

**X** NIE MOŻNA ZMIENIĆ "OPERANDOWOŚCI" OPERATORÓW, czyli tego czy operator jest 1 czy 2 operandowy:

\* dzielt A / dzielt B

\* ! dzielt A



PRZEŁADOWUJEMY TYTUŁ OPERATORY

+ - \* / % ^ & | ~  
 ! = < > += -= \*= /= %=  
 ^ = & = | = << >> >>= <<= == !=  
 <= >= && || ++ -- , ->\* ->  
 c) [] new new[] delete delete[]

KTÓRE SĄ NAM POTRZEBNE

**X** PRZEŁADOWAĆ MOŻNA TE SYMBOLE I TYTUŁE. NIE MOŻNA WYMYŚLAĆ SWOICH.

**V** PRZEŁADOWANIE MOŻE NADAĆ OPERATOROWI DOŁOŻNE ZNACZENIE.

**X** NIE MOŻNA ZMIENIĆ PRIORYTETU WYKONYWANIA OPERATORÓW.

$a + b * c$

ŁAWSZE jako  $a + (b * c)$

NIGDY jako  $(a + b) * c$

NIEZALEŻNIE OD ZNACZENIA OPERATORA\* (możenie, czy wiadome)

? Jak sprawić, żeby znaczki +, -, \* pracowały tak jak chcemy



USUPRANNIENIE PRACY Z KLASAMI !!

PRZEŁADOWANIE OPERATORÓW

• DEFINICJA WŁASNEJ FUNKCJI:

operator@

! symbol operatora (+, -, \*, &)

• JAKO 1 z ARGUMENTÓW PRZYJMUJE **OBIEKT** DANEJ KLASY lub REFERENCJE DO TAKIEGO OBIEKTU  
 ! (argument NIE MOŻE być wskaźnikiem do obiektu)

• typ\_znacany operator@ (argumenty)

// ciało funkcji

OPERATOR OPERANDY

$C = a + b$

dodawanie obiektów typu wbudowanego

\* inny operator + dla typu int, double itp.



można samemu, napisać funkcję np. OPERATOR DODAWANIA która będzie wykonała, gdy dade znaczka + pojawią się operandy wybranego przez nas typu

np. operator+(TypA, TypB);