Linking: fase della compilazione nella quale vengono collegati tutti i file per produrre l’exe

Se si hanno molti file non conviene ricompilarli tutti, ma solo quelli modificati. Questa cosa si controlla via timestamp.

Si passano dati al terminali dandoglieli dallo stream ( cout<< ) oppure si possono passare dal terminale allo stream ( cin>>)

Std: libreria standard di C++

Modi di dichiarare e inizializzare int

Int i = 1;

int i {1};

int i = {1};

auto: il complilatore deduce il tipo di variabile

Compilare: g++ -c -g -std=c++11 nomefile.cpp

NB: posso anche creare un namespace e dargli funzioni e variabili (e saranno indipendenti da quelle di un diverso namespace, quindi potranno anche avere lo stesso nome)

namespace mioNamespace{

int nameSpaceInt = 5;

int func1(){

int i = 0;

}

}

}

Utilizzando “new” posso utilizzare una variabile per inizializzare un array, così lo metterò nell’heap (corrispettivo di malloc)

Int Dim = 15

Double intArray = new char[Dim];

Stack: “fascia protetta”, veloce ma piccola, una volta definito un array starà in questa.

Heap: memoria condivisa con altri programmi (si svuota quando si spegne il pc)

* Memory leak: il mio programma usa memoria heap, lo chiudo e lo riapro varie volte, ad una certa la riempe (conviene che la svuoti, non posso aspettare che l’utenta spenga il pc).

🡪si vuota tramite il comando “delete var” (corrispettivo di free) (in caso di array: delete [] v; )