

Objekty jiných tříd jako data třídy

- jejich konstruktory se volají před konstruktorem třídy
- volají se implicitní, není-li uvedeno jinak
- pořadí určuje pořadí v deklaraci třídy (ne pořadí v konstruktoru)

```
class Trida {  
    int i;    // zde je určeno pořadí volání = i, a, b  
    Trida1 a; // prvek jiné třídy prvkem třídy  
    Trida2 b;  
public:  
    Trida(int i1, int i2, int x):b(x, 4), a(i2), i(i1)  
    //zde jsou určeny konkrétní konstruktory  
    { ... tělo ... }  
    // volá se konstruktor i, a, b a potom tělo  
}
```

například

```
class string {... data ...  
public:  
    string(char *txt) { ... }  
    ~string() {...}
```

```
}  
class Osoba {  
int Vek;  
string Jmeno;  
string Adresa;  
public:  
Osoba(char*adr, char* name,int ii) :Adresa(adr), Jmeno(name),  
Vek(ii) {... tělo konstruktoru ...}  
}
```

```
{ // vlastní kod pro použití  
string Add("Kolejní 8 ") ;  
// standardní volání konstruktoru stringu  
Osoba Tonda(Add, "Tonda",45);  
// postupně volá konstruktory int (45)  
// pro věk, poté konstruktory string pro jmeno  
// (tonda)a adresu (Add) (pořadí jak jsou  
// uvedeny v hlavičce třídy, a potom  
// vlastní tělo konstruktoru Osoba  
} // tedy jsou volány destruktory Osoba,  
// destruktory stringů Adresa a  
// Jmeno. A destruktory pro Add
```