

// (v uvedeném pořadí)

shrnutí deklarací a definicí tříd a objektů (o)

- `class Trida;` - oznámení názvu třídy – hlavička – použití pouze ukazatelem
- `class Trida { }` – popis třídy – proměnných a metod – netvoří se kód - hlavička
- `Trida a, *b, &c=a, d[ 10];` definice proměnná dané třídy, ukazatel na proměnnou, reference a pole prvků – zdrojový kód
- `extern Trida a , *b;` deklarace proměnná a ukazatel - hlavička
- platí stejná pravidla o viditelnosti lokálních a globálních proměnných jako u standardních typů
- ukazatel: na existující proměnnou nebo dynamická alokace (->)
- přístup k datům objektu – z venku podle přístupových práv, interně bez omezení (v aktuálním objektu přes `this->`, nebo přímo)
- pokud je objekt třídy použit s modifikátorem `const`, potom je nejprve zavolán konstruktor a poté teprve platí `const`