



7 марта 2020

- **char** - ещё один фундаментальный тип данных в языке C
- Используется для хранения текстовых символов. Сами символы указываются в **одинарных** кавычках, например: 'a', 'b', 'd', '4', '%', '!'
- Символы хранятся в виде **целых чисел**. Фактически, **char** является ещё одним целочисленным типом
- Это единственный тип, размер которого ограничен стандартом языка. Размер **char** **всегда** равен 1 байту
- Но всё просто не бывает: стандарт C++ не обговаривает, должен ли тип **char** быть знаковым или беззнаковым
- Существуют специальные символы, которые в текстовом виде представлены более чем одним знаком: '\n', '\t', '\r', но по сути являются одиночными
- Также стандартом определены беззнаковый **unsigned char** и знаковый **signed char** типы

Кодировка - специальная таблица, связывающая каждый символ с соответствующим ему целым числом

Базовая для ЭВМ - **ASCII** (American standard code for interchange information, стандартная американская кодировка для обмена информацией). Основные характеристики:

- 255 символов, представленных положительными целыми кодами: от 0 до 255 ([ссылка](#))
- В C++ в диапазон типа **char** гарантировано входят первые 128 символов
- каждый символ занимает один байт
- Включает в себя все цифры, буквы английского алфавита в нижнем/верхнем регистрах и некоторые другие символы (тильда, процент, '@', решётка и т.п.)
- Коды букв (отдельно группы в верхнем и нижнем регистрах) и цифр - идут последовательно

Базовые операции с переменными типа **char**

```
1 char symbol = '%';  
2 printf("%c\n", symbol); // печатаем знак процента  
3  
4 symbol = '#'; // знак переноса строки  
5 printf("symbol is %c\n", symbol);  
6  
7 // А поскольку char — целочисленный:  
8 symbol = '5';  
9 // В арифм-х операциях участвует код символа!  
10 symbol += 2;  
11  
12 // Выводим на экран семёрку  
13 printf("%c\n", symbol);
```

Символьный тип

Можно и код из кодировки узнать, используя явное приведение типов

```
1 char sym = '9';
2
3 printf("symbol: %c\n", sym);
4 printf("Code of symbol: %d\n", int(sym));
5
6 // Использование в операторах сравнения
7 bool is_less = '2' < sym;
8 // Переменная is_less здесь равна true
9
10 // Печать английского алфавита
11 sym = 'a'
12 while (sym <= 'z') {
13     printf("%c ", sym);
14     ++sym;
15 }
16 printf("\n");
```

С помощью типа **char** можно организовывать простой интерактив в программах для текстовых терминалов. Базовый шаблон:

```
1 char option;
2 printf("Want to continue (y/n)? ");
3 scanf("%c", &option);
4
5 // Проверку делаем независимо от регистра
6 if ( option == 'y' || option == 'Y' ) {
7     printf("We have the agreement\n");
8     // Полезный код появляется тут...
9 } else {
10    printf("No agreement for us...\n");
11    // Обрабатываем и отказ...
12 }
```

специальный тип данных:
Статические массивы в C++

Массив (в C++) - контейнер для данных, объединяющий конечное типизированное число элементов, каждому из которых сопоставляется свой **целочисленный индекс**.

Общая форма определения массива в C++:

`<тип_данных> <имя_массива>[<размер>];`

Задаётся тип, название массива и его размер. **Размер** массива должен быть константой.

Статические массивы в C++. Основы

Индексация элементов в массиве **начинается с нуля**. Этим **индекс** отличается от **номера элемента** массива. Оператором индексации является пара квадратных скобок **[]**.

```
1 int vec[10];  
2  
3 // Задаём значение первого элемента  
4 vec[0] = 4;  
5 // А тут — четвёртого  
6 vec[3] = 55;  
7  
8 printf("1-st item: %d\n", vec[0]);  
9 printf("4-th item: %d\n", vec[3]);  
10 printf("Summ of 1-st and 4-th: %d\n",  
11      vec[0] + vec[3]);
```

Статические массивы в C++. Основы

Как только был получен доступ к конкретному элементу массива с помощью индекса, с ним становятся возможны **все** операции, что определены для соответствующего типа данных. Так, в примере выше с элементами **vec[0]** и **vec[3]** работаем как с отдельными переменными типа **int**.

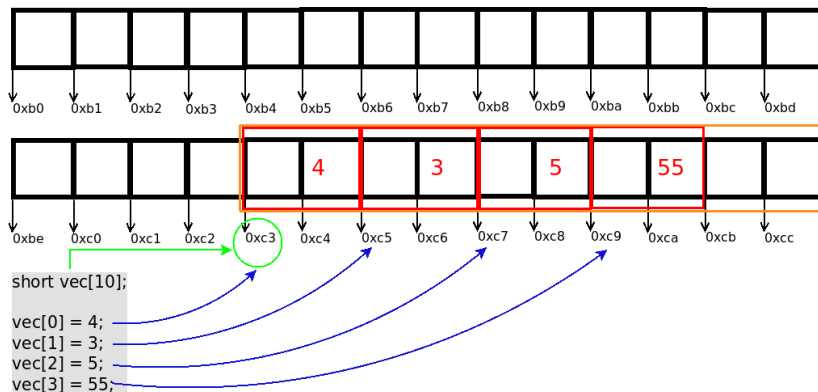
Замечание об индексации

Язык C++ не определяет, что должно происходить при применении индекса, который *превышает* размер массива. Такая ситуация называется **неопределённым поведением**. Компиляторы также ограничены в возможности проверить корректность индексов для массивов, используемых в программах.

Таким образом, за правильностью индексов необходимо следить самостоятельно при написании программы.

Статические массивы в C++. Основы

Точка зрения памяти. В C++ все элементы одного массива располагаются в памяти последовательно.



Адрес первого элемента является **адресом всего массива** (на картинке - адресом переменной под именем **vec**)

Статические массивы в C++. Основы

На предыдущем слайде использован тип **short** для хранения целых чисел со знаком вместо типа **int** только из-за того, что под него, как правило, выделяется 2 байта для каждой переменной. И их компактнее размещать на поясняющей картинке.

Снова об индексации

Предыдущая картинка раскрывает суть индексации в C++. Сама переменная **vec** (переменная массива) хранит только **адрес массива** (адрес его первого элемента). А индекс означает **смещение** относительно этого адреса. Таким образом, **vec[0]** означает: взять адрес массива, пропустить от него *направо* **нуль** блоков памяти (каждый блок - равен размеру типа **short**) и считать следующий блок как значение указанного типа. Для **vec[2]** - пропускаем два блока, и считываем третий, в котором, согласно примеру, хранится число **5**.

Статические массивы в C++. Основы

Из того, что сама переменная массива является по сути его **адресом** (без применения оператора индексации), следует следующее ограничение по работе со статистическими массивами: **невозможно применить оператор присваивания** для переменных массивов, даже если их размер совпадает.

На примере:

```
1 int vec[8], vec2[8], vec3[18];  
2 vec[0] = 10;  
3 vec[1] = 2;  
4  
5 // Строки ниже не пропустит компилятор  
6 vec2 = vec;  
7 vec3 = vec;
```

Единственный вариант для копирования одного массива в другой - использование циклов и индексов элементов. Это первый пример, почему массивы были названы «специальным» типом данных.

Аналогично переменным, элементам массива можно присваивать начальные значения в момент его[массива] создания (**инициализация**). Для массивов инициализация выполняется с помощью пары **фигурных** скобок **{}**.

```
1 int vec[8] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 };
```

Создаётся массив на 8 элементов **int**, в каждый элемент сохраняется конкретное число.

```
2 double real_arr[5] = { 3.4, 5.5, 77.11 };
```

Создаётся массив на 5 элементов **double**, но значения предоставлены только для первых трёх. В этом случае, к оставшимся элементам будет применена *инициализация по умолчанию* (нулевая инициализация для фундаментальных типов) (**0** - для целых чисел, **0.0** - для действительных).

```
3 int another_vec[] = { 1, 2, 3, 4 };
```

При явной инициализации (когда количество сохраняемых значений соответствует задуманному размеру) размер можно не указывать. В примере, размер массива равен **4**.

```
4 int estimates[7];
```

Когда инициализация не выполняется, заполнение массива значениями происходит по правилам, аналогичным фундаментальным переменным. Так, если массив имеет локальную область видимости - то значения каждого из его элементов не определены. Если массив имеет глобальную область видимости - происходит заполнение *нулевыми* значениями.

Начиная со стандарта **C++11** существует специальная форма цикла **for** для перебора всех элементов массива (так называемый, *for-range* или диапазонный цикл **for**).

Его общая форма:

```
for (<имя_переменной> : <имя_массива>) {  
    // работа с переменной  
}
```

Работает следующим образом: **каждый** элемент массива, начиная с первого, **копируется** в переменную и выполняется итерация цикла. Типы переменной и массива **должны совпадать**.

Статические массивы в C++. Основы

На примере, печать элементов массива.

```
1 const size_t SZ = 4;  
2 double rates[SZ] = { 1.1, 2.2, 5.2, 6.5 };  
3  
4 for (double r : rates) {  
5     printf( "%.5f ", r);  
6 }  
7 printf( "\n");
```

Статические массивы в C++. Основы

На примере, печать элементов массива.

```
1 const size_t SZ = 4;
2 double rates[SZ] = { 1.1, 2.2, 5.2, 6.5 };
3
4 for (double r : rates) {
5     printf("%.5f ", r);
6 }
7 printf("\n");
```

В сравнении, «классическим» **for** печать будет выглядеть следующим образом:

```
1 const size_t SZ = 4;
2 double rates[SZ] = { 1.1, 2.2, 5.2, 6.5 };
3 // Явно используем индекс для доступа к элементу
4 for (size_t i = 0; i < SZ; i++) {
5     printf("%.5f ", rates[i]);
6 }
7 printf("\n");
```

Статические массивы в C++. Основы

Если задача состоит в изменении **всех** элементов массива последовательно и по одному сценарию, то можно ссылочной формой цикла *for-range* (вместо переменной будет использоваться ссылка на элемент массива, следовательно, отсутствует копирование).

```
1 double rates[] = { 1.1, 2.2, 3.3, 6.555 };
2 // Возводим каждый элемент массива в куб
3 for (double& r : rates) {
4     r *= r * r;
5 }
6 // Проверяем, что массив действительно поменялся
7 for (double r : rates) {
8     printf("%.4f ", r);
9 }
10 printf("\n");
```

Ссылочная форма объявляется аналогично *передаче параметров по ссылке* в функцию, с помощью знака амперсанда **&** (строка 3)

Статические массивы в C++. Основы

Если задача состоит в том, чтобы избежать копирования при переборе элементов массива циклом *for-range* - можно использовать **константную ссылку**.

```
1 double rates[] = { 1.1, 2.2, 3.3, 6.5, 0.3, ↵  
    0.567, 0.222 };  
2  
3 for (const double& r : rates) {  
4     printf("%.4f ", r);  
5     // Так сделать компилятор не позволит:  
6     // r *= 2;  
7 }  
8 printf("\n");
```

Ограничения цикла *for-range*

Данный вариант цикла **for** работает только тогда, когда компилятор может определить размер массива во время анализа исходного кода.

Многомерные массивы можно создавать с помощью последовательного использования пар квадратных скобок.

```
1 int matrix1[10][10];
2
3 for (int i = 0; i < 10; ++i) {
4     for (int j = 0; j < 10; ++j) {
5         matrix1[i][j] = i + j;
6     }
7 }
8 // Так хитро можно напечатать двумерный массив
9 for (auto& row : matrix1) {
10     for (int elem : row) { printf("%d ", elem); }
11     printf("\n");
12 }
13 printf("\n");
```

Как правило считают, что первый индекс отвечает за строки, второй - за столбцы.

Многомерные массивы также можно *инициализировать* на этапе создания. Синтаксис демонстрируется следующим примером

```
1 // Инициализация
2 int matrix2[3][3] = { {1, 2, 3},
3                       {4, 5, 6},
4                       {7, 8, 9} };
```

Создаём массив **3x3**, каждой строке присваиваем по тройке чисел. Каждая пара фигурных скобок внутри общих соответствует одной строке.

Статические массивы в C++. Основы

Многомерные массивы: печать двумерного массива может быть выполнена с помощью индексов

```
1 // Размер лучше делать глобальной константой
2 const size_t SZ = 10;
3
4 // Создаём матрицу и как-нибудь её заполняем
5 int matrix[SZ][SZ] = { {...}, ... };
6
7 print("Заданная матрица:\n");
8 for (size_t i = 0; i < SZ; ++i) {
9     for (size_t j = 0; j < SZ; ++j) {
10         printf("%d ", matrix[i][j]);
11     }
12     printf("\n");
13 }
14 printf("\n");
```


Статические массивы в C++. Основы

Пример: перемножение целочисленных матриц

```
1  const size_t SZ = 4;
2  int matrix1[SZ][SZ], matrix2[SZ][SZ];
3  for (size_t i = 0; i < SZ; i++) {
4      for (size_t j = 0; j < SZ; j++) {
5          matrix[i][j] = (i + 1) * (j + 1) ;
6          matrix[i][j] = i + j + 1;
7      }
8  }
9
10 int matrix_prod[SZ][SZ] = { {0}, {0}, {0}, {0} };
11 for (size_t i = 0; i < SZ; i++) {
12     for (size_t j = 0; j < SZ; j++) {
13         matrix_prod[i][j] += matrix1[i][j] * matrix2[←
14             j][i];
15     }
16 }
17 // Вывести matrix_prod на консоль
```

Многомерные массивы: в числе размерностей никто не ограничен. Гарантируется работа до 31 уровня вложенности. Как пример, массив шестимерных точек.

```
1 int monster_points[3][4][5][3][4][5];  
2 // Задание всего лишь одной координаты  
3 monster_points[0][0][0][0][0][0] = 5;
```

Для использования подобных многомерных массивов необходимо очень хорошо представлять, какой набор данных будет корректно и очевидным образом описан с их помощью.

Передача статических массивов в функции тоже работает не совсем очевидным способом. Как и с переменными, массив в функцию можно передать как **по значению**, так и **по ссылке**. Но в первом случае произойдёт не копирование массива, как можно было бы предположить по аналогии с переменными, а **копирование его адреса**. Самое неприятное следствие из такого поведения состоит в том, что при наличии параметра массива у функции, внутри её тела невозможно узнать размер переданного массива.

При передаче массива по значению в функцию:

- размерность массива можно не указывать, она не влияет ни на что с точки зрения компилятора;
- следует передавать актуальный размер массива отдельным параметром.

Статические массивы в C++. Основы

Как простой пример: печать массива целых чисел на экран.

```
1 void show_array(int arr[], size_t count)
2 {
3     for (size_t i = 0; i < count; ++i) {
4         printf("%d ", arr[i]);
5     }
6     printf("\n");
7 }
8
9
10 int vec[8] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 },
11     rates[16] = {0};
12 show_array(vec, 8);
13 show_array(rates, 16);
```

В функции **show_int_array** первым параметром идёт массив целых чисел, у него указана пара квадратных скобок, но не указан конкретный размер.

Статические массивы в C++. Основы

Никакой проверки размерности массива не происходит.

```
1 void show_array(int arr[55], size_t count)
2 {
3     for (size_t i = 0; i < count; ++i) {
4         printf("%d ", arr[i]);
5     }
6     printf("\n");
7 }
8
9
10 int vec[8] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 };
11 show_array(vec, 8);
```

При таком определении функции, всё будет работать без проблем, как и ранее. При передаче одномерного массива в функцию **по значению** - можно передавать массив любой размерности.

Передача массива по значению делает **НЕВОЗМОЖНЫМ** использование цикла *for-range*

```
1 void show_array(int arr[], size_t count)
2 {
3     // Так компилятор не пропустит
4     for (int elem : arr) {
5         printf("%d ", elem);
6     }
7     printf("\n");
8 }
```

Статические массивы в C++. Основы

Другая ситуация с многомерными массивами: нужно указать все размерности, **кроме первой**.

```
1 const size_t COLS = 8;
2
3 void show_2D_array(int matr[][COLS], size_t ←
   rows_count)
4 {
5     for (size_t i = 0; i < rows_count; ++i) {
6         for (size_t j = 0; j < COLS; ++j) {
7             printf("%d ", matr[i][j]);
8         }
9         printf("\n");
10    }
11    printf("\n");
12 }
```

И эта функция будет принимать двухмерный массив, в котором число строк может быть произвольным, но число столбцов **должно быть равным** восьми (в данном примере).

Статические массивы в C++. Основы

Тем не менее, остаётся способ передавать в функцию статические массивы конкретного размера с помощью **передачи по ссылке**. Для этого имя параметра-массива заключается в круглые скобки и перед самим именем ставится знак **&**

```
1 const size_t COLS = 8;
2
3 void fill_eighth_array(int (&arr)[COLS])
4 {
5     for (int& elem_ref : arr) {
6         elem_ref = rand_a_b(-5.0, 5.5);
7     }
8 }
9
10 int rates[8], scores[12];
11 fill_eighth_array(rates); // Всё ок
12 // fill_eighth_array(scores); // Нельзя так
```

В созданную функцию можно передать только массивы, размерность которых равна восьми.

Статические массивы в C++. Основы

Аналогично, можно придумать функцию, которая будет работать только с действительными матрицами размерностью, скажем, 4x4

```
1 void fill_matrix4x4(double (&matrix)[4][4],
2                     double a, double b)
3 {
4     for (size_t i = 0; i < 4; i++) {
5         for (size_t j = 0; j < 4; j++) {
6             matrix[i][j] = rand_a_b(a, b);
7         }
8     }
9 }
10
11 double matr[4][4];
12 fill_matrix4x4(matr, 0.0, 1.5);
```

Функция заполняет матрицу 4x4 случайными числами в диапазоне $[a; b]$. Двумерные массивы других размерностей компилятор в подобную функцию просто не пропустит.

Статические массивы в C++. Резюме

- Статические массивы в C++ индексируемы, индексы начинаются с **нуля**
- Массивы в C++ типизированны.
- Длина массива задаётся при его создании и должны быть константой
- Доступ к элементам происходит через оператор индексации
- Элементы массивов расположены в памяти **непрерывно**
- Имя переменной-массива связано с его адресом
- Массивы могут быть многомерными
- Передавать статический массив в функции можно как *по значению*, так и *по ссылке*, но в обоих случаях **не происходит** копирования элементов массива
- Статический массив **не может использоваться** в качестве возвращаемого значения из функции

Пространства имён (**namespaces**)

В C++ любое **объявление** переменной, функции или пользовательских типов данных может быть помещено в **пространство имён**.

Технически, **пространство имён** - это **лексическая** область видимости для группы *идентификаторов*.

По смыслу, **пространство имён** - это именованное множество, название которого необходимо для получения доступа к определённому идентификатору переменной/функции/типа.

Пространства имён в C++ - открыты для расширения: в любое из них (хоть из стандартной библиотеки, хоть из собственной, хоть из внешней) каждая программа может добавить свой набор переменных/функций/типов.

Пространство имён создаётся с помощью ключевого слова **namespace** и выбора названия. Например,

```
1 namespace fkn_omsu
2 {
3     const size_t PLAYERS = 7;
4
5     bool is_same(int left, int right)
6     {
7         return left == right;
8     }
9
10 }
```

Имя пространства имён - **fkn_omsu**, внутри него содержатся — одна константа и одна функция.

Само пространство имён ограничено блоком из фигурных скобок (строки 2 и 10 с предыдущего слайда).

Ко всему содержимому пространства имён можно обратиться с помощью его имени и оператора **двойного двоеточия** (разрешение области видимости). Для примера:

```
18 printf("PLAYERS: %d\n", fkn_omsu::PLAYERS);  
19  
20 int i1 = 12, i2 = 12;  
21 bool same = fkn_omsu::is_same(i1, i2);  
22 printf("i1 and i2 are same? %d\n", same);
```

Всё как обычно, разве что для всех сущностей появилась постоянная приставка «**fkn_omsu::**».

Для получения доступа ко **всем** идентификаторам используется ключевое слово **using**.

```
1 using namespace fkn_omsu;
```

- данное использование **using** делает **все идентификаторы** из пространства имён **fkn_omsu** доступными в текущей **области видимости** (другими словами, происходит *импорт имён*).

Возможен частичный импорт идентификаторов:

```
1 using fkn_omsu::is_same;  
2 // Функция is_same становится доступна по своему ←  
   имени  
3 bool status = is_same(5, 7);  
4 // Но не константа PLAYERS  
5 size_t extended = fkn_omsu::PLAYERS + 5;
```

Вся стандартная библиотека C++ заключается в пространство имён **std**. Вследствии чего, в базовом шаблоне для лабораторных работ появилась строка про запас вида:

```
1 using namespace std;
```

При этом, часть стандартной библиотеки языка C, доступная в C++ — не следует данному правилу. Поэтому, для функций **printf** или **scanf** не требуется указание префикса «**std::**».

Пример того, как её отсутствие могло повлиять на имена функций:

```
1 #include <cmath>
2 #include <cstdlib>
3
4 abs( 56 );
5 std::abs( -8.888 );
```

Без включения пространства имён **std**, функция получения модуля для типов, представляющих числа с плавающей точкой, требует явной записи своего полного названия.

Правило хорошего тона

В современном C++ рекомендуется по возможности использовать полный импорт идентификаторов (**using namespace fkn_omsu** и ему подобные) только внутри отдельных блоков кода, ограниченных парой *фигурных скобок* (функции, классы, другие пространства имён).

Зачем вообще нужны?

Пространства имён позволяют использовать разные библиотеки, содержащие одинаковые по именованию сущности. Например, если есть функция **sort** в библиотеках **lib1** и **lib2**, то в своей программе можно использовать обе реализации, если внутри библиотек используются разные пространства имён. И у компилятора не будет никаких претензий (т.е. **lib1::sort**, **lib2::sort**).

Сортировка массивов

Два базовых упорядочения:

- по возрастанию — **asc** (от ascending - возрастающий, восходящий)
- по убыванию — **desc** (от descending - убывающий, нисходящий)

❶ Сортировка вставками: insertation sort

Идея: «разбиваем» массив на упорядоченную и неупорядоченную части. И последовательно элементы из второй части переставляем в первую в соответствии с порядком сортировки.

❶ Сортировка вставками: insertion sort

Идея: «разбиваем» массив на упорядоченную и неупорядоченную части. И последовательно элементы из второй части переставляем в первую в соответствии с порядком сортировки.

```
1 for (int j = 1; j < ARR_SZ; j++) {  
2     int key = arr[j];  
3     int i = j - 1;  
4     while (i > 0 && arr[i] > key) {  
5         arr[i + 1] = arr[i];  
6         i--;  
7     }  
8     arr[i+1] = key;  
9 }
```

2 Сортировка обменами: bubble sort

Идея: проходим последовательно по парам соседних элементов массива и попарно меняем в нужном порядке.

2 Сортировка обменами: bubble sort

Идея: проходим последовательно по парам соседних элементов массива и попарно меняем в нужном порядке.

```
1 for (int step = 0; step < ARR_SZ; step++) {  
2     for (int i = 0; i < ARR_SZ - 1; i++) {  
3         if (arr[i] > arr[i + 1]) {  
4             swap(arr[i], arr[i + 1]);  
5         }  
6     }  
7 }
```

3 Сортировка слиянием: merge sort

Идея: разделяем массив на половины — каждую половину сортируем отдельно — соединяем упорядоченные половины в массив. Разделение идёт рекурсивно до тех пор, пока не получим массив размера 1 (то есть — конкретный элемент).

3 Сортировка слиянием: merge sort

Идея: разделяем массив на половины — каждую половину сортируем отдельно — соединяем упорядоченные половины в массив. Разделение идёт рекурсивно до тех пор, пока не получим массив размера 1 (то есть — конкретный элемент).

```
1 void merge_sort_asc(int arr[],
2                     int first, int last)
3 {
4     if (first < last) {
5         int middle = (first + last) / 2;
6
7         merge_sort_asc(arr, first, middle);
8         merge_sort_asc(arr, middle + 1, last);
9
10        direct_merge_asc(arr, first, middle, last);
11    }
12 }
```

3 Сортировка слиянием: merge sort

3 Сортировка слиянием: merge sort

```
1 void direct_merge_asc(int arr[], int f, int m, int l)
2 {
3     int l_pos = f, r_pos = m + 1;
4     int l_lim = m + 1, r_lim = l + 1, total_len = l - f + 1;
5
6     for (int step = 0; step < total_len; step++) {
7         if (l_pos < l_lim && r_pos < r_lim) {
8             if (arr[l_pos] < arr[r_pos]) { l_pos++; } else {
9                 int current = arr[r_pos]; bool updated = false;
10                for (int i = r_pos; i > l_pos; i--) {
11                    arr[i] = arr[i-1]; updated = true;
12                }
13                arr[f + step] = current; r_pos++;
14
15                if (updated) {
16                    l_pos++; l_lim++;
17                }
18            }
19        }
20    }
21 }
```

Стандартный способ сортировки: знакомство с **<algorithm>**

В C++ в библиотеке `<algorithm>` определена функция **`std::sort`**, с помощью которой можно сортировать массивы различных типов. Её сигнатура следующая (в применении к статическим массивам):

```
void std::sort(first, last,  
               comparator = operator<);
```

- 1-ый аргумент **`first`** - адрес первого сортируемого элемента
- 2-ой аргумент **`last`** - адрес элемента, следующего за последним сортируемым
- 3-ый аргумент **`comparator`** - функция, которая умеет сравнивать **два** элемента массива. По умолчанию используется оператор «<»

Фактически, сортируется диапазон **`[first, last)`**.

Функция сравнения **comparator** должна быть определена как

```
bool comparator(Type elem1, Type elem2);
```

Функция должна возвращать

- **true**, если элемент **elem1** должен идти раньше **elem2** в упорядоченной последовательности
- **false** - иначе

Type - тип сортируемых элементов.

Сортировка массивов

Пример: сортировка действительного массива

```
1 #include <algorithm>
2
3 double my_arr[] = {55.4, 1.34, -0.95, 9.98,
4                   43.56, 3.4};
5
6 std::sort(my_arr, my_arr + 6);
7
8 print("Упорядочение по возрастанию:\n");
9 for (double elem : my_arr) {
10     printf("%.2f ", elem);
11 }
12 printf("\n");
```

Сортировка массивов

Пример: сортировка действительного массива по убыванию

```
1 #include <algorithm>
2
3 bool my_compr(double v1, double v2)
4 {
5     return v1 > v2;
6 }
7
8 double my_arr[] = {55.4, 1.34, -0.95, 9.98,
9                    43.56, 3.4};
10
11 std::sort(my_arr, my_arr + 6, my_compr);
12
13 printf("Sort in desc order:\n");
14 for (double elem : my_arr) {
15     printf("%.2f", elem);
16 }
17 printf("\n");
```


Сортировка массивов

Пример: сортировка части массива

```
1 #include <algorithm>
2
3 int ints[] = {3, -4, 11, 67, -2, -1
4               43, 5, 12, -9, 11, -15};
5
6 std::sort(ints, ints + 7);
7
8 printf("First seven elems in order:\n");
9 for (int elem : ints) {
10     printf("%d ", elem);
11 }
12 printf("\n");
```

Обмен значениями переменных

<algorithm> предоставляет функцию **swap** для обмена значениями у двух переменных одинакового типа. Её сигнатура:
`void swap(<тип> first, <тип> second);`

- 1-ый аргумент **first** - первая переменная
- 2-ой аргумент **second** - вторая переменная

```
1 #include <algorithm>
2
3 // Как обменять значения в лоб
4 double var1 = 10.5, var2 = 45.6;
5 double tmp = var1;
6 var1 = var2;
7 var2 = tmp;
8
9 // а так — с помощью стандартной функции
10 std::swap(var1, var2);
```

Выбор наибольшего/наименьшего

`<algorithm>` предоставляет функции **max** и **min** для выбора, соответственно, максимального и минимального **из двух значений**. Сигнатура:

```
<тип> max(<тип> first, <тип> second);
```

```
<тип> min(<тип> first, <тип> second);
```

```
1 #include <algorithm>
2
3
4 double var1 = 10.5, var2 = 45.6;
5 double max_val = std::max(var1, var2),
6     min_val = std::min(var1, var2);
7
8 printf("Max of var1 and var2 is %.3f\n"
9     "Min of var1 and var2 is %.3f\n",
10     max_val, min_val);
```