

TITLE CPP08 · Zakres i czas życia obiektów							VER. 1	DATETIME 21.07.2026		QR wyłączony	
PROJECT C++20 · fundamenty języka i modelu obiektu							SERIES C++ · Rok 2 · Semestr 1	CARD 08/10	SHEET 1/2		
SUBJ. Inf.	PROG. -	CORE -	SCOPE -	LEVEL -	POS. -	GITEA UUID CARD UUID 0d0c3a10-2744-5245-ad9e-8a910694a5b2					
GITEA https://zsl-gitea.mpabi.pl/edu-cpp/lab-cpp-scope-lifetime							0d0c3a10-2744-5245-ad9e-8a910694a5b2 AUTHOR M. Pabiszczak				
HTML http://localhost:8080											

Cel karty

Powiązac miejsce przechowywania obiektu z początkiem i końcem jego czasu życia.

Zakres tasków

Krok	Numer tasku	Najważniejsza idea	Priorytet	Status	Version
1	Task01	Automatyczny i statyczny	obowiązkowe	opracowane	v00.01
1	Task02	Obiekt dynamiczny	obowiązkowe	opracowane	v00.01
1	Task03	Zakres i przesłanianie	obowiązkowe	opracowane	v00.01

TITLE CPP08 · Zakres i czas życia obiektów							VER. 1	DATE TIME 21.07.2026		QR wyłączony
PROJECT C++20 · fundamenty języka i modelu obiektu							SERIES C++ · Rok 2 · Semestr 1	CARD 08/10	SHEET 2/2	
SUBJ.	Inf.	PROG.	CORE	SCOPE	LEVEL	POS.	GITEA UUID 0d0c3a10-2744-5245-ad9e-8a910694a5b2			
GITEA https://zal-gitea.mpabi.pl/edu-cpp/lab-cpp-scope-lifetime							0d0c3a10-2744-5245-ad9e-8a910694a5b2			
HTML http://localhost:8080							AUTHOR M. Pabiszczak			

1 Task01 · Automatyczny i statyczny

drzewka: D1 D2

K1: Zapisz przewidywany wynik i wskaż regułę języka. D1

K2: Uruchom test i zachowaj mierzalny dowód wykonania. D2

Porównaj nowy obiekt automatyczny z zachowującym stan obiektem statycznym. Najpierw przewidź wynik, następnie skompiluj program z ostrzeżeniami traktowanymi jako błędy i porównaj dokładny stdout z kontraktem: auto=7 static_calls=1,2.

2 Task02 · Obiekt dynamiczny

drzewka: D1 D2

K1: Zapisz przewidywany wynik i wskaż regułę języka. D1

K2: Uruchom test i zachowaj mierzalny dowód wykonania. D2

Jawnie zestaw new z delete i obserwuj moment wykonania destruktora. Najpierw przewidź wynik, następnie skompiluj program z ostrzeżeniami traktowanymi jako błędy i porównaj dokładny stdout z kontraktem: construct; value=11; destroy.

3 Task03 · Zakres i przesłanianie

drzewka: D1 D2

K1: Zapisz przewidywany wynik i wskaż regułę języka. D1

K2: Uruchom test i zachowaj mierzalny dowód wykonania. D2

Pokaż, że nazwa wewnętrzna nie zmienia obiektu o tej samej nazwie w zakresie zewnętrznym. Najpierw przewidź wynik, następnie skompiluj program z ostrzeżeniami traktowanymi jako błędy i porównaj dokładny stdout z kontraktem: outer=7; inner=9; outer=7.