

Задания 02

Системы сборки

Введение

Самым важным элементом любого проекта является система сборки — программа, которая генерирует команды для сборки вашего исходного кода. Чем быстрее эта система собирает код и чем больше рутинных операций автоматизирует, тем быстрее идет разработка, и тем проще настроить непрерывную интеграцию — автоматизированную сборку и тестирование вашей программы. В задачи системы сборки входит

- поиск зависимостей (заголовочных файлов и библиотек),
- генерация различных версий кода в зависимости от платформы, на которой происходит сборка,
- генерация вспомогательных файлов,
- генерация команд для компиляции всех исходных файлов.

Как правило, системы сборки поддерживают опции для включения или отключения различных компонент программы. Результатом работы системы сборки является директория, в которой находятся сгенерированные файлы, а также файл с дальнейшими командами для подчиненной (более низкоуровневой) системы сборки. К высокоуровневым системам относятся `autoconf`, `cmake`, `meson`, к низкоуровневым — `make`, `ninja`. Мы будем изучать `meson` и `ninja`.

Структура проекта

Любой проект начинается с дерева директорий, в каждой из которых находится файл для сборки. В meson это файл `meson.build`. В проектах на C++ с небольшими вариациями используется следующее дерево директорий.

```
doc                # документация
src
├── test           # код модульных тестов
│   ├── component1 # структура папок такая же,
│   ├── component2 # как и в основном коде
│   └── component3
└── myproject      # основной код
    ├── component1
    ├── component2
    └── component3
```

Здесь `myproject` — имя проекта, `componentN` — логическая единица проекта. Как правило, каждая компонента собирается в отдельную библиотеку (или исполняемый файл), которая затем присоединяется к основному исполняемому файлу. В больших проектах из одной компоненты могут получиться несколько библиотек или исполняемых файлов. При такой схеме название проекта и название компоненты являются частью пути до заголовочного файла, а имя файла совпадает с именем класса, который в нем объявлен. В больших проектах кроме класса в файле могут быть объявлены вспомогательные функции или классы. Чтобы использовать класс `Ship` из компоненты `component1` в каком-либо файле проекта, его следует подключить следующим образом:

```
#include <myproject/component1/ship.hh>
```

Расширения файлов в Linux произвольны, на сборку проекта это никак не влияет.

В небольших проектах структура упрощается путем исключения директорий компонент и хранения всех файлов с исходным кодом в директории `myproject`. Именно такую структуру я вам рекомендую использовать в заданиях.

Meson build

Корневой файл `meson.build` для вышеописанной упрощенной структуры выглядит следующим образом.

```
project(
    'myproject', # название проекта
    'cpp', # язык
    version: '0.1.0', # версия кода
    meson_version: '>=0.46', # минимально поддерживаемая версия Meson
    default_options: ['cpp_std=c++11'] # используемый стандарт C++
)
subdir('src')
```

Команда `project` должна быть первой командой в корневом файле. Команда `subdir` выполняет команды из файла `meson.build` в директории `src`. Этот файл выглядит так.

```
# сохранение пути до текущей директории
# для подключения заголовочный файлов
# в виде <myproject/...>
src = include_directories('..')
subdir('myproject')
```

Файл `meson.build` в `myproject` выглядит так.

```
myproject_src = files(
    'main.cc' # список исходных файлов
)
executable(
    'myproject', # название исполняемого файла
    include_directories: src, # где ищутся заголовочные файлы
    sources: myproject_src, # список исходный файлов
    dependencies: [], # зависимости проекта (если имеются)
    install: true # устанавливать ли файл
)
```

Для инициализации директории, в которой будет происходить сборка, нужно ввести следующие команды в корне проекта.

```
meson . build
cd build
ninja
```

После первичной инициализации после любого изменения кода достаточно набрать `ninja` для пересборки проекта. При этом пересоберется только измененная и зависящие от нее части кода.

Задания

1. Создайте собственный класс `Vector` по образу и подобию `std::vector`. Класс должен иметь

- методы `begin`, `end`, `size`,
- методы `push_back` (с копированием и перемещением), `pop_back`, `erase`.
- конструктор копирования, `move`-конструктор,
- оператор присваивания с копированием и с перемещением,
- метод `swap` внутри класса, через который реализуется перемещение,
- функция `swap` вне класса для совместимости с STL алгоритмами.

Класс должен быть шаблоном, единственный аргумент которого является типом элемента контейнера. Класс не должен использовать другие классы STL (в особенности, класс `std::vector`).

2. Проверьте работоспособность класса с помощью следующей программы .

- Создается вектор из `std::ofstream`.
- Вектор заполняется открытыми потоками с последовательными именами файлов (например `a`, `b`, `c`).
- Перемешайте элементы вектора с помощью `std::shuffle` с генератором `std::random_device`.
- Запишите в каждый поток его порядковый номер в векторе.

Проект нужно собрать с опцией `-Db_sanitize=address`, чтобы отловить возможные ошибки:

```
meson configure -Db_sanitize=address
```

Ссылки:

- Описание методов `std::vector`: ru.cppreference.com.
- Реализация `std::vector` в стандартной библиотеке компилятора GCC: [/usr/include/c++/8/bits/stl_vector.h](http://usr/include/c++/8/bits/stl_vector.h). Этот файл есть в любом дистрибутиве Linux, в котором установлен компилятор, но путь может отличаться.