Lezione 1

Per i markdown vedi la registrazione della prima lezione, lui vorrà un report del progettino, e lo vuole usando questo formato, con tabelle, state diagram e cose simili. C’è anche il modo di aggiungere footnotes, formule, pezzi di codice…

Test assignment (esempio): implementa due classi che si comportano come client e server, client chiede al server di fare qualcosa… interfaccia è un pattern, qualcosa di ben noto in c++ e viene usato in polimorfismo…. Deve essere minimale e con high implementation usando il PIMPL (protect implementation idiom) idiom. Il progetto richiede l’uso di cmake, e devi poi anche fare un report.

Method so that inside the class you see how to use it but you don’t know how it is built inside, does not show inside the declaration of the class how it stores data and so on, it is inside the implementation that this info is written, but it is hidden. How it is done it is written inside the cpp class

Cmake part: tre templates – dovremmo usare vscode con entrambi gli ambienti.

.vscode – specific of vscode, there are settings and launch

Src – main.cpp – qua ci sono le definizioni di tutte le cosine

Cmake – CmakeLists.txt – way to describe how to compile some source code files. There is a way to involve the toolchain, the compiler, which is installed in our computer. It is platform independent.

Project(demo01)

…

Add\_executable(demo01 src/main.cpp) 🡪 add at the project demo01 a file main.cpp

Lui apre la singola cartella, non tutto il progetto. In questo modo tu non devi specificare quale file eseguire nel launch principale, usa quello specifico della cartella. Il launch serve per lanciare il debugger.

Quando fai questo, seleziona come debugger quello di gitpod in alto quando entri in debug.

Nested namespaces si fa:

namespace a {namespace b{

…

}

}

Per exe l eseguibile da dentro la cartella build fai ./nome\_exe

Nel debug in watch puoi trascinare il nome della variabile che vuoi monitorare, ma anche tipo la variabile + 10, basta tu ce lo digiti.

°°°°°

Lezione 2

Class – possibility to abstract data, class contains all the data I want together. Possibility to hide the implementation.

There is a standard template library, that is a collection of code which do standard things.