

MOOC semaine 2

Constructeur (de copie) et destructeur

Buts:

- Gérer l'initialisation des instances
- Quand faut-il un constructeur de copie ?
- Quand faut-il s'intéresser au destructeur ?

Plan:

- Les bonnes pratiques en matière de constructeur
- Exemple pour lequel il faut un constructeur de copie
- Exemple pour lequel il faut un destructeur

Le(s) constructeur(s) => initialisation

Déclaration d'une
variable/instance
d'une classe ;

aucun

A-t-on écrit
au moins un
constructeur ?

oui

Le compilateur C++ met en place un
constructeur par défaut par défaut

Un attribut défini par une **classe** est
initialisé avec son **constructeur par défaut**
(**string** est initialisé avec la chaîne vide).

Un attribut ayant un **type de base** (int, char,
bool, double ...) obtient **un motif binaire**
quelconque => source de bugs.

c'est une mauvaise pratique
de ne pas définir de constructeur

Bonne pratique !

Le compilateur C++ exploite le
constructeur approprié pour la
déclaration :

Le **constructeur par défaut** est utilisé pour une
déclaration sans aucune transmission de valeur
d'initialisation

La **surcharge** permet de définir autant de
constructeurs qu'on a défini de scénarios
d'utilisation de ce type de variable

Un constructeur peut en appeler un autre
dans la **liste d'initialisation** = section deux-
points après les paramètres et avant le bloc

Le constructeur de copie

= initialiser en copiant la valeur d'une autre variable

Le compilateur C++ met en place un **constructeur de copie par défaut** qui copie la valeur des attributs terme à terme

Inutile d'écrire soit même un constructeur de copie si c'est pour réaliser ce type de copie appelée **copie superficielle**

Par contre, dès qu'on effectue de **l'allocation dynamique de mémoire** ([sem1 Topic 11](#)) la copie superficielle n'est généralement pas ce qu'on veut obtenir pour la copie; elle duplique la valeur d'un pointeur vers un bloc alloué dynamiquement qui lui n'est pas dupliqués (slide suivant).

Le constructeur de copie

Limitation de la copie superficielle dans un contexte d'allocation dynamique

```
Class_avec_alloc_dyn x(50); // attribut pointeur vers bloc de 50 octets
```



```
Class_avec_alloc_dyn x(50); // attribut pointeur vers bloc de 50 octets  
Class_avec_alloc_dyn y(x); // copie superficielle de l'attribut
```

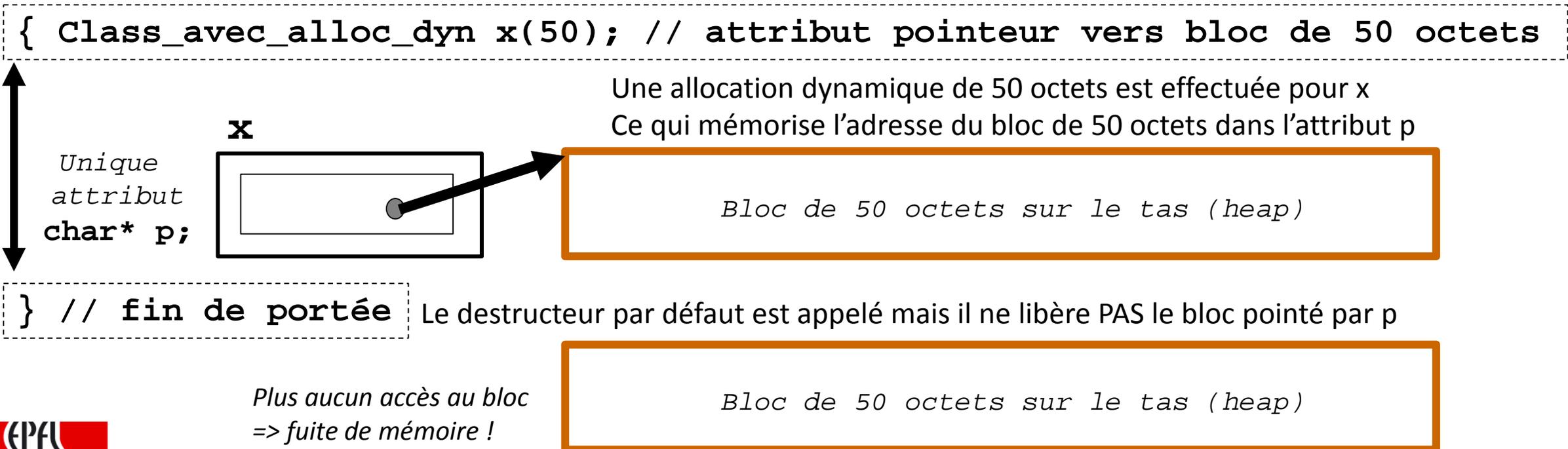


Le destructeur (il n'y en a qu'un au maximum par classe)

En général pas nécessaire

Exception: à écrire en cas de ressource partagée / d'allocation dynamique

Le compilateur C++ met en place un **destructeur par défaut** qui ne gère pas la mémoire allouée dynamiquement => risque de fuite de mémoire (*memory leak*)



Règle à mémoriser

Si on modifie l'une des trois méthodes ci-dessous,
il FAUT vérifier si les deux autres doivent être aussi adaptées

Constructeur de copie

Destructeur

Opérateur d'affectation (leçon ultérieure)