



---

# Bahasa C++: Operator Overloading

IF2210 Pemrograman Berorientasi Objek

---

Sumber: Diktat Bahasa C++ oleh Hans Dulimarta

# Operator Overloading

---

- › *Function overloading* adalah fasilitas yang memungkinkan nama fungsi yang sama dapat dipanggil dengan jenis dan jumlah parameter (*function signature*) yang berbeda-beda

```
int a, b, c;  
float x, y, z;  
c = a + b; /* "fungsi +" di-overload */  
z = x + y;
```

- › Dengan fungsi tambah():

```
c = tambah(a, b);  
z = tambah(x, y);
```

- › Prototipe dua fungsi tambah:

```
int tambah(int, int);  
float tambah(float, float);
```

# Fungsi Operator

---

- › Fungsi operator = fungsi dengan nama “operator@” dengan @ diganti simbol operator yang ada
- › Dapat dimanfaatkan dalam manipulasi objek dengan menggunakan simbol

```
Matrix A, B, C;
```

```
C = A * B; /* perkalian matriks */
```

```
Complex x, y, z;
```

```
x = y / z; /* pembagian bilangan kompleks */
```

```
Process p;
```

```
p << SIGHUP; /* pengiriman sinyal dalam Unix */
```

- › Harus didefinisikan oleh perancang kelas sebagai fungsi public

# Pendeklarasian Fungsi Operator

---

- › Ada 2 cara/bentuk:
  - › Sebagai fungsi non-anggota
    - › Jika mengakses anggota yang non-public maka fungsi tersebut harus dideklarasikan sebagai friend
    - › Jumlah parameter formal = jumlah operan
  - › Sebagai fungsi anggota
    - › Dideklarasikan di wilayah public
    - › Parameter pertama dari operasi harus bertipe kelas tersebut
    - › Jumlah parameter formal = jumlah operan - 1

# Contoh Deklarasi Fungsi Operator

---

```
class Matrix {  
public:  
    // fungsi-fungsi operator  
    friend Matrix operator* (const Matrix&, const Matrix&);  
    // ...  
};  
  
class Complex {  
// ...  
public:  
    Complex operator/ (const Complex&);  
    // ...  
};  
  
class Process {  
// ...  
public:  
    void operator<< (int);  
    // ...  
};
```

# Implementasi sebagai Anggota

---

- › Deklarasi operator<< dan operator>> pada Stack

```
class Stack {  
    // ...  
public:  
    void operator<< (int); // untuk push  
    void operator>> (int&); // untuk pop  
    // ...  
};
```

- › Definisi fungsi operator:

```
void Stack::operator<< (int item) {  
    push(item);  
}  
  
void Stack::operator>> (int& item) {  
    pop(item);  
}
```

# Pemanggilan Fungsi Operator Anggota

---

- › Perbandingan nama “operator@” dengan “nama-biasa”

```
void operator<< (int)    <-> void push(int)
void operator>> (int&)   <-> void pull(int&)
```

- › Sebagai fungsi anggota, fungsi operator dapat dipanggil dengan 2 cara: (1) dengan kata kunci operator; (2) hanya simbol

```
Stack s, t;
s.push(100);
t.operator<<(500);
t << 500;
```

# Implementasi sebagai Non-Anggota

---

```
class Stack {  
    friend void operator<< (Stack&, int);  
    friend void operator>> (Stack&, int&);  
};  
  
void operator<< (Stack& s, int v) {  
    s.push(v);  
}  
  
void operator>> (Stack& s, int& v) {  
    s.pop(v);  
}
```

# Fungsi Operator Non-Anggota

---

- › Dapat dimanfaatkan **hanya** dengan simbol << atau >>, **tidak** sebagai fungsi dengan nama operator<< atau operator>>

```
Stack s;  
s.operator<<(500); // ERROR  
s << 500; // OK
```

- › Error terdeteksi pada saat kompilasi karena kelas Stack tidak memiliki operator<<

# Fungsi Anggota atau Non-Anggota?

---

- › Implementasi sebagai anggota: “ruas kiri” operator harus berupa objek kelas tersebut
- › Jika “ruas kiri” operator bukan bertipe kelas tersebut, operator harus diimplementasikan sebagai non-anggota
- › Operator biner yang ingin dibuat komutatif yang salah satu operannya bukan berasal dari kelas tersebut harus diimplementasikan sebagai dua fungsi dengan nama sama (*overloading*)

```
class Stack {  
    void operator+ (int); // sebagai anggota  
    friend void operator+ (int, Stack&); // sebagai friend  
};  
  
void Stack::operator+ (int m) {  
    push(m);  
}  
  
void operator+ (int m, Stack& s) {  
    s.push(m);  
}
```

# Anggota atau Non-Anggota?

---

- › Operator (biner) yang ruas kirinya bertipe kelas tersebut dapat diimplementasikan sebagai fungsi non-anggota maupun fungsi anggota
- › Operator (biner) yang ruas kirinya bertipe lain **harus** diimplementasikan sebagai fungsi non-anggota
- › Operator *assignment* =, *subscript* [ ], pemanggilan ( ), dan selektor - >, harus diimplementasikan sebagai fungsi anggota
- › Operator yang (dalam tipe standar) memerlukan operan lvalue seperti *assignment* dan *arithmetic assignment* (=, +=, ++, \*=, dst) sebaiknya diimplementasikan sebagai fungsi anggota
- › Operator yang (dalam tipe standar) tidak memerlukan operan lvalue (+, -, &&, dst.) sebaiknya diimplementasikan sebagai fungsi non-anggota

# Manfaat Fungsi Operator

---

- › Operasi aritmatika terhadap objek-objek matematika lebih terlihat alami dan mudah dipahami oleh pembaca program

```
c = a*b + c/d + e; // lebih mudah dimengerti  
c = tambah(tambah(kali(a,b), bagi(c,d)), e);
```

- › Dapat menciptakan operasi input/output yang seragam dengan memanfaatkan *stream I/O* dari C++
- › Pengalokasian dinamik dapat dikendalikan perancang kelas melalui operator `new` dan `delete`.
- › Batas indeks pengaksesan array dapat dikendalikan lewat operator `[]`.

# Perancangan Operator Overloading

---

- › Assignment = dan address-of & secara otomatis didefinisikan untuk setiap kelas
- › Pilihlah simbol operator yang memiliki makna paling mendekati aslinya
- › Overloading tidak dapat dilakukan pada :: (scope), .\* (member pointer selector), . (member selector), ?: (arithmetic if), dan **sizeof()**
- › Urutan presendensi operator tidak dapat diubah
- › Sintaks (*arity*: banyaknya operan) dari operator tidak dapat diubah
- › Operator baru tidak dapat diciptakan
- › ~~Operator ++ dan -- tidak dapat dibedakan antara postfix dan prefix~~
  - › T& T::operator++(); // prefix
  - › T T::operator++(...); // postfix
- › Fungsi operator harus merupakan member atau paling sedikit salah satu argument berasal dari kelas yang dioperasikan

# Operator =

---

› Assignment  $\neq$  copy constructor

- › Pada assignment  $a = b$ , objek a dan b sudah tercipta sebelumnya
- › Pada copy constructor  $Stack s = t$ , hanya t yang sudah tercipta, objek s sedang dalam proses penciptaan

```
Stack& Stack::operator= (const Stack& s) {  
    /* assign stack "s" ke stack "*this" */  
    int i;  
    delete[] data; // bebaskan memori yang digunakan sebelumnya  
    size = s.size;  
    data = new int[size]; // alokasikan ulang  
    topStack = s.topStack;  
  
    for (i=0; i<topStack; i++)  
        data[i] = s.data[i];  
  
    return *this;  
}
```

# Return value operator=

---

- › Perintah *assignment* berantai berikut:

```
int a, b, c;  
a = b = c = 4; // aksi eksekusi: a = (b = (c = 4));
```

- › *Assignment* berantai dapat diterapkan pada objek dari kelas jika nilai kembali operator= adalah reference
  - › Fungsi anggota operator= harus mengembalikan nilai kembali berupa objek yang sudah mengalami operasi *assignment* (perintah `return *this`)

# Anggota kelas minimal

---

- › Perancang kelas “wajib” mendefinisikan empat fungsi berikut:
  - › Constructor
  - › Copy constructor
  - › Operator assignment
  - › Destructor

```
class XC {  
public:  
    XC(...);                      // ctor  
    XC(const XC&);                // cctor  
    XC& operator= (const XC&);    // assignment  
    ~XC();                         // dtor  
    //...member public yang lain  
private:  
    //...  
};
```

# Operator []

---

- › Dapat digunakan untuk melakukan subscripting terhadap objek.
- › Jika digunakan sebagai subscripting, batas index dapat diperiksa.
- › Parameter kedua (index/subscript) dapat berasal dari tipe data apa pun: integer, float, character, string, maupun tipe/kelas yang didefinisikan user.
- › Contoh kasus: membuat Map/Dictionary dengan key berupa string sehingga elemen-elemen Map `m` dapat diakses dengan, e.g., `m["apple"]`.