

KONSTRUKTORI I DESTRUKTORI

За поља објекта је природно очекивати, да буде иницијализовано пре него што почну да се користе. Пошто је иницијализација објеката неопходна, C++ обезбеђује да се то реализује аутоматски при његовом креирању. Аутоматска иницијализација се реализује коришћењем методе класе коју називамо **конструктор** (constructor). Овим се обезбеђује један од основних принципа објектно оријентисаног програмирања: сви објекти морају бити само довољни, тј. у потпуности опслуживати сами себе.

Конструктор је специјална метода, која је члан класе и има исто име као класа. Од обичне методе се разликује по томе што не враћа вредност. Зато се не наводи тип који враћа (чак ни void).

Опис конструктора taska() може се дати са:

```
taska :: taska()
{
    x=0;
    y=0;
    cout << "Taska je inicijalizovana" << endl;
}
```

Метода-конструктор се позива у моменту када се креира објект, тј. када му се додели меморијски простор. За глобалне објекте конструктор се позива само једанпут – при креирању објекта на почетку извршавања програма. За локалне објекте конструктор се позива при уласку у блок у коме је дефинисан објекат.

Постоји још једна специјална метода класе – **деструктор** (destructor). Врло често је неопходно да се одраде неке завршне активности пре него што се објекат уклони из меморије. То може бити ослобађање меморије коју заузима нека динамички креирана структура коју садржи објекат, рестаурација екрана, затварње фајлова итд. У C++ такве активности извршава функција која се назива деструктор. При уклањању објекта из меморије треба да ослободи и меморију коју заузимају његова поља. Дакле, при креирању објекта и одвајању њему одговарајућег меморијског простора позива се конструктор, док при ослобађању меморијског простора додељеног објекту позива се деструктор. Он се скоро никад не позива експлицитно, иако за разлику од конструктора такав позив је дозвољен. Увек се позивају аутоматски када престаје бити активан блок у коме су креирани објекти. Такође се позивају при позиву оператора delete за показивањ на објекат који има деструктор.

Деструктор предстаља методу чије је име исто као име класе, само што се испред имена деструктора наводи знак тилда (~). Деструктор не враћа вредност (чак ни void) и не може имати параметре.