

Programmazione C++
Riassunto di "The C++ Programming Language"
4a edizione
Bjarne Stroustrup

Jacopo De Angelis

9 giugno 2020

Indice

1	Principi base	9
1.1	Le basi	9
1.1.1	Hello, World!	9
1.1.2	Tipi, variabili e aritmetica	11
1.1.3	Costanti	13
1.1.4	Puntatori, array e loop	14
1.1.5	Test di verità	17
1.1.6	Tipi definiti dall'utente	18
1.1.7	Modularità	20
1.1.8	Gestione degli errori	23
2	Astrazione	25
2.1	Classi	25
2.1.1	Funzioni virtuali	31
2.1.2	Gerarchia delle classi	32
2.2	Copia e sposta	37

2.2.1	Copia	37
2.2.2	Sposta	38
2.2.3	Gestione delle risorse	38
2.3	Template	38
2.3.1	Tipi parametrizzati	38
2.3.2	Funzioni template	40
2.3.3	Funzioni oggetto	41
2.3.4	Template variabile	42
2.3.5	Alias	42
3	Contenitori e algoritmi	45
3.1	Librerie	45
3.1.1	Headers e namespace della libreria standard	45
4	Funzioni base	49
4.1	Tipi e dichiarazioni	49
4.1.1	Implementazione	50
4.1.2	Caratteri di base	50
4.2	Tipi	51
4.2.1	Tipi fondamentali	51
4.2.2	Caratteri	51
4.2.3	Integrali	52
4.2.4	Dimensioni	52
4.2.5	Allineamento	54

INDICE	5
4.3 Dichiarazione	55
4.3.1 La struttura di una dichiarazione	55
4.3.2 Naming convention	56
4.3.3 Parole chiave	58
4.3.4 auto e decltype()	58
4.3.5 Scope	59
4.3.6 Inizializzazione	59
4.4 Oggetti e valori	60
4.4.1 Durata degli oggetti	60
4.4.2 Alias	61
5 Puntatori, array e reference	63

Programma esteso

- Introduzione al C++.
- Concetti base di programmazione C++
 - tipi di dati, puntatori, reference, scoping
 - casting,
- C++ come linguaggio ad oggetti
 - classi, costruttori e distruttori, overloading, metodi friend
 - inline, constness”
- Concetti avanzati di programmazione C++
 - overloading degli operatori
 - metodi virtual, abstract, polimorfismo
 - ereditarietà
- Programmazione generica
 - template
 - iteratori
- La libreria Standard (STL)
 - Le classi container
 - Gli algoritmi
 - Funtori
 - Multithread
- Uso delle librerie esterne
 - Librerie statiche
 - Librerie dinamiche
 - La libreria OpenMP
- I nuovi standard C++11, C++14
- Applicazioni GUI

- Ambiente di sviluppo QT Creator

- Sviluppo di interfacce grafiche

- Gestione degli eventi

- Le librerie Qt, QtWidgetscontenuto...

Capitolo 1

Principi base

1.1 Le basi

C++ è un linguaggio compilato. Il processo di compilazione è unione dei file è il seguente: Il programma è creato per uno speci-

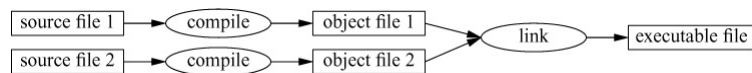


Figura 1.1: Processo di compilazione e unione

fico sistema operativo. C++ è source portable. Lo standard ISO C++ specifica due entità:

- Caratteristiche del linguaggio core: tipi built-in e loop
- Librerie standard: container e operazioni I/O

C++ è un linguaggio fortemente tipizzato e statico.

1.1.1 Hello, World!

```
// Hello, Comment!  
#include <iostream>
```

```
int main(){  
    std::cout << "Hello, World!\n";  
}
```

Cose che possiamo notare:

- `#include <iostream>`: include la libreria iostream, ovvero la libreria di I/O
- `«:` prescrive di inserire il secondo argomento nel primo
- `//`: Commento su singola linea
- `std::cout`: standard output, fa parte del namespace della libreria standard

```
#include <iostream>  
using namespace std; // Rende visibili i nomi di std senza  
    ↪ doverlo scrivere  
  
double square(double x){  
    return x*x;  
}  
  
void print_square(double x){  
    cout << "the square of " << x << " is " << square(x)  
    ↪ << "\n";  
}  
  
int main(){  
    print_square(1.234); //output: 1.234^2  
}
```

Void indica che la funzione non ha valori di ritorno.

Data type	Size (bit)	Range
short int	16	-32,768 to 32,767
unsigned short int	16	0 to 65,535
unsigned int	32	0 to 4,294,967,295
int	32	-2,147,483,648 to 2,147,483,647
long int	32	-2,147,483,648 to 2,147,483,647
unsigned long int	32	0 to 4,294,967,295
long long int	64	$-(2^{63})$ to $(2^{63})-1$
unsigned long long int	64	0 to 18,446,744,073,709,551,615
signed char	8	-128 to 127
unsigned char	8	0 to 255
float	32	
double	64	
long double	96	
wchar_t	16 o 32	1 wide character

1.1.2 Tipi, variabili e aritmetica

Una dichiarazione è una stringa di codice che introduce il nome del programma. È costituita da tipo e nome. I tipi primitivi di C++ sono:

- bool
- char
- int
- double

In più int, char e double possono anche avere dei modificatori:

- long
- short
- signed
- unsigned

Le combinazioni sono: `sizeof(var)` permette di ottenere la

dimensione della variabile.

Aritmetica:

- $x+y$
- $+x$: $+1$
- $x-y$
- $-x$: -1
- $x*y$
- x/y
- $x\%y$: modulo della divisione
-
- $x+=y$: $x = x+y$
- $++x$: $x = x+1$
- $x-=y$: $x = x-y$
- $--x$: $x = x-1$
- $x*=y$: $x = x*y$
- $x/=y$: $x = x/y$
- $x\%=y$: $x = x\%y$

Comparazione:

- $x==y$: equal
- $x!=y$: not equal
- $x<y$: less than
- $x>y$: greater than
- $x<=y$: less than or equal

- `x >= y`: greater than or equal

C++ esegue automaticamente la conversione tra tipi nelle operazioni aritmetiche.

Code quality: mai inizializzare a vuoto se possibile. I tipi definiti dall'utente possono avere un'inizializzazione implicita.

1.1.3 Costanti

C++ supporta due tipi di costanti:

- `const`: la variabile è una costante, non viene modificata. Viene usata generalmente per specificare le interfacce, in questo modo i dati possono essere passati alle funzioni senza che queste possano modificarli
- `constexpr`: la variabile verrà valutata durante la compilazione. Usata soprattutto per specificare le costanti, per permettere il posizionamento dei dati in memoria dove è difficile che vengano corrotti, e per performance

```
const int dmv = 17; // dmv is a named constant
int var = 17; // var is not a constant

constexpr double max1 = 1.4*square(dmv); // OK if
    ↪ square(17) is a constant expression
constexpr double max2 = 1.4*square(var); // error: var is not
    ↪ a constant expression
const double max3 = 1.4*square(var); // OK, may be
    ↪ evaluated at run time
double sum(const vector<double>&); // sum will not modify
    ↪ its argument (§2.2.5)
vector<double> v {1.2, 3.4, 4.5}; // v is not a constant
const double s1 = sum(v); // OK: evaluated at run time
constexpr double s2 = sum(v); // error: sum(v) not constant
    ↪ expression
```

Affinchè una costante venga valutata dal compilatore, essa deve essere definita come `constexpr`. Per essere una `constexpr`, la funzione deve essere molto semplice: deve avere solo il `return`. Le `constexpr` possono essere chiamate anche a runtime, in questo caso si comportano normalmente.

Le `constexpr` sono obbligatorie in certi casi che vedremo poi. In altri casi sono usate per performance. Nel caso un oggetto sia immutabile è necessario pensarci.

1.1.4 Puntatori, array e loop

Puntatori

Un array viene dichiarato come `char v[6]`; mentre un puntatore `char* p`. Gli array partono da 0. L'array deve avere una lunghezza costante. Un puntatore può contenere l'indirizzo di un oggetto del tipo appropriato.

```
char* p = &v[3]; // p points to v's fourth element
char x = *p; // *p is the object that p points to
```

Possiamo vedere che `*` indica "contenuto di" mentre `&` indica "indirizzo di".

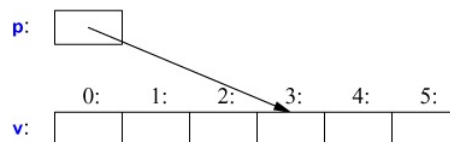


Figura 1.2: Puntatori e indirizzi

Loop

Ecco due implementazioni del ciclo `for`:

```
void copy_fct(){
```

```
int v1[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
int v2[10]; // to become a copy of v1

for (auto i=0; i!=10; ++i) // copy elements
    v2[i]=v1[i];
// ...
}
```

```
void print(){
    int v[] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};

    for (auto x : v) // for each x in v
        cout << x << '\n';

    for (auto x : {10,21,32,43,54,65})
        cout << x << '\n';
    // ...
}
```

Una delle prime cose che notiamo è auto: questa parola chiave si occupa di fare inferenza riguardo il contenuto della variabile, serve per non dichiarare esplicitamente che variabile primitiva. Può anche essere utilizzata come tipo di ritorno delle funzioni. Ottima per collegare ad una sola funzione o variabile temporanea più variabili con una notazione generica.

In questi due esempi copiamo il primo vettore nel secondo, ma se volessimo solo dire "incrementa ciò che c'è dentro al vettore ma senza creare una nuova variabile per farlo"? Dovremmo usare un ciclo che implementa dei puntatori e degli indirizzi:

```
void increment(){
    int v[] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};

    for (auto& x : v)
        ++x;
    // ...
}
```

In una dichiarazione il suffisso & significa "reference a". Una "reference" è simile ad un puntatore, eccetto che non ti serve il

prefisso `*` per accedere al valore puntato. In più una reference deve puntare sempre allo stesso oggetto dopo la sua inizializzazione.

Quando usati nelle di dichiarazioni, gli operatori `&`, `*` e `[]` sono chiamati "operatori di dichiarazione":

```
T a[n]; // T[n]: array of n Ts (§7.3)
T* p; // T*: pointer to T (§7.2)
T& r; // T&: reference to T (§7.7)
T f(A); // T(A): function taking an argument of type A
        ↪ returning a result of type T (§2.2.1)
```

Un altro tipo di loop è il while:

```
bool accept3(){
    int tries = 1;

    while (tries<4) {
        cout << "Do you want to proceed (y or n)?\n"; //
            ↪ write question
        char answer = 0;
        cin >> answer; // read answer

        switch (answer) {
            case 'y':
                return true;
            case 'n':
                return false;
            default:
                cout << "Sorry, I don't understand that.\n";
                ++tries; // increment
        }
    }

    cout << "I'll take that for a no.\n";
    return false;
}
```


1.1.5 Test di verità

I test di verità, oltre agli operatori ==, != ecc. abbiamo delle funzioni che si occupano di modificare il flusso del programma in base ai valori. Sono if, while e switch:

```
bool accept(){
    cout << "Do you want to proceed (y or n)?\n"; // write
    ↪ question

    char answer = 0;
    cin >> answer; // read answer

    if (answer == 'y') return true;
    return false;
}
```

```
bool accept2(){
    cout << "Do you want to proceed (y or n)?\n"; // write
    ↪ question

    char answer = 0;
    cin >> answer; // read answer
    switch (answer) {
    case 'y':
        return true;
    case 'n':
        return false;
    default:
        cout << "I'll take that for a no.\n";
        return false;
    }
}
```

1.1.6 Tipi definiti dall'utente

Strutture

Il primo modo per costruire un nuovo tipo è, spesso, il riorganizzare i dati in una struttura.

```
struct Vector {
    int sz; // number of elements
    double* elem; // pointer to elements
};

Vector v;
```

Qua possiamo vedere l'implementazione di un vettore tramite struct e la sua inizializzazione.

Per inizializzarlo dobbiamo però creare un'apposita funzione:

```
void vector_init(Vector& v, int s){
    v.elem = new double[s]; // allocate an array of s doubles
    v.sz = s;
}
```

In questo modo la funzione `vector_init` ottiene un puntatore alla variabile creata esternamente e il numero di elementi. Il fatto di usare `Vector&` serve in modo da ottenere una variabile non locale ma con effetti sulla variabile originale.

L'operatore `new` alloca memoria per la variabile. Un tipico uso di `Vector` è questo:

```
double read_and_sum(int s){
    // read s integers from cin and return their sum; s is
    // ↪ assumed to be positive
    Vector v;
    vector_init(v,s); // allocate s elements for v
    for (int i=0; i!=s; ++i)
        cin >> v.elem[i]; // read into elements

    double sum = 0;
```

```

for (int i=0; i!=s; ++i)
    sum+=v.elem[i]; // take the sum of the elements
return sum;
}

```

Notiamo che questo vettore non è, ovviamente, il vector della libreria standard.

Classi

Qua veniamo a conoscenza della differenza tra interfaccia e implementazione di una classe. L'interfaccia è accessibile a tutti, l'implementazione è inaccessibile se non tramite appositi metodi.

La classe è definita da una serie di membri (funzioni, dati o strutture). Questi sono privati, accessibili solo tramite la loro interfaccia pubblica.

```

class Vector {
public:
    Vector(int s) :elem{new double[s]}, sz{s} { } // construct
        ↪ a Vector
    double& operator[](int i) { return elem[i]; } // element
        ↪ access: subscripting
    int size() { return sz; }
private:
    double* elem; // pointer to the elements
    int sz; // the number of elements
};

```

Una funzione con lo stesso nome della classe è chiamata "costruttore" e ha la funzione di creare la classe con i parametri passati.

Enumerazioni

```

enum class Color { red, blue, green };
enum class Traffic_light { green, yellow, red };

```

```
Color col = Color::red;  
Traffic_light light = Traffic_light::red;
```

Le enumerazioni sono usate per rappresentare un riotto set di valori. Sono usate per rendere il codice più leggibile e meno prone ad errori. Notare che queste enumerazioni sono fortemente tipizzate, ad esempio:

```
Color x = red; // error: which red?  
Color y = Traffic_light::red; // error: that red is not a Color  
Color z = Color::red; // OK  
  
int i = Color::red; // error: Color::red is not an int  
Color c = 2; // error: 2 is not a Color
```

Se l'enumerazione non è basata su di una classe ma su di un tipo primitivo basta rimuovere "class".

1.1.7 Modularità

Compilazione separata

C++ supporta la compilazione separata dei vari file. Può essere usato per dividere il programma in blocchi di codice semi indipendenti. Questa separazione può essere usata per ridurre il tempo di compilazione richiesto.

Spesso inseriamo le dichiarazioni che specificano l'interfaccia di un modulo in un file denominato header (*.h). Ad esempio possiamo vedere qua prima l'header Vector.h e poi la sua implementazione:

```
// Vector.h:  
  
class Vector {  
public:  
    Vector(int s);  
    double& operator[](int i);  
    int size();  
};
```

```
private:
    double* elem; // elem points to an array of sz doubles
    int sz;
};

// Vector.cpp:

#include "Vector.h" // get the interface

Vector::Vector(int s)
    :elem{new double[s]}, sz{s}{

double& Vector::operator[](int i){
    return elem[i];
}

int Vector::size(){
    return sz;
}
```

Per far sì che il compilatore assicuri la consistenza del codice, anche nella definizione viene incluso l'header.

Qua il suo uso:

```
#include "Vector.h" // get Vector's interface
#include <cmath> // get the the standard-library math
    ↪ function interface including sqrt()
using namespace std; // make std members visible (§2.4.2)
double sqrt_sum(Vector& v){
    double sum = 0;
    for (int i=0; i!=v.size(); ++i)
        sum+=sqrt(v[i]); // sum of square roots
    return sum;
}
```

I file possono essere compilati in maniera indipendente, lo schema è più o meno questo:

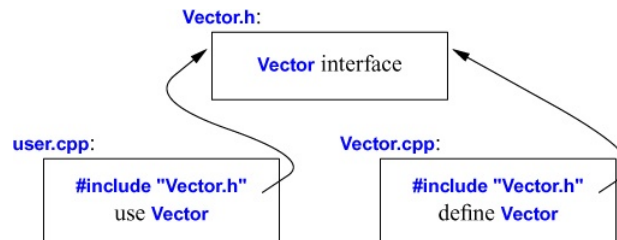


Figura 1.3: Uso dell'header

Namespace

C++ offre anche i namespace come meccanismo per esprimere alcune dichiarazioni che appartengono allo stesso gruppo senza che vadano in conflitto con altri. Per esempio, potremmo sperimentare con il nostro numero complesso e includerlo nel main in modo che non vada in conflitto con la versione originale:

```

namespace My_code {
    class complex { /* ... */ };
    complex sqrt(complex);
    // ...
    int main();
}

int My_code::main(){
    complex z {1,2};
    auto z2 = sqrt(z);
    std::cout << '{' << z2.real() << ',' << z2.imag() <<
        ↪ "}\n";
    // ...
};

int main(){
    return My_code::main();
}
  
```

Un modo per accedere alle variabili di altri namespace è `nome_del_namespace::funzione/variabile`. Per avere accesso a tutti

i nomi della libreria standard possiamo usare la direttiva `using`, ad esempio `using namespace std`;

1.1.8 Gestione degli errori

Eccezioni

Lo schema è il classico try-throw-catch:

- Il codice che potrebbe generare un'eccezione viene messo all'interno di un blocco try
- L'eccezione viene lanciata con `throw`
- L'eccezione viene gestita da un `catch`

```
double& Vector::operator[](int i){
    if (i<0 || size()<=i) throw
        ↪ out_of_range{"Vector::operator[]"};
    return elem[i];
}

void f(Vector& v){
    // ...
    try { // exceptions here are handled by the handler
        ↪ defined below

        v[v.size()] = 7; // try to access beyond the end of v
    } catch (out_of_range) { // oops: out_of_range error
        // ... handle range error ...
    }
    // ...
}
```

Invarianti

Prendiamo un esempio classico: cercare di inizializzare un array con un numero negativo. Questa situazione può essere segnalata

con un'eccezione della libreria standard, `length_error`. In più se il compilatore non riesce ad allocare memoria darà come risposta un'eccezione `bad_alloc`. Quindi, il codice diventa:

```
Vector::Vector(int s){
    if (s<0) throw length_error{};
    elem = new double[s];
    sz = s;
}

void test(){
    try {
        Vector v(27);
    } catch (std::length_error) {
        // handle negative size
    } catch (std::bad_alloc) {
        // handle memory exhaustion
    }
}
```

Asserzioni statiche

Le eccezioni riportano errori a runtime. Se un errore può essere trovato a tempo di compilazione allora è meglio individuarlo in quel momento. Per farlo possiamo usare le asserzioni statiche. L'importante è che vengano usate con un'espressione costante. Ad esempio:

```
constexpr double C = 299792.458; // km/s

void f(double speed){
    const double local_max = 160.0/(60*60); // 160 km/h
    ↪ == 160.0/(60*60) km/s

    static_assert(speed<C,"can't go that fast"); // error:
    ↪ speed must be a constant
    static_assert(local_max<C,"can't go that fast"); // OK

    // ...
}
```


Capitolo 2

Astrazione

2.1 Classi

Ci sono tre tipi di classi:

1. classi concrete
2. classi astratte
3. classi nella gerarchia

Classi concrete

L'idea è che si comporti esattamente come un tipo built-in. La caratteristica che definisce un tipo concreto è che la rappresentazione fa parte della definizione.

Un tipo aritmetico Questo è un tipo aritmetico definito dall'utente:

```
class complex {  
    double re, im; // representation: two doubles  
public:
```

```

complex(double r, double i) :re{r}, im{i} {} // construct
    ↪ complex from two scalars
complex(double r) :re{r}, im{0} {} // construct complex
    ↪ from one scalar
complex() :re{0}, im{0} {} // default complex: {0,0}

double real() const { return re; }
void real(double d) { re=d; }
double imag() const { return im; }
void imag(double d) { im=d; }

complex& operator+=(complex z) { re+=z.re,
    ↪ im+=z.im; return *this; }
// add to re and im
// and return the result

complex& operator=(complex z) { -re=z.re, -im=z.im;
    ↪ return *this; }

complex& operator*=(complex); // defined out-of-class
    ↪ somewhere
complex& operator/=(complex); // defined out-of-class
    ↪ somewhere
};

```

Container Un container è un oggetto che contiene una collezione di elementi, ad esempio un vettore. Pro di Vector: offre controllo di accesso sugli indici e offre una comoda funzione size. Difetto: alloca gli elementi usando new ma non li dealloca mai. C++ offre un'interfaccia per il garbage collector ma non viene usata automaticamente, quindi in certi casi potremmo trovarci a preferire un approccio più preciso. Questo meccanismo è un destructor:

```

class Vector {
private:
    double* elem; // elem points to an array of sz doubles
    int sz;
public:
    Vector(int s) :elem{new double[s]}, sz{s} // constructor:
        ↪ acquire resources

```

```

{
    for (int i=0; i!=s; ++i) elem[i]=0; // initialize
        ↪ elements
}

~Vector() { delete[] elem; } // destructor: release resources

double& operator[](int i);
int size() const;
};

```

Il nome del destructor è l'operazione complementare seguita dal nome della classe. È il complemento del costruttore. Il costruttore alloca la memoria nell'heap usando l'operatore new. Il distruttore pulisce usando l'operatore delete.

La tecnica di acquisire le risorse in un costruttore e rilasciarle in un distruttore è nota come "Resource Acquisition Is Initialization" o RAIL. Ciò permette di nascondere le operazioni new e delete, separando l'implementazione dall'astrazione.

Inizializzare i container Un container esiste per contenere elementi, dobbiamo quindi avere dei metodi comodi per inserirveli. Possiamo creare un vettore con il numero appropriato di elementi e poi aggiungendoli, ma solitamente ci sono modi più eleganti. Due modi possono essere:

- initialize
- push_back(): aggiunge un elemento in fondo alla lista

```

class Vector {
public:
    Vector(std::initializer_list<double>); // initialize with a
        ↪ list
    // ...
    void push_back(double); // add element at end
        ↪ increasing the size by one
    // ...
};

```

```

Vector read(istream& is)
{
    Vector v;
    for (double d; is>>d;) // read floating-point values into d
        v.push_back(d); // add d to v
    return v;
}

Vector v1 = {1,2,3,4,5}; // v1 has 5 elements
Vector v2 = {1.23, 3.45, 6.7, 8}; // v2 has 4 elements

Vector::Vector(std::initializer_list<double> lst) // initialize
    ↪ with a list
    :elem{new double[lst.size()]}, sz{lst.size()}
{
    copy(lst.begin(),lst.end(),elem); // copy from lst into elem
}

```

Il ciclo for è stato scelto per avere d solo nel suo scope e non occupare memoria dopo. La fine dello stream è decretata da un end-of-file (EOF) o da un errore di formattazione.

Tipi astratti

Un tipo astratto isola completamente l'utente dall'implementazione. Per farlo, separiamo l'interfaccia. Poichè non sappiamo niente sulla rappresentazione di un tipo astratto, dobbiamo allocare dello spazio e accedervi tramite puntatori. Prima definiamo una classe container che verrà creata come versione astratta del vettore.

```

class Container {
public:
    virtual double& operator[](int) = 0; // pure virtual
    ↪ function
    virtual int size() const = 0; // const member function
    ↪ (§3.2.1.1)
    virtual ~Container() {} // destructor (§3.2.1.2)
};

```

La classe è una pura interfaccia ad un container specifico definito più avanti. La parola "virtual" significa "potrebbe essere ridefinito più avanti in una classe derivata".

Una classe derivata dalla classe Container offre un'implementazione dell'interfaccia. La curiosa sintassi `=0` dice che la funzione è puramente virtuale, significa che obbligatoriamente deve essere implementata dalla classe derivata.

Non è quindi possibile definire un oggetto che è solo un Container, deve obbligatoriamente implementare `operator[]()` e `size()`. Una classe puramente virtuale è detta classe astratta.

```
void use(Container& c){
    const int sz = c.size();

    for (int i=0; i!=sz; ++i)
        cout << c[i] << '\n';
}
```

Notare come `use()` utilizzi l'interfaccia Container senza avere alcuna conoscenza della sua implementazione. Utilizza `size()` e `[]` senza avere idea di che tipo offra la sua implementazione. Una classe che offre un'interfaccia a svariate altre classi è detta di "tipo polimorfico".

Come è comune per le classi astratte, Container non ha un costruttore, dopotutto non ha dati da inizializzare. Da un altro punto di vista, Container ha un distruttore e il distruttore è virtuale. Anche questo è normale in quanto solitamente passa un puntatore ad un Container senza conoscere a quale risorsa stia puntando.

Un container che implementa la funzione richiesta dall'interfaccia definita dalla classe astratta potrebbe essere la classe Vector:

```
class Vector_container : public Container { //
    ↪ Vector_container implements Container
    Vector v;
```

```

public:
    Vector_container(int s) : v(s) { } // Vector of s elements
    ~Vector_container() {}

    double& operator[](int i) { return v[i]; }
    int size() const { return v.size(); }
};

```

:public può essere letto come "deriva da" o "è un sottotipo di". La classe `Vector_container` deriva dalla classe `Container` e questa è detta classe base di `Vector_container`. Una terminologia alternativa è classe genitore e classe figlia. Questa proprietà è detta ereditarietà.

I membri `operator[]()` e `size()` fanno override dei membri corrispondenti nella classe base `Container`. Notare come il distruttore fa implicitamente riferimento a quello della classe base.

Per una funzione come `use(Container&)` usare un `Container` in completa ignoranza va bene, per altre funzioni dovremo creare un oggetto con il quale operare. Ad esempio:

```

void g(){
    Vector_container vc {10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0};
    use(vc);
}

```

Poichè `use()` non è a conoscenza dei dettagli di `Vector_container` ma conosce solo l'interfaccia `Container`, funzionerà senza problemi con una diversa implementazione di `Container`. Ad esempio:

```

class List_container : public Container { // List_container
    ↪ implements Container
    std::list<double> ld; // (standard-library) list of doubles
    ↪ (§4.4.2)
public:
    List_container() { } // empty List
    List_container(initializer_list<double> il) : ld{il} { }
    ~List_container() {}
    double& operator[](int i);
}

```

```

    int size() const { return ld.size(); }
};

double& List_container::operator[](int i)
{
    for (auto& x : ld) {
        if (i==0) return x;—
        i;
    }
    throw out_of_range("List container");
}

```

2.1.1 Funzioni virtuali

```

void use(Container& c)
{
    const int sz = c.size();

    for (int i=0; i!=sz; ++i)
        cout << c[i] << '\n';
}

```

Come viene risolta la chiamata a `c[i]` per `operator[]()`? Quando `h()` chiama `use()` viene chiamato `operator[]()` di `List_container`. Quando `g()` chiama `use()`, viene chiamato `operator[]()` di `Vector_container`. Per avere questa risoluzione, un oggetto `Container` deve contenere l'informazione necessaria per permettere di selezionare la giusta funzione a runtime.

La tecnica classica è che il compilatore converte il nome della funzione virtuale in un indice che verrà aggiunto alla tabella dei puntatori alle funzioni. Questa tabella è chiamata "virtual function table" o semplicemente `vtbl`. Ogni classe ha la sua `vtbl` che identifica le sue funzioni virtuali. Una rappresentazione grafica è questa:

Le funzioni nella `vtbl` permette agli oggetti di essere usati correttamente anche quando la grandezza dell'oggetto e il tipo di dati sono sconosciuti alla funzione chiamante. All'implementa-

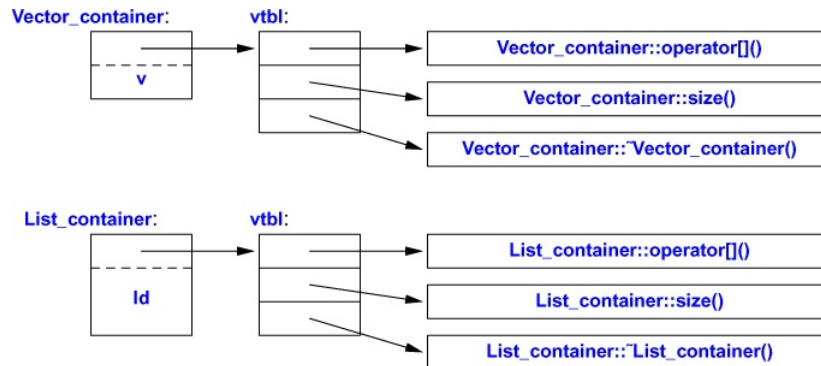


Figura 2.1: vtbl: virtual function table

zione della funzione chiamante è richiesta solo la conoscenza del puntatore in una vtbl nel Container e l'indice usato per la funzione virtuale. Questo tipo di chiamata è efficiente quasi quanto quella normale.

2.1.2 Gerarchia delle classi

L'esempio del Container è un caso molto semplice di gerarchia delle classi. Le classi sono ordinate tramite rapporti di derivazione. Ad esempio: Un esempio è vedere come vengono chiamate e

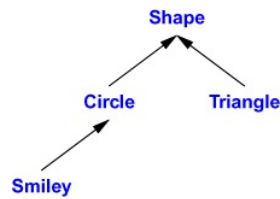


Figura 2.2: Gerarchia delle classi

implementate le varie classi:

```

class Shape {
public:
    virtual Point center() const =0; // pure virtual
    virtual void move(Point to) =0;

```



```

virtual void draw() const = 0; // draw on current
    ↪ "Canvas"
virtual void rotate(int angle) = 0;

virtual ~Shape() {} // destructor
// ...
};

```

Questa è la definizione della classe base, classe puramente virtuale.

```

void rotate_all(vector<Shape*>& v, int angle) // rotate v's
    ↪ elements by angle degrees
{
    for (auto p : v)
        p->rotate(angle);
}

```

Possiamo quindi chiamare in maniera generica la classe astratta shape.

```

class Circle : public Shape {
public:
    Circle(Point p, int rr); // constructor

    Point center() const { return x; }
    void move(Point to) { x=to; }

    void draw() const;
    void rotate(int) {} // nice simple algorithm
private:
    Point x; // center
    int r; // radius
};

```

Qua vediamo l'implementazione di Circle, classe figlia di Shape.

```

class Smiley : public Circle { // use the circle as the base for a
    ↪ face
public:

```

```

Smiley(Point p, int r) : Circle{p,r}, mouth{nullptr} { }

~Smiley()
{
    delete mouth;
    for (auto p : eyes) delete p;
}
void move(Point to);

void draw() const;
void rotate(int);

void add_eye(Shape* s) { eyes.push_back(s); }
void set_mouth(Shape* s);
virtual void wink(int i); // wink eye number i

// ...

private:
    vector<Shape*> eyes; // usually two eyes
    Shape* mouth;
};

```

Qua vediamo l'implementazione di Smiley, classe figlia di Circle.

```

void Smiley::draw()
{
    Circle::draw();
    for (auto p : eyes)
        p->draw();
    mouth->draw();
}

```

Abbiamo finalmente definito la funzione `Smiley::draw()`. Al suo interno vediamo che chiamiamo la classe genitore `Circle` come primo passaggio.

Vediamo anche che `Smiley` fa un override del distruttore della classe genitore. Un distruttore virtuale è essenziale per una classe astratta perchè un oggetto di una classe derivata è solitamente manipolato tramite la sua interfaccia offerta dalla classe astratta.

In particolare potrebbe decidere di cancellare il puntatore alla classe base. Quindi, il meccanismo di chiamata alla funzione virtuale assicura che il distruttore corretto venga chiamato.

Una gerarchia di classi offre due benefici:

- Ereditarietà dell'interfaccia: un oggetto di una classe derivata può essere usato per qualunque oggetto venga richiesto. In questo modo la classe base offre un'interfaccia alla classe derivata.
- La classe base offre una funzione o un dato che semplifica l'implementazione.

Le classi concrete sono usate esattamente come i tipi built in. Le classi in gerarchie vengono allocate tramite `new` e vi accediamo tramite puntatori o riferimenti. Per esempio consideriamo una funzione che legge dei dati che descrivono una forma da un input stream e costruisce l'appropriato oggetto `Shape`:

```
enum class Kind { circle, triangle, smiley };

Shape* read_shape(istream& is) // read shape descriptions
    ↪ from input stream is
{
    // ... read shape header from is and find its Kind k ...

    switch (k) {
    case Kind::circle:
        // read circle data {Point,int} into p and r
        return new Circle{p,r};
    case Kind::triangle:
        // read triangle data {Point,Point,Point} into p1, p2,
        ↪ and p3
        return new Triangle{p1,p2,p3};
    case Kind::smiley:
        // read smiley data {Point,int,Shape,Shape,Shape}
        ↪ into p, r, e1 ,e2, and m
        Smiley* ps = new Smiley{p,r};-
        ps->add_eye(e1);-
        ps->add_eye(e2);-
```

```

        ps>set__mouth(m);
        return ps;
    }
}

```

```

void user()
{
    std::vector<Shape*>v;
    while (cin)
        v.push_back(read_shape(cin));
    draw_all(v); // call draw() for each element
    rotate_all(v,45); // call rotate(45) for each element
    for (auto p : v) delete p; // remember to delete elements
}

```

Ovviamente questo caso è estremamente semplificato. Ad esempio potremmo notare che il proprietario di un puntatore a Shape potrebbe non cancellarlo, in questo caso un puntatore libero potrebbe essere rischioso. Sarebbe quindi utile ritornare un `unique_ptr` invece di un puntatore normale e immagazzinare il puntatore unico nel container:

```

unique_ptr<Shape> read_shape(istream& is) // read shape
    ↪ descriptions from input stream is
{
    // read shape header from is and find its Kind k

    switch (k) {
    case Kind::circle:
        // read circle data {Point,int} into p and r
        return unique_ptr<Shape>{new Circle{p,r}}; //
        ↪ §5.2.1
    // ...
    }

void user()
{
    vector<unique_ptr<Shape>> v;
    while (cin)
        v.push_back(read_shape(cin));
    draw_all(v); // call draw() for each element
}

```

```

    rotate_all(v,45); // call rotate(45) for each element
} // all Shapes implicitly destroyed

```

Ora l'oggetto è posseduto tramite il puntatore unico che verrà cancellato quando non sarà più utile, ovvero quando si uscirà dallo scope che l'ha creato. Per questa nuova versione dobbiamo implementare nuove versioni di `draw_all()` e `rotate_all()` che accettano un `vector<unique_ptr<Shape>`. Ci sono alternative al dover scrivere tutto che vedremo poi.

2.2 Copia e sposta

Copiare un oggetto complesso significa farne una copia 1 a 1 tramite funzioni ben definite. Se si usasse il semplice simbolo di assegnazione non sarebbe copiato il valore ma il puntatore alla risorsa.

2.2.1 Copia

La copia è definita da due membri: un costruttore di copia e un assegnatore:

```

class Vector {
private:
    double* elem; // elem points to an array of sz doubles
    int sz;
public:
    Vector(int s); // constructor: establish invariant, acquire
                    ↪ resources
    ~Vector() { delete[] elem; } // destructor: release resources

    Vector(const Vector& a); // copy constructor
    Vector& operator=(const Vector& a); // copy assignment

    double& operator[](int i);
    const double& operator[](int i) const;

    int size() const;

```

```
};
```

2.2.2 Sposta

```
class Vector {  
    // ...  
  
    Vector(const Vector& a); // copy constructor  
    Vector& operator=(const Vector& a); // copy assignment  
  
    Vector(Vector&& a); // move constructor  
    Vector& operator=(Vector&& a); // move assignment  
};
```

Invece di dover copiare ogni singolo valore possiamo copiare il riferimento ai vettori e concatenarli, in questo modo non dobbiamo sprecare risorse aggiuntive.

& è detto lvalue che più o meno è intendibile come "ciò che andrebbe a sinistra di un assegnamento" mentre && è detto rvalue ovvero "ciò che andrebbe a destra di un assegnamento"

2.2.3 Gestione delle risorse

Offrendo costruttore, copia, spostamento e distruzione, un programma offre una gestione completa della vita di una risorsa.

2.3 Template

Quando qualcuno vuole un vettore non per forza è di double. Usiamo i template per descrivere concetti che è meglio tenere altamente generici.

2.3.1 Tipi parametrizzati

```

template<typename T>
class Vector {
private:
    T* elem; // elem points to an array of sz elements of type
             ↪ T
    int sz;
public:
    Vector(int s); // constructor: establish invariant, acquire
                  ↪ resources
    ~Vector() { delete[] elem; } // destructor: release resources

    // ... copy and move operations ...

    T& operator[](int i);
    const T& operator[](int i) const;
    int size() const { return sz; }
};

```

Il prefisso `template<typename T>` rende `T` un parametro della dichiarazione. È il corrispettivo in C++ di "per ogni `T`". I membri della funzione possono essere definiti similmente:

```

template<typename T>
Vector<T>::Vector(int s)
{
    if (s<0) throw Negative_size{};
    elem = new T[s];
    sz = s;
}

template<typename T>
const T& Vector<T>::operator[](int i) const
{
    if (i<0 || size()<=i)
        throw out_of_range{"Vector::operator[]"};
    return elem[i];
}

```

Date queste definizioni possiamo creare ora un vettore così:

```
Vector<char> vc(200); // vector of 200 characters
Vector<string> vs(17); // vector of 17 strings
Vector<list<int>> vli(45); // vector of 45 lists of integers
```

E così lo possiamo usare:

```
void write(const Vector<string>& vs) // Vector of some strings
{
    for (int i = 0; i!=vs.size(); ++i)
        cout << vs[i] << '\n';
}
```

Se vogliamo dare la possibilità di usare un ciclo loop dobbiamo dare un inizio e una fine adatti:

```
template<typename T>
T* begin(Vector<T>& x)
{
    return &x[0]; // pointer to first element
}

template<typename T>
T* end(Vector<T>& x)
{
    return x.begin()+x.size(); // pointer to one-past-last
    ↪ element
}
```

Date queste definizioni possiamo scrivere:

```
void f2(const Vector<string>& vs) // Vector of some strings
{
    for (auto& s : vs)
        cout << s << '\n';
}
```

2.3.2 Funzioni template

Possiamo scrivere comodamente funzioni con i template. Vediamo la parola chiave `auto`, usata proprio per inferire automatica-

mente il tipo di x:

```
template<typename Container, typename Value>
Value sum(const Container& c, Value v)
{
    for (auto x : c)
        v+=x;
    return v;
}
```

2.3.3 Funzioni oggetto

Vengono chiamati anche funtori e sono oggetti che possono essere chiamati come funzioni. Perché? Per programmare funzionalmente.

```
template<typename T>
class Less_than {
    const T val; // value to compare against
public:
    Less_than(const T& v) :val(v) { }
    bool operator()(const T& x) const { return x<val; } //
        ↪ call operator
};
```

Ad esempio questa funzione chiamata operator() implementa l'operatore (). Possiamo definire variabili di tipo Less_then tipo:

```
Less_than<int> lti {42}; // lti(i) will compare i to 42 using <
    ↪ (i<42)
Less_than<string> lts {"Backus"}; // lts(s) will compare s to
    ↪ "Backus" using < (s<"Backus")
```

Possiamo chiamare questi oggetti esattamente come chiamiamo le funzioni:

```
void fct(int n, const string & s)
{
    bool b1 = lti(n); // true if n<42
    bool b2 = lts(s); // true if s<"Backus"
```

```
// ...  
}
```

2.3.4 Template variabile

Un template che può prendere un numero imprecisato di argomenti è detto "variadic template". Ad esempio:

```
template<typename T, typename... Tail>  
void f(T head, Tail... tail)  
{  
    g(head); // do something to head  
    f(tail...); // try again with tail  
}  
  
void f() { } // do nothing
```

La chiave è separare il primo argomento dal resto e trattarli in maniera ricorsiva.¹

2.3.5 Alias

È molto comunque per i template dare "un secondo nome" alle variabili in modo da rendere più comprensibile il corpo della funzione. Ad esempio:

```
template<typename T>  
class Vector {  
public:  
    using value_type = T;  
    // ...  
};  
  
template<typename C>  
using Element_type = typename C::value_type;  
  
template<typename Container>
```

¹Prolog FTW

```
void algo(Container& c)
{
    Vector<Element_type<Container>> vec; // keep results
    ↪ here
    // ...
}
```


Capitolo 3

Contenitori e algoritmi

3.1 Librerie

3.1.1 Headers e namespace della libreria standard

Ogni libreria standard è offerta tramite qualche header standardizzato, ad esempio:

- `#include<string>`
- `#include<list>`

La libreria standard è definita all'interno del namespace `std`. Per usare le sue librerie possiamo usare il prefisso `std::`.

```
std::string s {"Four legs Good; two legs Baaad!"};  
std::list<std::string> slogans {"War is peace", "Freedom is  
    ↪ Slavery", "Ignorance is Strength"};
```

Ad esempio, per permettere l'utilizzo delle stringhe, all'inizio del file dobbiamo inserire:

```
#include<string> // make the standard string facilities  
    ↪ accessible  
using namespace std; // make std names available without  
    ↪ std:: prefix
```

```
string s {"C++ is a -generalpurpose programming language"};
    ↪ // OK: string is std::string
```

Generalmente è una pessima scelta includere ogni nome da un namespace.

Selected Standard Library Headers	
<algorithm>	copy(), find(), sort()
<array>	array
<chrono>	duration, time_point
<cmath>	sqrt(), pow()
<complex>	complex, sqrt(), pow()
<fstream>	fstream, ifstream, ofstream
<future>	future, promise
<iostream>	istream, ostream, cin, cout
<map>	map, multimap
<memory>	unique_ptr, shared_ptr, allocator
<random>	default_random_engine, normal_distribution
<regex>	regex, smatch
<string>	string, basic_string
<set>	set, multiset
<sstream>	istringstream, ostringstream
<thread>	thread
<unordered_map>	unordered_map, unordered_multimap
<utility>	move(), swap(), pair
<vector>	vector

Figura 3.1: Lista ridotta degli header standard

Standard Container Summary	
<code>vector<T></code>	A variable-size vector (§31.4)
<code>list<T></code>	A doubly-linked list (§31.4.2)
<code>forward_list<T></code>	A singly-linked list (§31.4.2)
<code>deque<T></code>	A double-ended queue (§31.2)
<code>set<T></code>	A set (§31.4.3)
<code>multiset<T></code>	A set in which a value can occur many times (§31.4.3)
<code>map<K,V></code>	An associative array (§31.4.3)
<code>multimap<K,V></code>	A map in which a key can occur many times (§31.4.3)
<code>unordered_map<K,V></code>	A map using a hashed lookup (§31.4.3.2)
<code>unordered_multimap<K,V></code>	A multimap using a hashed lookup (§31.4.3.2)
<code>unordered_set<T></code>	A set using a hashed lookup (§31.4.3.2)
<code>unordered_multiset<T></code>	A multiset using a hashed lookup (§31.4.3.2)

Figura 3.2: Container

Capitolo 4

Funzioni base

4.1 Tipi e dichiarazioni

Per massimizzare la portabilità del codice è saggio essere espliciti in cosa è definito di base e cosa nell'implementazione corrente. Utilizzare solo tipi definiti dallo standard è il prezzo da pagare per la portabilità del codice. Un tipico esempio è di presentare tutte le dipendenze basate sull'hardware in forma di costanti e definire i tipi negli header. Per supportare queste tecniche la libreria standard offre `numeric_limits`. Molti controlli sulle feature derivanti dall'implementazione può essere fatta tramite asserzioni statiche. Ad esempio

```
static_assert(4<=sizeof(int), "sizeof(int) too small");
```

I comportamenti non definiti sono peggiori, in quanto possono comportare in modi non desiderati. Ad esempio:

```
const int size = 4*1024;
char page[size];

void f()
{
    page[size+size] = 7; // undefined
}
```

L'esito più prevedibile è che si vada a sovrascrivere dei dati in aree di memoria non appartenenti all'array.

4.1.1 Implementazione

Un'implementazione di C++ può essere hostata o essere a sè stante. Un'implementazione hostata include tutte le librerie standard. Un'implementazione a sè stante può offrire meno librerie standard finchè le seguenti sono offerte:

Freestanding Implementation Headers		
Types	<code><cstdlib></code>	§10.3.1
Implementation properties	<code><cfloat></code> <code><limits></code> <code><climits></code>	§40.2
Integer types	<code><stdint></code>	§43.7
Start and termination	<code><stdlib></code>	§43.7
Dynamic memory management	<code><new></code>	§11.2.3
Type identification	<code><typeinfo></code>	§22.5
Exception handling	<code><exception></code>	§30.4.1.1
Initializer lists	<code><initializer_list></code>	§30.3.1
Other run-time support	<code><cstdlibalign></code> <code><stdarg></code> <code><stdbool></code>	§12.2.4, §44.3.4
Type traits	<code><type_traits></code>	§35.4.1
Atomics	<code><atomic></code>	§41.3

Figura 4.1: Librerie obbligatorie

Le implementazioni freestanding sono pensate per codice che possa girare con il minimo delle risorse necessarie.

4.1.2 Caratteri di base

Il set di base si basa su ASCII-7. Per estenderlo un ambiente può mappare il set esteso in più modi, ad esempio usando nomi universali.

4.2 Tipi

4.2.1 Tipi fondamentali

- booleani (bool)
- Caratteri (char, wchar_t)
- Interi (int, short, long, long int, long long...)
- decimali (float, double, long double)
- void (assenza di informazione)

Da qua si possono costruire altri tipi come:

- puntatori (int*)
- Array (char[])
- riferimenti (double& e vettori<int>&&)

In più si possono definire tipi definiti dall'utente:

- strutture dati e classi
- enumerazioni

4.2.2 Caratteri

- char: 8 bit
- signed char: come char ma può contenere valori positivi e negativi
- unsigned char: come char ma garantisce il suo essere senza segno
- wchar_t: offre set estesi come unicode e la sua grandezza è derivante dalla sicurezza
- char16_t: UTF-16
- char32_t: UTF-32

Name	ASCII Name	C++ Name
Newline	NL (LF)	<code>\n</code>
Horizontal tab	HT	<code>\t</code>
Vertical tab	VT	<code>\v</code>
Backspace	BS	<code>\b</code>
Carriage return	CR	<code>\r</code>
Form feed	FF	<code>\f</code>
Alert	BEL	<code>\a</code>
Backslash	\	<code>\\</code>
Question mark	?	<code>\?</code>
Single quote	'	<code>'\''</code>
Double quote	"	<code>'\"'</code>
Octal number	<i>ooo</i>	<code>\ooo</code>
Hexadecimal number	<i>hhh</i>	<code>\xhhh ...</code>

Figura 4.2: Caratteri speciali

4.2.3 Integrali

Possono essere decimali, ottali o esadecimali. Se inizia con 0x allora è un esadecimale, se inizia solo con 0 è un ottale.

Decimal	Octal	Hexadecimal
	0	0x0
2	02	0x2
63	077	0x3f
83	0123	0x63

Figura 4.3: Tipi di intero

I numeri vengono distinti in base a forma, valore e suffisso:

4.2.4 Dimensioni

Alcuni tipi fondamentali di C++, ad esempio `int`, sono basati sull'implementazione hardware del sistema. Cosa vuol dire ciò? Che se vuoi fare un sistema portabile bisogna prendersi particolarmente cura di questi piccoli dettagli in modo da non generare problemi.

Forma	Valore	Suffisso	Contenitori adatti
	numero		int, long int, long long int
0, 0x	numero		int, unsigned int, long int, unsigned long int, long long int, unsigned long long int
	numero	u, U	unsigned int, unsigned long int, unsigned long long int
	numero	l, L	long int, long long int
0, 0x	numero	l, L	long int, unsigned long int, long long int, unsigned long long int
	numero	ul, lu, uL, Lu, Ul, lU, UL, LU	unsigned long int, unsigned long long int
	numero	ll, LL	long long int
0, 0x	numero	ll, LL	long long int, unsigned long long int
	numero	llu, llU, ull, Ull, LLu, LLU, uLL, ULL	unsigned long long int

Limitare l'impatto delle caratteristiche basate sull'implementazione è semplice, limitare l'impatto di caratteristiche basate sull'hardware è decisamente più difficile. Usare le librerie standard quando possibile è sempre un'ottima strategia.

La ragione per implementare più tipi di intero e più tipi di float è proprio questa, il dare agli sviluppatori più agio. Ci sono pochi assiomi riguardo le dimensioni:

- $1 \equiv \text{sizeof}(\text{char}) \leq \text{sizeof}(\text{short}) \leq \text{sizeof}(\text{int}) \leq \text{sizeof}(\text{long}) \leq \text{sizeof}(\text{long long})$
- $1 \leq \text{sizeof}(\text{bool}) \leq \text{sizeof}(\text{long})$
- $\text{sizeof}(\text{char}) \leq \text{sizeof}(\text{wchar_t}) \leq \text{sizeof}(\text{long})$
- $\text{sizeof}(\text{float}) \leq \text{sizeof}(\text{double}) \leq \text{sizeof}(\text{long double})$
- $\text{sizeof}(\text{N}) \equiv \text{sizeof}(\text{signed N}) \equiv \text{sizeof}(\text{unsigned N})$

Dove N può essere char, short, int, long, long long. In più è garantito che char ha minimo 8 bit, short 16, long 32.

Alcune implementazioni possono essere trovate tramite un semplice sizeof, altrimenti altre possono essere trovate in <limits>. Ad esempio:

```

#include <limits> // §40.2
#include <iostream>

int main()
{
    cout << "size of long " << sizeof(1L) << '\n';
    cout << "size of long long " << sizeof(1LL) << '\n';

    cout << "largest float == " <<
        ↪ std::numeric_limits<float>::max() << '\n';
    cout << "char is signed == " <<
        ↪ std::numeric_limits<char>::is_signed << '\n';
}

```

Le funzioni in `<limits>` sono `constexpr`, quindi possono essere usate senza overhead a runtime. Se si ha bisogno di tipi particolari si può includere la libreria `<cstdint>` che include, ad esempio:

```

int16_t x {0xaabb}; // 2 bytes
int64_t xxxx {0xaaaabbbbccccdddd}; // 8 bytes
int_least16_t y; // at least 2 bytes (just like int)
int_least32_t yy // at least 4 bytes (just like long)
int_fast32_t z; // the fastest int type with at least 4 bytes

```

L'header standard `<cstddef>` definisce un alias usato molto nelle librerie standard e nel codice utente: `size_t`. È un tipo implementato di unsigned int che può contenere la grandezza in byte di qualsiasi oggetto. Quindi è usato quando si vuole avere la grandezza di un oggetto. Ad esempio:

```

void* allocate(size_t n); // get n bytes

```

4.2.5 Allineamento

L'allineamento dei dati è come i dati vengono disposti in memoria. In certi casi questo dettaglio può permettere di risparmiare molto spazio, ad esempio nelle struct.

Per fare un esempio:

```
struct s1 { char a; short a1; char b1; float b; int c; char e;
    ↪ double f; };
// Dimensione: 32 byte
```

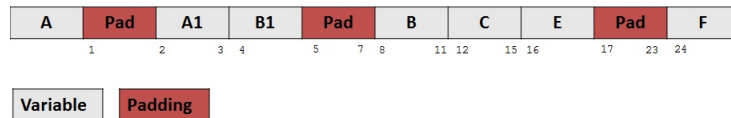


Figura 4.4: Struct "non efficiente"

```
struct s1 { char a; short a1; char b1; float b; int c; char e;
    ↪ double f; };
// Dimensione: 32 byte
```

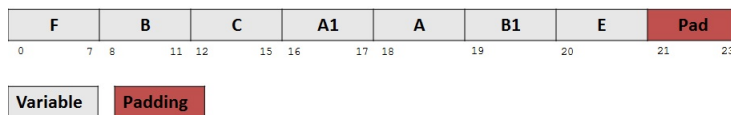


Figura 4.5: Struct "efficiente"

La maggior parte delle volte questa cosa non interessa minimamente, si può programmare per anni senza nemmeno pensarci.

L'operatore `alignof()` può ritornare l'allineamento di un'espressione. Ad esempio:

4.3 Dichiarazione

Deve esserci sempre al massimo una dichiarazione per nome in C. Nel caso ci siano variabili derivanti da librerie esterne ci si può riferire con `extern`.

4.3.1 La struttura di una dichiarazione

Le dichiarazioni possono essere fatte in cinque blocchi:

Declarator Operators		
prefix	*	pointer
prefix	*const	constant pointer
prefix	*volatile	volatile pointer
prefix	&	lvalue reference (§7.7.1)
prefix	&&	rvalue reference (§7.7.2)
prefix	auto	function (using suffix return type)
postfix	[]	array
postfix	()	function
postfix	->	returns from function

Figura 4.6: Operatori di dichiarazione

1. prefisso opzionale (static o virtual)
2. tipo base
3. dichiaratore opzionale che include un nome (ad esempio p[8], n, *)
4. Suffisso opzionale per le funzioni (const, noexcept)
5. Inizializzatore opzionale o corpo di funzione

4.3.2 Naming convention

File

- .cpp è l'estensione di C++, .c di C e gli header sono .h
- Per i file sorgente usare file.cpp. Per gli header riferiti usare file.h. Si può anche usare file-impl.h per la dichiarazione di classi che non sono accessibili all'esterno del modulo. Se il file intero dichiara solo simboli interni al modulo, allora -impl è omesso
- usare il suffisso -doc.h per i file che contengono solo documentazione di Doxygen
- Per C++ cercare di dare al file lo stesso nome della classe che contengono. I file sono tutti all-lowercase
- Cercare di evitare classi con lo stesso nome ma in posti differenti

Guideline comuni tra C e C++

- Le macro per il preprocessore sono all-uppercase
- i nomi includono le guardie come `GMX_DIRNAME_HEADERNAME_H`
- i boolean hanno sempre prefisso `b`, seguiti da PascalCase
- le variabili enum hanno sempre prefisso `e`. Generalmente per enumerazioni usate tra più librerie la `e` è seguita da un altro prefisso, generalmente all-lowercase, per evitare coincidenze (ad esempio `epbcNONE`).
- Evitare abbreviazioni non comuni
- Se si usano acronimi seguire la policy di Microsoft:
 - Due lettere: all-uppercase
 - Tre o più lettere: Normalcase. Nel caso la prima lettera sia generalmente minuscola nell'uso dell'acronimo, allora usare all-lowercase

Codice

- PascalCase per classi, struct e typedef
- camelCase per funzioni e variabili
- si può usare un nome lo `snake_case` per variabili che sono fortemente rassomiglianti dei corrispettivi nella libreria standard-
- Le interfacce hanno suffisso `Interface`
- Le classi astratte hanno prefisso `Abstract`
- Per variabili associate ad un oggetto ha un `__` finale
- Gli accessori per una variabile `foo__` sono chiamati `foo()` e `setFoo()`
- Le variabili globali hanno prefisso `g__`
- Le variabili statiche hanno prefisso `s__`
- Le costanti globali hanno prefisso `c__`

4.3.3 Parole chiave

C++ Keywords					
<code>alignas</code>	<code>alignof</code>	<code>and</code>	<code>and_eq</code>	<code>asm</code>	<code>auto</code>
<code>bitand</code>	<code>bitor</code>	<code>bool</code>	<code>break</code>	<code>case</code>	<code>catch</code>
<code>char</code>	<code>char16_t</code>	<code>char32_t</code>	<code>class</code>	<code>compl</code>	<code>const</code>
<code>constexpr</code>	<code>const_cast</code>	<code>continue</code>	<code>decltype</code>	<code>default</code>	<code>delete</code>
<code>do</code>	<code>double</code>	<code>dynamic_cast</code>	<code>else</code>	<code>enum</code>	<code>explicit</code>
<code>extern</code>	<code>false</code>	<code>float</code>	<code>for</code>	<code>friend</code>	<code>goto</code>
<code>if</code>	<code>inline</code>	<code>int</code>	<code>long</code>	<code>mutable</code>	<code>namespace</code>
<code>new</code>	<code>noexcept</code>	<code>not</code>	<code>not_eq</code>	<code>nullptr</code>	<code>operator</code>
<code>or</code>	<code>or_eq</code>	<code>private</code>	<code>protected</code>	<code>public</code>	<code>register</code>
<code>reinterpret_cast</code>	<code>return</code>	<code>short</code>	<code>signed</code>	<code>sizeof</code>	<code>static</code>
<code>static_assert</code>	<code>static_cast</code>	<code>struct</code>	<code>switch</code>	<code>template</code>	<code>this</code>
<code>thread_local</code>	<code>throw</code>	<code>true</code>	<code>try</code>	<code>typedef</code>	<code>typeid</code>
<code>typename</code>	<code>union</code>	<code>unsigned</code>	<code>using</code>	<code>virtual</code>	<code>void</code>
<code>volatile</code>	<code>wchar_t</code>	<code>while</code>	<code>xor</code>	<code>xor_eq</code>	

Figura 4.7: Parole chiave

4.3.4 `auto` e `decltype`()

Solitamente usiamo `auto` se vogliamo che l'interprete inferisca automaticamente il tipo del dato. In certi casi vogliamo solo dedurre il tipo senza inizializzare una variabile. Quindi possiamo usare `decltype(expr)` è il tipo di `expr`. Ad esempio, se sommiamo due matrici di tipo diverso, quale sarà il risultato? Con `decltype` possiamo saperlo.

```
template<class T, class U>
auto operator+(const Matrix<T>& a, const Matrix<U>& b)
    ↪ -> Matrix<decltype(T{}+U{})>;
```

Quindi:

- `auto`: lo usiamo per inferire il tipo della variabile dal dato
- `decltype`: lo usiamo solo per conoscere il tipo di una funzione o di una variabile

Questi due strumenti sono importantissimi per quanto riguarda la programmazione generica.

4.3.5 Scope

- Local scope
- Class scope
- Namespace scope
- Global scope
- Statement scope
- Function scope

4.3.6 Inizializzazione

Può essere fatta in più modi:

- Tramite assegnamento
- Tramite lista di valori
- Tramite graffe (rischio di narrowing, ovvero di arrotondamento se necessario)

```
int a[] = { 1, 2 }; // array initializer
struct S { int x, string s };
S s = { 1, "Helios" }; // struct initializer
complex<double> z = { 0, pi }; // use constructor
vector<double> v = { 0.0, 1.1, 2.2, 3.3 }; // use list
    ↪ constructor
```

Quando inizializziamo dobbiamo considerare due fattori:

- il tipo dell'oggetto
- il tipo di inizializzazione

```
char v1 = 12345; // 12345 is an int
int v2 = 'c'; // 'c' is a char
T v3 = f();
```

Ad esempio usando l'inizializzatore riduciamo il rischio di conversioni

```
char v1 {12345}; // error: narrowing
int v2 {'c'}; // fine: implicit char->int conversion
T v3 {f()}; // works if and only if the type of f() can be
    ↪ implicitly converted to a T
```

Quando usiamo `auto` interviene solo il tipo dell'inizializzatore, quindi possiamo usare tranquillamente =

```
auto v1 = 12345; // v1 is an int
auto v2 = 'c'; // v2 is a char
auto v3 = f(); // v3 is of some appropriate type
```

In effetti, possiamo sfruttare a nostro vantaggio = con `auto`, poichè l'inizializzatore potrebbe creare sorprese inaspettate

```
auto v1 {12345}; // v1 is a list of int
auto v2 {'c'}; // v2 is a list of char
auto v3 {f()}; // v3 is a list of some appropriate type
```

Il che è abbastanza logico, basti pensare che

```
auto x0 {}; // error: cannot deduce a type
auto x1 {1}; // list of int with one element
auto x2 {1,2}; // list of int with two elements
auto x3 {1,2,3}; // list of int with three elements
```

4.4 Oggetti e valori

4.4.1 Durata degli oggetti

- Automatica: a meno che un programmatore specifichi altrimenti, un oggetto dichiarato in una funzione è creato con la sua definizione e distrutto quando il suo nome esce dallo scope.
- Statica: gli oggetti dichiarati globalmente o in un namespace e i valori static dichiarati in funzioni o in classi sono

creati e inizializzati solo una volta e vivono fino al termine del programma. Possono creare problemi in multithread, per questo bisogna implementare un sistema di lock

- Free store: usando new e delete possiamo creare oggetti la cui gestione è esplicita
- Oggetti temporanei: durano solo durante il loro uso. Ad esempio una variabile che viene valutata durante l'assegnamento avrà la durata della variabile ma il valore a destra dell'=', invece, avrà durata solo utile all'assegnamento
- Locali al thread: un oggetto dichiarato thread_local dura quanto il thread

4.4.2 Alias

In certi casi magari il nome di una variabile è troppo lungo, complicato, brutto. Oppure differenti tipi hanno lo stesso nome nel contesto.

```
using Pchar = char*; // pointer to character
using PF = int(*) (double); // pointer to function taking a
    ↪ double and returning an int

template<class T>
class vector {
    using value_type = T; // every container has a
        ↪ value_type
    // ...
};
template<class T>
class list {
    using value_type = T; // every container has a
        ↪ value_type
    // ...
};
```

Una vecchia notazione usava typedef, per motivi di consistenza è stata portata avanti

```
typedef int int32_t; // equivalent to "using int32_t = int;"
typedef short int16_t; // equivalent to "using int16_t =
    ↪ short;"
typedef void(*PtoF)(int); // equivalent to "using PtoF =
    ↪ void(*)(int);"
```

Ad esempio qua definire `int` come `int32_t` ci permette di comprendere subito che il programma mira ad un uso di `int` a 32 bit, quindi possiamo usare in maniere differenti le variabili, ad esempio

```
using int32_t = long;
```

il suffisso `_t` è convenzionale per gli alias.

Gli alias possono essere usati anche per introdurre un template, ad esempio:

```
template<typename T>
    using Vector = std::vector<T, My_allocator<T>>;
```

Non possiamo applicare modificatori come `unsigned` agli alias, ad esempio:

```
using Char = char;
using Uchar = unsigned Char; // error
using Uchar = unsigned char; // OK
```

Capitolo 5

Puntatori, array e reference

5.1 Puntatori

Per un qualsiasi tipo T , T^* è un "puntatore a T ". I puntatori possono contenere indirizzi di oggetti. Ad esempio

```
char c = 'a';  
char* p = &c; // p holds the address of c; & is the address-of  
             ↪ operator
```

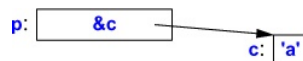


Figura 5.1: Puntatore

La funzione fondamentale dei puntatori è quella dello scollegamento del riferimento ("dereferencing"), ovvero riferirsi ad un oggetto tramite il suo puntatore. Questa operazione è chiamata indirizzamento ("indirection"). L'operatore di dereferenzamento unario è $*$. Ad esempio:

```
char c = 'a';  
char* p = &c; // p holds the address of c; & is the address-of  
             ↪ operator  
char c2 = *p; // c2 == 'a'; * is the dereference operator
```

L'oggetto puntato da `p` è `c`, e il valore di `c` è `'a'`, quindi il valore di `*p` assegnato a `c2` è `'a'`.

I puntatori puntano a unità di memoria minima, il valore più piccolo che possono puntare è un `char` (notare che i `bool` hanno la stessa grandezza minimo).

Se si volesse valutare a livello di bit si potrebbe usare un operatore bitwish, come vedremo poi, o un `bitset`.

Sfortunatamente puntatori ad array e puntatori a funzioni hanno una notazione più complicata:

```
int* pi; // pointer to int
char* ppc; // pointer to pointer to char
int* ap[15]; // array of 15 pointers to ints
int (*fp)(char*); // pointer to function taking a char*
    ↪ argument; returns an int
int* f(char*); // function taking a char* argument; returns a
    ↪ pointer to int
```

5.1.1 void*

`void*` è un puntatore ad un oggetto di cui non si conosce la variabile restituita. Può essere usato solo per puntare a variabili, non a funzioni o ad un membro interno di una classe. In più `void*` può essere associato ad un altro `void*`, può essere usato per comparazioni e può essere convertito esplicitamente ad un altro tipo. Altre operazioni non sono sicure in quanto il compilatore non potrebbe sapere che variabile è puntata. Per poter usare un `void*` dobbiamo convertirlo esplicitamente ad un puntatore di un tipo conosciuto. Per esempio:

```
void f(int* pi)
{
    void* pv = pi; // ok: implicit conversion of int* to void*
    *pv; // error: can't dereference void*
    ++pv; // error: can't increment void* (the size of the
        ↪ object pointed to is unknown)
```



```
int* pi2 = static_cast<int*>(pv); // explicit conversion
    ↪ back to int*

double* pd1 = pv; // error
double* pd2 = pi; // error
double* pd3 = static_cast<double*>(pv); // unsafe
    ↪ (§11.5.2)
}
```