



**INSTITUTO FED. DE EDUCAÇÃO, CIÊNC. E TEC. DE PERNAMBUCO**  
**CURSO:** TEC. EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS  
**DISCIPLINA:** ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS  
**PROFESSOR:** RAMIDE DANTAS  
**ASSUNTO:** C++: NOÇÕES BÁSICAS

Aluno (a):			
Matrícula:		Data:	

## Prática 01

### Parte 1: Preparação inicial

Passo 0: Verifique o ambiente:

Verifique se o Eclipse se encontra instalado, o CDT (programação C/C++) está instalado no Eclipse, e se existe um ambiente de compilação C/C++ instalado (por exemplo, Cygwin (preferencialmente) ou MinGW). Na dúvida, siga os próximos passos e veja se é possível criar e compilar um projeto C++ no eclipse.

Passo 1: Criando um novo projeto

1. Abra o Eclipse e selecione *File > New > C++ Project*;
2. Dê um nome adequado a seu projeto:

**Project name:** Pratica01

[Nome default do executável que será gerado.]

**Project type:** Empty Project

**Toolchains:** Cygwin

[Pode ser diferente, dependendo do ambiente de compilação C++]

Deixe os demais campos com os valores padrão e pressione o botão *Finish*.

Passo 2: Crie um novo arquivo fonte chamado **pratica01.cpp**.

Com o projeto selecionado: *File > New > Source File*. Dê o nome da janela aberta.

Passo 3: Em **pratica01.cpp**, crie o método `main()` exibindo apenas a mensagem “Primeira aplicação C++” usando a saída padrão de C++.

Use `cout << "string" << endl` para exibir a mensagem. Lembre-se de usar `#include <iostream>` e `using namespace std` para poder usar `cout`.

Passo 4: Compile a aplicação: *Project->Build all* ou *Ctrl+B*.

Verifique se houve erros durante o processo e corrija se necessário.

Passo 5: Crie uma nova configuração de execução e rode a aplicação:

Em *Run->Run configurations...*, selecione “C/C++ Application” e clique em “New launch configuration”. O ambiente deve preparar uma configuração de execução com os dados do projeto aberto. Se não fizer, certifique-se de fazer a compilação antes. Nesse ponto já é possível rodar a aplicação clicando no botão *Run*.

## Parte 2: Criando e instanciando uma classe

Passo 1: Em **pratica01.cpp**, crie uma classe chamada `Veiculo` antes do método `main()`.

Não se esqueça do ponto-e-vírgula (;) depois da definição da classe.

Passo 2: Adicione um atributo chamado `nome` com tipo `string` a Classe com nível de visibilidade `private`.

Passo 3: Crie um construtor no corpo da classe `Veiculo`, que receba um parâmetro do tipo `const char *` e o use para inicializar o atributo **nome**.

Para atribuir o atributo **nome** use `this->nome = string(param)`. Faça também com que uma mensagem seja lançada na tela, informando que um novo objeto foi construído junto com o nome dele.

Passo 4: Adicione um destrutor à classe `Veiculo`.

Como no construtor, informe ao usuário que um objeto foi destruído, dizendo seu nome.

Passo 5: adicione o código abaixo no método `main()` de **pratica 01.cpp**.

```
Veiculo veiculo1("v1");
{
    Veiculo veiculo2("v2");
    {
        Veiculo veiculo3("v3");
    }
}
```

Passo 5: Compile e rode a aplicação, verificando a saída no console.

Veja que a ordem de criação e destruição é determinada pelos blocos onde os objetos são declarados. Ao final do bloco, os objetos criados são destruídos implicitamente.

Passo 6: Modifique a função `main()` de forma que os objetos sejam declarados como ponteiros e instanciados com o operador `new` **[obs.: comente o código antigo]**. Exemplo:

```
Veiculo * obj1 = new Veiculo("v1");
```

Passo 7: Compile e rode a aplicação, verificando a saída no terminal.

Veja que agora os objetos são apenas criados; os destrutores não são chamados. É preciso usar o operador `delete` explicitamente para que isso aconteça.

Passo 8: Faça a destruição explícita de cada um dos objetos.

Como os objetos estão declarados dentro de blocos, a destruição deve ocorrer dentro deles. Do contrário, os ponteiros serão perdidos e haverá vazamento de memória.

Passo 9: Compile e rode a aplicação novamente.

Nesse ponto a saída deve ser igual à gerada inicialmente. Isso ocorre por causa dos blocos; se os objetos forem acessíveis em outros escopos, eles podem ser destruídos em ordens arbitrárias.

### Parte 3: Trabalhando com visibilidade de membros

Passo 1: Na classe `Veiculo`, coloque um atributo inteiro chamado `num_rodas` que registra o número de rodas do veículo.

Faça com que o nível de visibilidade desse atributo seja privado (`private`).

Passo 2: Crie métodos públicos `setNumRodas()` e `getNumRodas()`, para setar e obter o número de rodas respectivamente.

Declare as assinaturas dos métodos dentro da classe, porém implemente o corpo fora da classe, usando o operador `::` com a sintaxe abaixo:

```
<tipo> Classe::metodo(<parametros>) { <corpo> }
```

Passo 3: No método `main()`, faça uso dos métodos criados, configurando o número de rodas dos veículos criados e obtendo eles em seguida.

Passo 4: Rode e teste a aplicação, verificando se os métodos estão funcionando adequadamente.

Passo 5: Crie um arquivo chamado **veiculo.h**: *New > Header File*.

Mova para ele a definição da classe veículo (mas não as implementações dos métodos criados anteriormente).

Deve ser preciso incluir `<iostream>` e usar o *namespace* `std` para usar as funções de entrada e saída nos construtores.

Passo 6: Crie um novo arquivo fonte chamado **veiculo.cpp**.

Mova para esse arquivo as implementações dos métodos `setNumRodas()` e `getNumRodas()` da classe `Veiculo`.

Verifique se será necessário incluir bibliotecas para que o arquivo compile adequadamente.

Passo 7: Rode e teste novamente, verificando se a compilação e execução ocorrem como esperado.

#### Parte 4: Trabalhando com sub-objetos

Passo 1: Defina uma nova classe chamada `Roda` no arquivo **veiculo.h** antes de `Veiculo`.

Adicione construtor e destrutor padrão informando que o objeto foi construído/destruído, como em `veículo`, mas sem o atributo `nome`.

Passo 2: Na classe `Veiculo`, adicione um atributo privado chamada `rodas`, do tipo ponteiro para `Roda`.

Inicialize esse atributo no construtor com valor `NULL`.

Passo 3: No método `setNumRodas()`, passe a instanciar o atributo `rodas` como um array do tipo `Roda` do tamanho especificado no parâmetro.

Passo 4: Rode e teste a aplicação.

Verifique que ao instanciar o array de `Rodas`, os objetos do tipo `roda` também foram automaticamente construídos. Isto é, não é um array de ponteiros (ou referências) para `Roda`, mas de objetos `Roda`.

Verifique também que ao destruir um `Veiculo`, os objetos `Roda` não foram destruídos. Para isso é preciso modificar o destrutor de `Veiculo` adequadamente.

Passo 5: Modifique o destrutor de `Veiculo`, desalocando o array de objetos `Roda`.

Use a sintaxe a `delete [] array`, do contrário estará desalocando apenas o 1º elemento.

Passo 6: Rode e teste a aplicação.

Verifique que dessa vez todos os objetos são destruídos adequadamente.

#### Parte 5: Trabalhando com o depurador

Passo 1: Coloque breakpoints nos construtores das classes `Veiculo` e `Roda`.

Use duplo clique no número da linha ou o botão direito do mouse.

Passo 2: Rode a aplicação em modo de depuração.

Use o menu *Run > Debug* ou *F11*.

Passo 3: Depois que a aplicação para no breakpoint, execute passo a passo para ver a ordem de criação dos objetos.

Use *Run > Step Over (F6)* para passar por uma linha e *Run > Step Into (F5)* para entrar nela.

## Parte 6 (Desafio/Opcional): Verificando o desempenho de funções *inline*

Passo 1: Configure o projeto para utilizar C++11.

Vá em *Project Properties > C++ Build > Settings*: no caso do Cygwin procure por “Dialect” e selecione “ISO C++11” em “Language standard” (Essa configuração permite usar o código a seguir)

Passo 2: Inclua a biblioteca **chrono** no seu programa, usada para medições de tempo:

```
#include <chrono>
```

Passo 3: Testando o desempenho das funções *inline*

O código abaixo mede o tempo transcorrido para executar o trecho `//codigo`:

```
auto start = std::chrono::high_resolution_clock::now();

// codigo

auto finish = std::chrono::high_resolution_clock::now();
long elapsed = std::chrono::duration_cast<std::chrono::nanoseconds>
    (finish-start).count() / 1000;

cout << "tempo[us] = " << elapsed << endl;
```

Usando esse trecho de código, verifique a diferença no tempo de execução das funções de `Veiculo` quando declaradas *inline* e “outline” (fora da classe). Como os tempo são muito pequenos, é preciso fazer isso dentro de um laço (`for`) que executa milhões de chamadas às funções.