

Программирование на языке C++

Лекция 6

Шаблоны классов

Александр Смаль

Проблема “одинаковых классов”

```
struct ArrayInt {  
    explicit ArrayInt(size_t size)  
        : data_(new int[size])  
        , size_(size) {}  
  
    ~ArrayInt() {delete [] data_;}  
  
    size_t size() const  
    { return size_; }  
  
    int operator[](size_t i) const  
    { return data_[i]; }  
  
    int & operator[](size_t i)  
    { return data_[i]; }  
    ...  
private:  
    int *    data_;  
    size_t   size_;  
};
```

```
struct ArrayFlt {  
    explicit ArrayFlt(size_t size)  
        : data_(new float[size])  
        , size_(size) {}  
  
    ~ArrayFlt() {delete [] data_;}  
  
    size_t size() const  
    { return size_; }  
  
    float operator[](size_t i) const  
    { return data_[i]; }  
  
    float & operator[](size_t i)  
    { return data_[i]; }  
    ...  
private:  
    float *  data_;  
    size_t   size_;  
};
```

Решение в стиле C: макросы

```
#define DEFINE_ARRAY(Name, Type)\
struct Name {                      \
    explicit Name(size_t size)    \
        : data_(new Type[size])  \
        , size_(size) {}         \
~Name() { delete [] data_; }      \
                                   \
    size_t size() const           \
{ return size_; }                 \
                                   \
    Type operator[](size_t i) const \
{ return data_[i]; }              \
    Type & operator[](size_t i)    \
{ return data_[i]; }              \
    ...                           \
private:                          \
    Type * data_;                  \
    size_t size_;                  \
}
```

```
DEFINE_ARRAY(ArrayInt, int);
DEFINE_ARRAY(ArrayFlt, float);

int main()
{
    ArrayInt ai(10);
    ArrayFlt af(20);
    ...
    return 0;
}
```

Решение в стиле C++: шаблоны классов

```
template <class Type>
struct Array {
    explicit Array(size_t size)
        : data_(new Type[size])
        , size_(size) {}
    ~Array()
    { delete [] data_; }

    size_t size() const
    { return size_; }

    Type operator[](size_t i) const
    { return data_[i]; }
    Type & operator[](size_t i)
    { return data_[i]; }
    ...
private:
    Type * data_;
    size_t size_;
};
```

```
int main()
{
    Array<int> ai(10);
    Array<float> af(20);
    ...
    return 0;
}
```

Шаблоны классов с несколькими параметрами

```
template <class Type,
          class SizeT = size_t,
          class CRet = Type>
struct Array {
explicit Array(SizeT size)
    : data_(new Type[size])
    , size_(size) {}
~Array() {delete [] data_;}

SizeT size() const {return size_;}
CRet operator[](SizeT i) const
{ return data_[i]; }
Type & operator[](SizeT i)
{ return data_[i]; }
...
private:
    Type * data_;
    SizeT size_;
};
```

```
void foo()
{
    Array<int> ai(10);
    Array<float> af(20);
    Array<Array<int>,
          size_t,
          Array<int> const&>
        da(30);
    ...
}

typedef Array<int> Ints;
typedef Array<Ints, size_t,
             Ints const &> IInts;

void bar()
{
    IInts da(30);
}
```