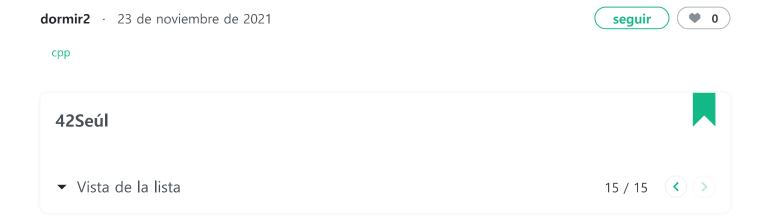


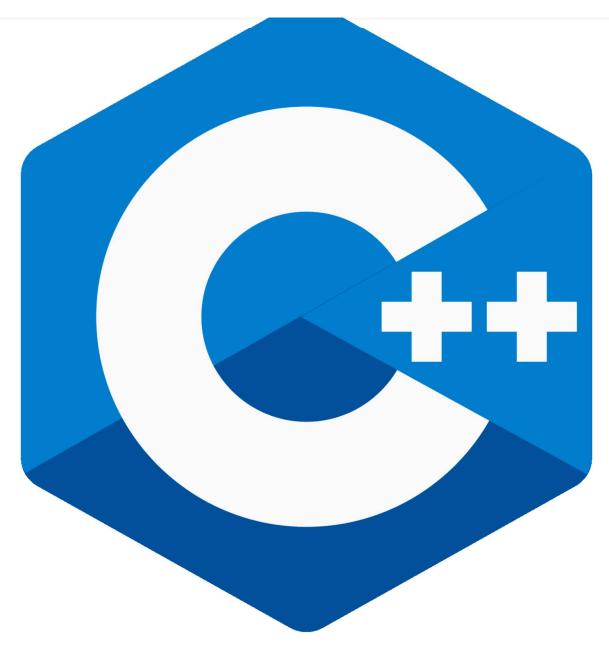


módulo cpp 06









	-49%	-20%
Caja de almacenamiento NAS 8 HDD sin herramientas, co		
€395.23 €197.62		





φ Q

float: 0.0f, -4.2f, 4.2f... y +inff, -inff, nanf double: 0.0, -4.2, 4.2... y +inf, -inf, abuela

prueba

LAGIIIPICO.

./convert 0
char: Non displayable
int: 0
float: 0.0f
double: 0.0
./convert nan
char: impossible
int: impossible
float: nanf
double: nan
./convert 42.0f
char: '*'
int: 42
float: 42.0f
double: 42.0

ex01

uintptr_t serializar (ptr de datos); Deserializar datos (uintptr_t raw);

Al implementar los dos métodos, el objetivo del proyecto es convertir literalmente la clase Data a uintptr_t y

viceversa.

El tipo uintptr_t es un tipo entero que contiene un valor convertido de un puntero nulo y se puede volver a convertir a ese tipo con el mismo valor que el puntero original.

La conversión de tipos es posible a través de reinterpret_cast.

Todo lo que tienes que hacer es mostrar que es una especie de tipo de puntero vacío que contiene el valor de la dirección tal como está.



Δ

Q

Base* generar(nulo); identificación nula (Base* p); identificación nula (Base& p);

Hay una clase principal Base y hay clases A, B y C que la heredan. El método generar es un método que recibe aleatoriamente una de estas tres clases como clase principal base y la devuelve.

identificar es un método que encuentra qué clase entre A, B y C es el parámetro p y lo informa. Y como typeinfo está prohibido, es difícil saber qué clase es A, B o C usando métodos generales.

Esto se puede solucionar utilizando el down casting. En pocas palabras, todo lo que tiene que hacer es reducir la instancia actualmente definida como clase principal base y verificar si es una clase A, B o C.

Puedes usar Dynamic_cast.



seguir

dormir2





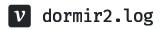




Publicación anterior módulo cpp 05

		-18%		-9%		-25%	
		-57%	-20%		-8%	-62%	
	-10%	-9%	-7%	-57%	-18%	-9%	[[·
=							

0 comentarios





Escribir un comentario

Publicaciones que podrían interesarte



[Java] Conversión de tipos (Casting)

Mientras me preguntaba sobre qué tema publicar hoy, se me ocurrió una idea después de escuchar una historia de mi hermana. Cuando escuché que a mi hermana le hicieron una pregunta sobre el método de iguales en una entrevista en su empresa, pensé: '¡Ah! Pensé: "Debería publicar sobre esto hoy". Encadenar ...

enero 28, 2021 · 3 comentarios



por **Sejin Park**



[c++] Aprendamos sobre herencia y polimorfismo.

Acerca de la herencia de C++







[OOP] enlace estático, enlace dinámico

Las variables y funciones de un programa deben asignar memoria para almacenar su contenido. Antes de eso, se deben determinar los tipos y valores de variables y funciones, y determinar estos tipos y valores se denomina vinculante. En este punto, aprendamos sobre el enlace estático y el enlace dinámico.

17 de junio de 2022 · 0 comentarios

△O□ por Se Dongne



[C++] Puntero de objeto

[C++] Puntero de objeto

marzo 3, 2022 · 0 comentarios



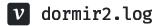
por WestCoast



[Java] Upcasting y downcasting

Crear una variable/objeto de cualquier tipo/clase de datos es posible cuando el lado derecho tiene toda la información requerida por el tipo de datos en el lado izquierdo. La conversión significa conversión de tipo, y esta conversión de tipo, si lo piensas de acuerdo con el arriba, cambia el lado derecho para que coincida con el tipo de datos del lado izquierdo. Es para transformar el tipo de. Por ejemplo, como se muestra a continuación, int ...

marzo 19, 2022 · 0 comentarios









¿Conoce y utiliza genéricos?

Luego, me di cuenta de que, aunque uso Java, me falta una reflexión y un conocimiento profundos sobre Java, así que escribí este artículo.

noviembre 21, 2023 · 0 comentarios



por Jaemin Son



22.03.03 Obtener información de la sesión

Para comunicarse entre procesos, se emite una ID de sesión al conectarse al servidor durante el período desde que se reconocen entre sí mediante el intercambio de mensajes hasta que se completa la comunicación => La ID de sesión se almacena en una cookie y se envía desde el servidor al cliente. Servidor Es una de las áreas de objetos integradas que puede almacenar información en ...

marzo 3, 2022 · 0 comentarios



por **gogogogo**



