.h>
#include "Student.h"
#pragma warning(disable:4996)
Student::Student( const int age, const char name[32] ) : _age( age )
{
    strcpy( this->_name, name );
}
Student::Student( const Student& student ) : _age( student._age )
{
    strcpy( this->_name, student._name );
}
Student& Student::operator= (const Student& student )
{
    this->_age = student._age;
    strcpy( this->_name, student._name );
    return *this;
}
Student::~~Student()
{
    /* do nothing */
}
```