

## PARTIE VI

# Opérations de mouvement

Bruno Bachelet

Loïc Yon

# Rappel sur les *rvalues* (1/2)

---

- En C++03, deux catégories de valeurs
  - A noter que ces notions évoluent avec les normes du C++
- *lvalue*
  - Historiquement: valeur à gauche (*left-handed*) d'une affectation
  - Valeur «localisable»: accessible via variable, référence ou pointeur
  - Zone mémoire identifiable  $\Rightarrow$  peut être modifiée
- *rvalue*
  - Historiquement: valeur à droite (*right-handed*) d'une affectation
  - Valeur ne pouvant pas être modifiée
  - Typiquement, une valeur à usage ponctuel
    - Littéral: `f(5);`
    - Temporaire construit à la volée: `f(string("Hello !"));`
    - Retour (par copie) d'une fonction: `f(a+b);`

# Rappel sur les *rvalues* (2/2)

---

- En C++03, référence non constante sur une *rvalue* interdite
- Exemple
  - ❑ `f(string("Hello !"));`
  - ❑ Création à la volée d'un objet  $\Rightarrow$  *rvalue*
- Quel prototype pour récupérer la *rvalue* ?
  - ❑ Copie: `void f(string s);`  $\Rightarrow$  OK
  - ❑ Référence constante: `void f(const string & s);`  $\Rightarrow$  OK
  - ❑ Référence non constante: `void f(string & s);`  $\Rightarrow$  non !

- Depuis C++11, changement de définition
  - Et nouvelles catégories de valeurs: *xvalue*, *prvalue*...
  - [http://en.cppreference.com/w/cpp/language/value\\_category](http://en.cppreference.com/w/cpp/language/value_category)
- De manière informelle
  - *lvalue*  $\Rightarrow$  comme avant
  - *rvalue*  $\Rightarrow$  valeur qui peut être modifiée sans effet de bord
    - Cas d'un temporaire
    - Usage unique, donc sa modification est sans conséquence
- Ce qui change concrètement
  - On peut faire une référence non constante sur une *rvalue*
  - On peut volontairement transformer une *lvalue* en *rvalue*

# Nouvelle sémantique (2/2)

---

- Nouvelle syntaxe: `&&`
  - ❑ Référence sur une *rvalue*
  - ❑ Il s'agit d'une référence  $\Rightarrow$  mêmes règles que «`&`»
    - Caractère constant / non constant
    - Une méthode ne peut pas retourner de référence sur une variable locale
- Retour à l'exemple précédent
  - ❑ Rappel: `f(string("Hello !"));`
  - ❑ Référence sur *rvalue* non constante: `void f(string && s);`  $\Rightarrow$  OK
  - ❑ Mais cette version de la fonction n'est utilisable que pour une *rvalue*
- Pourquoi avoir une référence non constante sur une *rvalue* ?
  - ❑ Pour pouvoir la «dépouiller»
  - ❑ Autrement dit, récupérer son contenu directement au lieu de le copier
  - ❑ La *rvalue* ne sera plus utilisable par la suite

# Dépouillement d'objet (1/3)

---

- Exemple

```
class Vecteur {  
    private:  
        int *      tab_;  
        unsigned taille_;  
  
    public:  
        explicit Vecteur(unsigned);  
        Vecteur(const Vecteur &);  
        ~Vecteur();  
  
        Vecteur & operator=(const Vecteur &);  
        ...  
};
```

# Dépouillement d'objet (2/3)

## ■ Dépouiller un vecteur

```
void Vecteur::depouiller(Vecteur && victime) {  
    if (tab_) delete [] tab_;  
    tab_ = victime.tab_;  
    taille_ = victime.taille_;  
    victime.tab_ = nullptr;  
    victime.taille_ = 0;  
}
```

## ■ Cas d'utilisation

- `Vecteur v1 = ...;`
- `Vecteur v2 = ...;`
- `Vecteur produireVecteur() { Vecteur v = ...; return v; }`
- `v1.depouiller(v2)` ⇒ interdit («`v2`» n'est pas une *rvalue*)
- `v1.depouiller(produireVecteur())` ⇒ OK

# Dépouillement d'objet (3/3)

---

- Dépouillement  $\Rightarrow$  l'objet n'est plus utilisable...
- ...sauf qu'il doit être détruit !

$\Rightarrow$  Conserver une certaine cohérence des objets dépouillés

- Pour que l'appel au destructeur libère bien les ressources restantes

- Une possibilité: échanger les contenus

```
void Vecteur::depouiller(Vecteur && victime) {  
    std::swap(tab_, victime.tab_);  
    std::swap(taille_, victime.taille_);  
}
```

- Le dépouillement peut s'avérer utile pour optimiser la copie d'objets



# Opérateurs de mouvement (1/3)

---

- Exemple: `v3 = v1+v2;`
  - Opérateur «+»
    - ⇒ Construction variable locale
    - ⇒ Retour variable locale par copie
  - Affectation
    - ⇒ Copie du retour
  
- Pire des cas (sans optimisation) ⇒ 2 copies inutiles du tableau
  - Construction par copie + affectation
  - Remarque: l'optimisation évite normalement la construction par copie du retour
  
- Depuis C++11: 2 nouveaux opérateurs pour optimiser la copie
  - Constructeur de mouvement / *move constructor*
    - `Vecteur(Vecteur && v)`
  - Affectation de mouvement / *move assignment*
    - `Vecteur & operator=(Vecteur && v)`

# Opérateurs de mouvement (2/3)

---

- Constructeur de mouvement

```
Vecteur(Vecteur && v)
: tab_(v.tab_), taille_(v.taille_) {
    v.tab_ = nullptr;
    v.taille_ = 0;
}
```

- Affectation de mouvement

```
Vecteur & operator=(Vecteur && v) {
    std::swap(tab_, v.tab_);
    std::swap(taille_, v.taille_);
    return *this;
}
```

- Remarque: pas d'intérêt à capter spécifiquement *rvalue* constante

# Opérateurs de mouvement (3/3)

---

- Sélection automatique de l'opérateur le plus adapté
  - Pas d'opérateur de mouvement  $\Rightarrow$  opérateur de copie
  - Opérateurs de mouvement + copie disponibles
    - Argument = *lvalue* ou *rvalue* constante  $\Rightarrow$  opérateur de copie
    - Argument = *rvalue* non constante  $\Rightarrow$  opérateur de mouvement
- Quand définir ces opérateurs de mouvement ?
  - Lorsque la copie d'un objet est coûteuse
  - La bibliothèque standard utilisera ces opérateurs autant que possible
- Sous certaines conditions, opérateurs disponibles par défaut
  - [http://en.cppreference.com/w/cpp/language/move\\_constructor](http://en.cppreference.com/w/cpp/language/move_constructor)
  - [http://en.cppreference.com/w/cpp/language/move\\_operator](http://en.cppreference.com/w/cpp/language/move_operator)

# Conversion en *rvalue* (1/2)

- Comment «forcer» l'utilisation de ces opérateurs ?
  - ❑ Possibilité de convertir une *lvalue* en *rvalue*  $\Rightarrow$  `std::move`
  - ❑ Cela permet de favoriser un mouvement plutôt qu'une copie
  - ❑ Mais ensuite l'objet concerné ne doit plus être utilisé

- Exemple

```
template <typename T> inline void swap(T & a, T & b) {  
    T tmp = a;  
    a = b;  
    b = tmp;  
}
```

- Trop de copies !
  - ❑ Après chaque affectation, la valeur du membre de droite sans intérêt
  - ❑ On pourrait donc le dépouiller plutôt que le copier
  - ❑ En utilisant les opérateurs de mouvement

# Conversion en *rvalue* (2/2)

- Solution potentiellement plus efficace

```
template <typename T> inline void swap(T & a, T & b) {  
    T tmp = std::move(a);  
    a = std::move(b);  
    b = std::move(tmp);  
}
```

- Plus aucune copie, mais des mouvements...
  - ...à condition que «**T**» implémente les opérateurs de mouvement
- Comment fonctionne «**std::move**» ?
  - Conversion via «**static\_cast**»: **T &** → **T &&**
  - Mais il y a quelques subtilités (cf. *collapsing rules*)
- Ne forcer la conversion que si la valeur devient inutile !