

# NONSENSOPEDIA

## C++



**Uwaga! Jest po północy!**  
**Programisto!** Czy wiesz gdzie wskazuje teraz Twój wskaźnik?

*Long Long ago; // in a galaxy far far away*

## C++ o Gwiezdnym wojnach

C++ (z ang. Si Plask Plask) – ezoteryczny, wieloparadygmata, wielofunkcyjny, uniwersalny, obiektowy, generyczny, niskopoziomowy, proceduralny, strukturalny, funkcyjny, imperatywny, uogólniony, logiczny, aspektowy, deklaracyjny, agentowy, modularny, bezsensowny język programowania będący dla C tym, czym jest Nonsensopedia dla Wikipedii (albo na odwrót). Przez noobów programistycznych uważany za język z największymi możliwościami, lecz oni się nie znają, wszystko da się łatwo zakodować w assemblerze.

Wersja od M\$ najbardziej słynie z błędów kompilacji wbudowanych bibliotek. Zdarzają się również błędy typu: LNK431\*\*\*\* UNRESOLVED EXTERNAL SYMBOL [...] Oznaczają one iż taka funkcja w rzeczywistości nie istnieje, została dodana tylko po to aby zwiększyć liczbę wbudowanych funkcji, czyniąc język bardziej pożytecznym.

## Zastosowanie

C++ jest uznawane za świetny język dla alfonsów, gdyż posiada (w najnowszym standardzie) zestaw seksownych funkcji. Oto część z nich:

- `stoi` – funkcja wywołująca stan;
- `string` – klasa do manipulacji stringami;
- `wstring` – klasa do manipulacji szerokimi stringami (wide string);
- `to_string` – zagłębienie w stringi;
- `to_wstring` – zagłębienie w szerokie stringi;

Ten artykuł jest częścią cyklu naukowego *języki komputerowe*.

### Języki programowania:

Asembler  
BeFunge  
Brainfuck  
C  
C++  
C#  
CCC  
CMake  
COW  
Fortran  
Game Maker Language  
HQ9+  
Java  
JavaScript  
Lisp  
Logo  
Lua  
Malbolge  
Pascal  
Perl  
Python  
Shellscript  
Visual Basic

### Inne języki komputerowe:

CSS  
PL/SQL  
TITM

Ciasteczka pomagają nam udostępniać nasze usługi. Korzystając z Nonsensopedii, zgadzasz się na wykorzystywanie ciasteczek.

**Więcej informacji**

**Okej!**

- `sprintf` – funkcja do ekspresowej kopulacji (najczęściej używana razem ze `stoi`).

## Nowości

W porównaniu z C, język posiada wiele nowych możliwości, które czynią składnię jeszcze bardziej zagmatwaną i trudniejszą do zrozumienia.

## Przeładowanie operatorów

Przeładowanie operatorów służy temu, by „+” (plus) oznaczał odejmowanie, „-” (dywiz) – dzielenie, a „/” (slesz) – wyświetlenie napisu „Hello, world!”. Dzięki temu nikt nie będzie w stanie zorientować się, co dany fragment kodu robi.

```
int operator+(int a, int b) // plus oznacza odejmowanie
{
    return a-b;
}
int operator-(int a, int b) // minus oznacza dzielenie
{
    return a/b;
}
int operator/(int a, int b) // slesz powoduje wypisanie "Hello world!"
                          // i zawsze daje wynik 7
{
    std::cout << "Hello, world!" << std::endl;
    return 7;
}
int main()
{
    int a,b,c;
    // przypisujemy liczbom "a" i "b" wartość "2"
    a=2;
    b=2;
    // przypisujemy liczbie "c" wartość "a+b"
    c=a+b;
    // wypisujemy wartość "c" na ekran
    std::cout << c << std::endl;
    // jak łatwo się domyslić, program wypisuje "0"
}
```

## Instrukcje preprocesora

C++ jak i jego poprzednik zawiera bardzo przydatną, skracającą czas pisania i ułatwiającą zrozumienie języka instrukcję `#define`. Przykład zastosowania:

```
#define true false
#define public private
#define p -
#define m +
#define l p 1 m 1 p
#define h l 1 m 1 p 1 m 1 l
```

Ciasteczka pomagają nam udostępniać nasze usługi. Korzystając z Nonsensopedii, zgadzasz się na wykorzystywanie ciasteczek.

[Więcej informacji](#)

```
#define g h 1 p 1####1##/##1 m 1 h 1 m 1 m 1 h
// jak łatwo się domyślić, litera 'g' służy do odejmowania
```

## Szablony

Twórca C++, pragnąc wyzwolić programistów od złego Doktora Preprocesora, stworzył coś, co nazwał systemem szablonów. Szablony umożliwiają napisanie tego, co dawniej zajmowało jedną linię, w pięciu liniach.

Funkcja „min” w stylu C (makro preprocesora):

```
#define min(a,b) ((a) > (b) ? (b) : (a))
```

Funkcja „min” w stylu C++ (szablon funkcji):

```
template <typename typ>
typ min(typ a, typ b)
{
    return ((a) > (b) ? (b) : (a));
}
```

## Znane stwierdzenia

1. Wszystkie znaki prowadzą do main().
2. Od zarania dziejów człowiek utrudnia sobie życie. Można porównać słowa C i C++.
3. Każdy człowiek wie, że Windows 7 na Delphi pisany jest.
4. C++ to język obiektowy (i nie tylko), który ma za zadanie dodać nowe wyrażenia do istniejących funkcji.
5. Biblioteka. Skąd to się bierze?
6. C sprawia, że łatwo jest sobie strzelić w stopę. Z C++ jest to trudniejsze, ale za to w razie czego odstrzelisz sobie całą nogę.
7. Jeśli istnieje jakaś szalona koncepcja, ocierająca się o granice absurdu i niewykonalności, to na pewno da się ją zrealizować w C++. Na przykład dzięki szablonom można pisać programy, które nie zawierają ani jednej zmiennej (sic!).

## Zobacz też

- programowanie obiektowe
- C (język programowania)
- C#
- CCC
- CMake



Zobacz więcej artykułów w **portalu o informatyce**.

Ciasteczka pomagają nam udostępniać nasze usługi. Korzystając z Nonsensopedii, zgadzasz się na wykorzystywanie ciasteczek.

**Więcej informacji**

Źródło: „<https://nonsa.pl/index.php?title=C%2B%2B&oldid=1771149>”

---

**Edytuj tę stronę**

---

OCEŃ ARTYKUŁ

Zagłosuj, by zobaczyć średnią ocen

MĄDROŚĆ ZE SŁOWNIKA

**Berserker** – człowiek, będący miłośnikiem piwa i sera.

CZY NIE WIESZ...

Że Ceres została odkryta pod wpływem alkoholu?

---