

Programmation Multi Paradigmes : CPP

TD numéro 2

Gestion d'objets alloués statiquement en mémoire et création de classes simples

Objectif

Dans un premier temps l'objectif de cet exercice est de manipuler les différentes manières de passer des paramètres et de comprendre les implications de ces choix. Dans un deuxième temps, l'idée est de réaliser une classe simple, continuant également la mise en oeuvre des notions de pointeurs / références, etc.

Énoncé des problèmes

À réfléchir sans l'ordi...

Voici un ensemble de programmes simples. À vous de donner le résultats des exécutions suivantes sur la sortie standard. Vous montrerez aussi ce qu'il se passe en mémoire.

exo1

```
...
using namespace std;

int main(){

    string s = "toto";
    cout << s << endl;

    string* pt_s;
    cout << (*pt_s) << endl;
    cout << pt_s << endl;
    cout << &pt_s << endl;

    pt_s = &s;
    cout << pt_s << endl;
    cout << &pt_s << endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

Maintenant que vous avez compris ce bout de programme, quelle est votre critique ? pourquoi ne faut-il jamais faire cela ? Quelle pourrait être une ligne dangereuse ?

exo2

```
...
using namespace std;

int do_something(string s){
    int i = 06;
    s = s + '!';
    return i;
}

int main(){

    string s = "yeah ";
    cout << s << endl;

    do_something(s);
    cout << s << endl;
    cout << i << endl;

    int j = 29;
    j = do_something(s);
    cout << s << endl;
    cout << j << endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

Maintenant que vous avez compris ce bout de programme, quelle est votre critique ? Y a t'il une ligne dangereuse ?

0.0.1 exo3

```
...
using namespace std;

string* do_something(string s){
    string* pt_s = &s;
    s = s + '!';
    return pt_s;
}

int main(){

    string s = "yeah ";
```

```

    cout << s << endl;

    do_something(s);
    cout << s << endl;

    string* pt_s = do_something(s);
    cout << pt_s << endl;
    cout << (*pt_s) << endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}

```

Comme avant : critiques ? problèmes potentiels ? solution ?

0.0.2 exo4

```

...
using namespace std;

string* do_something(string* s){
    string* pt_s = s;
    (*s) = (*s) + '!';
    return pt_s;
}

int main(){

    string s = "yeah ";
    cout << s << endl;

    do_something(&s);
    cout << s << endl;

    string* pt_s = do_something(&s);
    cout << (*pt_s) << endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}

```

Comme avant : critiques ? problèmes potentiels ? solution ?

0.0.3 exo5

```

...
using namespace std;

string* do_something(string& s){
    string* pt_s = &s;
}

```

```

    s = s + '!';
    return pt_s;
}

int main(){

    string s = "yeah ";
    cout << s << endl;

    do_something(s);
    cout << s << endl;

    string* pt_s = do_something(s);
    cout << (*pt_s) << endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}

```

Et maintenant ?

0.0.4 exo6

```

...
using namespace std;

string do_something(string& s){
    s = s + '!';
    return s;
}

int main(){

    string s = "yeah ";
    cout << s << endl;

    do_something(s);
    cout << s << endl;

    string s2 = do_something(s);
    cout << s2 << endl;

    cout << &s << endl;
    cout << &s2 << endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}

```

alors ?

0.0.5 exo7

```
...
using namespace std;

string& do_something(string s){
    s = s + '!';
    return s;
}

int main(){

    string s = "yeah ";
    cout << s << endl;

    do_something(s);
    cout << s << endl;

    string s2 = do_something(s);
    cout << s2 << endl;

    cout << &s << endl;
    cout << &s2 << endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

et cette fois ?

0.0.6 exo8

```
...
using namespace std;

string do_something(string** s){
    string* s2 = *s;
    **s = *s2 + '!';
    return **s;
}

int main(){

    string s = "yeah ";
    cout << s << endl;

    do_something(&&s);
    cout << s << endl;
```

```
string* s0 = &s;  
    string s2 = do_something(&s0);  
    cout << s2 << endl;  
  
    cout << &s << endl;  
    cout << &s2 << endl;  
  
    return EXIT_SUCCESS;  
}
```

finalement ?

Un classe et son main...

On désire implémenter une classe `Personne`. Une personne possède un genre et un prénom. Le genre peut être "Masculin" ou "Féminin".

Implémentez dans un premier temps cette classe simple et créez dans le `main` deux personnes nommées Charles et Amandine et respectivement de genre Masculin et Féminin. Afin de faciliter la visualisation de votre programme, créez une fonction membre de la classe `Personne` que vous nommerez `to_string()` et qui renvoie une `string` représentant, le plus précisément possible, une Personne.

Une Personne peut avoir zéro ou une Personne pour partenaire (si vraiment vous le désirez, vous pourrez dans une version ultérieure supposer qu'une Personne possède de 0 à n partenaire... Pour l'instant on se limitera à 0 ou 1). De plus, une Personne peut connaître ou non ces parents. Elle n'a jamais plus de deux parents. Une Personne peut également avoir des enfants (0 ou plus).

Réalisez la Classe `Personne`. Ensuite, arrangez-vous pour refléter ces différentes étapes:

- Charles et Amandine sont partenaires l'un de l'autre. De leur union né un enfant : Fred.
- Charles et Amandine se séparent. Charles retrouve une partenaire : Sylvie. Ils font un enfant : Régis
- Amandine retrouve un partenaire : Jeff. Ils font deux enfants : Marie et Pedro.
- Marie et Régis finissent par se rencontrer et deviennent partenaire. Ils ont un enfant : Benoit.

Implémenter une fonction membre de la classe `Personne` qui vérifie un maximum de contraintes sur les objets de cette classe (pas + de deux parents, pas de cycles entre parents et enfants, pas d'enfants incestueux, etc). Cette fonction (nommée `check()`) renverra un booléen et affichera ou non un ou plusieurs messages d'erreurs sur la sortie standard en fonction d'un paramètre booléen.

Dans une deuxième version, une personne possède un casier judiciaire. Un casier judiciaire est un ensemble de faits, simplement représentés ici par une chaîne de caractères. Une personne possède forcément un casier judiciaire mais celui-ci est initialement vierge (i.e. sans fait). Modifiez votre programme pour refléter ce changement. Modifiez le également pour permettre l'ajout de "faits".

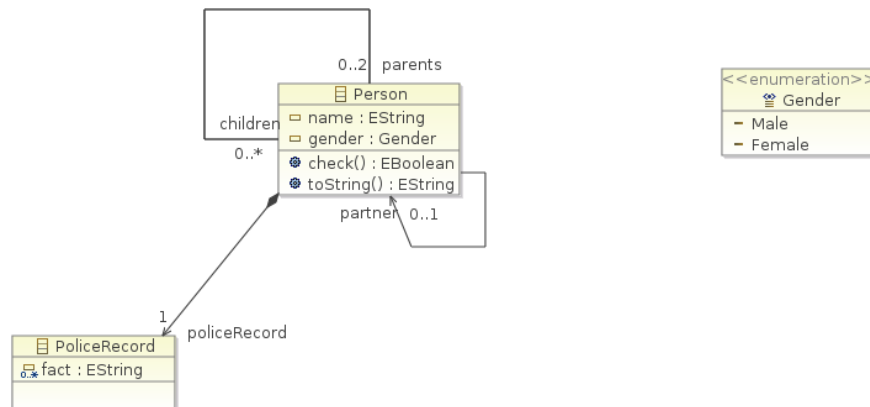


Figure 1: Représentation partielle de l'énoncé