

Programación Orientada a Objetos

- Teorias:
 - Docente responsable: Horacio Loyarte (no yo ;)
 - Miercoles 8:00 a 10:00
 - Miercoles 14:30 a 16:30
 - **Vengan a teoría!!!**

- Práctica:
 - Viernes 8:30 a 12:30hs
 - Viernes 15:00 a 19:00

- Consulta: veremos...

- Web: <http://e-fich.unl.edu.ar/>

Programación Orientada a Objetos

- Software a utilizar:
 - Unidades 1 a 9: Cualquier *cosa* para C++ que medianamente cumpla con el standard
 - MinGW Developer Studio, DevCpp, CodeBlocks
 - Microsoft Visual Studio, Borland C++ Builder,
 - Anjuta, Kdevelop, Emacs, Bloc de notas, etc...
- Sugerencia: Zinjal - <http://zinjai.sourceforge.net>
- Unidad 10 y Proyecto Final: ¡¿Proyecto Final?!

Programación Orientada a Objetos

- Cómo Regularizar
 - Promedio 50 en parciales
 - Deberán rendir final escrito y presentar PF
- Cómo Promocionar
 - Promedio 80 en parciales
 - Deben presentar igualmente PF en fecha de final
- Ambos parciales valen lo mismo
- Se puede recuperar un parcial (también para promoción)

**"C++ hace que sea más difícil
dispararte en el pie, pero
cuando lo hacés te vuela la
pierna completa"**



**"C++ hace que sea más difícil
dispararte en el pie, pero
cuando lo hacés te vuela la
pierna completa"**



**"C++ hace que sea más difícil
dispararte en el pie, pero
cuando lo hacés te vuela la
pierna completa"**

Bjarne Stroustrup, *creador* de C++

Windows

An exception 06 has occurred at 0028:C11B3ADC in VxD DiskTSD(03) + 00001660. This was called from 0028:C11B40C8 in VxD voltrack(04) + 00000000. It may be possible to continue normally.

- * Press any key to attempt to continue.
- * Press CTRL+ALT+RESET to restart your computer. You will lose any unsaved information in all applications.

Press any key to continue



<sin_titulo_1>* x

```
1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main(int argc, char *argv[]) {
5      int
6      a=(i
7      *a=3
8      retu
9  }
10
```

C:\Archivos de programa\Zinjal\runner.exe

sin_titulo.exe

sin_titulo.exe ha detectado un problema y debe cerrarse.

Si está en pleno proceso, puede perderse la información con la que esté trabajando.

Informe a Microsoft de este problema.

Se ha creado un informe de errores que puede enviarnos. Lo consideraremos como confidencial y anónimo.

Para ver los datos que contiene este informe de errores, [haga clic aquí](#).

Depurar

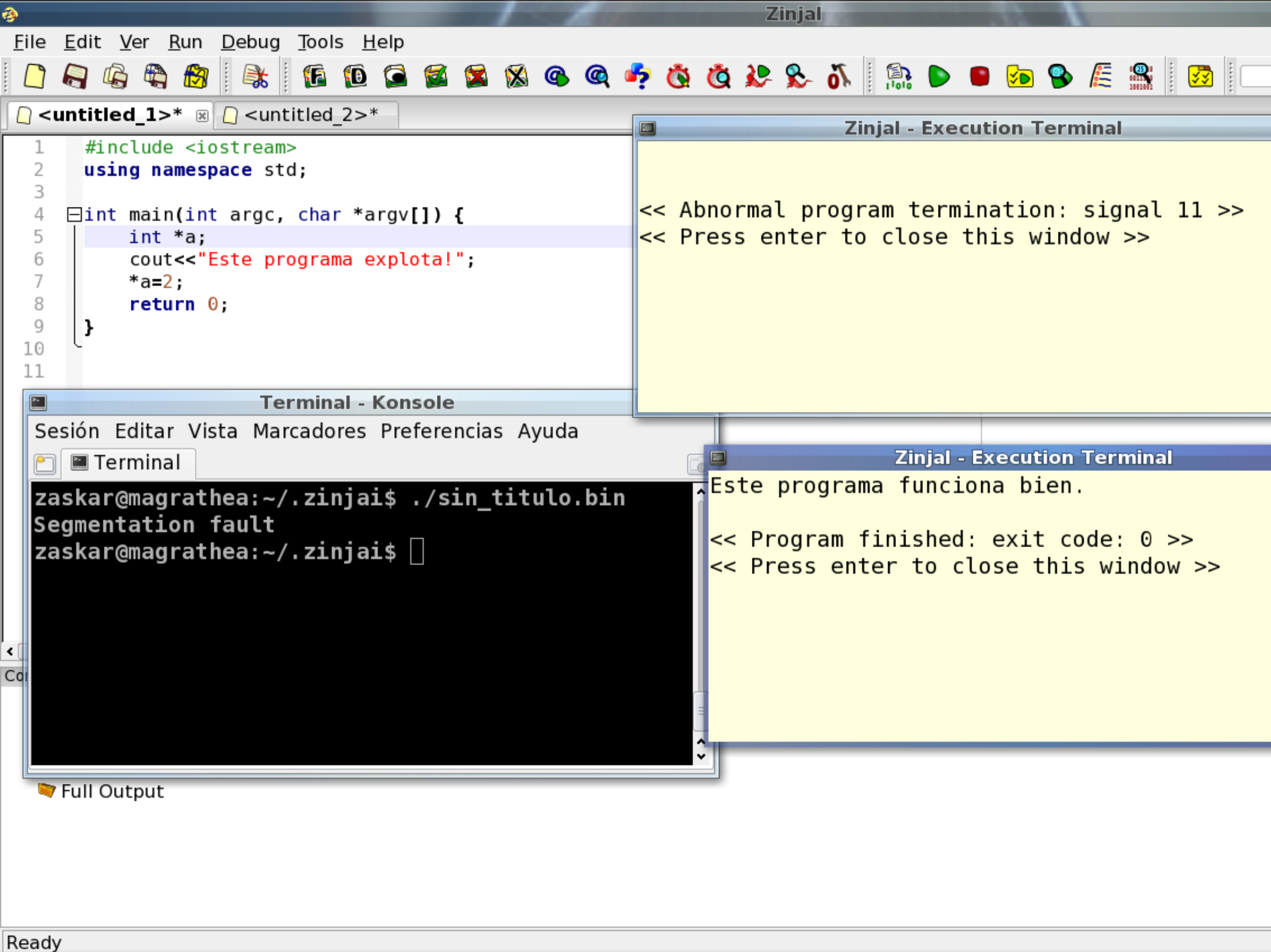
Enviar informes de errores

No enviar

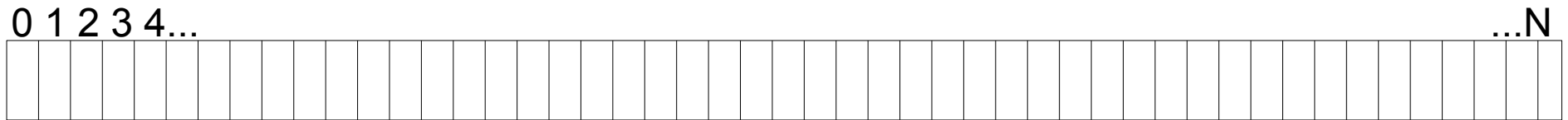
Resultados de la Compilacion

- ★ Ejecutando...
- Errores (0)
- Advertencias (0)
- Toda la salida

Ejecutando...



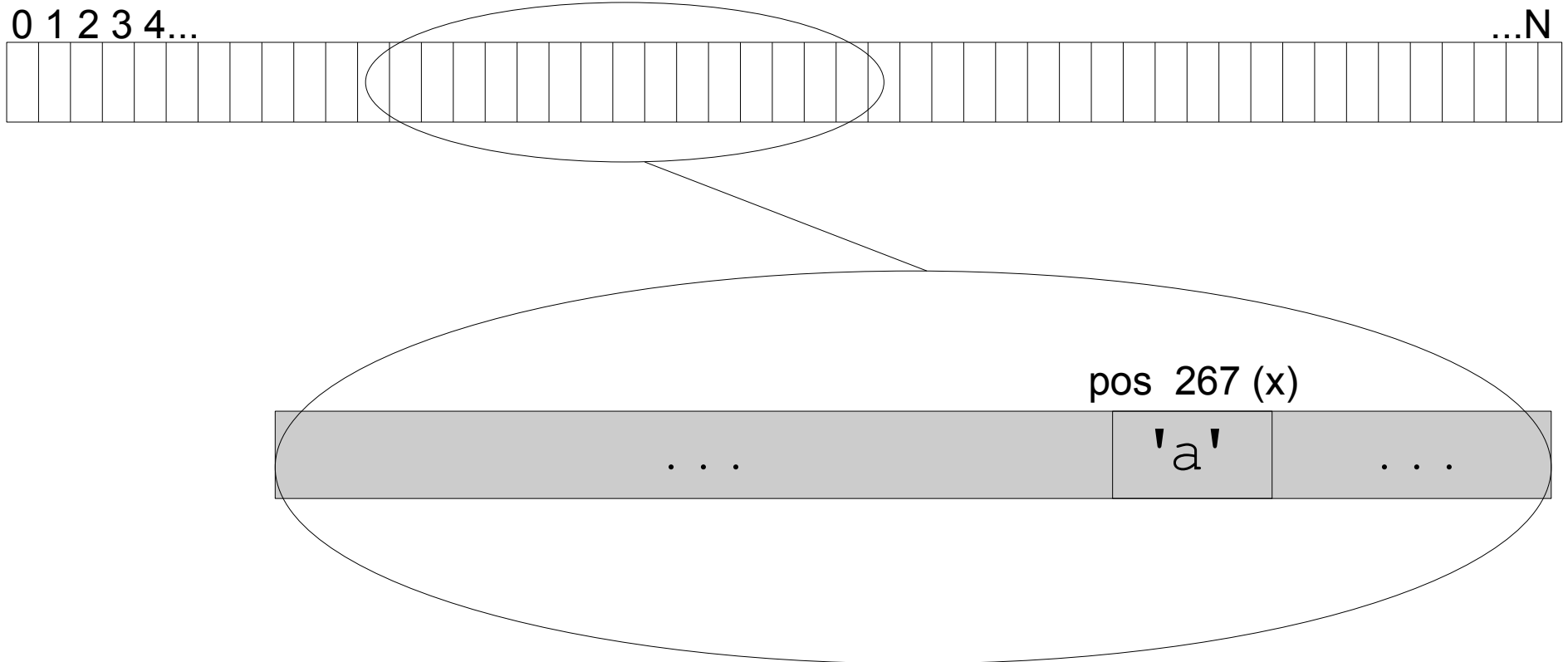
¿Que #@!*~# es un puntero?



¿Que #@!*~# es un puntero?

```
char x='a';
```

Variable tipo char: pedacito de memoria que contiene un caracter

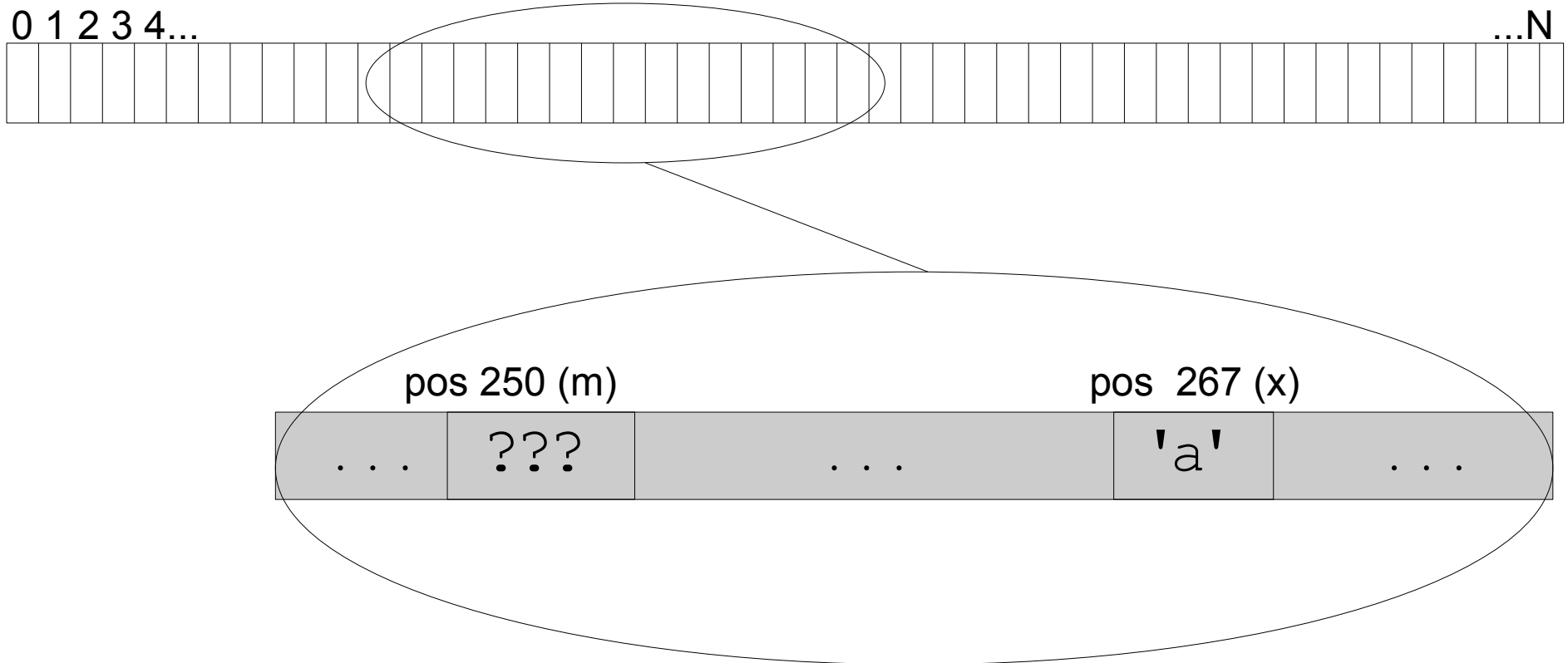


¿Que #@!*~# es un puntero?

```
char x='a';  
char *m;
```

Variable tipo char: pedacito de memoria que contiene un caracter

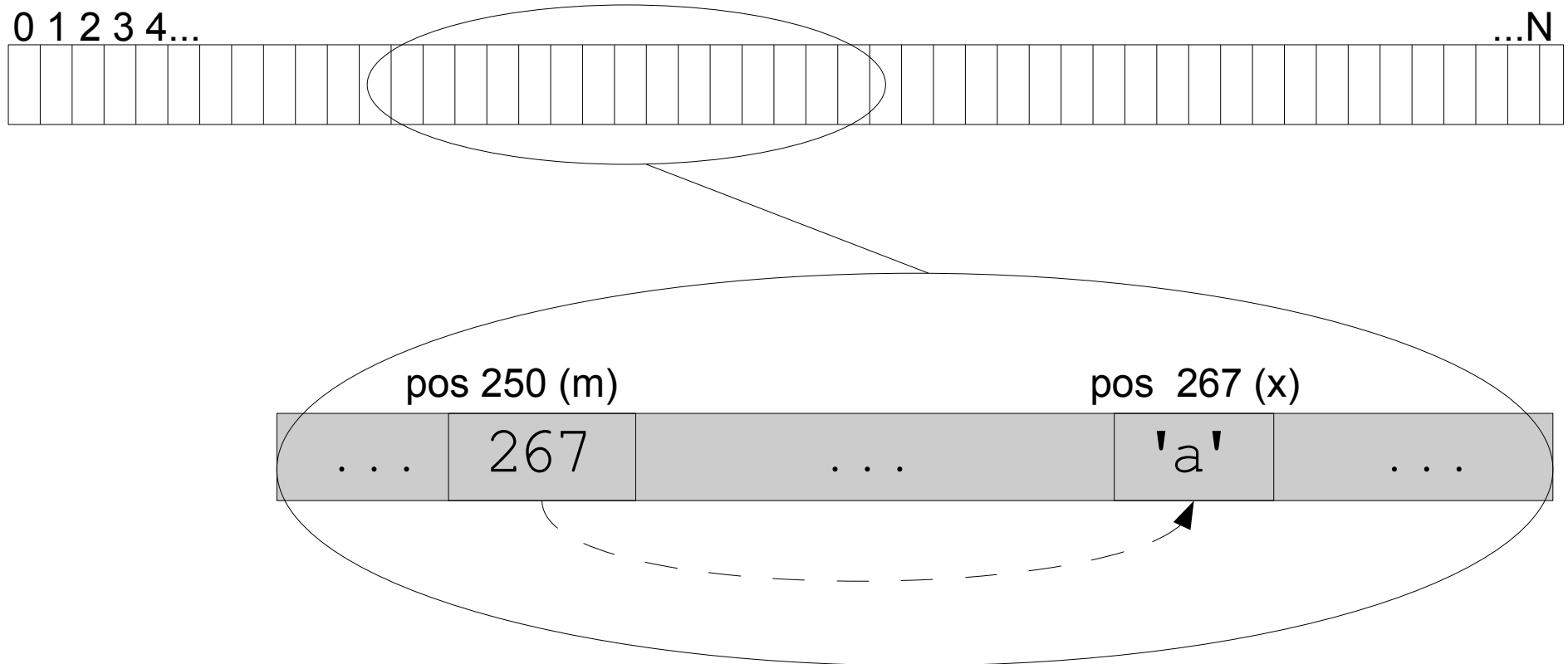
Puntero a char: contiene la dirección de memoria donde se guarda un caracter



¿Que #@!*~# es un puntero?

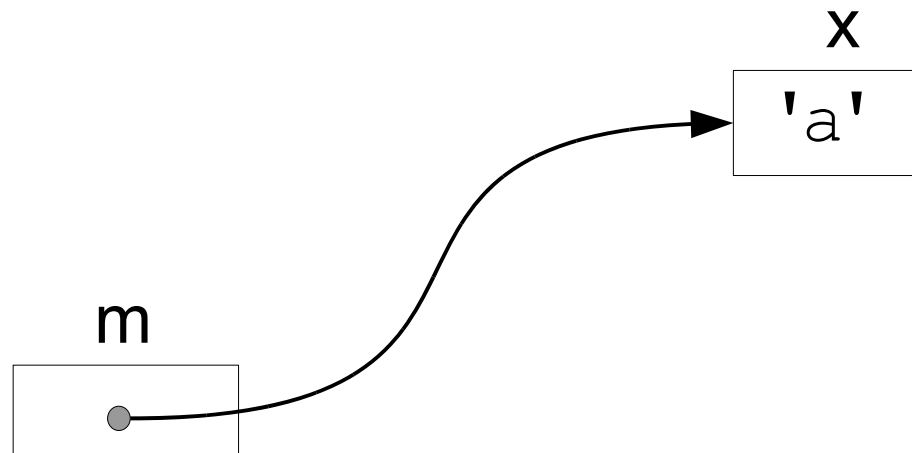
```
char x='a';  
char *m;  
m = &x;
```

Puntero a char: contiene la dirección de memoria donde se guarda un caracter



¿Que #@!*~# es un puntero?

```
char *m;
```



Notación y Operadores: Lo mismo pero distinto

➤ En una declaración

- *: declara puntero (`int *x;`) (SÓLO PUNTERO!)
- &: declara alias (`int &y;`)

➤ En una expresión:

- * = desreferencia un puntero (`cout<<(*x);`)
- & = referencia una variable (`x=&y;`)
- + y -: aritmetica de punteros (¿arit-qué?)

Punteros y Arreglos

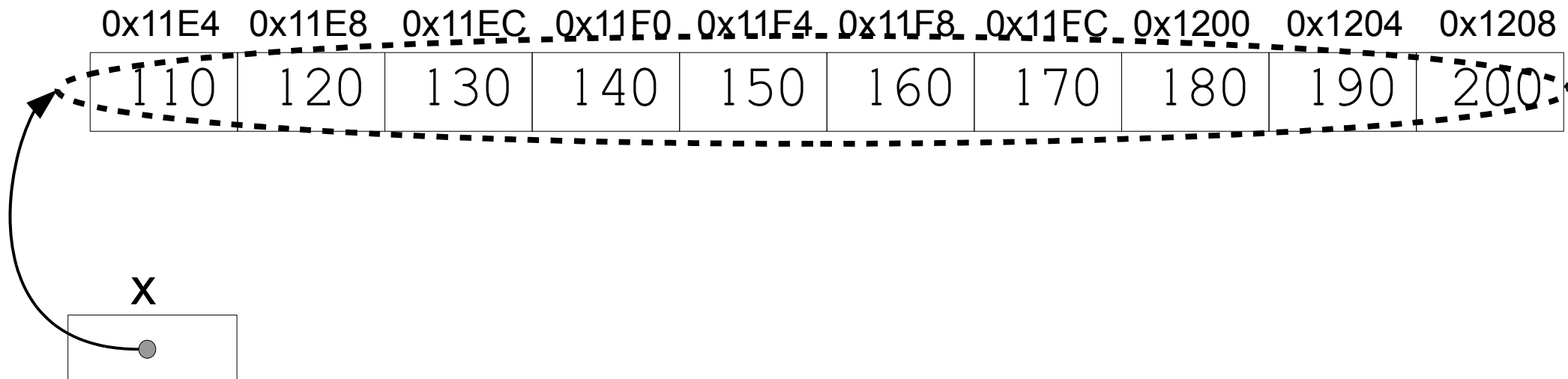
```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

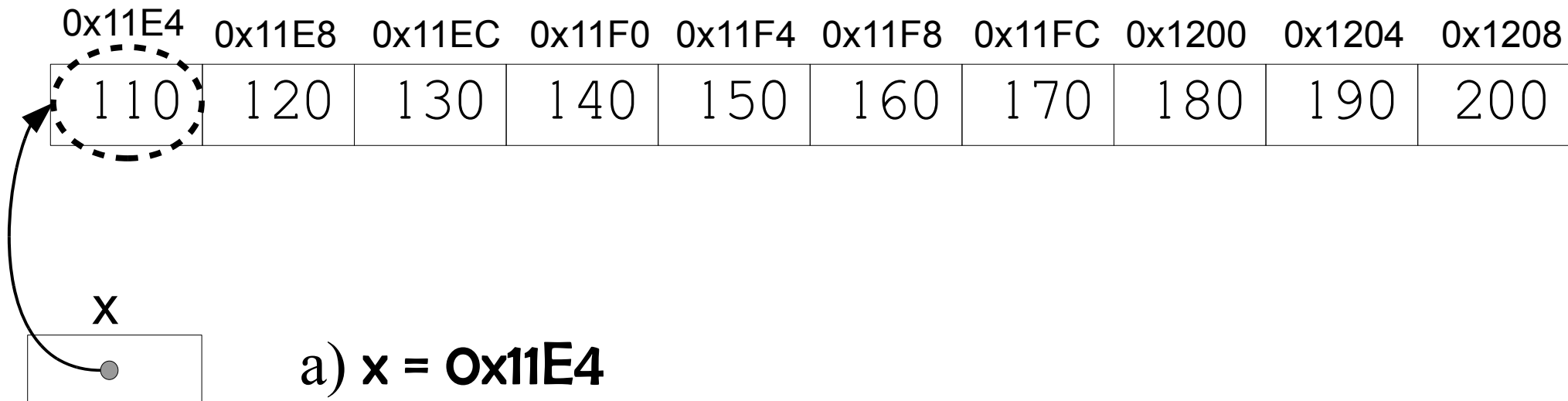
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

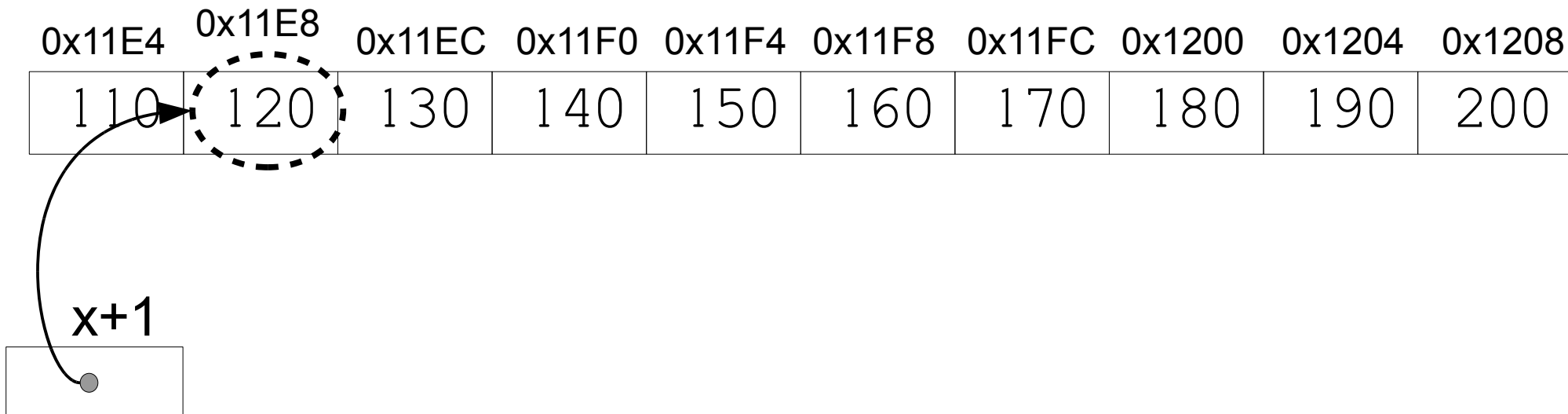
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

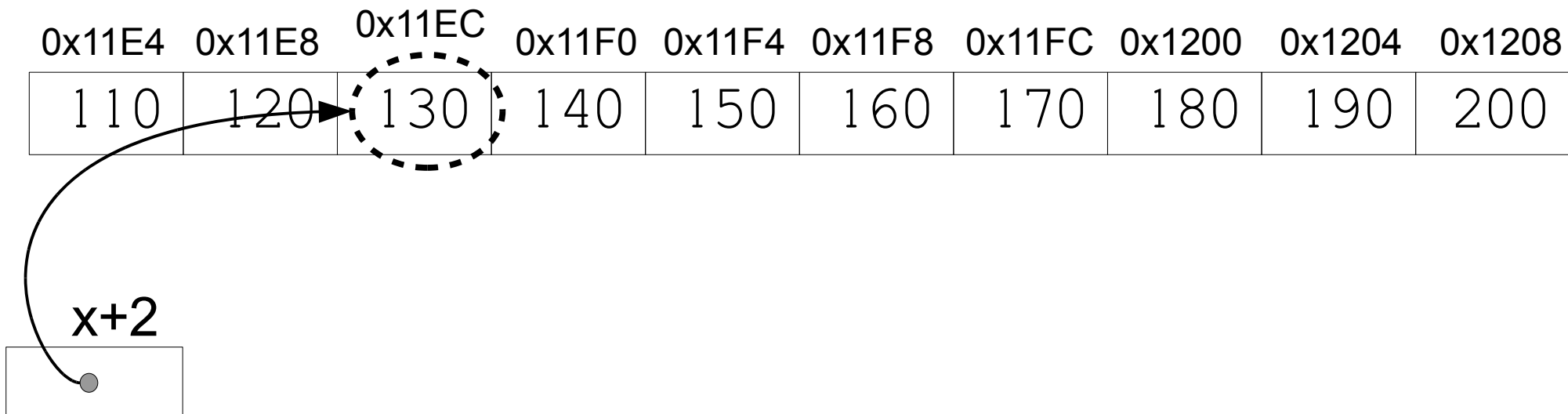
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200};
```

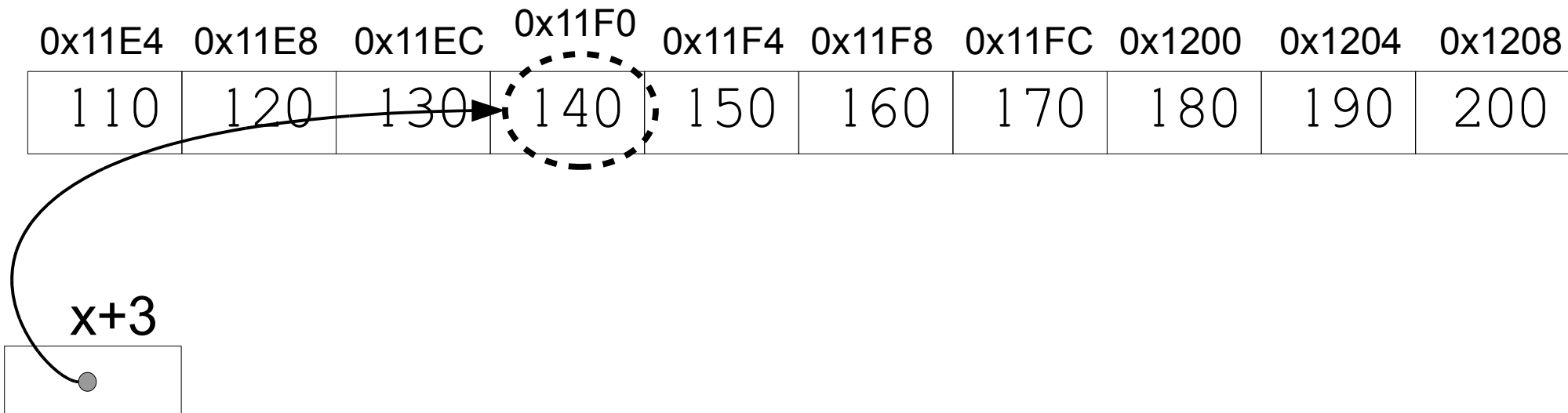
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

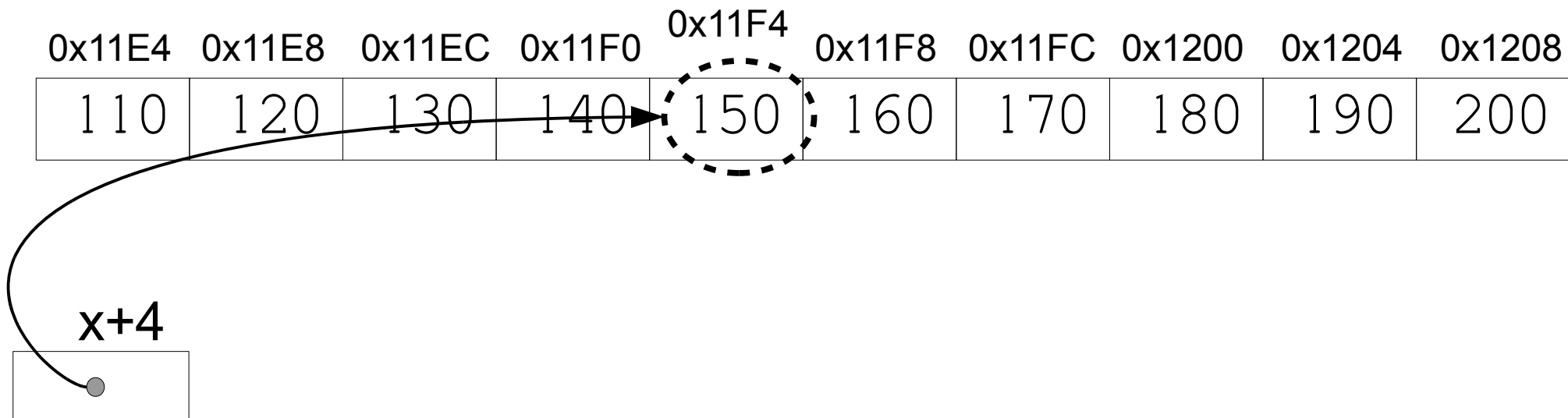
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

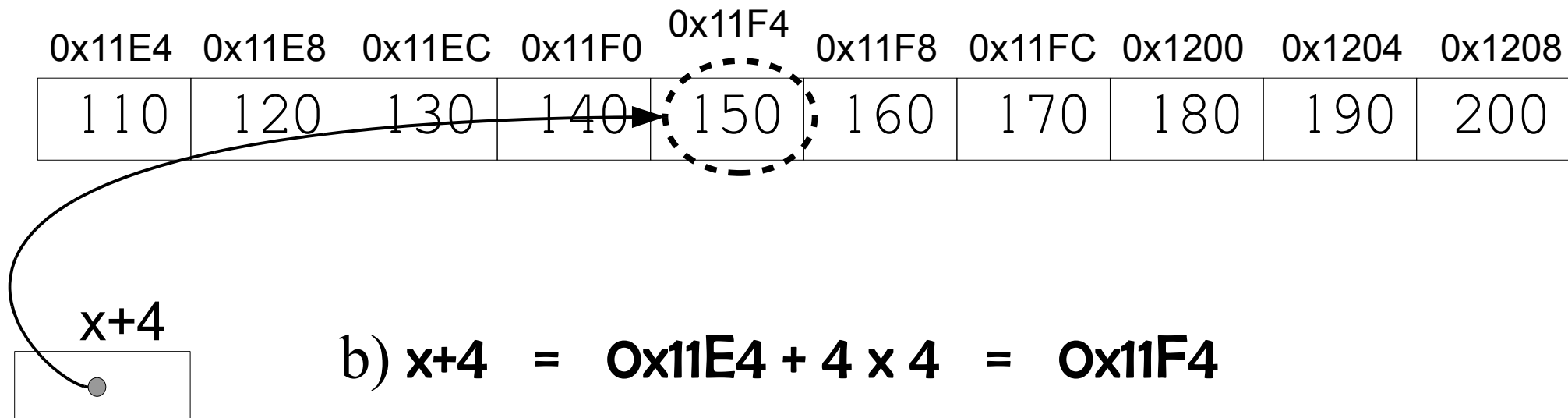
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

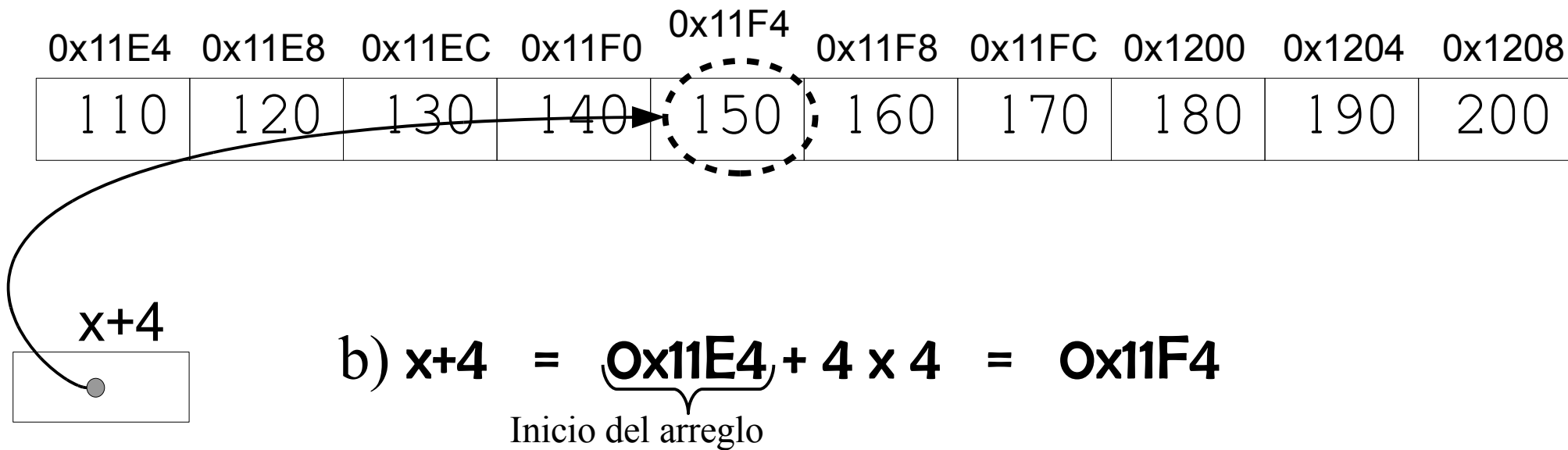
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

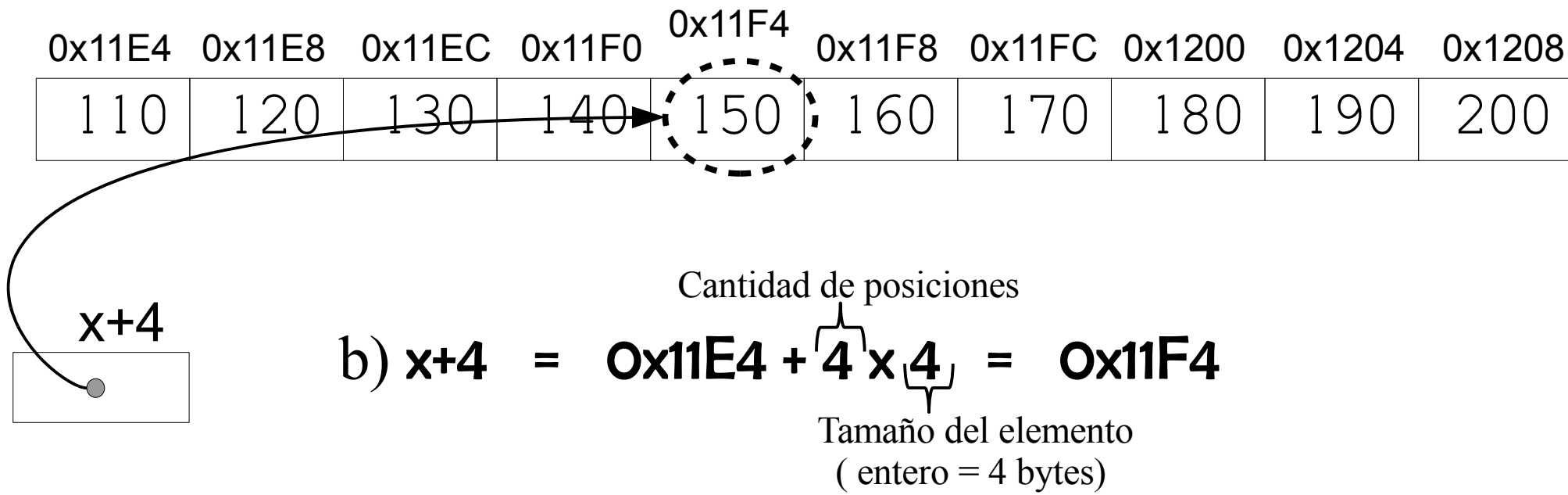
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

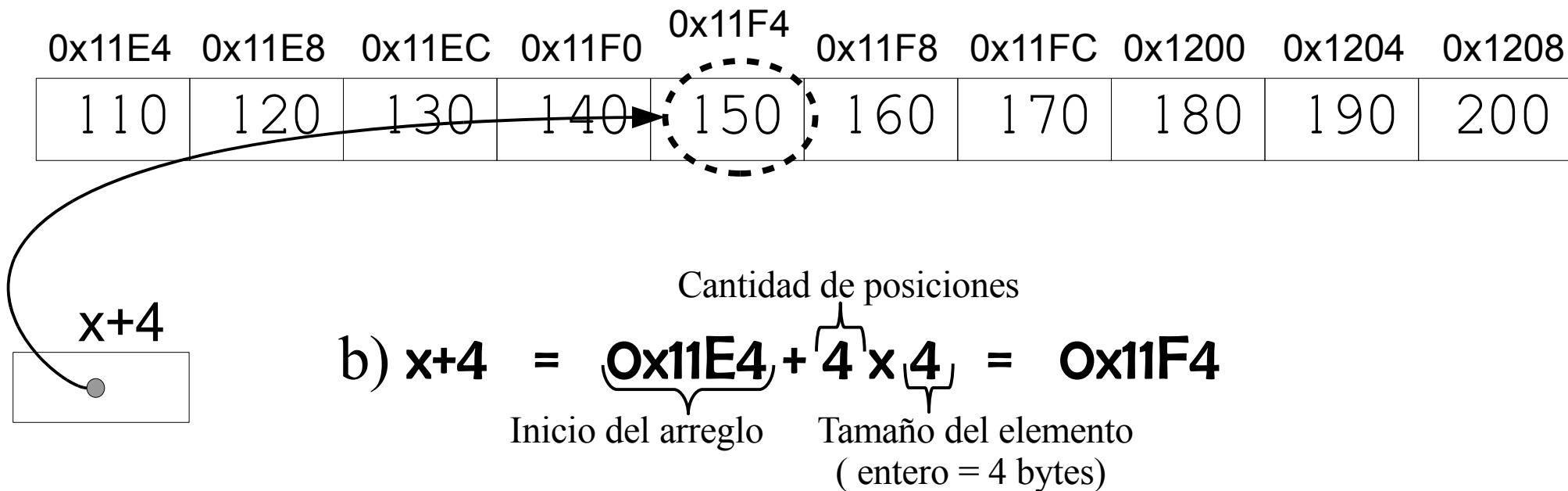
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

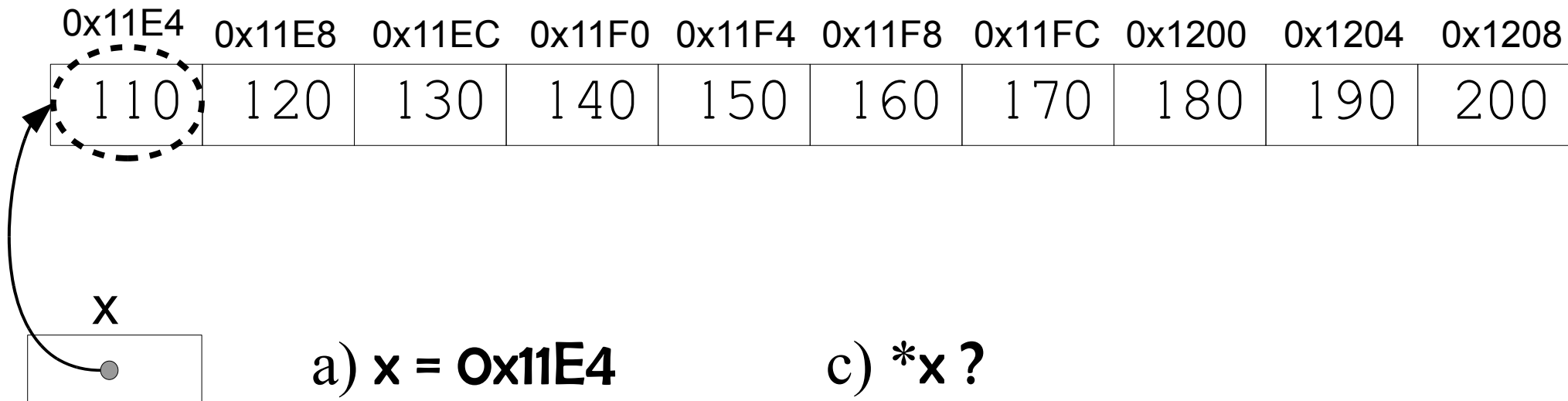
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200};
```

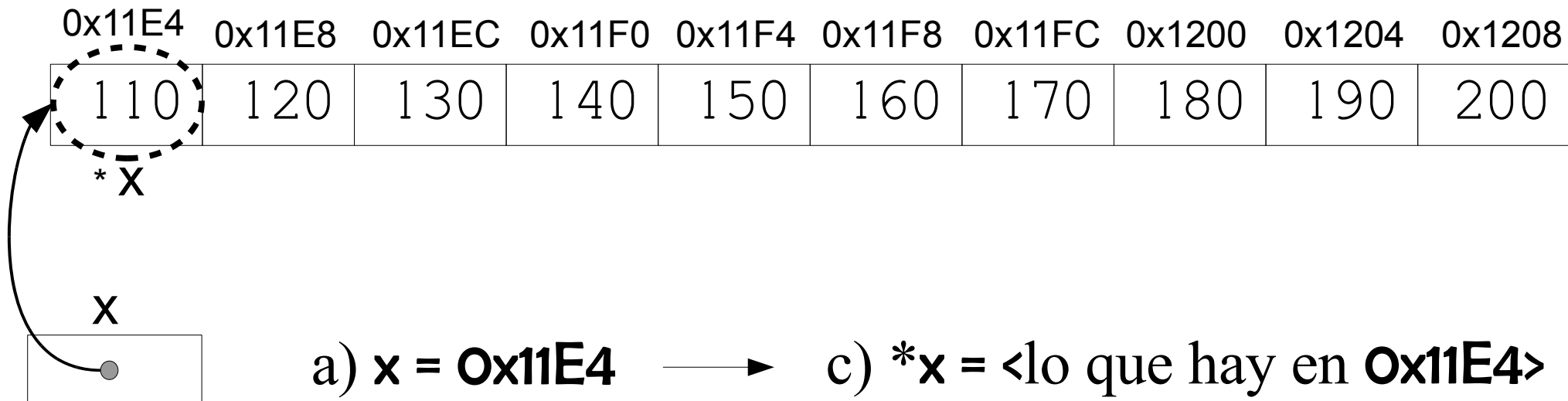
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200};
```

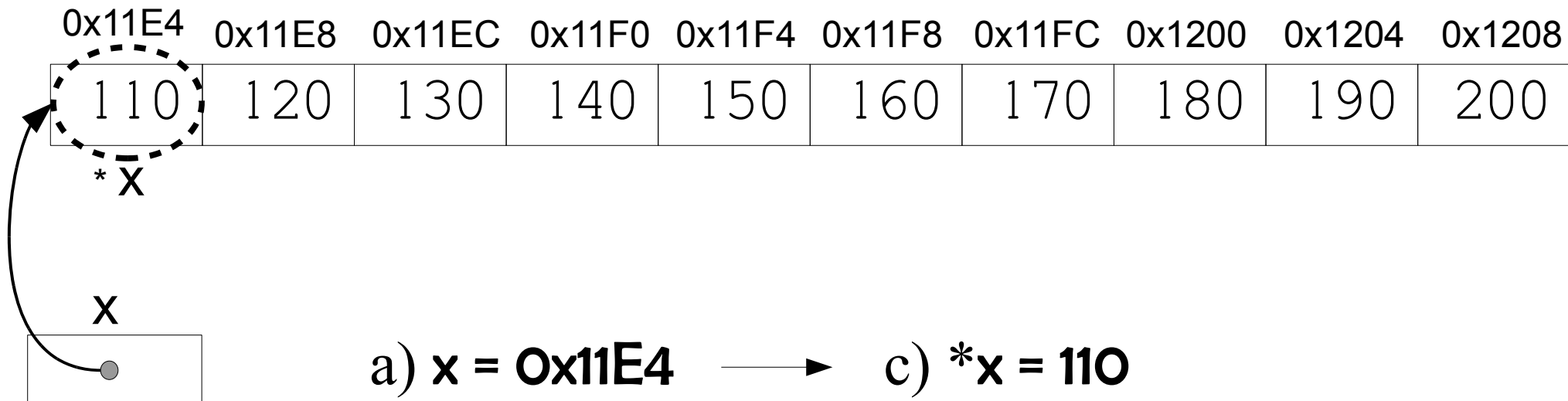
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200};
```

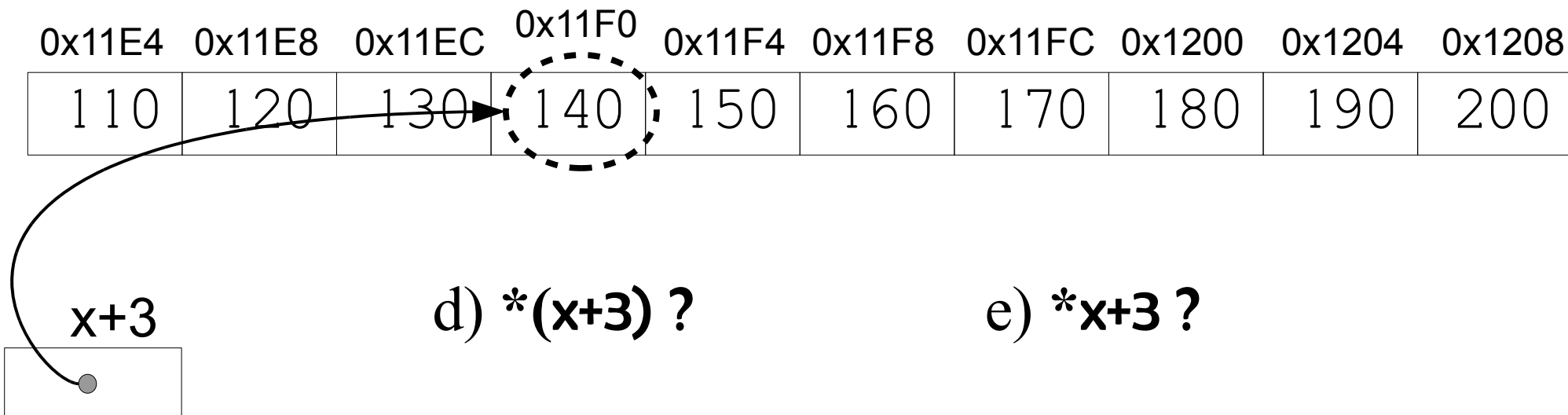
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,  
160, 170, 180, 190, 200};
```

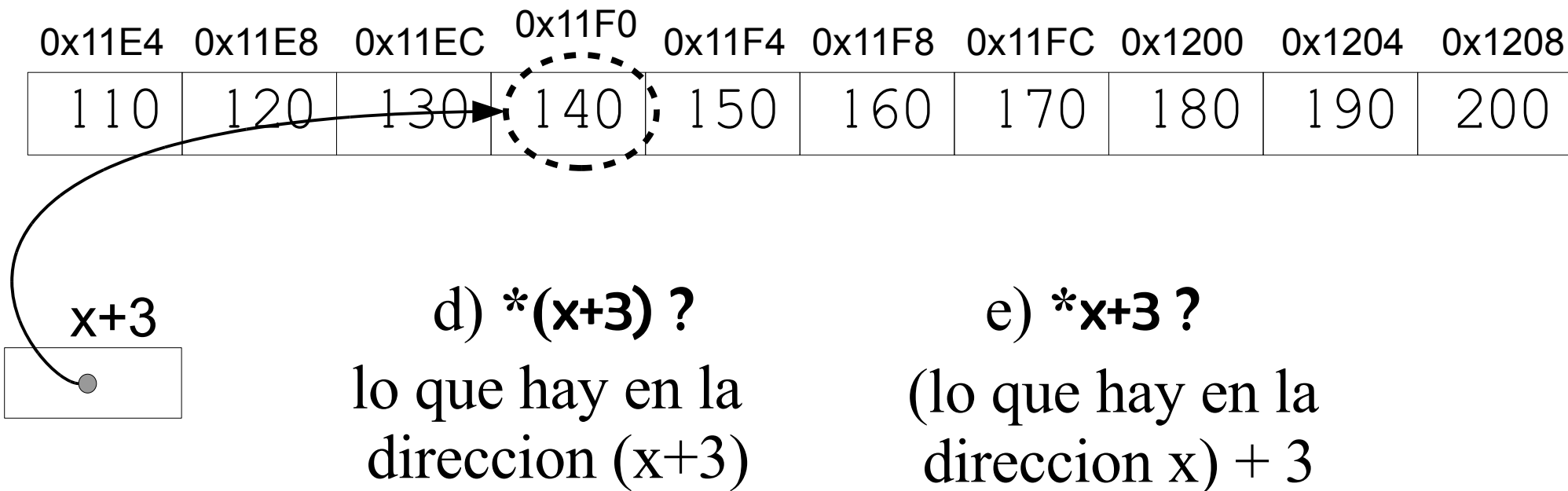
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,
160, 170, 180, 190, 200};
```

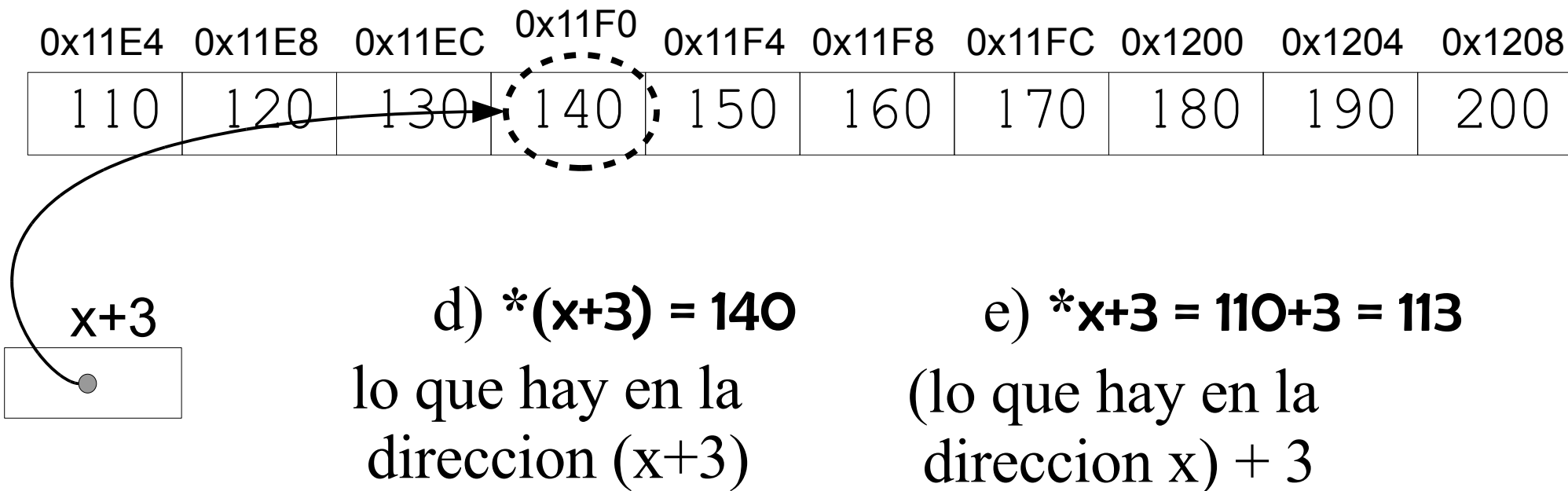
El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros y Arreglos

```
int x[10]={110, 120, 130, 140, 150,
160, 170, 180, 190, 200};
```

El elemento inicial `x[0]` se ubica en la dirección de memoria **000011E4**:



Punteros void

- Los punteros *void* pueden apuntar a cualquier tipo de dato.
- Su única limitación es que el dato apuntado no puede ser referenciado directamente (no se puede usar el operador de referencia *** sobre ellos), dado que la longitud del dato apuntado es indeterminada.
- Por lo anterior, siempre se debe recurrir a la conversión de tipos (*type casting*) o a asignaciones para transformar el puntero *void* en un puntero de un tipo de datos concreto.

Ej:

```
void *memcpy (  
    void *destino,  
    const void *origen,  
    int tamano);
```

Estructuras dinámicas

Resuelven los siguientes problemas:

- Crear variables cuyo tamaño se desconoce en tiempo de compilación.
- Datos que no perduran durante toda la ejecución del programa.

Operadores new y new[]

- Para requerir memoria dinámica existe el operador **new**. *new* va seguido por un tipo de dato y opcionalmente el número de elementos requeridos dentro de corchetes []. Retorna un puntero que apunta al comienzo del nuevo bloque de memoria asignado durante la ejecución del programa. Su forma es:

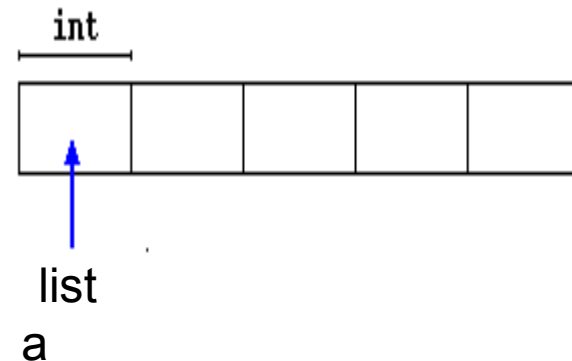
puntero = **new** *tipo*

o

puntero = **new** *tipo* [*elementos*]

Por ejemplo:

```
int *uno;  
uno = new int;  
int *lista;  
lista= new int [5];
```



Operadores new y new[]

- Una vez que no se precisa más hacer uso de una estructura dinámica es posible liberar los recursos que ella involucra y ponerlos disponibles para las aplicaciones que se están ejecutando.

```
delete puntero;  
delete [] puntero;
```

Funciones que devuelven arreglos

```
include <iostream>
using namespace std;
int *func(int a[]);

int main( ) {
    int *p;
    p=func(x);
    for (int i=0; i<10; i++)
        cout<<i<<"    "<<p[i]<<endl;
    return 0;
}

int *func(int a[]) {
    int *q= new int[10];
    for (int i=10;i<4;i++)
        q[i]=rand();
    return q;
}
```

Punteros a estructuras

```
struct pelicula {                pelicula peli;  
    char titulo [50];           pelicula *ppeli = &peli;  
    int anio; };
```

Las distintas notaciones para acceder a miembros de un struct:

`peli.titulo:` elemento titulo de la struct **peli**

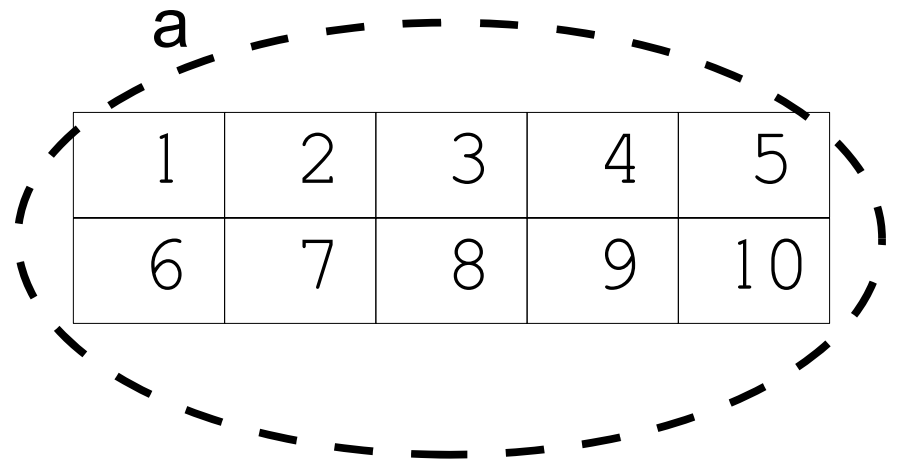
`ppeli->titulo:` elemento titulo del struct apuntado por **ppeli**

`(*ppeli).titulo:` idem anterior

`*peli.titulo:` valor apuntado por el puntero titulo del struct **peli**

Punteros y Matrices

```
int a[2][5] = { {1,2,3,4,5} , {6,7,8,9,10} };
```

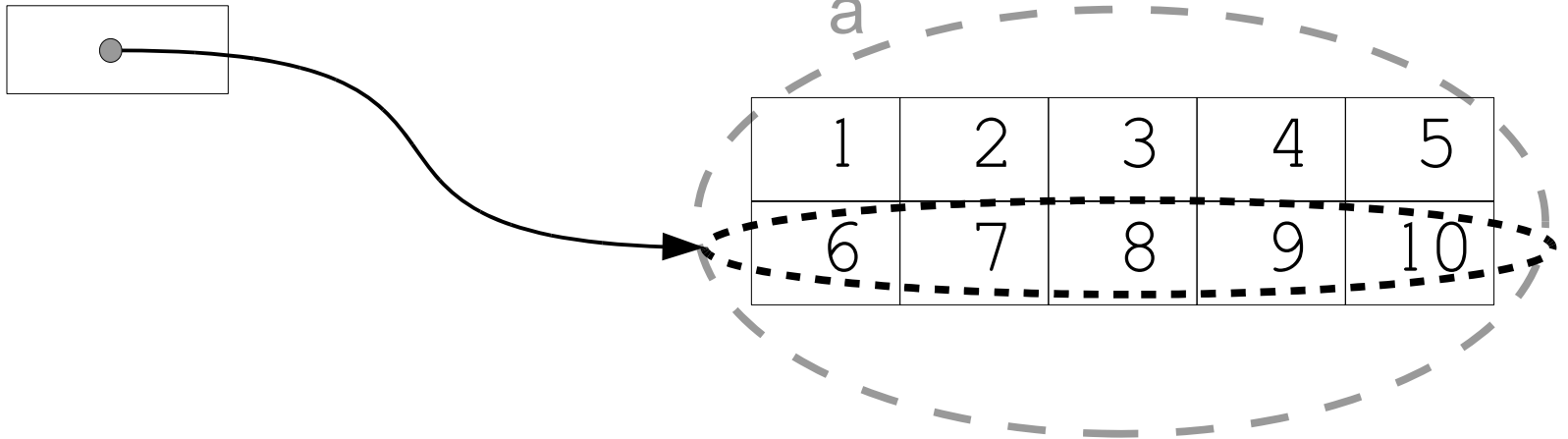


Punteros y Matrices

```
int a[2][5] = { {1,2,3,4,5} , {6,7,8,9,10} };
```

```
int (*punt_a_arr)[5] = &(a[1]);
```

punt_a_arr

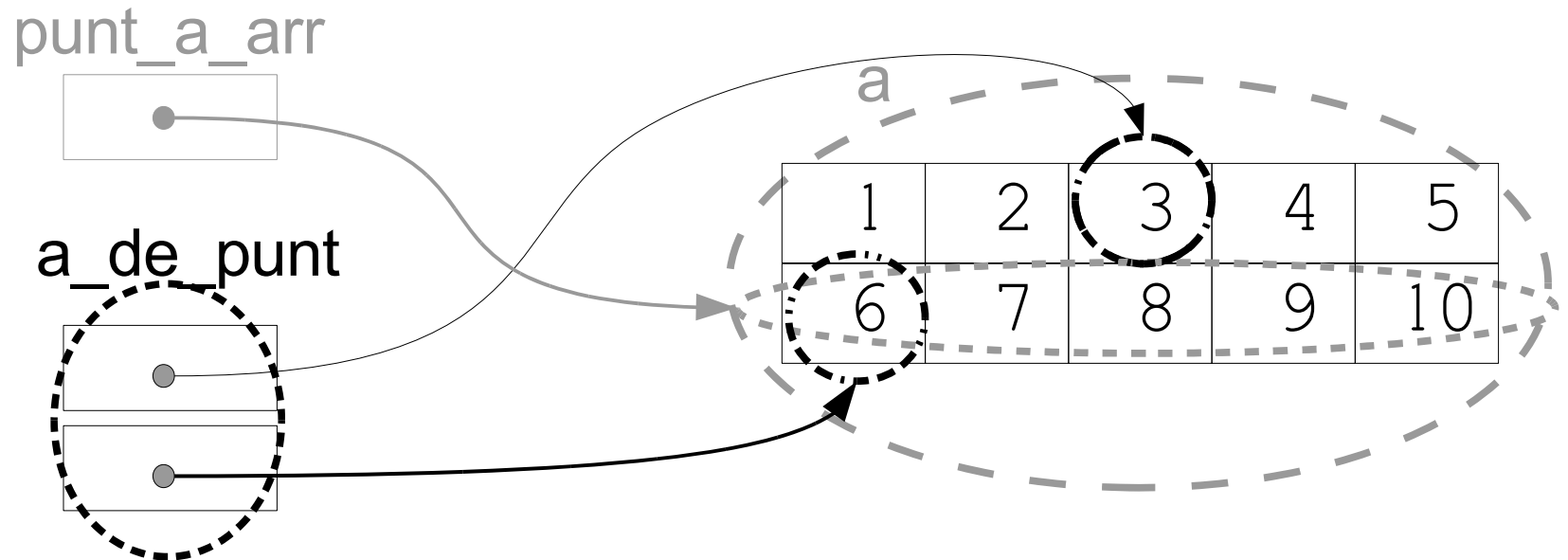


Punteros y Matrices

```
int a[2][5] = { {1,2,3,4,5} , {6,7,8,9,10} };
```

```
int (*punt_a_arr)[5] = &(a[1]);
```

```
int *a_de_punt[2] = { &(a[0][2]) , &(a[1][0]) };
```

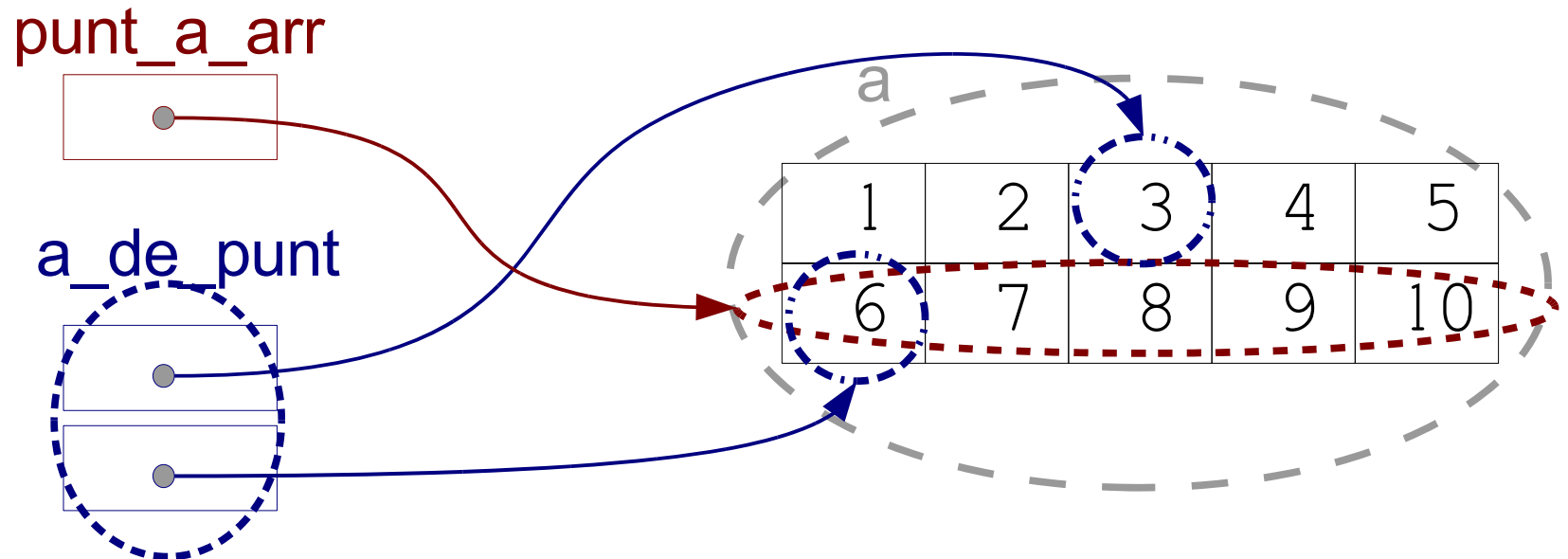


Punteros y Matrices

```
int a[2][5] = { {1,2,3,4,5} , {6,7,8,9,10} };
```

```
int (*punt_a_arr)[5] = &(a[1]);
```

```
int *a_de_punt[2]={&(a[0][2]),&(a[1][0])};
```

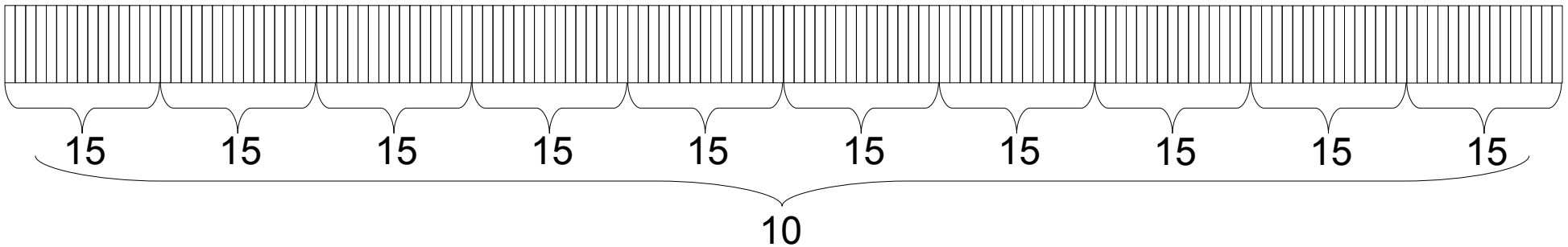


2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

b) Declarar un puntero a una lista de 10 arreglos contiguos de 15 elementos enteros cada uno. Reserve la memoria necesaria.

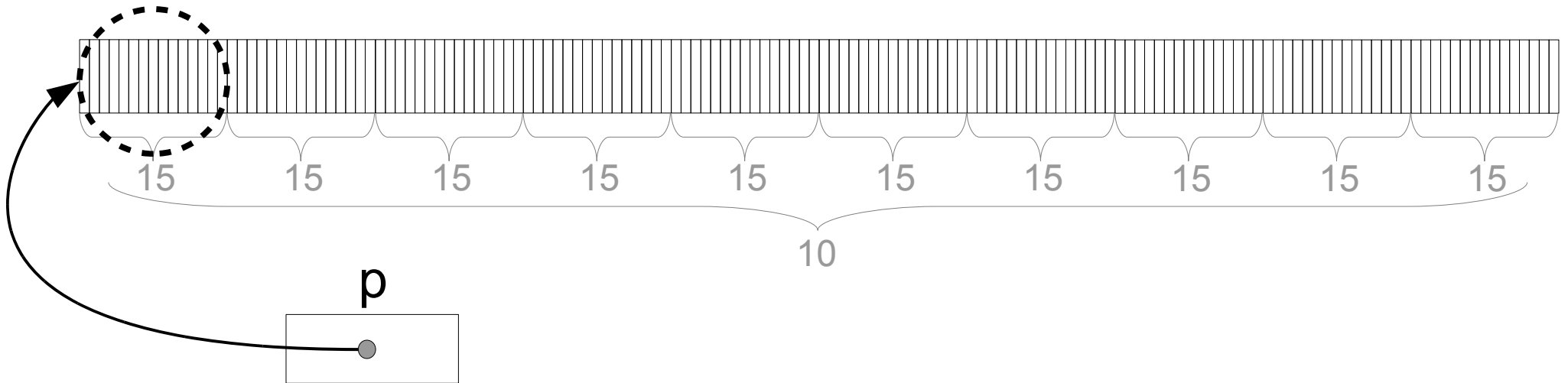
2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

b) Declarar un puntero a una lista de 10 arreglos contiguos de 15 elementos enteros cada uno. Reserve la memoria necesaria.



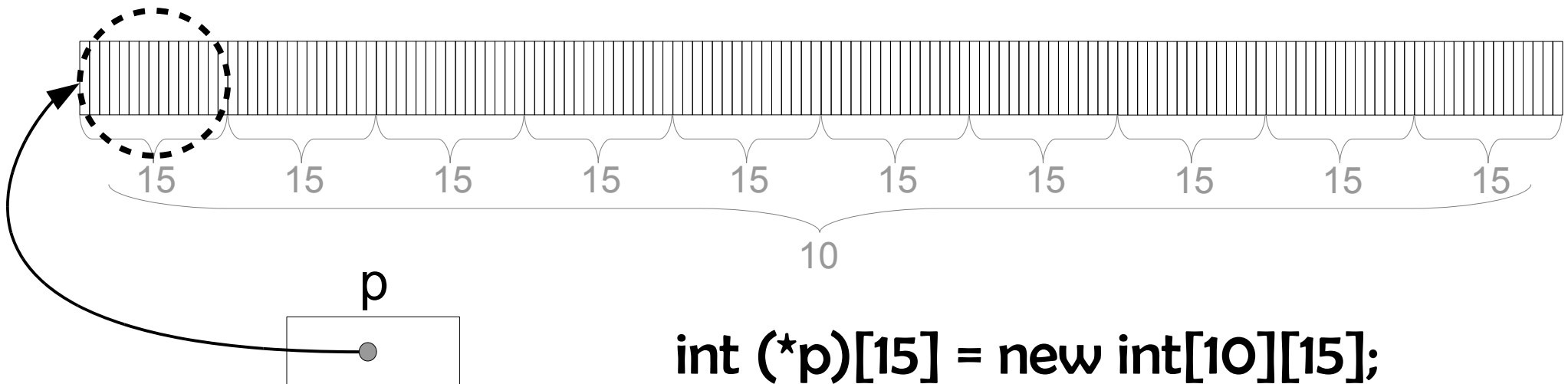
2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

b) Declarar un puntero a una lista de 10 arreglos contiguos de 15 elementos enteros cada uno. Reserve la memoria necesaria.



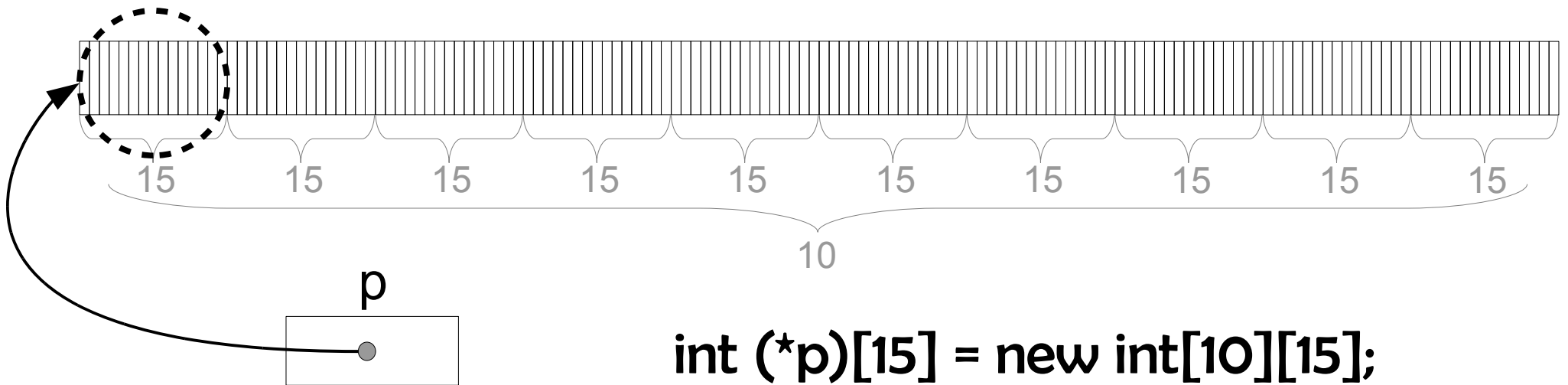
2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

b) Declarar un puntero a una lista de 10 arreglos contiguos de 15 elementos enteros cada uno. Reserve la memoria necesaria.



2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

b) Declarar un puntero a una lista de 10 arreglos contiguos de 15 elementos enteros cada uno. Reserve la memoria necesaria.

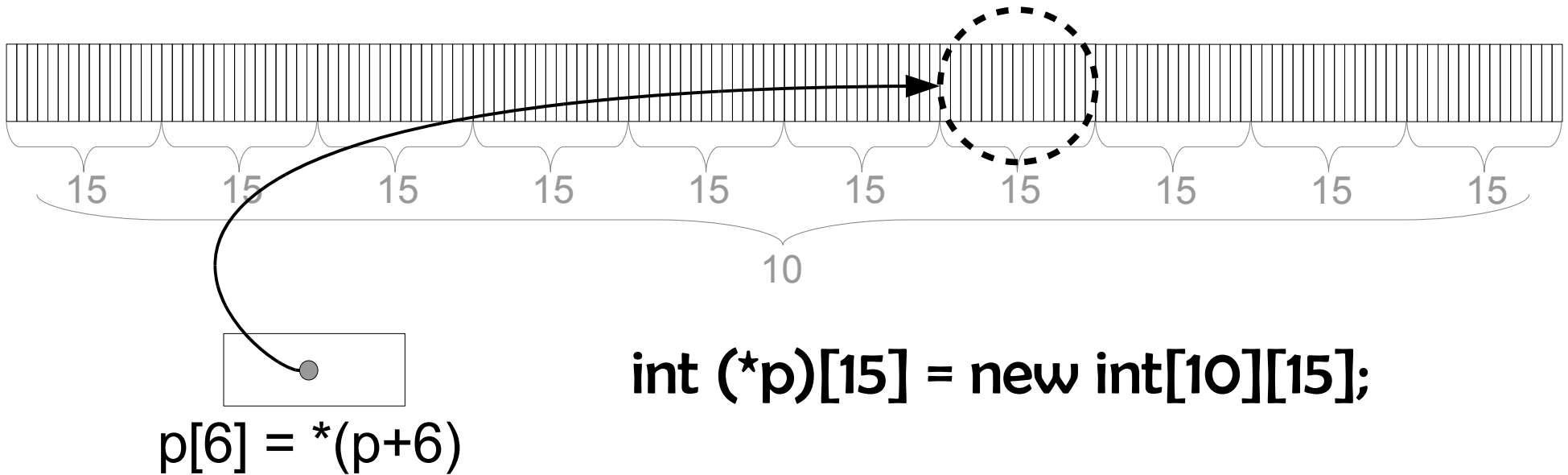


```
int (*p)[15] = new int[10][15];
```

```
p[6][2] = 5;
```


2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

b) Declarar un puntero a una lista de 10 arreglos contiguos de 15 elementos enteros cada uno. Reserve la memoria necesaria.

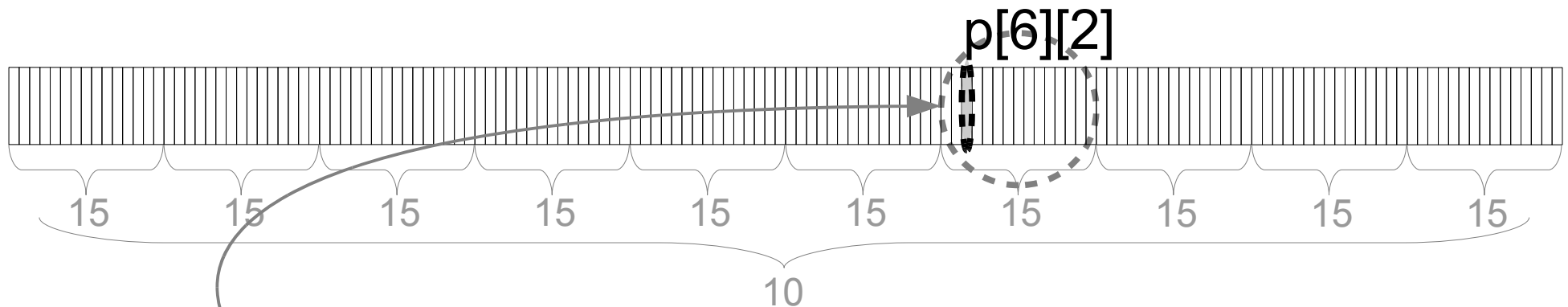


```
int (*p)[15] = new int[10][15];
```

```
p[6][2] = 5;
```

2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

b) Declarar un puntero a una lista de 10 arreglos contiguos de 15 elementos enteros cada uno. Reserve la memoria necesaria.



$p[6] = *(p+6)$

```
int (*p)[15] = new int[10][15];
```

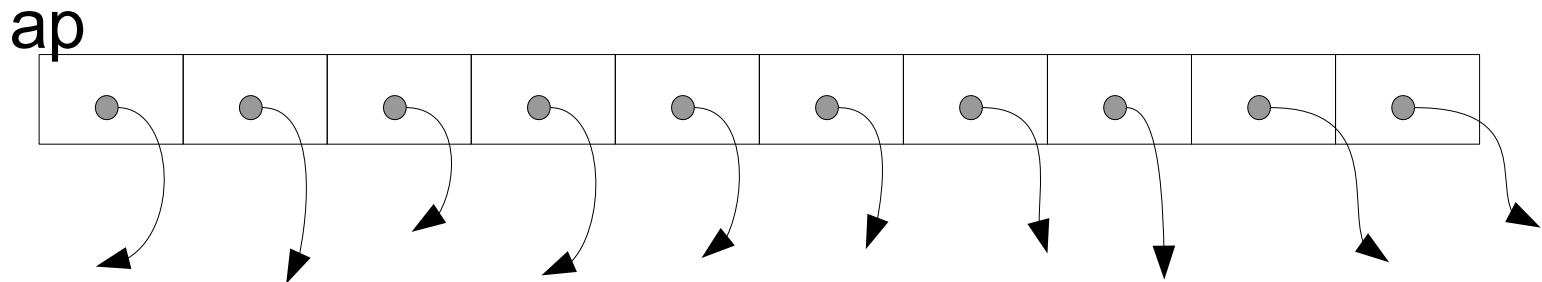
```
p[6][2] = 5;
```

2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

c) Declarar un arreglo de punteros para representar una matriz de 10x30 elementos flotantes.

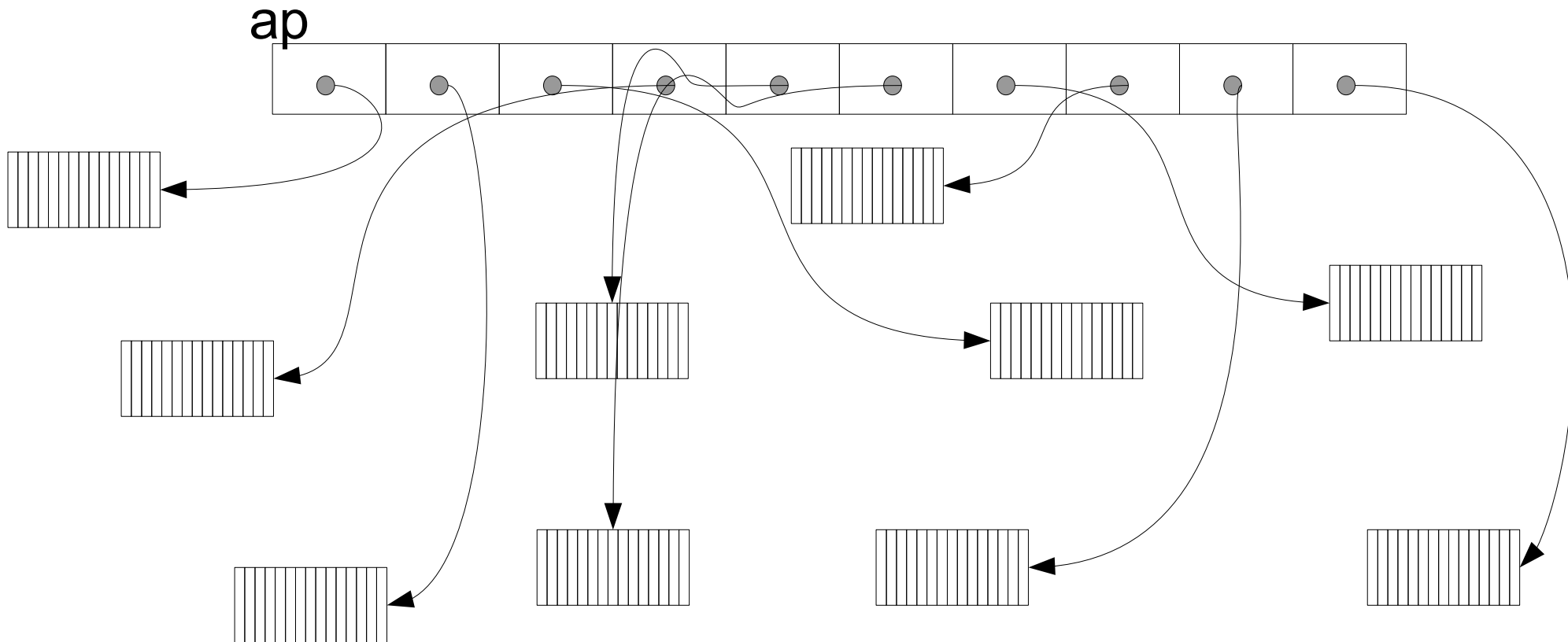
2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

c) Declarar un arreglo de punteros para representar una matriz de 10x30 elementos flotantes.



2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

c) Declarar un arreglo de punteros para representar una matriz de 10x30 elementos flotantes.



2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

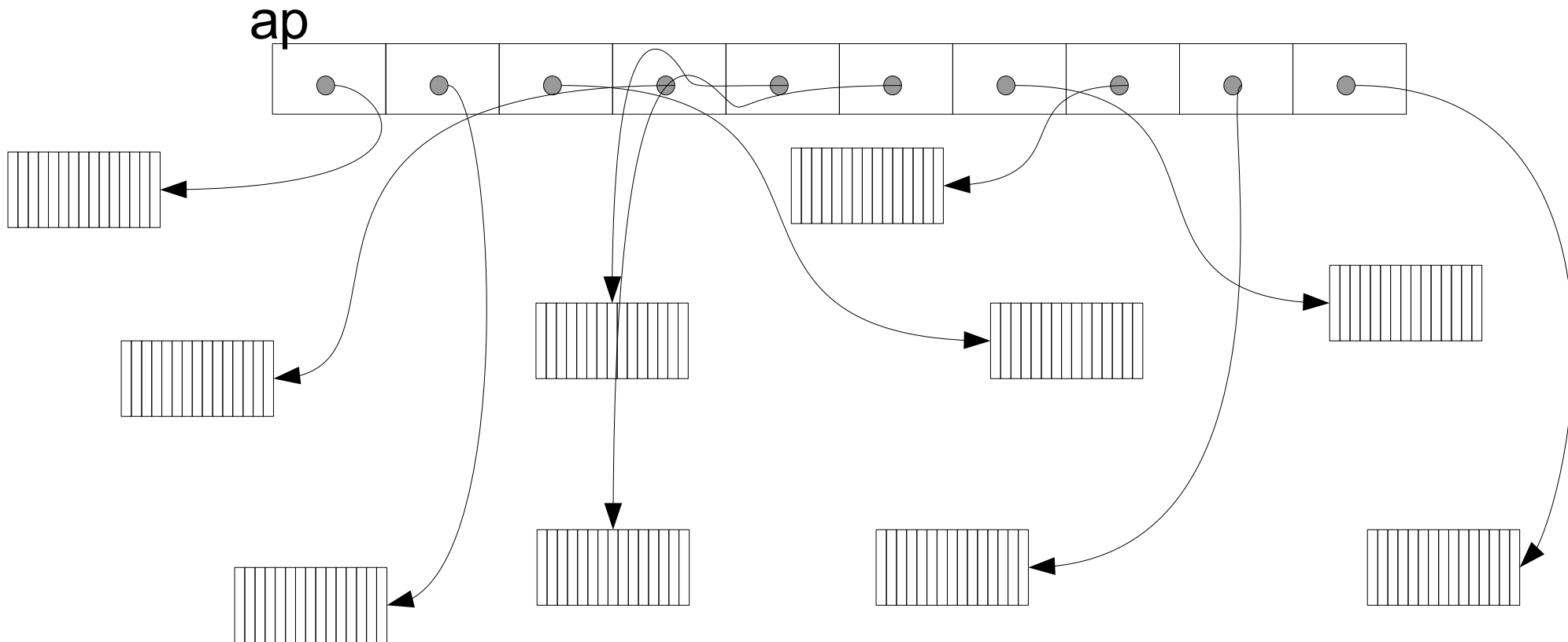
c) Declarar un arreglo de punteros para representar una matriz de 10x30 elementos flotantes.

```
float *p[30];
```

```
for (int i=0; i<30; i++)  
    p[i] = new float[15];
```

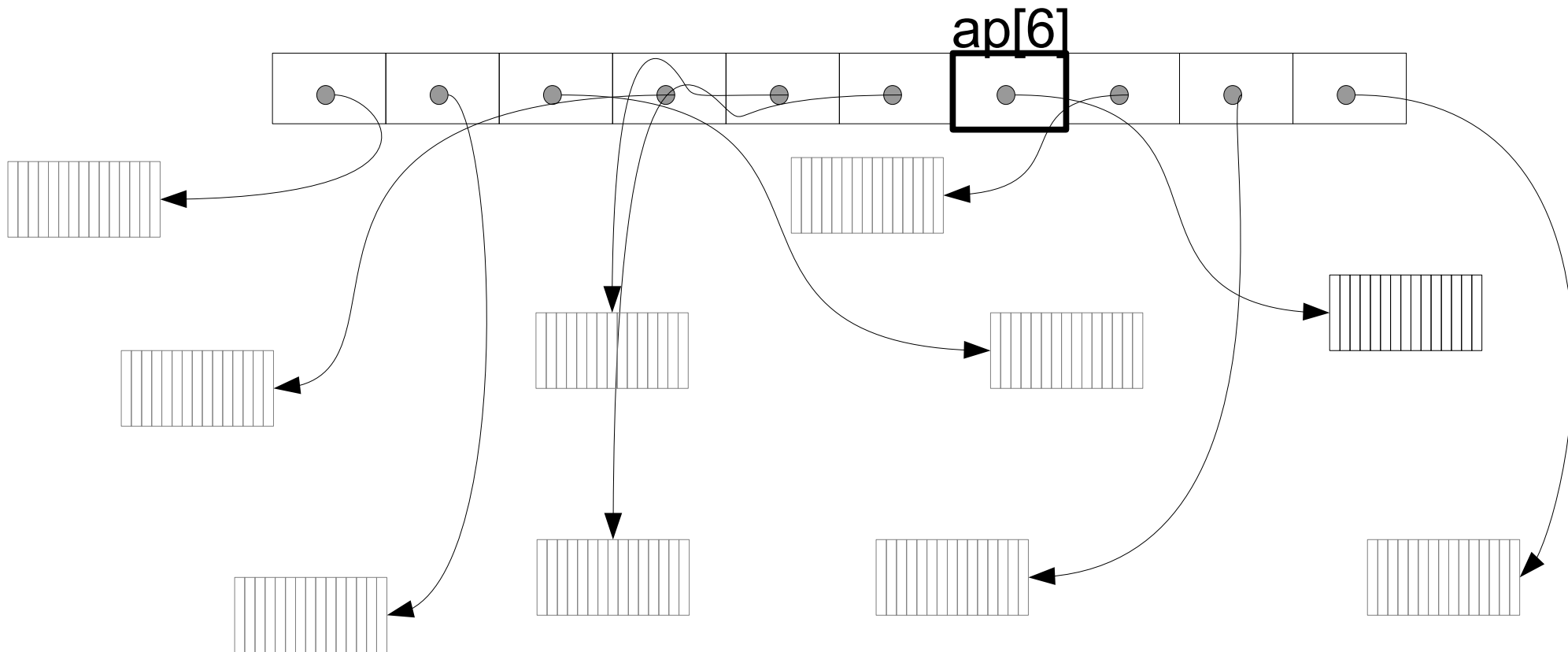
2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

c) Declarar un arreglo de punteros para representar una matriz de 10x30 elementos flotantes.



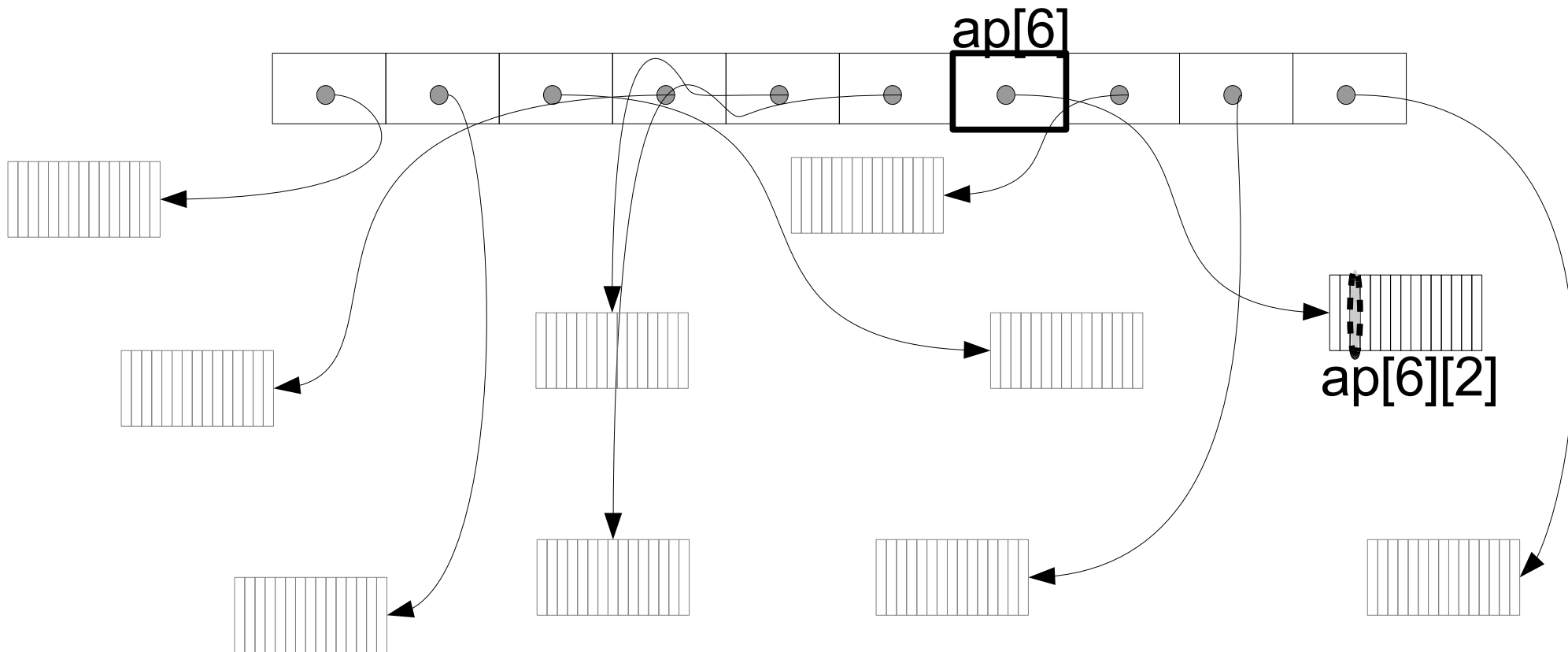
2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

c) Declarar un arreglo de punteros para representar una matriz de 10x30 elementos flotantes.



2. Usando la sintaxis de C++ escriba el código que crea necesario para:

c) Declarar un arreglo de punteros para representar una matriz de 10x30 elementos flotantes.



Punteros a funciones

- Es posible pasar una función como parámetro a otra función,.

```
// puntero a función
#include <iostream>
int suma (int a, int b)    { return (a+b); }
int resta (int a, int b)   { return (a-b); }

int operacion (int x, int y, int (*func_a_llamar) (int,int) {
    int g;
    g = (*func_a_llamar) (x,y);
    return (g);
}

int main () {
    int m,n;
    m = operacion (7, 5, &suma);
    n = operacion (20, m, &resta);
    cout <<n; return 0;
}
```

Punteros a funciones

```
struct pelicula { char nombre[50]; int anio; };

bool compara_por_nombre(const pelicula p1, const pelicula p2) {
    return strcmp(p1.nombre,p2.nombre)<0;
}

bool compara_por_anio(const pelicula p1, const pelicula p2) {
    return p1.anio<p2.anio;
}

int main(int argc, char *argv[]) {
    pelicula A[50];
    ...
    sort(A,A+50,compara_por_nombre);
    ...
    sort(A,A+50,compara_por_anio);
    ...
    return 0;
}
```

