

Atrybuty statyczne w klasie

CECHY ATRYBUTÓW STATYCZNYCH:

- Istnieją tylko w jednej kopii dla wszystkich obiektów danej klasy.
- Wszystkie obiekty klasy zawierającej atrybut statyczny odwołują się do tego samego elementu.
- Dla atrybutu statycznego zostaje przydzielona pamięć nawet, gdy nie istnieje ani jeden obiekt danej klasy.

INICJALIZACJA ATRYBUTÓW STATYCZNYCH:

Atrybuty statyczne nie mogą być inicjowane przez konstruktor.

- Inicjuje się je poza klasą przy użyciu nazwy kwalifikowanej.
- Atrybut statyczny prywatne może być poza klasą tylko zainicjowane. Poza tym wyjątkiem nie ma do niego dostępu.
- Atrybut statyczny publiczny jest dostępny poza klasą przez nazwę kwalifikowaną.

```
class CPudelko
{
    private:
        int w,h;
    public:
        static int ilosc_pudelek;
        CPudelko()
        {
            this->w = 10;
            this->h = 10;
            //każdy nowo utworzony obiekt to zwiększona ilosc pudelek
            this->ilosc_pudelek++;
        }
        ~CPudelko()
        {
            //KAZDY USUNIETY OBIEKT to mniejsza ilosc pudelek
            this->ilosc_pudelek--;
        }
};

//INICJALIZACJA ZMIENNEJ STATYCZNEJ (może nastapic tylko raz i poza klasa)
int Cpudelko::ilosc_pudelek=0;
```

```
Main()
{
    CPudelko p1 = CPudelko();
    //Ilosc pudelek została zmieniona
    Cout<<CPudelko::ilosc_pudelek;    //wydrukuj sie liczba 1

    //Ilosc pudelek zostanie zwiększona o jeden w związku z utworzeniem kolejnego obiektu
    CPudelko p1 = CPudelko();
    Cout<<CPudelko::ilosc_pudelek;    //wydrukuj się liczba 2
}
```