*C++11

Jeżeli nie chcemy, żeby dana klasa była użyta do stworzenia klasy pochodnej, to przy definicji klasy należy dopisać słowo FINAL

KOLEJNOŚĆ WYWOŁYWANIA KONSTRUKTORÓW

1. SENIORZY (konstruktory klasy podstaw
2. GOŚCIE (konstruktory obiektów poskład w klasie podst
3. KLASA POCHODNA

DZIEDZICZENIE OD >1 RODZICA

WIELODZIEDZICZENIE

DEFINIOWANIE NOWEJ KLASY PRZY WYKORZYSTANIU KLASY ISTNIEJĄCEJ

DZIEDZICZENIE
TWORZENIE KLAS POCHODNYCH
USTALENIE HIERARCHII

DOTYCZY KLAS (TYPÓW), NIE (KONKRETNYCH) OBIEKTÓW

LISTA POCHODZENIA KLASY

class Pochodna : public class Podstaw

- inf. z jakiej klasy wynikają się klasa
- jakim sposobem jest dziedziczona

NIE DZIEDZICZYM
- KONSTRUKTORÓW
- OPERATORÓW PRZYPISANIA
- DESTRUKTORÓW

KLASA PODSTAWOWA (KLASA, Z KTÓREJ SIĘ DZIEDZICZY)

- SKŁADNIKI O ETYKIETACH:

PRIVATE – brak dostępu z klasy pochodnej

PROTECTED – ma dostęp rodzina klasy pochodne

PUBLIC – publiczne

KLASA POCHODNA (KLASA POTOMEK)

- definiowanie dodatkowych danych składowych
- definiowanie dodatkowych funkcji składowych
- zdefiniować składnik (najczęściej funkcję składową) który istnieje już w klasie podstawowej (korekta tego, co nam nie odpowiadało)

ZASŁANIANIE SKŁADNIKA

PRIVATE	PRIVATE	PRIVATE
PROTECTED	PUBLIC	PROTECTED
PUBLIC	PUBLIC	PUBLIC

◊ FUNKCJE PRZEŁADOWANE
- TA SAMA NAZWA
- TEN SAM ZAKRES WAŻNOŚCI (np. definicja tej samej klasy)

◊ FUNKCJE WIRTUALNE (ZACIERAJĄCE SIĘ)
- TA SAMA NAZWA
- TA SAMA LISTA ARGUMENTÓW
- LEŻĄ W RÓŻNYCH KLASACH TEJ SAMEJ HIERARCHII (a ta f. w klasie podstawowej ma słowo kluczowe virtual)

◊ FUNKCJE ZASŁANIAJĄCE SIĘ
- TA SAMA NAZWA
- LEŻĄ W RÓŻNYCH KLASACH TEJ SAMEJ HIERARCHII
- MAJĄ DOWOLNE (nawet takie same) LISTY ARGUMENTÓW