



C++ developer. Professional

Сравнение C++11/C++14 с C++ 03



Проверить, идет ли запись

Меня хорошо видно && слышно?



Ставим “+”, если все хорошо
“-”, если есть проблемы

Тема вебинара

Сравнение C++11/C++14 с C++ 03



Карина Дорожкина

Research Development Team Lead

10 лет опыта разработки на C/C++.

Долгое время занималась развитием ПО в области безопасности транспортного сектора.

Имею опыт руководства несколькими командами и проектами с разнообразным стеком технологий.

Спикер конференций C++ Russia, escar Europe.

dorozhkinak@gmail.com

Правила вебинара



Активно
участвуем



Off-topic обсуждаем
в telegram Otus C+
+-2023-08



Задаем вопрос
в чат



Вопросы вижу в чате,
могу ответить не сразу

Агенда

1. move семантика (C++11)
2. list initialization (C++11/C++14)
3. default, delete, override, final (C++11)
4. constexpr (C++11/C++14)
5. static_assert (C++11)
6. enumeration (C++11)
7. nullptr (C++11)
8. using (C++11)
9. User-defined literals (C++11)
10. Binary literal (C++14)
11. Ranged-based for loop (C++11)
12. Constructor delegation (C++11)

Список нововведений по стандартам

<https://github.com/AnthonyCalandra/modern-cpp-features>

Как будут сконструированы строки?

```
std::string s(48, 'a');  
std::string s{48, 'a'};
```

Скомпилируется ли код?

```
struct Base
{
    virtual void Function(int a, double b) {};
};
```

```
struct A : Base
{
    int Function(int a, double b) override {}
};
```


Скомпилируется ли код?

```
enum class Color
{
    red,
    green,
    blue
};

void ProcessColor(Color color)
{
}

void func()
{
    ProcessColor(red);
}
```

В чем разница?

```
int foo()  
{  
    return 6;  
}
```

```
constexpr int l = foo();  
const int k = foo();
```

Спасибо за внимание!

Вопросы?



Ставим “+”,
если вопросы есть



Ставим “-”,
если вопросов нет

**Не забудьте принять
участие в опросе**

Следующий вебинар



15 сентября 2023

Реализация умных указателей



Ссылка на вебинар будет в ЛК за 15 минут



Материалы к занятию в ЛК — можно изучать



Обязательный материал обозначен красной лентой

