

# IMD0030 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

Aula 02 – Introdução à Linguagem de Programação C++  
Modularização e Compilação

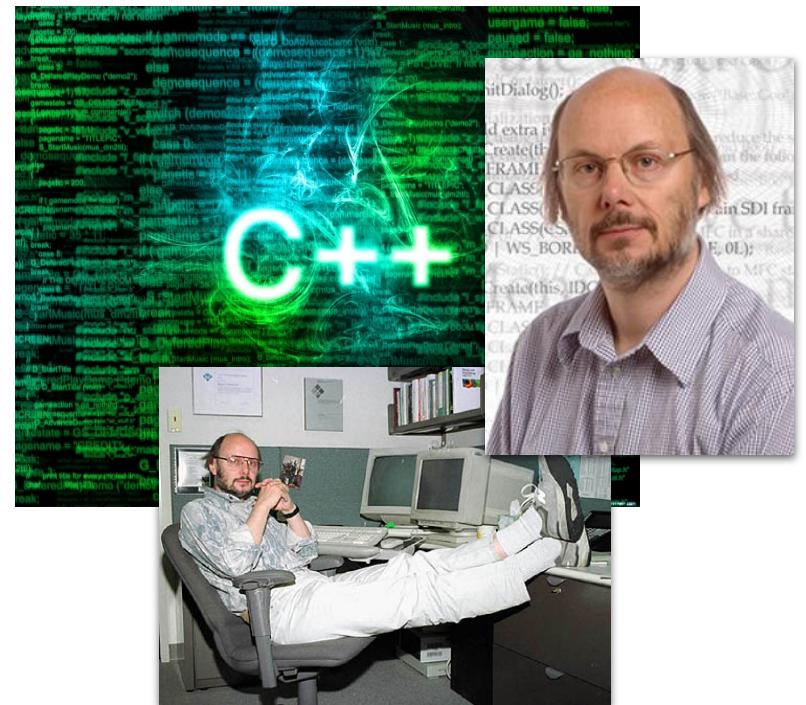
---

# Objetivos desta aula

- **Introduzir a linguagem de programação C++ e compará-la à linguagem C**
- **Aplicar o conceito de modularidade a programas em C++**
- **Demonstrar a utilização do compilador g++**
- Para isso, estudaremos:
  - A linguagem C++ e suas características
  - As diferenças entre C e C++
  - Arquivos de cabeçalho e de corpo
  - O compilador g++ e o uso de Makefile
- Ao final da aula espera-se que o aluno seja capaz de:
  - Distinguir a linguagem C++ da linguagem C
  - Desenvolver seus primeiros programas em C++

# A linguagem de programação C++ (1)

- Linguagem de programação multiparadigma de propósito geral padronizada pela ISO
- Considerada de médio nível, pois combina características de linguagens de alto e baixo níveis
- Criada por Bjarne Stroustrup no AT&T Bell Labs no início dos anos 1980
- Após a padronização ISO de 1998 e a posterior revisão de 2003, uma nova versão da especificação da linguagem, conhecida como C++11, foi lançada em 2011



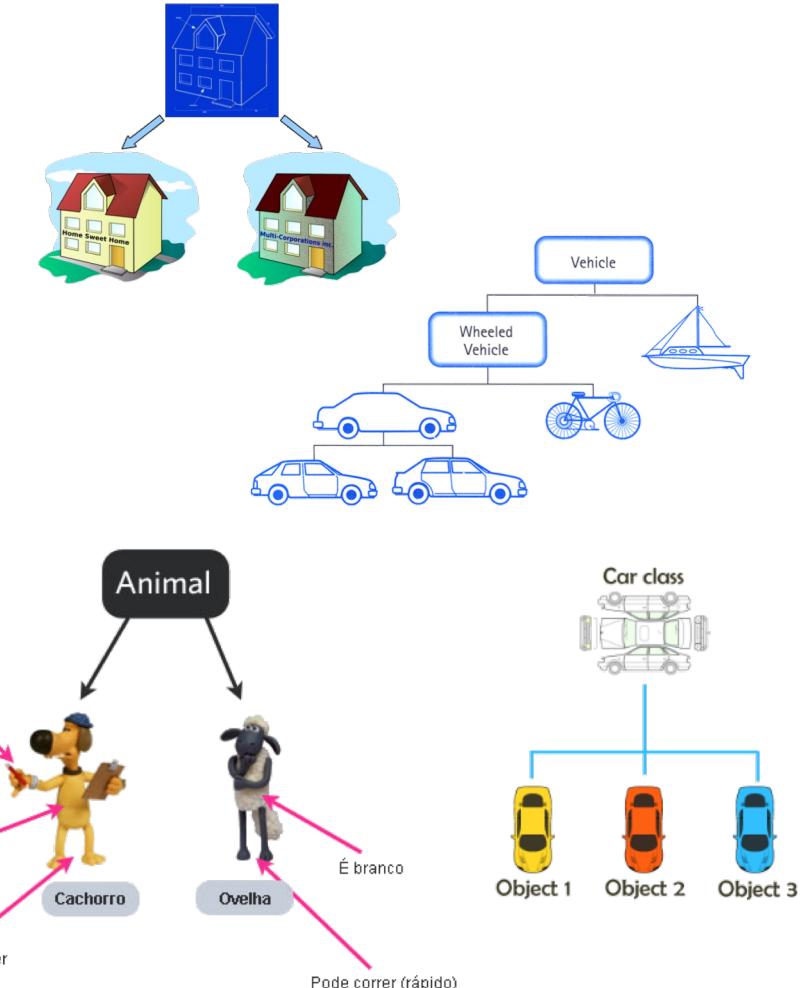
---

# A linguagem de programação C++ (2)

- Principais objetivos
  - Inserir o paradigma de programação orientada a objetos em C
  - **Manter-se simultaneamente próxima da máquina e (da análise) do problema**
- Por quê?
  - A medida que os sistemas de software crescem, também cresce a **complexidade** associada a eles, tornando difícil satisfazer um grande número de requisitos
- **O paradigma de programação orientada a objetos** oferece uma nova forma para tratar essa complexidade
  - Organiza o código em componentes lógicos que facilitam a programação

# Paradigma Orientado a Objetos

- Paradigma de programação que permite aos programadores raciocinar e solucionar problemas em termos de **objetos** diretamente associados às entidades reais
  - Mais próximo da forma como pensamos naturalmente!
- A programação orientada a objetos serve de **elo** entre os problemas existentes e as soluções computacionais
  - Grande importância na solução de problemas complexos

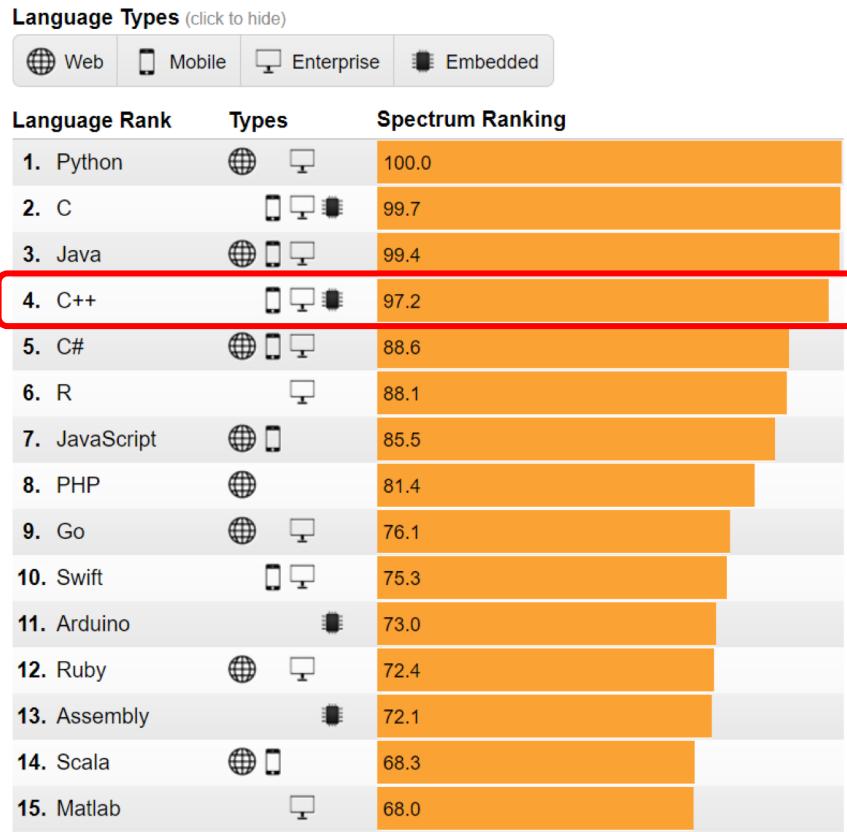


# Comparativo entre C, C++ e Java

- C, C++ e Java estão entre as **linguagens de programação mais populares**
  - C segue o paradigma procedural, no qual as soluções são baseadas na decomposição de **tarefas** distintas
- Java segue o paradigma orientado a objetos
  - Soluções baseadas na decomposição de **objetos** distintos
- C++ é híbrida (ou multiparadigma), permitindo seguir os paradigmas procedural e orientado a objetos
  - Partes da solução baseadas em **tarefas** distintas e outras partes em **objetos** distintos



# Top Programming Languages 2017



Jul 2017	Jul 2016	Change	Programming Language	Ratings	Change
1	1		Java	13.774%	-6.03%
2	2		C	7.321%	-4.92%
3	3		C++	5.576%	-0.73%
4	4		Python	3.543%	-0.62%
5	5		C#	3.518%	-0.40%
6	6		PHP	3.093%	-0.18%
7	8	▲	Visual Basic .NET	3.050%	+0.53%
8	7	▼	JavaScript	2.606%	-0.04%
9	12	▲	Delphi/Object Pascal	2.490%	+0.45%
10	55	▲	Go	2.363%	+2.20%
11	9	▼	Perl	2.334%	-0.09%
12	14	▲	Swift	2.253%	+0.29%
13	11	▼	Ruby	2.249%	+0.13%
14	10	▼	Assembly language	2.240%	-0.04%
15	17	▲	R	2.105%	+0.59%

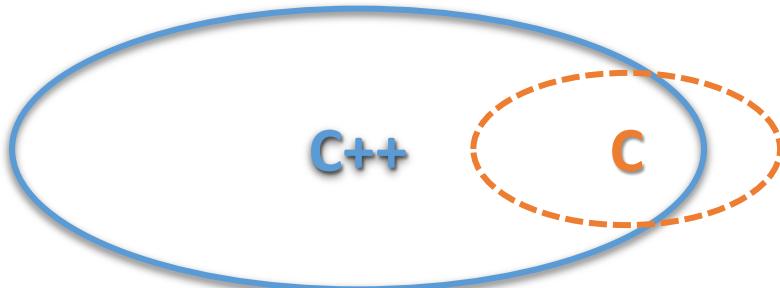
Source: <https://www.tiobe.com/tiobe-index/>

Source: <http://spectrum.ieee.org/static/interactive-the-top-programming-languages-2017>

---

# Comparativo entre C e C++ (1)

- C++ é uma extensão da linguagem C
  - Contém um **superconjunto de C**, no qual quase toda instrução correta em C é correta em C++



- Tem todas as vantagens de C, além de permitir abstração de dados e manipulação de objetos
- Ela também é bastante usada na academia devido ao seu **excelente desempenho e uma grande base de usuários**

---

# Comparativo entre C e C++ (2)

Linguagem C	Linguagem C++
Paradigma procedural	Multiparadigma (procedural e orientado a objetos)
Inteiro como valor booleano	Tipo bool
Variáveis devem ser declaradas no início de um bloco	Variáveis podem ser declaradas em qualquer parte de um bloco
stdio.h define canais de entrada e saída (printf e scanf)	iostream define canais de entrada e saída (std::cout e std::cin)
String como vetor de caracteres	Tipo std::string
Casts simples	Novos tipos de cast
Não suporta tipos de dados abstratos	Suporta tipos de dados abstratos
Desprovida de suporte a estruturas genéricas	Suporta estruturas de código parametrizadas ou genéricas ( <i>templates</i> )

---

# Comparativo entre C e C++ (3)

Linguagem C	Linguagem C++
Duas funções não podem ter o mesmo nome	Duas funções não podem ter o mesmo protótipo
Parâmetros de funções somente podem ser passados por valor	Parâmetros de funções também podem ser passados por referência
Argumentos são sempre necessários nas chamadas de funções	Valores padrão podem ser definidos para os argumentos
Operadores de baixo nível para alocação e liberação dinâmica de memória (malloc e free)	Operadores de alto nível para alocação e liberação dinâmica de memória (new e delete)
Desprovida de mecanismo para manipulação de exceções	Dispõe de mecanismo para manipulação de exceções

---

# Componentes da linguagem C++ (1)

- A inclusão de cabeçalhos com a diretiva `#include` diz ao compilador para inserir um outro arquivo no código fonte
  - Em C++, ela **não necessita mais da extensão do arquivo (.h)**
  - Na biblioteca padrão de C++, iostream substitui stdio.h de C
- Comentários iniciam com `//` e terminam no fim da linha

Exemplo de código em linguagem C

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
{
    /* Comentário no estilo
       de C */
    return 0;
}
```

Exemplo de código em linguagem C++

```
#include <iostream>
```

```
int main(void)
{
    // Comentário no estilo de C++
    /* Comentário no estilo de C
       também é aceito em C++ */
    return 0;
}
```

---

# Componentes da linguagem C++ (2)

- Comando de fluxo de saída padrão
  - std::cout substitui printf, eliminando os identificadores %
  - << é um operador de inserção que direciona o valor a ser impresso para o dispositivo de saída
- O manipulador std::endl substitui o caractere '\n'

Exemplo de código em linguagem C

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int x = 10;
    printf("Iniciando...\n");
    printf("%i, %f\n", x, 20.5f);
    return 0;
}
```

Exemplo de código em linguagem C++

```
#include <iostream>

int main(void)
{
    int x = 10;
    std::cout << "Iniciando..." << std::endl;
    std::cout << x << ", " << 20.5f << std::endl;
    return 0;
}
```

---

# Componentes da linguagem C++ (3)

- Comando de fluxo de entrada padrão
  - std::cin substitui scanf, no qual identificadores % e operador de endereçamento & não são mais necessários
  - >> é um operador de extração que recebe um valor digitado pelo usuário através do dispositivo de entrada

Exemplo de código em linguagem C

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int x;
    float y;
    scanf("%i %f", &x, &y);
    return 0;
}
```

Exemplo de código em linguagem C++

```
#include <iostream>

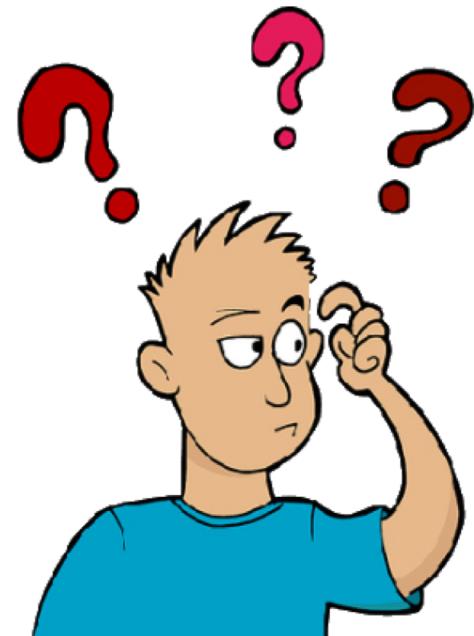
int main(void)
{
    int x;
    float y;
    std::cin >> x >> y;
    return 0;
}
```

---

# Compilando tudo

- Para compilar todos os arquivos e gerar o nosso primeiro programa em C++, utilizaremos o compilador g++
- Processo de compilação:  
`g++ -Wall -pedantic teste.cpp main.cpp –o programa`
  - Note que apenas os arquivos de corpo (.cpp) são passados para o compilador
  - Como resultado da compilação, será gerado o arquivo executável de nome programa
  - Os parâmetros -Wall -pedantic são aqui usados para indicar ao compilador que qualquer tipo de mensagem de aviso (*warning*) deve ser interpretada como um erro, devendo o programador corrigir o código que dá origem ao aviso
- Execução: basta executar o arquivo de nome programa

# Alguma Questão?

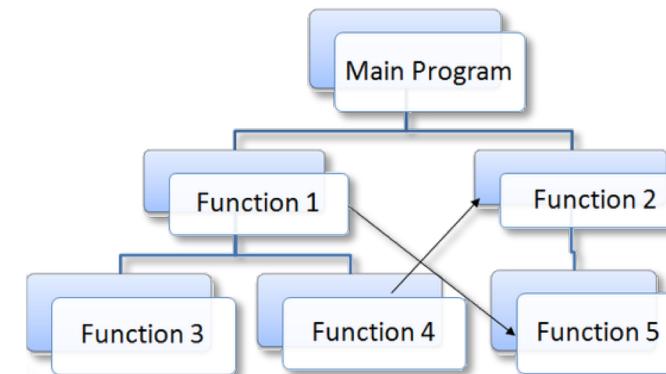
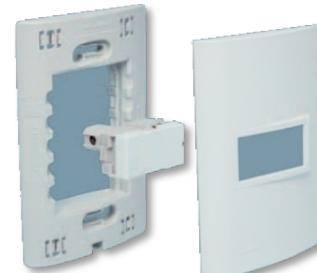


# Modularização

Revisão de ITP+PTP

# Modularização

- Estratégia para a construção de **software complexo** a partir de pequenas partes distintas, cada uma contendo responsabilidades específicas
  - **Dividir para conquistar:** dividir uma solução complexa em pequenas tarefas, cada uma sendo resolvida individualmente
- **Módulo:** conjunto de instruções em um programa que possui **responsabilidade bem definida** e é o mais independente possível em relação ao resto do programa



---

# Por que modularizar?

**Facilitar a vida do programador em termos de**

- Organização do programa e das instruções que o compõem
  - O código torna-se mais fácil de gerenciar
- Leitura do código produzido
  - O trabalho em equipe se torna mais fácil
- Futura manutenção do código
  - Os módulos podem ser testados individualmente e de forma independente uns dos outros
  - Eventuais alterações são feitas em pontos específicos do programa, nos módulos
- Eventual reutilização do código
  - Os módulos são independentes uns dos outros, então podem ser reusados de forma mais fácil em diferentes programas e/ou por outros programadores (inclusive na forma de bibliotecas)

---

# Por que modularizar?

- **Código modular** permite ser desenvolvido e testado uma só vez, embora possa ser usado em várias partes de um programa
- **Permite a criação de bibliotecas** que podem ser usadas em diversos programas e por diversos programadores
- **Permite economizar memória**, dado que o módulo utilizado é armazenado uma única vez ainda que seja utilizado em diferentes partes do programa
- **Permite ocultar código**, uma vez que apenas a estrutura do código fica disponível para outros programadores

---

# Tipos de modularização

- **Modularização interna**
  - Divisão do código contido em um arquivo em **múltiplas funções**
  - Cada função executa um **conjunto de instruções bem definido**, representando uma tarefa específica dentro do programa
- **Modularização externa**
  - Divisão do programa em **múltiplos arquivos**, cada um podendo conter um conjunto de funções e outros elementos (tipos, constantes, variáveis globais, etc.)
  - Programas mais complexos em C++ são tipicamente organizados na forma de **arquivos de cabeçalho e arquivos de corpo**

# Modularização interna

- Um programa não precisa ser composto por uma única, grande e guerreira função principal (main)
- Estratégia: dividir para conquistar
  - Pensar na solução do problema e como ela pode ser dividida em partes menores
  - Implementar funções, cada uma realizando **uma** tarefa específica e bem definida
  - Implementar trechos de código que se repetem no programa como corpo de funções, chamadas em substituição a tais trechos que se encontravam repetidos



# Um exemplo

```
#include <iostream>
using std::cin;
using std::cout;
using std::endl;

int main() {
    int opcao;

    cout << "Conversor de temperatura" << endl;
    cout << "(1) Celsius -> Fahrenheit" << endl;
    cout << "(2) Fahrenheit -> Celsius" << endl;
    cout << "Digite sua opcao: ";
    cin >> opcao;
```



```
switch(opcao) {
    float temp;
    cout << "Digite a temperatura: ";
    cin >> temp;

    float conv;
    case 1:
        conv = temp * 1.8 + 32;
        cout << temp << "°C = " << conv << "°F" << endl;
        break;
    case 2:
        conv = (temp - 32) / 1.8;
        cout << temp << "°F = " << conv << "°C" << endl;
        break;
    default:
        cout << "Opcao invalida" << endl;
}

return 0;
}
```



# Modularizando em funções...

```
#include <iostream>
using std::cin;
using std::cout;
using std::endl;

float celsius2fahrenheit(float temp) {
    return temp * 1.8 + 32;
}

float fahrenheit2celsius(float temp) {
    return (temp - 32) / 1.8;
}

int main() {
    int opcao;

    cout << "Conversor de temperatura" << endl;
    cout << "(1) Celsius -> Fahrenheit" << endl;
    cout << "(2) Fahrenheit -> Celsius" << endl;
    cout << "Digite sua opção: ";
    cin >> opcao;
```

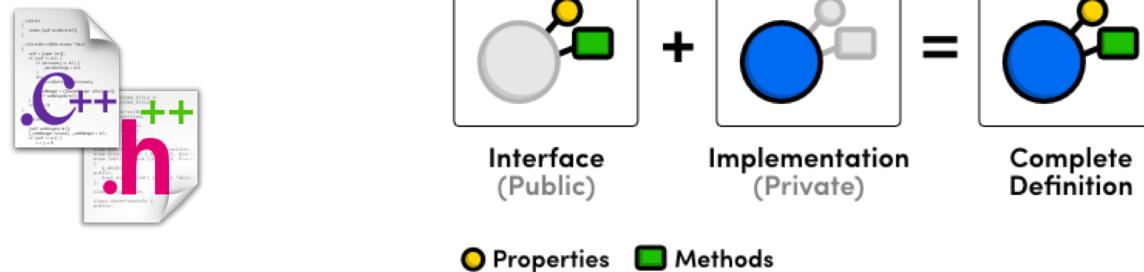
```
switch(opção) {
    float temp;
    cout << "Digite a temperatura: ";
    cin >> temp;

    float conv;
    case 1:
        conv = celsius2fahrenheit(temp);
        cout << temp << "°C = " << conv << "°F" << endl;
        break;
    case 2:
        conv = fahrenheit2celsius(temp);
        cout << temp << "°F = " << conv << "°C" << endl;
        break;
    default:
        cout << "Opção inválida" << endl;
}

return 0;
```

# Modularização externa

- Por convenção da linguagem C++, a organização do código de um programa pode ser feita da seguinte maneira:
  - **Arquivos de cabeçalho (.h)** contêm declarações de estruturas, tipos, variáveis globais, protótipos de funções, constantes, etc. e não podem conter a função principal do programa (main)
  - **Arquivos de corpo (.cpp)** implementam ou fazem chamadas ao que é definido nos arquivos de cabeçalho



# Voltando ao exemplo anterior...

```
#ifndef CONV_H
#define CONV_H

// Conversao de temperatura em escala Celsius para Fahrenheit
float celsius2fahrenheit(float temp);

// Conversao de temperatura em escala Fahrenheit para Celsius
float fahrenheit2celsius(float temp);

#endif
```

O arquivo de cabeçalho conv.h contém os **protótipos das funções** que realizam as respectivas conversões de temperatura, uma para cada tipo



conv.h

---

# Arquivos de cabeçalho em C++

- São incluídos no programa através da diretiva de pré-processamento `#include` seguida do nome do arquivo de cabeçalho
  - A inclusão **copia o conteúdo** de um arquivo em outro
- A fim de **evitar duplicidade de cópias** do código a cada nova inclusão, os arquivos de cabeçalho precisam ser **identificados e protegidos contra múltiplas inclusões**, pois elas podem levar a **erros de redefinições**
  - A identificação é feita através da definição de um nome através da diretiva de compilação `#define`
  - A proteção contra múltiplas inclusões é implementada com a definição do bloco `#ifndef / #endif` (*if not defined / end if*) do pré-processador

---

# Pré-processador (1)

- O **pré-processador** é um programa que examina o código-fonte e executa certas modificações nele, baseado nas **diretivas de compilação**
  - As diretivas de compilação são comandos que não são compilados, sendo dirigidos ao pré-processador
  - O pré-processador é executado pelo compilador antes da compilação propriamente dita
  - Diretivas de compilação iniciam por um caractere **#** (*sharp* ou *hashtag*)
- O comando **#include** é uma diretiva de compilação que diz ao pré-processador para copiar o conteúdo de um arquivo para outro, através de duas formas:
  - Quando usando arquivos das bibliotecas
    - **#include <iostream>** (biblioteca padrão de C++)
  - Quando usando arquivos do próprio usuário
    - **#include "conv.h"** (tipos e protótipos de sub-rotinas definidos pelo usuário)

---

# Pré-processador (2)

- O comando `#define` substitui palavras por valores, atuando como uma constante
  - Por exemplo, `#define PI 3.14159` permite substituir PI pelo valor 3.14159
- Os comandos `#ifdef`, `#ifndef`, `#endif` permitem evitar que partes do código sejam inseridas no programa
  - Úteis nos arquivos de cabeçalho para evitar duplicidade
  - A diretiva de pré-processamento `#include` não verifica se um arquivo já foi incluído no programa, o que pode ser feito através da diretiva `#ifndef`

```
#ifndef NOME_DO_ARQUIVO_H // Evita a redefinicao dos membros do arquivo
#define NOME_DO_ARQUIVO_H // Inicio da definicao de NOME_DO_ARQUIVO_H

// Código do arquivo

#endif // Fim da definicao de NOME_DO_ARQUIVO_H
```

---

# Pré-processador (3)

- As principais diretivas de compilação são:
  - `#include` (inclusão)
  - `#define` (definição), `#undef` (remoção de definição)
  - `#ifdef` (*if defined*), `#ifndef` (*if not defined*)
  - `#if`, `#else`, `#elif` (*if / else / else-if*)
  - `#endif` (*end if*)
- O domínio de diretivas de compilação permite a escrita de um código:
  - **mais rápido**
  - **mais legível**
  - **mais dinâmico**
  - **mais portável** (multiarquitetura)

# Arquivos de cabeçalho em C++

- Quando usamos uma biblioteca, **não deve ser preciso ler suas milhares de linha de código** para saber o que ela é capaz de fazer
- Solução: os arquivos de cabeçalho devem conter toda a descrição de **como usar** as funcionalidades da biblioteca sem se preocupar como elas foram implementadas
  - Os arquivos de cabeçalho tornam-se **pequenos, simples e explicativos**



---

# Arquivos de corpo em C++

- Implementam ou fazem chamadas ao que é definido nos arquivos de cabeçalho
  - Mudanças na implementação definida no arquivo de corpo podem ser feitas sem necessariamente impactar os arquivos de cabeçalho
- Necessário fazer a inclusão do(s) arquivo(s) de cabeçalho por meio da diretiva `#include`
  - `#include <iostream>` (biblioteca padrão de C++)
  - `#include "conv.h"` (tipos e protótipos de sub-rotinas definidos pelo usuário)
- A inclusão de arquivos de cabeçalho em outros arquivos é efetuada somente uma vez no programa devido à verificação do identificador feita no próprio arquivo de cabeçalho
- **Precisam ser compilados**

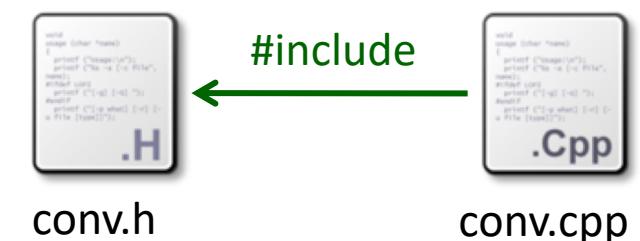
# Voltando ao exemplo anterior...

```
#include "conv.h"

// Conversao de temperatura em escala Celsius para Fahrenheit
float celsius2fahrenheit(float temp) {
    return temp * 1.8 + 32;
}

// Conversao de temperatura em escala Fahrenheit para Celsius
float fahrenheit2celsius(float temp) {
    return (temp - 32) / 1.8;
}
```

O arquivo de corpo `conv.cpp` inclui o arquivo de cabeçalho `conv.h` e contém a implementação das funções que realizam as respectivas conversões de temperatura



---

# Arquivos de corpo em C++

- Ainda é possível tornar programas mais modulares **isolando o código** responsável pela função principal e testes da implementação
  - Permite a codificação de **diferentes programas de teste** utilizando as mesmas funções que foram previamente implementadas
- Isso pode ser feito criando-se um novo arquivo de corpo (.cpp) contendo **apenas a função principal**
  - Inclusão de arquivos de cabeçalho definidos pelo usuário
  - Inclusão de arquivos de cabeçalhos definidos na biblioteca padrão de C++
- **Também precisa ser compilado** juntamente com todos os outros existentes

---

# Arquivos de corpo e método principal

- Assim como em C, `main` é a primeira função (em C++ é chamado de método principal) a ser executada por qualquer programa em C++, mesmo que tenha outras funções escritas antes dela
- Declaração
  - Mais simples:  
`int main()` -- ou `int main(void)`
  - Completa, no caso de o programa receber argumentos via linha de comando:  
`int main(int argc, char* argv[])`

# Voltando ao exemplo anterior...

```
#include <iostream>
using std::cin;
using std::cout;
using std::endl;

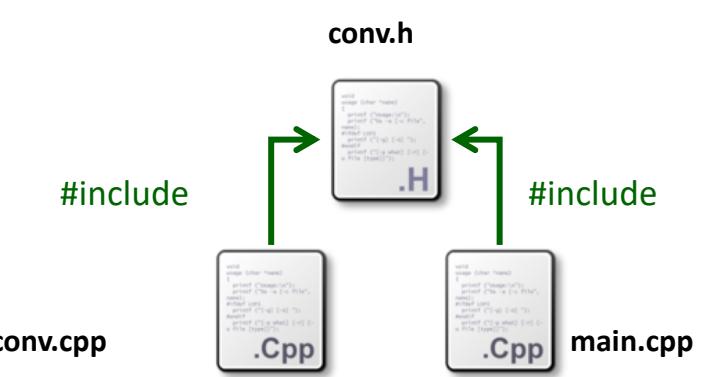
#include "conv.h"

int main() {
    int opcao;

    cout << "Conversor de temperatura" << endl;
    cout << "(1) Celsius -> Fahrenheit" << endl;
    cout << "(2) Fahrenheit -> Celsius" << endl;
    cout << "Digite sua opcao: ";
    cin >> opcao;

    switch(opcao) {
        float temp;
        cout << "Digite a temperatura: ";
        cin >> temp;
    }
}
```

```
float conv;
case 1:
    conv = celsius2fahrenheit(temp);
    cout << temp << "°C = " << conv << "°F" << endl;
    break;
case 2:
    conv = fahrenheit2celsius(temp);
    cout << temp << "°F = " << conv << "°C" << endl;
    break;
default:
    cout << "Opcao invalida" << endl;
}
return 0;
}
```

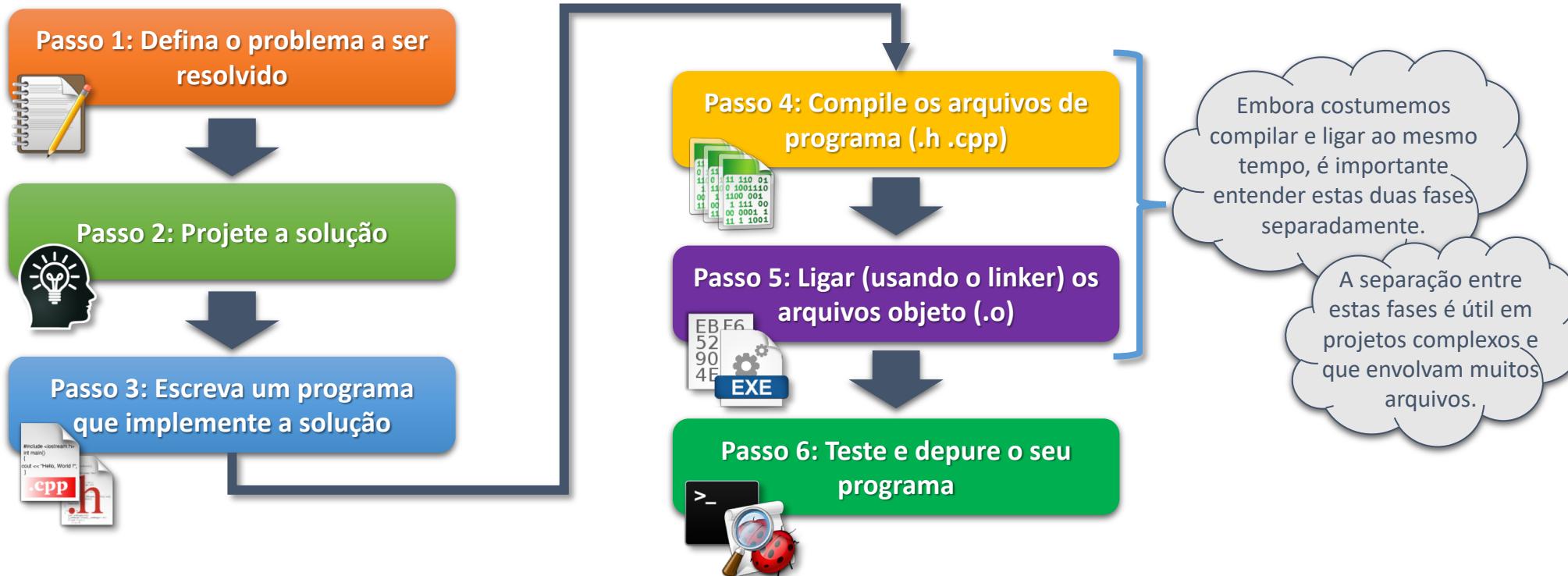


# Compilação

O compilador g++ e uso de Makefile

# Introdução

- Antes de escrever e executar programas, é preciso entender em maior detalhe todo o processo de construção de um programa em C++



# Introdução

- Compilar X Ligar

Compilar: `g++ -c main.cpp func.cpp util.cpp`

Arquivos fonte (.cpp/.h)



Compilador



Arquivo objeto (.o)



Ligar (linker): `g++ -o prog main.o func.o util.o`

Arquivos objeto (.o)



Runtime Support



Uma biblioteca (library) é uma coleção de arquivos objeto pré-compilados que permitem a reutilização de código entre diferentes projetos.



Arquivo Executável



+

Compilar: `g++ -c main.cpp func.cpp util.cpp`

Ligar: `g++ -o prog main.o func.o util.o`

Compilar e ligar: `g++ -o prog main.cpp func.cpp util.cpp`

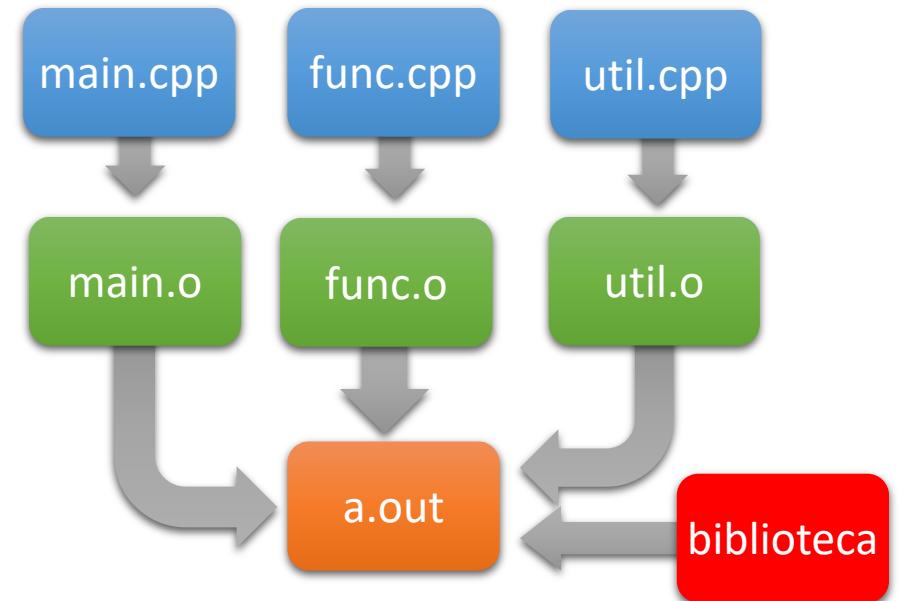
---

# O compilador

- Um **compilador** é um programa que, a partir de um código escrito em uma linguagem, o código fonte, cria um programa semanticamente equivalente porém escrito em outra linguagem, código objeto
- Um compilador é um dos dois tipos mais gerais de tradutores, sendo que o segundo tipo que a ele deve ser comparado é um **interpretador**
  - Programas interpretados são geralmente mais lentos do que os compilados, mas são também geralmente mais flexíveis, já que podem interagir com o ambiente mais facilmente (frequentemente linguagens interpretadas são chamadas também de script)
    - Um interpretador, no momento da execução do programa, traduz cada instrução do programa e a executa em seguida
  - **C++ é uma linguagem compilada**
- Normalmente, o código fonte é escrito em uma linguagem de programação de alto nível, com grande capacidade de abstração, e o código objeto é escrito em uma linguagem de baixo nível, como uma sequência de instruções a ser executada pelo processador

# O compilador g++ (1)

- O que acontece quando usamos o g++ para criar nosso programa?
  - Ex: **g++ main.cpp func.cpp util.cpp**
- Resposta: O compilador g++ cria o programa em duas fases
  - **Fase 1, Compilação**: Os arquivos fonte (**.cpp**) são compilados e geram os arquivos objeto (**.o**)
  - **Fase 2, Ligação** (Linking): Os arquivos objeto (**.o**) são ligados para criar um arquivo executável (em código de máquina). Nesta fase, códigos de bibliotecas são também ligados.
- Dica: Caso não seja indicado o nome do arquivo executável com o uso da opção **-o nome**, será criado o arquivo **a.out**
  - O exemplo **g++ -o prog main.cpp func.cpp util.cpp** cria um executável de nome **prog**
  - A ordem da opção não importa. Ex: **g++ main.cpp func.cpp util.cpp -o prog** tem o mesmo efeito do exemplo anterior.



---

# O compilador g++ (2)

- Sintaxe geral: **g++ <option flags> <file list>**
  - **Option flags** são as opções usadas para alterar o comportamento padrão do compilador
  - Por exemplo, a forma mais simples de compilar seus arquivos fonte seria usar o comando **g++ \*.cpp**
    - Isso geraria um comportamento padrão do compilador, entre outras coisas, geraria um executável com o nome **a.out**
- Opções mais comuns para o compilador
  - **-c** : indica ao compilador para compilar os arquivos fonte (**.cpp**), mas não liga-los
    - A separação da compilação e ligação será útil na compilação de projetos usando **makefile**)
  - **-o <nome>** : especifica o **nome** do arquivo executável a ser criado a partir dos arquivos objeto (**.o**) já pré-compilados
  - **-g** : insere informações de depuração a serem usadas com depuradores compatíveis com o GDB (será visto mais à frente)

---

# O compilador g++ (3)

- Opções mais comuns para o compilador (Cont.)
  - **-Wall** : diz ao compilador para indicar com um aviso (*warning*) qualquer instrução que possa levar a um erro
    - Por exemplo, ao habilitar esta opção, o compilador irá avisar sobre a instrução: **if (var = 5) { .. }**. Embora a instrução seja sintaticamente válida, não faz sentido, uma vez que a atribuição no teste fará com que a condição seja sempre verdadeira. Provavelmente o programador cometeu um engano e usou o operador de atribuição ao invés do de comparação. Certamente a instrução desejada era **if (var == 5) { .. }**. No comportamento padrão do compilador, a instrução “errada” não geraria nenhum aviso.
  - A opção **-Wall** é uma combinação de um largo conjunto de opções de verificação do tipo **-W**, todas juntas. Tipicamente incluem:
    - variáveis declaradas, mas não utilizadas
    - variáveis possivelmente não inicializadas quando usadas pela primeira vez
    - padronização dos tipos de retorno
    - falta de colchetes ou parênteses em certos contextos que tornam uma instrução ambígua, etc.

---

# O compilador g++ (4)

- Opções mais comuns para o compilador (Cont.)
  - **-I<dir>** (“i” maiúscula): adiciona o diretório **<dir>** na lista de diretórios para a busca de arquivos incluídos (através do uso da diretiva **#include**), ou seja, indica ao compilador uma fonte extra de arquivos cabeçalho (**.h**)
  - **-L<dir>** : adiciona o diretório **<dir>** na lista de diretórios para a busca de bibliotecas (Ex: **string**, **STL** **Vector**)
  - **-I<libname>** (“L” minúscula) : faz com o que o compilador procure pela biblioteca indicada por **libname** no caso de nomes não resolvidos (*unresolved names*) durante a fase de ligação
  - **-ansi** : garante que o código compilado esteja em conformidade com o padrão ANSI C
  - **-pedantic** : torna a compilação ainda mais exigente no que diz respeito à obediência à padronização ANSI C

---

# O compilador g++ (5)

- Opções mais comuns para o compilador (Cont.)
  - **-O<level>** : informa ao compilador o nível de otimização a ser empregado no código compilado
    - O nível **level** varia de 0 a 3, ou seja **-O0** a **-O3**
    - O nível zero (**-O0**) indica “sem otimização” e deve ser usado em conjunto com a opção **-g** para depuração
    - As otimizações terão impacto na velocidade do processo de compilação e de execução do código compilado
  - **-std=c++11** : habilita o suporte ao conjunto de instruções da revisão C++11 do compilador GCC realizada em 2011
    - **C++11 não é um compilador, mas sim uma padronização ISO que é implementada pela maioria dos compiladores populares**
- Para consultar ao conjunto completo de diretivas do compilador GNU gcc/g++, consulte:
  - <https://gcc.gnu.org/onlinedocs/>

# O compilador g++: Teste rápido



- Exemplos de uso do compilador g++. O que cada exemplo faz?

1. g++ -o teste \*.cpp
2. g++ -Wall -g -O0 main.cpp
3. g++ -c -I/usr/imd0030/paulo/lab1/include main.cpp src1.cpp src2.cpp
4. g++ -o ordena -L/usr/imd0030/paulo -lplib \*.o
5. g++ -std=c++11 -Wall -pedantic -g -O0 main.cpp src1.cpp src2.cpp -o teste.exe

---

# Recomendações para a disciplina

- Para os exercícios e projetos, **recomendamos fortemente** que sempre utilizem as diretivas **-Wall** e que **tratem todos os warnings**
- Igualmente, recomendamos sempre o uso das diretivas **-ansi** e **-pedantic** para garantir que o seu programa está escrito de acordo com a padronização
- Recomendamos ainda o uso das diretivas **-g** e **-O0** para permitir o uso do depurador, em caso de erro
- Com isso, um exemplo de compilação em linha de comando seria:
  - **g++ -o programa -Wall -ansi -pedantic -O0 -g main.cpp**

# Formato da mensagem de erro no g++

- Um exemplo de erro comum ao compilar programas com o g++ é o de comentário não finalizado
  - **arquivo.cpp:22:1: unterminated comment**
- Cada parte da mensagem de erro é separada por “dois-pontos”
  - A primeira parte (**programa.cpp**) é o nome do arquivo fonte no qual o erro ocorreu
  - A segunda parte (**22**) indica o número da linha na qual o erro foi detectado
  - A terceira parte (**1**) indica o número da coluna na qual o erro foi detectado
    - Esta é a única parte que não está presente em todas as mensagens de erro
  - A quarta parte (**unterminated comment**) é uma mensagem resumida que descreve o que provavelmente gerou o erro



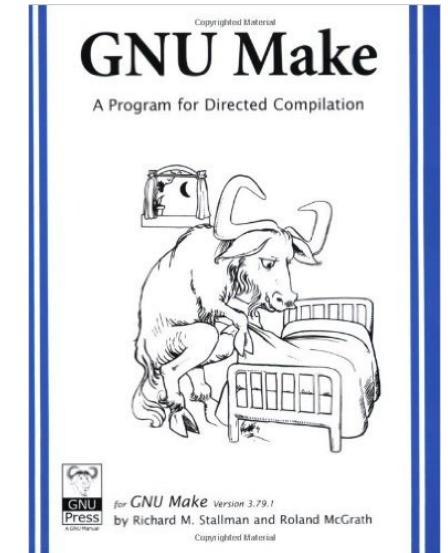
# Formato da mensagem de erro no g++

- Mensagens de *Warning* no g++ seguem o mesmo formato básico de um erro, apesar de que um arquivo fonte apenas com *warnings* continuará a ser compilado
  - Exceto no caso do uso da diretiva **-Wall** que transforma *warnings* em erros
- Vale ressaltar que quando o g++ indica o número da linha, isso não necessariamente indica a linha do erro, mas sim a linha na qual o erro foi detectado
  - Com isso, encontrar o ponto exato do erro pode exigir uma inspeção de outras partes do código
  - Geralmente, (pra nossa felicidade) o erro está próximo à linha no qual foi detectado



# Makefile (1)

- A compilação de projetos acaba por se tornar uma tarefa difícil
  - Muitos arquivos que devem ser compilados
  - Repetição dos comandos de compilação para cada arquivo
  - A alteração em um único arquivo implica na recompilação que quais partes do projeto? Por garantia sempre compilamos tudo novamente?
- Esta dificuldade se agrava de acordo com a complexidade do projeto, que pode envolver centenas de arquivos



---

# Makefile (2)

- A título de exemplo, imagine um projeto processos os seguintes arquivos: **ccountln.h**, **ccountln.cpp**, **fileops.h**, **fileops.cpp**, **process.h**, **process.cpp**, **parser.h**, **parser.cpp** e **main.cpp**
- Para compilarmos manualmente este projeto, podemos seguir duas abordagens:
  - Compilar cada arquivo individualmente e ligar os arquivos objeto para criar o executável
    - **g++ -O0 -g -Wall -ansi -pedantic -c ccountln.cpp**
    - **g++ -O0 -g -Wall -ansi -pedantic -c parser.cpp**
    - **g++ -O0 -g -Wall -ansi -pedantic -c fileops.cpp**
    - **g++ -O0 -g -Wall -ansi -pedantic -c process.cpp**
    - **g++ -O0 -g -Wall -ansi -pedantic -c main.cpp**
    - **g++ ccountln.o parser.o fileops.o process.o main.o -o processos**
  - Compilar e ligar na mesma linha de comando
    - **g++ -O0 -g -Wall -ansi -pedantic -o processos ccountln.cpp parser.cpp fileops.cpp process.cpp main.cpp**

---

# Makefile (3)

- **Make** (responsável por processar o Makefile) é um utilitário GNU que determina quais partes de um projeto necessitam ser compilados ou recompilados, permitindo configurar os comandos para compilar e ligar o executável de forma automatizada (para todos os arquivos indicados)
- Nos salva do tédio de repetir as linhas de comando ou de comandos gigantes do **g++**, além de economizar tempo

---

# Makefile (4)

- Um arquivo Makefile consiste de uma series de regras (*rules*), na seguinte forma:

alvo : pre-requisitos ...

comando1

comando2

comando3

...

- A regra explica como e quando gerar (ou regerar) o arquivo alvo
- A simples chamada ao comando *make* executa, por padrão, a primeira regra
  - Para executar uma regra específica, é preciso chamar o comando “**make <alvo>**”
- **Make exige um caracter <TAB> antes de cada comando (bobeira, mas causa erros!)**

---

# Makefile (5)

- “**alvo**”: Usualmente o nome de um executável/binário ou arquivo objeto (.o) que deve ser gerado pelo compilador, mas pode indicar também uma ação a ser realizada (Ex: “clean”)
- “**pre-requisitos**”: Uma lista dos arquivos necessários para criar o alvo
  - Se um destes arquivos tiver sido alterado, então o utilitário *make* irá reconstruir o alvo
  - Também chamado de “dependências”
- “**comando**”: Uma ação a ser realizada
  - Usualmente, uma compilação ou ligação (usando o g++, por exemplo)
  - Pode ser algum comando do S.O. ou programa externo
  - No *make*, os comandos não executados e geram saídas como se estivessem a ser rodados a partir da linha de comando

# Exemplo de um makefile

```
#Makefile for "imd0030" C++ application
```

```
#Created by Silvio Sampaio 10/08/2016
```

Variável

PROG = imd0030

Executável

CC = g++

Compilador

CPPFLAGS = -O0 -g -Wall -pedantic -I/usr/imd0030/include

Diretivas de compilação

LDFLAGS = -L/usr/imd0030/lib -lmylib

Diretivas para o ligador (linker)

OBJS = main.o processos.o database.o util.o

Arquivos objeto definidos como pré-requisitos

**\$(PROG) : \$(OBJS)**

Alvo padrão

Regra de construção do executável

**\$(CC) \$(LDFLAGS) -o \$(PROG) \$(OBJS)**

**(Cont.)**

main.o :

**\$(CC) \$(CPPFLAGS) -c main.cpp**

Regra de construção dos arquivos objeto

processos.o : processos.h

**\$(CC) \$(CPPFLAGS) -c processos.cpp**

database.o : database.h

**\$(CC) \$(CPPFLAGS) -c database.cpp**

util.o : util.h

**\$(CC) \$(CPPFLAGS) -c util.cpp**

**clean:**

Alvo "clean"

**rm -f core \$(PROG) \$(OBJS)**

Regra de limpeza dos arquivos

---

# Makefile (6)

- Após a criação do arquivo *Makefile*, basta digitar o comando **make** no diretório contendo o *Makefile* para dar início ao processo automatizado de compilação e ligação
- O arquivo *Makefile* pode vir a ser grande e complexo (de acordo com o seu projeto), mas, uma vez pronto e funcional, basta o uso do comando **make** e pronto!
  - **Voltaremos a este assunto para melhorar os nossos Makefiles (e, com isso, facilitar a compilação dos projetos)**

---

# Exercite-se

- Reimplemente a questão 2 da Avaliação Diagnóstica em linguagem C++, aplicando os conceitos discutidos nesta aula
- Compile e teste o programa gerado

