

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Rechenoperationen</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Maschinensprache</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>funktionale Programmierung</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>funktionale Programmierung in C++</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Prozedurale Programmierung</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Datentypen</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>Umgebungen</b>	<b>17</b>
<b>8</b>	<b>Container-Datentypen</b>	<b>19</b>
<b>9</b>	<b>Iteratoren</b>	<b>23</b>
9.1	Die Funktion <i>std :: transform()</i> . . . . .	25
9.2	Insertion Sort . . . . .	26
<b>10</b>	<b>Templates</b>	<b>28</b>
<b>11</b>	<b>Grundlagen der generischen Programmierung</b>	<b>28</b>
11.1	Funktionen-Templates . . . . .	29

# 1 Rechenoperationen

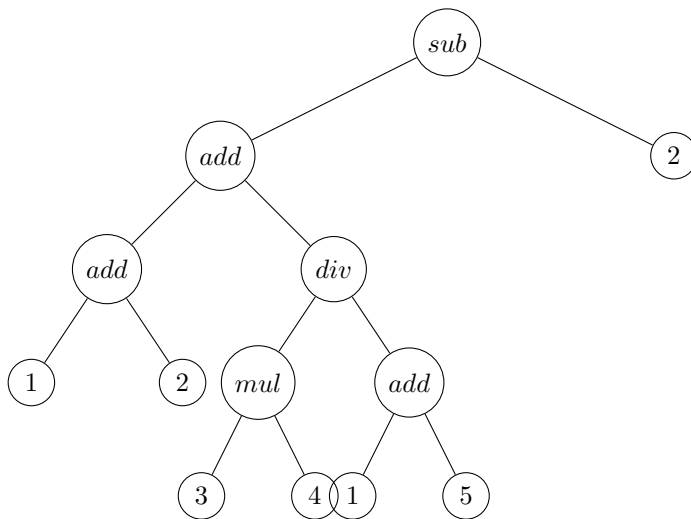
1. Baum besteht aus Knoten (Kreise) und Kanten (Pfeile)
2. Kanten verbinden Knoten mit ihren Kind-Knoten
3. jeder Knoten (außer der Wurzel) hat genau ein Elternteil
4. Knoten ohne Kinder heißen “Blätter“ (leaf-nodes)
5. Teilbaum
  - (a) wähle beliebigen Knoten
  - (b) entferne temporär dessen Eltern-Kante
    - i. der Knoten wird temporär zu einer Wurzel
    - ii. dieser Knoten mit allen seinen Nachkommen bildet wieder seinen Baum - “ Teilbaum des Originalbaums“
  - (c) Tiefe: Abstand des Knotens zur Wurzel
  - (d)

Infix-Notation:

$$1 + 2 + 3 * 4 / (1 + 5) - 2$$

Präfix-Notation:

*sub(add(add(1, 2), div(mul(3, 4), add(1, 5))), 2)*



### Präfix Notation aus dem Baum rekonstruieren

1. Wenn die Wurzel ein Blatt ist, dann “Drucke die Zahl“
2. sonst (Operator):
  - (a) Drucke Funktionsnamen
  - (b) Drucke “(“
  - (c) wiederhole ab 1) für das linke Kind
  - (d) Drucke “,”
  - (e) wiederhole den Algorithmus ab 1) für das rechte Kind
  - (f) Drucke “)”

Beachte Reihenfolge: Wurzel - Links - Rechts (Pre-Order Traversal) Ergebnis:  
 $sub(add(add(1, 2), div(mul(3, 4), add(1, 5))), 2)$

**Definition: Rekursion** Rekursion meint Algorithmus für Teilproblem von vorn

### Infix Notation

1. wie bei Präfix
2. sonst
  - (a) entfällt
  - (b) wie bei Präfix
  - (c) wie bei Präfix
  - (d) Drucke Operatorsymbol
  - (e) wie bei Präfix
  - (f) wie bei Präfix
  - (g) wie bei Präfix

Beachte Reihenfolge: Links - Wurzel - Rechts (In-Order Traversal)

Ergebnis:  
 $((((1 + 2) + ((3 * 4)/(1 + 5))) + 2)$

### Berechne den Wert mit Substitutionsmethode

1. Wenn Wurzel ein Blatt hat, gib die Zahl zurück
2. sonst
  - (a) entfällt
  - (b) entfällt
  - (c) wiederhole ab 1) für linken Teilbaum und speichere Ergebnis als “left-result“

- (d) entfällt
- (e) wiederhole ab 1) für rechten Teilbaum, speichere Ergebnis als “right-result“
- (f) berechne  $fkt\_name(left - result, right - result)$  und gib Ergebnis zurück

Beachte Reihenfolge: Links - Rechts - Wurzel (Post-Order Traversal)

$$\begin{aligned}
 & sub(add(add(1, 2), div(mul(3, 4), add(1, 5))), 2) \\
 &= sub(add(add(1, 2), div(12, 6)), 2) \\
 &= sub(add(3, 2), 2) \\
 &= sub(5, 2) \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

## 2 Maschinensprache

- optimiert für die Hardware (viele verschiedene)
- Gegensatz: höhere Programmiersprache ( $C++$ ) ist optimiert für Programmierer
- Compiler oder Interpreter übersetzen Hoch- in Maschinensprache

### Vorgang des Übersetzens

1. Eingaben (und Zwischenergebnisse) werden in Speicherzellen abgelegt  $\Rightarrow$  jeder Knoten im Baum bekommt eine Speicherzelle (Maschinensprache: durchnummeriert ; Hochsprache: sprechende Namen)
2. Speicherzellen für die Eingaben *initialisieren* ; Notation:  $SpZ \leftarrow Wert$
3. Rechenoperationen in der Reihenfolge des Substitutionsmodells ausführen und in der jeweiligen Speicherzelle speichern ; Notation:  $SpZ\_Ergebnis \leftarrow fkt\_name\ SpZ\_Arg1\ SpZ\_Arg2$
4. alles in Zahlencode umwandeln
  - Funktionsname  $\Rightarrow$  Opcodes
  - Speicherzellen: nur die Nummer
  - Werte sind schon Zahlen
  - Notation: Opcode    Ziel SpZ    SpZ\_Arg1    SpZ\_Arg2 oder Opcode    Ziel SpZ    Initialwert

## 3 funktionale Programmierung

(alles durch Funktionsaufrufe ausführen)

1. bei Maschinensprache wurden Zwischenergebnisse in Speicherzellen abgelegt

2. das ist auch in der funktionalen Programm. eine gute Idee

(a) Speicherzellen werden durch Namen (vom Programmierer vergeben) unterschieden

(b) Beispiel: Lösen einer quadratischen Gleichung:  $ax^2+bx+c=0$ , finde  $x_{1/2} \Rightarrow x^2-px+q=$

$$0 \quad \text{mit} \quad p = -\frac{b}{2a}, q = \frac{c}{a} \Rightarrow x_1 = -\frac{b}{2a} + \sqrt{\left(-\frac{b}{2a}\right)^2 - \frac{c}{a}}$$
$$\Leftarrow \text{allgemein} : x_{1/2} = p \pm \sqrt{p^2 - q}$$

(c) Präfix:

$x_1 \leftarrow \text{add}(\text{div}(\text{div}(b, a), -2), \text{sqrt}(\text{sub}(\text{mul}(\text{div}(\text{div}(b, a), -2), \text{div}(\text{div}(b, a), -2)), \text{div}(c, a))))$

mit Zwischenergebnissen und Infix-Notation:  $p \leftarrow b/c/-2$  oder  $p \leftarrow -0,5*b/a$   $q \leftarrow c/a$

$\text{discriminant} \leftarrow \text{sqrt}(p * P - q)$

$x_{1/2} \leftarrow p \pm \text{discriminant}$

3. zwei Vorteile:

(a) lesbar

(b) redundante Berechnung verschieden

Beachte: In der funktionalen Programmierung können die Speicherzellen nach der Initialisierung nicht mehr verändert werden

(c) Speicherzellen mit Namen sind nützlich, um Argumente an Funktionen zu übergeben  $\Rightarrow$  Definition eigener Funktionen

Bsp: `function sq(x){ return x*x }`

## 4 funktionale Programmierung in C++

1. in C++ hat jede Speicherzelle einen Typ (legt Größe und Bedeutung der Speicherzelle fest)  
wichtigste Typen: "int" für ganze Zahlen, "double" für reelle Zahlen, "std::string" für Text  
zugehörige Literale (Konstanten): 12, -3 (int)    -1.02 , 1.2e-4 (double)    "text text" (string)

2. Die Initialisierung wird geschrieben als

```
type_name spz_name = initialwert
```

Bsp:

```
double a = 10
std::cout << "x_1" << x_1 << "\n" ;
```

3. eigene Funktion in C++:

```
type_ergebnis funktionsname (typ_arg1 name_arg1, typ_arg2 name_arg2)
{
    <code>
    return ergebnis;
}
```

4. zwei Funktionen mit gleichem Namen, aber unterschiedlichen Typen dürfen in C++ gleichzeitig definiert sein (“overloading”)  
⇒ C++ wählt automatisch die richtige Variante anhand des Argumenttypes (“overload resolution“)

5. jedes C++-Programm muss genau eine Funktion names “main“ haben: Dort beginnt die Programm-Ausführung

Bsp:

```
int main() { <code> return 0 (erfolgreich abgearbeitet) }
```

6. Regel von C++ für erlaubte Namen (Speicherzelle & Funktion):

- (a) erste Zeichen: Klein- oder Großbuchstaben des englischen Alphabets oder \_
- (b) optional: weitere Zeichen: wie erstes Zeichen oder Ziffern 0 ... 9

7. vordefinierte Funktionen in C++

- (a) eingebaute Funktionen (immer vorhanden) z.B. Infix Operatoren
- (b) Funktionen der Standardbibliothek (Programmierer muss sie explizit auffordern)
  - i. z.B. algebraische Funktionen beginnend mit std::...
  - ii. sind in Module geordnet, z.B. `cmath`  $\hat{=}$  algebraische Funktionen, `iostream`  $\hat{=}$  Ausgabe, z.B. `std::cout`
  - iii. Um ein Modul zu benutzen, muss man zuerst (am Anfang des Programms) sein Inhaltsverzeichnis importieren  
`#include <module_name>` sprich “Header inkludieren“

```
# include <iostream>
# include <string>

int main() {

    std::cout << "Hello" << "\n";
    std::string >> ausgabe = "mein erstes Programm"
    std::cout << ausgabe;

    return 0
}
```

### Overloading der arithmetischen Operationen

```
int a = 3;
int b = 4;
int c = a * b;
double x = 3.0;
double y = 4.0;
double z = x * y;
```

3.0 \* 4 ⇒ automatische Umwandlung in höheren Typ, hier: “double“ ⇒ wird als 3.0 \* 4.0 ausgeführt

### Integer-Division in C++ Konsequenzen:

1. Division unterscheidet sich nach dem Datentypen:  $(-12)/5 \Rightarrow -2 \neq -2.4 \Leftarrow (-12.0/5.0)$
2. negative Ereignisse werden aufgerund, positive abgerundet (truncating division)  
d.h. Nachkommastellen abschneiden, d.h. Richtung Null runden
3. Gegensatz (z.B. zu Python): floor division  $\hat{=}$  wird immer abgerundet
4. Divisionsrest:

```
int a = ...;
int b = ...;
int q = a/b;
(a/b)*b = q * b
```

ist im allgemeinen ungleich  $a \Rightarrow$

```
int rest = a - q*b;
```

1. wenn Division aufgeht  $\Rightarrow$  rest = 0 , sonst  $\neq 0$
2. Invariante:

```
(a/b) * b + rest = a

int rest1 = a % b; // aequivalent: a - (b/a)*b
```

**Anwendung** Wochentag für beliebiges Datum bestimmen: gegeben:  $d, m, y$  , gesucht:  $w \in \{0, \dots, b\}$   
`int weekday(int d, int w, int y)` ; `weekday(10,11,2016)  $\Rightarrow$  3` (Donnerstag)  
Teilprobleme

1. finde den Wochentag vom 1. Januar y
2. finde den Abstand vom (d,m,y) zum (1,1,y)
3. setze beides zusammen

Schaltjahresregel: y ist Schaltjahr, wenn:

1. y durch 4 teilbar, aber nicht durch 100  $\Rightarrow$  2004, 2006, nicht 2100
2. y durch 400 teilbar  $\Rightarrow$  2000

$\Rightarrow$  400-Jahres-Zyklus der Regeln: nach 400 Jahren beginnt die Schaltjahresregel von vorn

- Beobachtung: der 1.1.2001 ist der erste Tag eines neuen Zyklus und war Montag
- die Anzahl der Tage vom 1.1.y zum 1.1.2001 ist:  
 $z = y - 2001 \quad \Delta = 365 * z + z/4 - z/100 + z/400$

- floor division ist wichtig, wenn  $z < 0$ , z.B.  $y = 2000, z = -1$

zu②: d.m. ist der x-te Tag im Jahr mit:

- kein Schaltjahr

1.  $m = 1 \Rightarrow d$
2.  $m = 2 \Rightarrow d + 31$
3.  $m = 3 \Rightarrow d + 59$
4.  $m = 4 \Rightarrow d + 90$
5.  $m = 5 \Rightarrow d + 120$
6.  $m > 2 \Rightarrow d + 59 + (153 * m - 457)/5$

- Schaltjahr

1.  $m = 1 \Rightarrow d$
2.  $m = 2 \Rightarrow d + 31$
3.  $m = 3 \Rightarrow d + 60$
4.  $m = 4 \Rightarrow d + 91$
5.  $m = 5 \Rightarrow d + 121$
6.  $m > 2 \Rightarrow d + 60 + (153 * m - 457)/5$

zu③: Wochentag von d, m, y:

```
w = (w_11y + x - 1) mod 7
```

## Bedingungen

- Bei den meisten Algorithmen ist die Reihenfolge der Schritte nicht fix, sondern hängt von den Eingabedaten ab
- Beispiel: Auswahl der Offset  $d \rightarrow x$  hängt von m ab  
dafür die Funktion:

```
cond ( bedingung , resultat_wenn_wahr , resultat_wenn_falsch )
```

- kanonische Beispiele: Absolutbetrag, Vorzeichenfunktion

Bedingungen programmieren:

- relationale Operatoren: Vergleich von zwei Argumenten  
 $<, >, \leq, \geq, !=$
- logische Operatoren: Verknüpfen von mehreren Bedingungen  
 $\&\&(und), ||(oder), !=(nicht)$



- in  $C++$  gibt es keine Prefix-Variante für die  $cond()$ -Funktion, aber eine Infix-Variante:

```
(bedingung) ? erg_wenn_wahr : erg_wenn_falsch

int abs (int x) {
    return (x >= 0) ? x : -x;
}
double abs (double x) {
    return (x >= 0.0) ? x : -x;
}
int sign (int x) {
    return (x == 0) ? 0 : ((x > 0) ? 1 : -1);
}
```

**Rekursion** bedeutet: eine Funktion ruft sich selbst auf (evtl. indirekt)

- kanonisches Beispiel: Fakultätsfunktion  $k! = 1 \cdot 2 \cdot \dots \cdot (k-1) \cdot k$
- in  $C++$  (rekursive Definition)

```
int fakultaet (int k) {
    return (k == 0) ? 1 : k * fakultaet(k-1) ;
}
```

- wichtige Eigenschaften:
  - jede rekursive Funktion muss mindestens einen nicht-rekursiven Zweig enthalten, der nach endlich vielen rekursiven Aufrufen erreicht wird “Rekursionsabschluss“- sonst: Endlosrekursion (Absturz)
  - bei jedem Aufruf werden dem Namen der Dateenelemente (Argumente & Zwischenergebnisse) neue Speicherzellen zugeordnet  
 $fakultaet(3) \rightarrow fakultaet(2) \rightarrow fakultaet(1) \rightarrow fakultaet(0) \Rightarrow$   
 $return\ 3*fakultaet(2) \leftarrow return\ 2*fakultaet(1) \leftarrow return\ 1*fakultaet(0) \leftarrow return\ 1$

## Von der funktionalen zur prozeduralen Programmierung

- Eigenschaften der FP:
  - alle Berechnungen durch Funktionsaufrufe, Ergebnis ist Rückgabe
  - Ergebnis hängt nur von den Werten der Funktions-Argumente ab, nicht von externen Faktoren (*referentielle Integrität*)
  - Speicherzellen für Zwischenergebnisse/Argumente können nach der Initialisierung nicht geändert werden (*write once*)
  - Möglichkeit der rekursiven Funktionsaufrufe (jeder Aufruf bekommt eigene Speicherzellen)
- Vorteile:
  - natürliche Ausdrucksweise für arithmetische und algebraische Funktionalität (*Taschenrechner*)

- einfache Auswertung durch Substitutionsmodell - Auswertungsreihenfolge nach Post-Order
- mathematisch gut formalisierbar  $\Rightarrow$  Korrektheitsbeweise (besonders bei Parallelverarbeitung)
- Rekursion ist mächtig und natürlich für bestimmte Probleme (z.B. Fakultät)
- Nachteile:
  - viele Probleme lassen sich anders natürlicher ausdrücken (z.B. Rekursion vs. Iteration)
  - setzt unendlich viel Speicher voraus ( $\Rightarrow$  Memory management notwendig  $\Rightarrow$  später)
  - Entitäten, die sich zeitlich verändern schwer modellierbar, teilweise unnatürlich
- Korollar: Man kann keine externen Ressourcen (z.B. die Console/Drucker, Bildschirm) ansprechen (weil zeitlich veränderlich)  
“keine Seiteneffekte“
- Lösung: Einführung einer Multi-Paradigmen-sprachen, z.B. Kombination von funktionaler mit prozeduraler Programmierung

## 5 Prozedurale Programmierung

- Kennzeichen:
  - Prozeduren - Funktionen, die nichts zurückgeben, haben nur Seiteneffekte  
Bsp: auf Konsole ausgeben

```
std::cout << "Hello World \n"; // Infix
operator << (std::cout, "Hello \nLeftarrow"); // Praefix notation
```

- Prozeduren in C++:
  1. Funktion, die *void* zurückgibt (Pseudotyp nur “nichts“)
  2. Returnwert ignorieren
- Anweisen zur Steuerung des Programmablaufs (z.B. *if* / *else*)

```
// funktional:
int abs (int x) {
    return (x>=0) ? x : -x ;
}

// prozedural
int abs (int x) {
    if (x >= 0) {
        return x;
    } else {
        return -x;
    }
}
```

- Zuweisung:

- Speicherzellen können nachträglich verändert werden “*read-work*”

```
// procedural
int foo (int x) {
    int y = 2;
    int z1 = x * y;  // z1 = 6
    y = 5;
    int z2 = x * y;  // z2 = 15
    return z1 + z2;
}

// write once
typ const name = wert

// funktional
int foo (int x) {
    int y = 2;
    int z1 = x * y;  // z1 = 6
    int y2 = 5;
    int z2 = x * y2;  // z2 = 15
    return z1 + z2;
}
```

- $\Rightarrow$  Folgen:
  - mächtiger, aber ermöglicht völlig neue Bugs  $\Rightarrow$  Erhöhte Aufmerksamkeit beim Programmieren
  - die Reihenfolge der Ausführung ist viel kritischer als beim Substitutionsmodell
  - der Programmierer muss immer ein mentales Bild des aktuellen Systemzustands haben

**Schleifen** der gleiche Code soll oft wiederholt werden

```
while (bedingung) {
    ... // code wird ausgefuehrt, solange bedingung "true" ist
}
```

Bsp: Zahlen von 0-2 ausgeben)

```
int counter = 0;
while (counter < 3) {
    std::cout << counter << "\n";
    counter = counter + 1;
}
```

counter	Bedingung	Ausgabe
0	true	0
1	true	1
2	true	2
3	false	∅

- $C++$  beginnt mit der Zählung meist bei 0 “*zero-based*”

- vergisst man Inkrementierung  $\text{counter} = \text{counter} + 1 \Rightarrow$  Bedingung immer true  $\Rightarrow$  Endlosschleife  $\Rightarrow$  Bug
- drei äquivalente Schreibweisen für Implementierung:

```
counter = counter + 1; // assignment
counter += 1; // add-assignment
++ counter; // pre-increment
```

**Anwendung: Wurzelberechnung** Ziel: `double sqrt (double y)` Methode: iterative Verbesserung mittels Newtonverfahren

```
initial guess x(0) bei t=0 geraten
while not_good_enough(x(t)) {
    update x(t+1) from x(t)
    t = t+1
}
```

Newtonverfahren: finde Nullstelle einer gegebenen Funktion  $f(x)$ , d.h. suche  $x^*$ , sodass  $f(x^*) = 0$  oder  $|f(x^*)| < \epsilon$

1. Taylorreihe von  $f(x)$ :  $f(x + \Delta) \approx f(x) + f'(x) \cdot \Delta + \dots$
2.  $0 = f(x^*) \approx f(x) + f'(x) \cdot \Delta = 0 \Rightarrow \Delta = -\frac{f(x)}{f'(x)}$
3. Iterationsvorschrift:  $x^{(t+1)} = x^{(t)} - \frac{f(x^{(t)})}{f'(x^{(t)})}$
4. Anwendung auf Wurzel: setze  $f(x) = x^2 - y \Rightarrow \text{mit } f(x^*) = 0 \text{ gilt } (x^*)^2 - y = 0$
5. Iterationsvorschrift:  $x^{(t+1)} = x^{(t)} - \frac{(x^{(t)})^2 - y}{2x^{(t)}} = \frac{(x^{(t)})^2 + y}{2x^{(t)}}$   
 $x^{(t+1)} = \frac{x^{(t)} + \frac{y}{x^{(t)}}}{2}$  mit  $x^* = \sqrt{y} \Rightarrow x^{(t+1)} = \sqrt{y}$

```
double sqrt (double y) {
    if (y<0.0) {
        std::cout << "Wurzel aus negativer Zahl \n";
        return -1.0;
    }
    if (y == 0.0) {
        return 0.0;
    }
    double x = y; // initial guess
    double epsilon = 1e-15 * y; // double Genauigkeit

    while (abs(x*x-y) > epsilon) {
        x = (x + y/x) / 2.0 ;
    }
    return x;
}
```

**for - Schleife** Zum Vergleich mit der while-Schleife:

```
int c = 0;
while (c < 3) {
    ... // unser code
    c += 1; //sonst funktionsunfaehig
}
```

die *for* - Schleife ist dagegen "idiotensicher"

```
for (int c =0; // Initialisierung
     c < 3; // Bedingung (oder: c!=3)
     c+=1) { // Incrementierungsanweisung
    ... // unser code
}
```

- Befehle, um Schleifen vorzeitig abubrechen:
  - *continue* (bricht aktuelle Iteration ab und springt zum Schleifenkopf)
  - *break* (bricht die ganze Schleife ab und springt hinter die schließende Klammer)
  - *return* (beendet die Funktion und damit auch die Schleife)
- 3 gleichbedeutende Beispiele:

```
for (int c =0; c<10; ++c) {
    if (c%2 ==0) { // gerade Zahl?
        std::cout << c << "\n";
    }
}

/* Sobald in der if-Anweisung nur eine Zeile steht, kann sie weggelassen
werden. Das ist gefaehrlich und die Klammern sollten eher trotzdem
gesetzt werden */

for (int c =0; c<10; ++c) {
    if (c %2 !=0) { // nicht gerade?
        continue;
    }
    std::cout << c << "\n" ;
}

for (int c =0; c<10; c+=2) {
    std::cout << c << "\n" ;
}
```

- mit den wichtigsten Schleifen ist bereits ein guter Grundstein für die vielseitige Programmierung gelegt

## 6 Datentypen

- Basistypen:  
Bestandteil der Sprachsyntax und normalerweise direkt von der Hardware(CPU) unterstützt

- int (ganze Zahlen)
- double (Fließkommazahlen)
- bool (*true* oder *false*)
- später mehr
- zusammengesetzte Typen:  
mithilfe von *struct* oder *class* aus einfacheren Typen zusammengebaut
  - Standardtypen: in der *C++* Standardbibliothek definiert (*#include ..*)
  - Bsp: `std::string` mit *#include <string>*
  - externe Typen: aus anderer Bibliothek, die man zuvor herunterladen und installieren muss
  - eigene Typen: vom Programmierer selbst implementiert
- durch “objekt-orientierte Programmierung“ erreicht man, dass zusammengesetzte Typen genauso einfach, bequem und effizient sind, wie Basistypen
- “Kapselung“: die interne Struktur und Implementation ist für den Benutzer unsichtbar
- Benutzer manipuliert Speicher über Funktionen (“member functions“)  $\approx$  Schnittstelle des Typs Interface

```
zusammenges_typ_name    var_name = initial-wert; // init
var_name.foo(a1, a2);    // oder: foo(var_name, a1, a2)
```

## Zeichenketten - String

- zwei Datentypen in *C++*
- klassischer C-String: *char[]* (“character array“)
- *C++*-String: *std::string* - gekapselt und bequem
- String-Literale: “Zeichenkette“
- einzelnes Zeichen: ‘z’  
Vorsicht: die String-Literale sind C-Strings (gibt keine *C++* String-Literale)
- Initialisierung:

```
std::string s1 = "abcde"; // Zuweisung
std::string s2 = s1;
std::string leer = "";
s1.size() // Laenge (Anzahl der Zeichen)
s1.empty() // Test: s1.size() == 0
```

- Addition: Strings aneinanderreihen (“concatenate“)

```
std::string s3 = s + "i,k"; // "xyi,k"
std::string s3 = s + s;    // "xyxy"
std::string s3 = "abc" + "def"; // Bug - Literale unterstützen + mit
                                ganz anderer Bedeutung
```

- Add-Assignment: Abkürzung für Addition gefolgt von Zuweisung

```
s += "nmk"; // ist gleich zu:
s = s + "nmk"; // "xynmk"
s3 = (s + "abc") + "def"; // ok
```

- die Zeichen werden intern in einem C-Array gespeichert  
Array: zusammenhängende Folge von Speicherzellen des gleichen Types, hier: *char*

a	b	c	d	e
---	---	---	---	---

Länge: 5; s[index] ∈ {0, 1, 2, 3, 4}

```
std::string s = "abcde";
for (int k = 0; k < s.size(); ++k) {
    std::cout << s[k] << "\n";
}
```

Variante①: 'in-place' (den alten String überschreiben, selbe Speicherzelle)

```
int i = 0;
int k = s.size() - 1;
while (i < k) {
    char tmp = s[i] // i-tes Zeichen merken
    s[i] = s[k];
    s[k] = tmp;
    --k; // k = k - 1
    ++i;
}
```

Variante②: neuen String erzeugen

```
std::string s = "abcde";
std::string r = "";
for (int k = s.size() - 1; k >= 0; --k)
```

## Umgebungsmodell

- in prozeduraler Programmierung: Gegenstück zum Substitutionsmodell für funktionale Programmierung
- Zwecke:
  - Regeln für Auswertung von Ausdrücken
  - Regeln für automatische Speichervwaltung: Freigeben nicht mehr benötigter Speicherzellen (nützlich bei in der Praxis immer endlichem Speicher)  
⇒ bessere Approximation von "unendlich viel Speicher"

- Umgebung beginnt normalerweise bei “{“ und endet bei “}“  
Ausnahme: for-Schleife, Funktionsdefinitionen, globale Umgebung

```
for (int k=0; k<10; ++k) { // Laufvariable Teil der Umgebung
    ... // code
}

bool is_email (std::string s) { // Speicherzellen fuer Argumente
                                // und Ergebnis gehoeren zur Umgebung
    ... // code
}
```

- automatische Speicherverwaltung:
  - Speicherzellen, die in einer Umgebung angelegt werden, werden am Ende der Umgebung in umgekehrter Reihenfolge freigegeben
  - Compiler fügt vor “{“ automatisch die notwendigen Befehle ein
  - Speicherzellen in der globalen Umgebung werden dem Programmierenden freigegeben

```
int global = 1;

int main() {
    int l = 2;
    {
        int m = 3;
    } // m wird freigegeben
} // l wird freigegeben
// global wird freigegeben
```

- Umgebungen können beliebig tief geschachtelt werden  
⇒ alle Umgebungen bilden einen Baum, mit der globalen Umgebung als Wurzel
- Funktionen sind in der globalen Umgebung definiert  
⇒ Umgebung jeder Funktion sind “Kinder“ der globalen Umgebung (Ausnahme: Namensräume) ⇒ Funktionsumgebung ist nicht Kind der Umgebung, in der sie aufgerufen wird
- Jede Umgebung besitzt eine Zuordnungstabelle für alle Speicherzellen, die in der Umgebung definiert werden
 

Name	Typ	aktueller Wert
l	int	2
- jeder Name kann pro Umgebung nur 1× vorkommen (gleichzeitig in anderen Umgebungen)  
Ausnahme: Funktionsnamen können mehrmals vorkommen bei “function overloading“ (C++)
- Alle Befehle werden relativ zur aktuellen Umgebung ausgeführt  
aktuell: Zuordnungstabelle der gleichen Umgebung & aktueller Wert zum Zeitpunkt des Aufrufs (Zeitpunkt wichtig im Substitutionsmodell)

Beispiel:  $c = a * B$  ;

Regeln:



- wird der Name (a,b,c) in der aktuellen Zuordnungstabelle gefunden:
  - ① Typisierung  $\Rightarrow$  Fehlermeldung, wenn Typ und Operation zusammenpassen
  - ② andernfalls, setze aktuellen Wert aus Tabelle in Ausdruck ein
- wird der Name nicht gefunden, suche in der Elternumgebung weiter mit ① oder ②
- wird der Name bis zur Wurzel nicht gefunden  $\Rightarrow$  Fehlermeldung
- ist der Name in mehreren Umgebungen vorhanden, gilt das zuerst gefundene (Typ, Wert)

$\Rightarrow$  Programmierer muss selbst darauf achten, dass:

1. bei der Suche die gewünschte Speicherzelle gefunden wird  $\Rightarrow$  benutze “sprechende“ Namen
2. der aktuelle Wert der richtige ist  $\Rightarrow$  beachte Reihenfolge der Befehle!

## 7 Umgebungen

**Namensräume** spezielle Umgebungen in der globalen Umgebung (auch geschachtelt) mit einem Namen

- Ziele:
  - Gruppieren von Funktionalität in Module (zusätzlich zu Headern)
  - Verhindern von Namenskollisionen
  - Beispiel: `C++` Standardbibliothek

```
namespace std {
    double sqrt (double x);
    namespace chrono {
        class system_clock;
    }
}
```

$\Rightarrow$  `std :: sqrt(x)` wird zu `sqrt(x)`

Besonderheit: mehrere Blöcke mit selbem Namensraum werden verschmolzen

- Funktionen befinden sich in der globalen Umgebung
- $\Rightarrow$  Umgebung der Funktion ist Kind der globalen Umgebung

```
int p = 2;
int q = 3;

int foo (int p) { // lokales p verdeckt das globale, aber globales q
    sichtbar
    return p * q;
}

int main() {
    int k = p * q; // beides ist global; =6
}
```

```

    int p = 4; // lokales p, was das globale verdeckt
    int r = p * q; // lokales p. globales q; =12
    int s = foo(p); // lokales p wird zum lokalen p von foo(); =12
    int t = foo(q); // globales q wird zum lokalen p von foo(); =9
}

```

Beispiel: `my_sin` (Übung 3.3)

```

double taylor_sin (double x) {
    return x - std::pow(x,3)/6.0;
}

double pump_sin (double sin_third) {
    return 3.0*sin_third - 4.0 * std::pow(sin_third,3)
}

double pi_2 = 2.0*M_PI;

double normalize (double x) {
    double k = std::floor(x/pi_2); // wie vielte Periode
    double y = x-pi_2*k; // 0 <= y < pi_2
    return (y <= M_PI) ? y : y-pi_2; // -pi < result <= pi
}

double my_sin (double x) {
    double y = normalize(x);
    return (std::abs(y)<=0.15) ? taylor_sin(y) : pump_sin(y/3.0);
}

int main() {
    double r = my_sin(0.78);
}

```

**global**  
 $\pi_2 = 6.28$

**main**  
 $r = 2$

## Referenzen

- sind neue (zusätzliche) Namen für vorhandene Speicherzellen

```

int x = 3; // neue Variable x mit neuer Speicherzelle
int &y = x; // Referenz: y ist neuer Name fuer x, beide haben dieselbe
           // Speicherzelle

y = 4; // Zuweisung an y, aber x aendert sich auch, d.h. x == 4
x = 5; // jetzt y == 5

int const &z = x; // read-only Referenz, d.h. z = 6 ist verboten
x = 6; // jetzt auch z == 6

```

- Hauptanwendung:
  - Umgebung, wo eine Funktion aufgerufen wird und die Umgebung der Implementation sind unabhängig, d.h. Variablen der einen Umgebung sind in der anderen nicht sichtbar

Beispiel:

```
int foo (int x) { // pass-by-value (Uebergabe des echten Werts)
    x += 3;
    return x;
}

int bar (int & x) { // pass-by-reference (Uebergabe der Adresse der
    Speicherzelle)
    x += 3;
    return x;
}

void baz (int & z) { // pass-by-reference
    z += 3; // kein return Wert
}

int main() {
    int a = 2;
    std::cout << foo(a) << "\n"; // Ausgabe: 5
    std::cout << a << "\n";      // Ausgabe 2

    std::cout << bar(a) << "\n"; // Ausgabe: 5
    std::cout << a << "\n";      // Ausgabe: 5

    baz(a);
    std::cout << a << "\n";
}
```

- Funktionen die Werte nur über eine Referenz ändern heißen Seiteneffekt der Funktion (Haupteffekt ist immer der return Wert) [in der funktionalen Programmierung sind Seiteneffekte verboten mit Ausnahme von Ein-/Ausgabe]
- Ziele
  1. häufig möchte man Speicherzellen in beiden Umgebungen teilen  $\Rightarrow$  verwende Referenzen
  2. häufig will man vermeiden, dass eine Variable kopiert wird (pass-by-value)  
 $\Rightarrow$  durch *pass-by-value* braucht man keine Kopie  $\Rightarrow$  typisch *const* &  $\cong$  read-only, keine Seiteneffekte

```
void print_string(std::string const & s) {
    std::cout << s;
}
```

## 8 Container-Datentypen

dienen dazu, andere Datentypen aufzubewahren

- Art der Elemente
  - homogene Container: alle Elemente haben den gleichen Typ (typisch für *C++*)
  - heterogene Container: Elemente können verschiedene Typen haben (z.B. Python)

- Art der Größe
  - statische Container: feste Größe, zur Compilezeit bekannt
  - dynamische Container: Größe zur Laufzeit veränderbar
- Arrays sind die wichtigsten Container, weil effizient auf Hardware abgebildet und einfach zu benutzen
  - klassisch: Arrays sind statisch, z.B. C-Arrays (hat C++ geerbt)
  - modern: dynamische Arrays:
    - \* Entdeckung einer effizienten Implementierung
    - \* Kapselung durch Objekt-Orientierte-Programmierung (sonst zu kompliziert)
- ein dynamisches Array:  $std::string$  ist Abbildung  $int \mapsto char$   $Index \rightarrow Zeichen$
- wir wollen das selbe Verhalten für beliebige Elementtypen:  $std::vector$

**Datentyp:**  $std::vector$

```
#include <vector>

std::vector<double> v(20, 0.0) ; // initialisiert mit Groesse,
                                Initialwert

// analog: std::vector<int>, std::vector<std::string>
```

- Abbildung:  $int \mapsto double$
- weitere Verallgemeinerung: Indextyp beliebig (man sagt dann “Schlüssel-Typ”) typische Fallen:
  - Index ist nicht im Bereich  $0 \leq Index < size$ , z.B. Matrikelnummer
  - Index ist String, z.B. Name eines Studenten
- $std::map$ ,  $std::unordered_map$  (Binärer Suchbaum)

Beispiel:

```
std::map<int, double> noten; // noten[3 1 2 4 5 2 3 1 3] = 1.0
std::map<string, double> noten; // noten["krause"] = 1.0
```

dabei: <Schlüsseltyp, Elementtyp>

- Erzeugen:

```
std::vector<double> v(20, 1.0);
std::vector<double> v; // leeres Array (erst ab C++ 11)

std::vector<double> v = {1.0, -3.0, 2.2}; // "initializer list"
```

- Größe:

```
v.size()
v.empty()  (=v.size() ==0)
```

- Größe ändern:

```
v.resize(neue_groesse, initialwert)
1.: neue_gr < size() // Elemente ab neue_gr gelöscht, andere bleiben
2.: neue_gr > size() // neue Elemente mit Initialwert am Ende
    angehängt

v.push_back(neues_element) // ein neues Element am Ende anhängen

v.insert(v.begin()+index, neues_element); // neues Element an Position
// index einfügen folgende Werte werden
// um eine Position verschoben
v.begin() ist Iterator

v.pop_back() // letztes Element löschen (effizient)

v.erase(v.begin()+index) // Element aus Position löschen,
// hintere Werte verschieben

v.clear() // alles löschen
```

- Zugriff:

```
v[k] // Element bei Index k
v.front() // erstes Element
v.back() // letztes Element

v.at(k) // wie v[k], aber Fehlermeldung, wenn nicht 0 ≤ k < size()
```

- Funktionen für Container: benutzen in C++ Iteration, damit sie für verschiedenste Container funktionieren

- Iteration-Range:

```
v.begin()
v.end() // hinter dem letzten Element

im Header <algorithm>
```

- alle Elemente kopieren:

```
std::vector<double> source = {1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0};
std::vector<double> target(source.size(), 0.0);

std::copy(source.begin(), source.end(), target.begin());
std::copy(source.begin()+2, source.end(), target.begin());
// unbenutzte Initialwerte bleiben erhalten
```

- Elemente sortieren:

```
std::sort(v.begin(), v.end()); // "in-place"
std::random_shuffle(v.begin(), v.end()) // "in-place"
```

### Warum ist `push_back()` effizient?

- veraltete Lehrmeinung: Arrays sind nur effizient, wenn statisch (d.h. Größe zur Compilezeit, spätestens bei Initialisierung bekannt)
- modern: bei vielen Anwendungen genügt, wenn Array (meist) nur am Ende vergrößert wird (z.B. `push_back`)  
dies kann sehr effizient unterstützt werden  $\Rightarrow$  dynamisches Array
- `std::vector` verwaltet intern ein statisches Array der Größe "`v.capacity()`  $\geq$  `v.size()`"
  - wird das interne Array zu klein  $\Rightarrow$  wird automatisch auf ein doppelt so großes umgeschaltet
  - ist das interne Array zu groß, bleiben unbenutzte Speicherzellen als Reserve
- Verhalten bei `push_back()`
  - noch Reserve vorhanden: lege neues Element in eine unbenutzte Speicherzelle  $\Rightarrow$  billig & chillig
  - keine Reserve:
    1. alloziere neues statisches Array mit doppelter Kapazität
    2. kopiere die Daten aus allem ins neue Array
    3. gebe das alte Array frei
    4. gehe zu ①, jetzt wieder Reserve vorhanden  
Umkopieren ist nicht teuer, da es nur selten nötig ist
  - Beispiel:

```
std::vector<int> v;
for (int k = 0; k < 32; ++k) {
    v.push_back(k);
}
```

k	<code>cap vor p_b()</code>	<code>cap nach p_b()</code>	<code>size()</code>	Reserve	Umkopierung
0	0	1	1	0	0
1	1	2	2	0	1
2	2	4	3	1	2
3	4	4	4	0	0
4	4	8	5	3	4
5 ... 7	8	8	8	0	0
8	8	16	9	7	8
9 ... 15	16	16	16	0	0
16	16	32	17	15	16
...					

- Kosten:
  - 32 Elemente einfügen = 32 Kopien extern  $\Rightarrow$  intern
  - aus altem Array ins neue kopieren = 31 Kopien intern  $\Rightarrow$  intern  
 $\Rightarrow$  im Durchschnitt sind pro Einführung 2 Kopien nötig  
 $\Rightarrow$  dynamisches Array ist doppelt so teuer, wie das statische  
 $\Rightarrow$  immer noch sehr effizient
- relevante Funktionen von *std::vector*
  - *v.size()*: aktuelle Zahl der Elemente
  - *v.capacity() - v.size()*: Reserve ( $\geq 0$ )
  - *v.resize(new\_size)*: ändert immer *v.size()*, aber *v.capacity()* nur wenn  $< new\_size$
  - *v.reserve(new\_capacity)*: ändert *v.size()* nicht, aber *v.capacity()* falls *new\_capacity*  $\geq size$
  - *v.shrink\_to\_fit()*: *v.reserve(v.size())* (Reserve ist danach 0), wenn Endgröße erreicht
- wenn Reserve  $> size$ : *capacity* kann auch halbiert werden

## wichtige Container der C++ Standardbibliothek

- dynamisches Arrays: *std::string*, *std::vector*
- assoziative Arrays: *std::map*, *std::unordered\_map*
- Mengen: *std::set*, *std::unordered\_set* (jedes Element ist höchstens einmal enthalten)
- Stapel: *std::stack* (Funktion: “last-in-first-out“) z.B. gestapelte Bierkästen.
- Warteschlange: *std::queue* (Funktion: “first-in-first-out“)
- Kartendeck: *std::deque* gleichzeitig Stapel und Warteschlange
- Stapel mit Priorität: *std::priority\_queue* (Priorität vom Nutzer definiert)

## 9 Iteratoren

- für Arrays lautet kanonische Schleife:

```
for (int k = 0; k != v.size(); ++k) {
    int current = v[k]; // aktuelles Element lesen
    v[k] = new_value; // aktuelles Element schreiben
}
```

- wir wollen eine so einfache Schleife für beliebige Container
  - der Index-Zugriff *v[k]* ist bei den meisten Containern nicht effizient
  - Iteratoren sind immer effizient  $\Rightarrow$  es gibt sie in allen modernen Programmiersprachen, aber die Details sind sehr unterschiedlich

- Analogie: Zeiger einer Uhr, Cursor in Textverarbeitung  
⇒ ein Iterator zeigt immer auf ein Element des Containers oder auf Spezialwert “ungültiges Element”
- in C++ unterstützt jeder Iterator 5 Grundoperationen

1. Iterator auf erstes Element erzeugen:

```
auto iter = v.begin(); // auto ist Universaltyp, wird
                       // vom Compiler automatisch
                       // mit richtigen Typen ersetzt
```

2. Iterator auf “ungültiges Element” erzeugen:

```
auto end = v.end() // typischerweise v[v.size()]
```

3. Vergleich:

```
iter1 == iter2;
iter != end; (= !(iter == end)) // iter zeigt nicht auf
                               // ungültiges Element
```

4. zum nächsten weitergehen: ++iter, Ergebnis ist v.end(), wenn man vorher beim letzten Element war
5. auf Daten des aktuellen Elements zugreifen: \*iter (“Dereferenzierung“)

- ⇒ kanonische Schleife:

```
for (auto iter = v.begin(); iter != v.end(); ++iter) {
    int current = *iter; // lesender Zugriff;
    *iter = new_value; // schreibender Zugriff

    // Abkürzung in C++: rang-based for-loop
    for (int & element : v) {
        int current = element; // lesen
        element = new_value; // schreiben
    }
}
```

- wenn die zugrunde liegenden Speicherzellen geändert werden, also die Containergröße sich ändert, werden die Iteratoren ungültig
- Iteratoren mit den 5 Grundoperationen heißen “forward iterators” (wegen ++iter)
- “bidirectional iterators” unterstützen auch --iter (alle Iteratoren aus Standardbibliothek)
- “random access iterators” können beliebige Sprünge machen (iter+=5)  
unterstützt von std::string und std::vector
- Besonderheit für assoziative Arrays (std::map):
  - Schlüssel und Werte können beliebig gewählt werden  
⇒ das aktuelle Element ist immer ein Schlüssel/Wert-Paar  
(\*iter).first ⇒ Schlüssel  
(\*iter).second ⇒ Wert



```
v[(*iter).first] == (*iter).second;
```

- Bei `std::map` liefern die Iteratoren die Elemente in aufsteigender Reihenfolge der Schlüssel (Unterschied zu `std::unordered_map`)

## 9.1 Die Funktion `std::transform()`

- `std::transform()` erlaubt, die Daten “on-the-fly“ zu ändern  
z.B. nach Kleinbuchstaben konvertieren:

```
std::string source = "aAbCdE"; std::string target = source; // Target
                        muss gleiche Laenge haben
std::transform(source.begin(), source.end(), target.begin(), std::tolower
); //Name einer Funktion, die ein einzelnes Element transformiert
```

- z.B. die Daten quadrieren:

```
double sq (double x) {
    return x*x;
}

std::transform(source.begin(), source.end(), target.begin(), sq);
```

- das ist eine Abkürzung für eine Schleife: (zwei Schleifen auf einmal)

```
auto src_begin = source.begin();
auto src_end = source.end();
auto tgt_begin = target.begin();

for ( ; src_begin != src_end; ++src_begin, ++tgt_begin) {
    // mehrere Inkrementierungen durch , getrennt
    *tgt_begin = sq(*src_begin); // mit * Bezug zu originalen Daten
}
```

- der Argumenttyp der Funktion muss mit dem *source*-Elementtyp kompatibel sein
- der Argumenttyp der Funktion muss mit dem *target*-Elementtyp kompatibel sein
- Das letzte Argument von `std::transform()` muss ein Funktor sein ( $\cong$  verhält sich wie eine Funktion)

Dazu gibt es drei Varianten:

1. normale Funktion, z.B. `sq` Aber wenn die Funktion für mehrere Argumenttypen überladen ist, muss der Programmierer dem Compiler sagen, welche Version gemeint ist  
 $\Rightarrow$  (“function pointer cast“)
2. Funktorobjekte  $\Rightarrow$  objekt-orientierte Programmierung
3. definiere eine namenlose Funktion  $\cong$  “Lamda-Funktionen“  $\lambda$   
statt  $\lambda$  wird in `C++` `[]` geschrieben

```
std::transform(source.begin(), source.end(), target.begin(),
[] (double x) { // statt Funktionsname sq, wie bei 1.
    // steht hier die ganze Funktionsimplementierung
    return x*x
}); // der Returntyp wird automatisch eingesetzt, wenn es
    // nur einen Returntyp gibt
```

- Lambda-Funktionen können noch viel mehr  $\Rightarrow$  für Fortgeschrittene
- `std::transform` kann “in-place“ arbeiten (d.h. source-Container überschreiben), wenn source und target gleich
- die Funktion `std::sort()` wird zum “in-place“ sortieren eines Arrays

```
std::vector<double> v = {4.0, 2.0, 3.0, 5.0, 1.0};
std::sort(v.begin(), v.end()); // -> v = {1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0}
```

- `std::sort()` ruft intern den “<“ Operator des Elementtyps auf, um die Reihenfolge zu bestimmen

Def: “totale Ordnung“

- \*  $a < b$  muss  $\forall a, b$  gelten
- \* transitiv:  $(a < b) \wedge (b < c) \Rightarrow (a < c)$
- \* anti-symmetrisch:  $!(a < b) \wedge !(b < a) \Rightarrow a == b$

## 9.2 Insertion Sort

schnellste Sortieralgor. für kleine Arrays ( $n \leq 30$ , hängt vom Compiler & CPU ab)

- für große Arrays sind Merge Sort, Heap Sort, Quick Sort schneller
- `std::sort()` wählt automatisch einen schnellen Algor.

Idee von Insertion Sort: wie beim Aufnehmen und Ordnen eines Kartenblatts

- gegeben: bereits sortiertes Teilarray bis zur Position  $k - 1$
- füge das  $k$ -te Element an der richtigen Stelle ein. Erzeuge Lücke an der richtigen Position durch Verschieben von Elementen nach rechts
- wiederhole für  $k = 1, \dots, N$  (siehe Übung 5.1 “Einsortieren“)

```

4  2  3  5  1
4      3  5  1  (current = 2)
    4  3  5  1
2  4  3  5  1
2  4      5  1  (current = 3)
    4  5  1
2  3  4  5  1
2  3  4  5  1
2  3  4      1  (current = 5)
2  3  4  5  1
2  3  4  5  1  (current = 1)
1  2  3  4  5

```

```

void insertion_sort(std::vector<double> &v) {
    for (int K = 1; K < v.size(); ++K) {
        double current = v[K];
        int j = K; // Anfangsposition der Luecke
        while (j > 0) {
            if (v[j-1] < current) {
                break; // j ist richtige Position der Luecke
            }
            v[j] = v[j-1];
            --j;
        }
        v[j] = current; // current in die Luecke kopieren
    }
}

```

- andere Sortierung: definiere Funktor  $cmp(a,b)$ , der das gewünschte “kleiner“ realisiert  $\cong$  gibt genau dann *true* zurück, wenn *a* “kleiner *b* nach neuer Sortierung
- neue Sortierungen am besten per Lambda-Funktion an `std::sort` übergeben

```

std::sort(v.begin(), v.end()); // Standardsortierung aufsteigend

std::sort(v.begin(), v.end(), // Standardsortierung aufsteigend
    [](double a, double b) {
        return a < b;
    })

std::sort(v.begin(), v.end(), // absteigende Sortierung
    [](double a, double b) {
        return b < a;
    })

std::sort(v.begin(), v.end(), // normale Sortierung nach Betrag
    [](double a, double b) {
        return std::abs(a) < std::abs(b);
    })

// Stringvergleich
std::vector<std::string> v = {"Ac", "ab", "De", "cf"};

```

```

std::vector<std::string> v = {"Ac", "De", "ab", "cf"} // case
                           insensitive
std::vector<std::string> v = {"ab", "Ac", "cf", "De"} // case sensitive

std::sort(v.begin(), v.end(),
    [](std::string a, std::string b) {
        std::transform(a.begin(), a.end(), a.begin(), std::tolower);
        std::transform(b.begin(), b.end(), b.begin(), std::tolower);

        return a < b;
    });

```

## 10 Templates

*insertion\_sort* soll für beliebige Elementtypen funktionieren:

```

template<typename ElementType>

void insertion_sort(std::vector<ElementType> & v) {
    for (int k = 1; k < v.size(); ++k) {
        ElementType current = v[k];
        ... // Rest unverändert
    }
}

```

“ElementType“ ist Platzhalter für den tatsächlichen Elementtyp und wird vom Compiler automatisch ersetzt.

## 11 Grundlagen der generischen Programmierung

- Ziel: benutze *template*-Mechanismus, damit eine Implementation für viele verschiedene Typen verwendbar ist  
erweitert funktionale und prozedurale und objekt-orientierte Programmierung
- zwei Arten von Templates (“Schablonen“)
  1. Klassen-Templates für Datenstrukturen, z.B. Containersollen beliebige Elementtypen unterstützen
    - Implementation  $\Rightarrow$  später
    - Benutzung: Datenstrukturname gefolgt vom Elementtyp in spitzen Klammern  
*std::vector<double>*
  2. Funktionen-Templates: es gab schon “function overloading“  
Beispiel:

```

int sq (int x) {
    return x * x;
}

double sq (double x) {

```

```

    return x * x;
}
... usw fuer komplexe Zahlen

```

⇒ Nachteile:

- wenn die Implementationen gleich sind nutzlose Arbeit
- Redundanz ist gefährlich, korrigiert man ein Bug, wird leicht eine Variante vergessen

## 11.1 Funktionen-Templates

mit Templates reicht eine Implementation:

```

template <typename T> // T ist Platzhalter fuer beliebigen Typ
// wird spaeter durch einen tatsaechlichen Typ ersetzt
T sq (T x) {
    return x * x; // implizierte Anforderung an den Typ:
// er muss Multiplikation unterstuetzen
}

```

- Benutzung:
  - Typen für die Platzhalter hinter dem Funktionsnamen in spitzen Klammern
  - meist kann man die Typangabe `<type>` weglassen, weil der Compiler sie anhand des Argumenttyps automatisch einsetzt
- kombiniert man Templates mit Overloading, wird die ausprogrammierte Variante vom Compiler bevorzugt
- Funktion, die ein Array aus Konsole ausgibt:

```

std::vector <double> v = {1.0, 2.0, 3.0};
print_vector(v); // {1.0, 2.0, 3.0}

```

für beliebige Elementtypen:

```

template <typename ElementType>
void print_vector(std::vector <ElementType> const & v) {
    // const: read-only , &: nur Kopie verwenden
    std::cout << "{";
    if ( v.size() > 0) {
        std::cout << " " << v[0];
        for (int k = 1; k<v.size(); ++k) {
            std::cout << " " << v[k];
        }
    }
    std::cout << " }";
}

```

- Verallgemeinerung für beliebige Container mittels Iteratoren:

```

std::list <int> l = {1,2,3};
print_container (l.begin(), l.end()) // {1,2,3}

```

- es genügen forward iterators

```

Iterator iter2 = iter; // Kopie erzeugen
++iter1; // zum naechsten Element
iter1 == iter2, iter1 != end // zeigen sie auf das selbe Element
+ iter1 // Zugriff auf aktuelles Element

template <typename Iterator>

void print_container(Iterator begin, Iterator end) {
    std::cout << "{";
    if (begin != end) { // teste, ob Container leer
        std::cout << " " << *begin;
        ++begin;
        for (.. ; begin != end; ++begin) {
            std::cout << ", " << *begin;
        }
    }
    std::cout << "}";
}

```

- Beispiel 3: checken, ob Container sortiert ist

```

Version 1: hard-coded

bool check_sorted (std::vector <double> const & v) {
    for (int k = 1; k < v.size(); ++k) {
        if (v[k] < v[k-1]) { // Sortierfehler durch Ausnutzen
            // der Transitivitaet
            return false;
        }
    }
    return true; // Schleife ohne Fehler zuende gelaufen
}

Version 2: beliebige Elementtypen, beliebige Sortierung

template <typename ElementType, typename LessThanFunctor>

bool check_sorted(std::vector<ElementType> const & v, typename
    LessThanFunctor) {
    for (int k = 1; k < v.size(); ++k) {
        if (less_than(v[k], v[k-1])) {
            return false;
        }
    }
    return true;
}

```

- Aufruf von Version 2 mit “lambda-function“:

```

std::vector <double> v = {1.0, 2.0, 3.0};
check_sorted(v, [] (double a, double b) {
    return a<b;
}); // true

check_sorted(v, [] (double a, double b) {

```

```
    return a>b;
}); // true
```

– Version 3 mit “forward-iterator“:

```
template <typename Iterator, typename LessThanFunctor>
bool check_sorted(Iterator begin, Iterator end,
                  LessThanFunctor less_than)
{
    if (begin == end) { // Container leer?
        return true; // leerer Container immer sortiert
    }
    Iterator next = begin;
    ++ next; // next zeigt auf Element nach Iterator begin

    for (..; next != end; ++begin; ++next) { // Iteratoren zeigen
        //auf zwei benachbarte Elemente
        if (less_than(*next , *begin)) {
            return false;
        }
    }
}
```

- Bemerkungen:

1. Compiler-Fehlermeldungen bei Template-Code sind oft schwer zu implementieren ⇒ Erfahrung nötig
2. mit Templates kann man noch viel raffiniertere Dinge machen, z.B. Traits-Klassen, intelligent libraries, template metaprogramming ⇒ nur für Fortgeschrittene