

# Surcharge de l'affectation

## AP2 - programmation objet en C++

Semestre 2, année 2009-2010

Département d'informatique  
IUT Bordeaux 1

Février 2010

## Affectation par défaut

Par défaut, l'affectation de deux objets de la même classe

exemple

```
Point p1, p2
```

```
...
```

```
p2 = p1;
```

effectue une affectation membre à membre.

# Surcharge de l'affectation

On redéfinit l'affectation par **surcharge de l'opérateur =**

exemple

```
Point & operator= (const & Point p);
```

Notez :

- **paramètre passé par référence constante** : la valeur à transférer
- **retour d'une référence** vers l'objet affecté

## code de l'affectation

### exemple

```
Point & Point::operator= (const Point & p)
{
    if (this != &p) {    // <- précaution
        my_x = p.my_x;
        my_y = p.my_y;
    }
}
```

- `this` est un pointeur sur l'objet auquel s'applique une fonction membre
- on vérifie que `this` et le paramètre ne désignent pas le même objet.