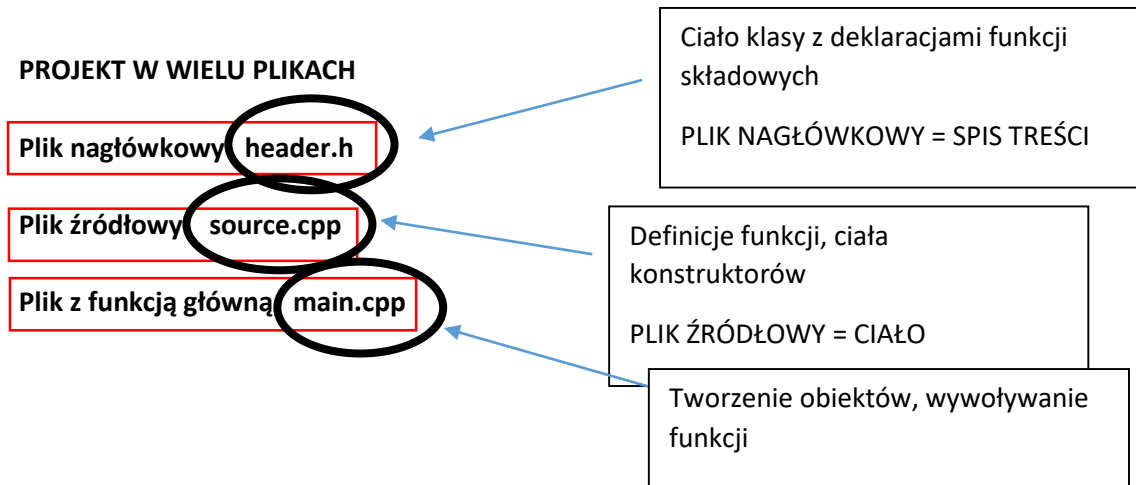


## WPROWADZENIE: KONWERSJE, PROJEKT WIELOPLIKOWY

### 1. PROJEKT W WIELU PLIKACH



Przypominam Państwu, że pisząc definicje funkcji, ciała konstruktorów poza klasą musicie się Państwo posłużyć nazwą klasy i operatorem zakresu. Czyli:

#### Plik header.h

```
class TKlasa
{
    private:
        int skl1, skl2;

    public:
        TKlasa (); //deklaracja konstruktora
        void fun(); /deklaracja funkcji

};
```

#### Plik source.cpp

```
TKlasa :: TKlasa() //definicja konstruktora
{

}

void TKlasa :: fun() //definicja funkcji składowej
{

}
```

#### Dołączanie pliku nagłówkowego.

Jeżeli wykonacie Państwo program w kilku plikach to do plików source.cpp i main.cpp musicie Państwo dołączyć plik nagłówkowy i tylko jego oraz oczywiście wykorzystywane **w nim** biblioteki.

Zatem w pliku header.h muszą znaleźć się tylko niezbędne biblioteki, a w pozostałych plikach także musi być dołączony plik header.h poprzez dyrektywę:

```
#include "header.h" //pliki dołączacie Państwo wpisując nazwę pliku w cudzysłowie
```

## 2. KONWERSJE:

- **KONSTRUKTOR KONWERTUJĄCY**

typ wbudowany → typ własny

- **OPERATOR KONWERSJI – FUNKCJA KONWERTUJĄCA**

typ własny -> inny typ