

Programovacie techniky

1. Úvod, Bjarne, lokálne premenné, preťažovanie funkcií, referencia &, univerzálna referencia &&, const * const, kompilácia C++ kódu.

Martin Drozda
martin.drozda@stuba.sk
C601

Prednáška: pondelok 13:00-15:00 BC300

Tutoriál: utorok 8:00-10:00 CD300

Podmienky absolvovania

Úlohy: počas semestra (40 bodov, min. 20 bodov)

Riadny termín / Opravný termín (60 bodov)

Bonusové body na cvičeniach

Podmienky absolvovania

Predmet je prednáško-centrický

Cvičenie \neq prednáška

Učebný text

Zbierka príkladov v1.05

Krátky úvod do jazyka C++ v1.04

Na web stránke predmetu.

Obsah predmetu

Programovacie techniky: dátové štruktúry údajov a techniky práce s nimi.

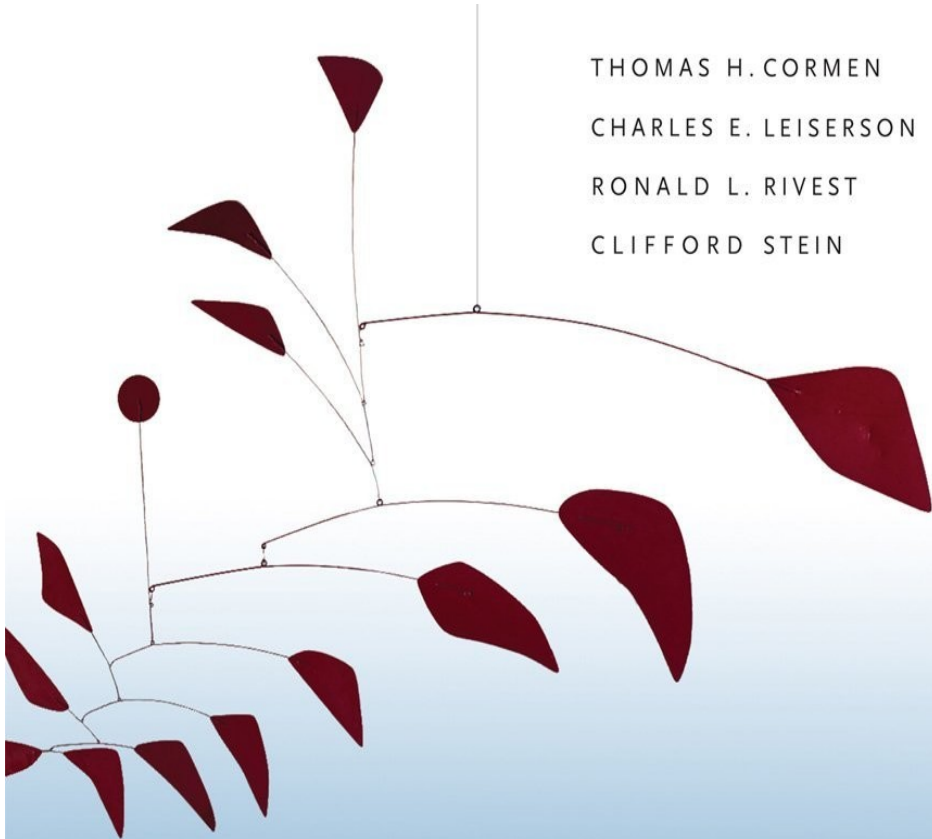
- Hľadanie a triedenie
- Grafové algoritmy

Programovací jazyk C++ (základy)

"Zaujímavé teoretické poznatky z programovania a osvojovanie metód, techník, nie len bezhlavé kódovanie."

Tento predmet nie je základný kurz C++. Cieľ je efektívne programovanie.

THOMAS H. CORMEN
CHARLES E. LEISERSON
RONALD L. RIVEST
CLIFFORD STEIN



INTRODUCTION TO

ALGORITHMS

THIRD EDITION

BJARNE STROUSTRUP

THE CREATOR OF C++

Using
C++11
and
C++14



PROGRAMMING

Principles and Practice Using C++

SECOND EDITION

B. Stroustrup



Ak ešte stále nerozumiete smerníky,
ste v nesprávnom čase na
nesprávnom mieste. :(

C++ = veľa smerníkov, referencií a
podobných zaujímavostí.

C++98, C++03, C++11, C++14, C++17, C++20

Najnovší štandard je C++20

Kompilátor nemusí implementovať všetky časti štandardu

Premenná

```
int a = 1; //vznikne pamäťové miesto pre a
          //vznikne pamäťové miesto pre hodnotu 1
          //nastane prekopírovanie 1 do a
          //pamäťové miesto pre 1 zanikne
```

a je l-hodnota

1 je r-hodnota

1 je konštanta, literál

Adresa l-hodnoty je známa.

r-hodnota je všetko, čo nie je l-hodnota (do C++11).

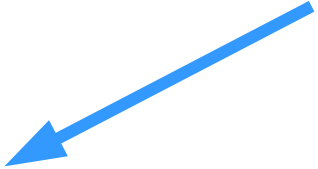
Zavolanie funkcie

```
int foo(int a) {  
    return 1; //vznikne pamät'ové miesto pre 1  
} //vznikne pamät'ové miesto pre vrátenú hodnotu  
    typu int, prekopírovanie 1 do tohto pamät'ového  
    miesta  
  
int main() {  
    int a = foo(1); //prekopírovanie vrátenej hodnoty  
        do a  
  
    return 0;  
  
}
```

Pretečenie premennej

```
int main() {  
    int x = 1000000;  
    int y = 1000000;  
  
    long long z = x * y;  
    //long long z = 1LL * x * y;  
    return 0; }
```

Môže nastat' pretečenie premennej.
sizeof(int), sizeof(long long) ??



```
double x = (3,14);  
printf("%lf", x); //14
```

warning: left-hand operand of comma expression
has no effect [-Wunused-value]

```
double x = (3,14);
```


Lokálna premenná

```
int main() {
```

```
    int x; ←
```

```
    return 0;
```

```
} ← Lokálna premenná zanikne
```

Lokálna premenná

```
void funkcia(int x) { //int x = $1
```



```
...
```

```
}
```



Lokálna premenná x
zanikne

Zmena hodnoty

```
int main() {  
    int p[10];  
    int x = 10;  
    p[0] = x;  
    x = 20;  
  
    return 0;  
}
```



Do p[0] sa **prekopíruje** hodnota x.
Neskoršia zmena hodnoty x na 20
nemá vplyv na p[0].

Kopírovanie

```
int foo(int x) {  
    return x+1;  
}
```

Do x sa prekopíruje hodnota x z main()
x vo foo() je iná premenná ako x v main(); majú rozdielne adresy

← Lokálna premenná x zanikne

```
int main() {  
    int x = 10;  
    printf("%d", foo(x));
```

```
    return 0;
```

```
} ← Lokálna premenná x zanikne
```

Kopírovanie

Do x sa prekopíruje adresa
y z main()

```
int foo(int* x) {  
    return *x;  
}
```

Lokálna premenná x zanikne

```
int main() {  
    int x = 10;  
    int* y = &x;  
    printf("%d", foo(y));
```

```
    return 0;  
}
```

Lokálna premenná x zanikne

V C je všetko “by copy”

Kopírovanie

```
struct s {
```

```
    int a;
```

```
    int b;
```

```
    int c;
```

```
};
```

```
int foo(struct s s0) {
```

```
    return s0.a;
```

```
}
```

```
int main() {
```

```
    struct s s;
```

```
    s.a = 10;
```

```
    printf("%d", foo(s));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

← Čo ak by mala struct s 1000 položiek? Položky a0...a999.

← Do s0 sa prekopíruje hodnota struct s z main(), a to položka po položke. T.j. je potrebné prekopírovať hodnoty a, b, c, čo je náročnejšie ako prekopírovať len adresu.

Lokálna premenná

```
for(int x=0; x<10; ++x) {
```

```
...
```

```
} ← Lokálna premenná zanikne
```

```
printf("%d", x); //x v tomto scope neexistuje  
//neskompiluje
```

for cyklus

```
int x = 0;
```

```
for(; x<10; ++x) {
```

```
...
```

```
}
```

```
printf("%d", x); //10
```

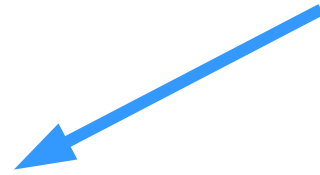

for cyklus

```
int x = 0;
```

```
for(; x<10; ++x, printf("%d", x)) {
```

```
...
```

```
}
```



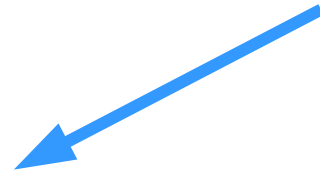
for cyklus

```
int x = 0;
```

```
for(; x<10; printf("%d", x), ++x) {
```

```
...
```

```
}
```



for cyklus

```
int x = 0;
```

```
for(int x = 0; x<10; ++x) {
```

```
...
```

```
} ← Lokálna premenná x cyklu  
for zanikne
```

```
printf("%d", x); //0
```

Lokálna premenná

```
int* funkcia() {  
    int x = 10; ←  
    return &x;  
} ← Lokálna premenná zanikne
```

warning: function returns address of local variable
[-Wreturn-local-addr]

```
return &x;
```

malloc

```
int* f() {  
    int* x = (int*) malloc(sizeof(int));  
    *x = 10;  
    return x;  
}
```

← Lokálna premenná x zanikne

```
int main() {  
    int* x = f();  
    printf("%d", *x); //10  
    return 0;  
}
```

V čom je rozdiel? malloc() alokuje na heape, nie na zásobníku (stacku).

Programovací jazyk:

50% neviem, čo je to lokálna premenná

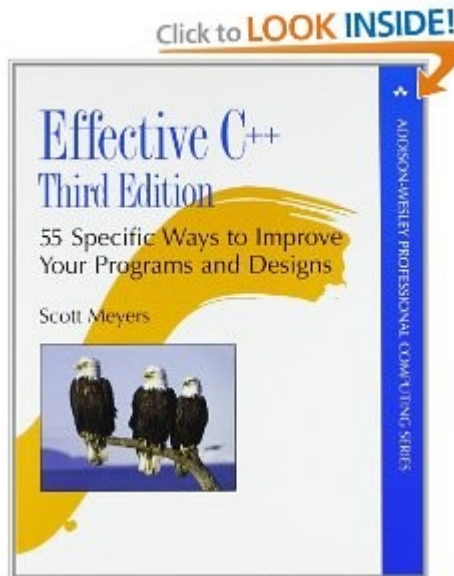
30% neviem ako vzniká objekt (C++)

20% logické chyby (neskúsenosť)

Implementácia:

100% algoritmy ma nezaujímajú,
pretože to je teória

Odporúčaná ďalšia literatúra:



Non-const pointer, non-const data:

```
char *p = "Hello";
```

Non-const pointer, const data:

```
const char *p = "Hello";
```

```
char const *p = "Hello";
```

Const pointer, non-const data:

```
char * const p = "Hello";
```

Const pointer, const data:

```
const char * const p = "Hello";
```

```
char const * const p = "Hello";
```


printf()

```
int printf(const char *format, ...);  
printf("%d", d);
```

Prosím nemanipuluj s obsahom premennej format! Preto som ju deklaroval ako const.

Jasné vyjadrenie zmyslu premennej format

Ak kódujú viacerí programátori, tak je upresnenie zámeru dôležité

++i, i++

```
int i = 1;
```

```
++i;
```

```
i++; //to isté, pretože nevraciam žiadnu hodnotu
```

```
int a = ++i + ++i; //prefixová inkrementácia
```

```
int a = i++ + i++; //postfixová inkrementácia
```

Pri postfixovej inkrementácii je potrebné uložiť zoznam premenných, ktoré budú neskôr inkrementované.

C++: pass by reference

```
void f() {  
    int i = 1;  
    int& r = i;  
}
```

r je alias premennej i
r je “to isté” ako i

C++: pass by reference

```
void f() {  
    int i = 1;  
    int& r = i;  
    int x = r; //x = 1  
    r = 2;    //aj i = 2, x = 1  
}
```

printf() je C funkcia a r je C++ referencia
printf() nevie vytlačiť/spracovať r

C++: r-hodnota

```
void f(int& x) {  
    ++x; //???, ako inkrementovat' r-hodnotu?  
}
```

```
int main() {  
    f(3);  
  
    return 0;  
}
```

```
void f(const int& x) {
```

```
}
```

```
int main() {
```

```
    f(3);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Referencia: inicializácia?

```
int main() {  
    int& a = 1; //chyba  
    const int& b = 1; //OK  
  
    return 0;  
}
```

error: cannot bind non-const lvalue reference of type 'int&' to an rvalue of type 'int'

Jazyk C++: pass by reference

```
void f(int& p) { //p nie je kópia, ani smerník  
    p = 10;  
}
```

```
int main() {  
    int a = 6;  
    f(a); //a = 10  
}
```

Referencie sú implementované ako smerníky...Bjarne spravil prácu za nás ;)

Jazyk C++: pass by reference

a je referencia na existujúcu premennú

```
void f(int& a) {  
    a = 10; //zmení sa aj hodnota inej  
    premennej  
}
```

a obsahuje prekopírovanú hodnotu

```
void f(int a) {  
    a = 10; //a je lokálna premenná  
}
```


Referencia &&

```
void foo(int&& b) { //referencia na r-hodnotu
    ++b; //OK
}

int main () {
    foo(3);
}
```

Preťažovanie funkcií

```
void foo(int&& b) { //referencia na r-hodnotu
    ++b;
}
void foo(int& b) {
}
```



Preťažená funkcia musí
mať rozdielny vstupný
parameter

```
int main () {
    foo(3); //zavolá foo(int&&)
    int a = 10; //zavolá foo(int&)
    foo(a);
    return 0; }
```

gcc/g++ (Linux)

g++ file.C -o file //skompiluje file.c do file (bez prepínača -o bude skompilované do súboru a.out)

g++ file.C -Wall -Wextra -o file //(skoro) všetky warnings

g++ file.C -pedantic -o file //ešte viacej warnings, zvýšená kompilovateľnosť rôznymi kompilátormi

g++ file.C -Wall -O2 -o file //optimalizácia kódu

g++ file.C -Wall -O3 -o file //viac optimalizácie

g++ file.C -Wall -Os -o file //minimalizácia veľkosti kódu

g++ file.C -ggdb -o file //kód pre debugger gdb

g++ file.C -fno-elide-constructors -o file //bez kopírovania

```
int& foo(int b) {  
    return b;  
}
```

```
int main () {  
    int a = 10;  
    foo(a);  
    return 0;  
}
```

warning: reference to local variable 'b' returned [-Wreturn-local-addr]