

# Содержание

<b>3</b>	<b>Разделение кода по файлам</b>	<b>2</b>
3.1	Распределение кода по файлам . . . . .	2
3.1.1	Введение в разработку в нескольких файлах на примере задачи Синонимы . .	2
3.1.2	Механизм работы директивы <code>#include</code> . . . . .	7
3.1.3	Обеспечение независимости заголовочных файлов . . . . .	9
3.1.4	Проблема двойного включения . . . . .	10
3.1.5	Понятия объявления и определения . . . . .	11
3.1.6	Механизм сборки проектов, состоящих из нескольких файлов . . . . .	13
3.1.7	Правило одного определения . . . . .	21
3.1.8	Итоги . . . . .	22

# Неделя 3

## Разделение кода по файлам

### 3.1 Распределение кода по файлам

#### 3.1.1 Введение в разработку в нескольких файлах на примере задачи Синонимы

До этого мы весь код хранили в одном файле. Но в общем случае это приводит к проблемам:

1. Для использования одного и того же кода в нескольких программах, его приходится копировать
2. Даже самое маленькое изменение программы приводит к её полной перекомпиляции
3. как говорит автор языка C++ Бьерн Страуструп в своей книге «Язык программирования C++»: «Разбиение программы на модули помогает подчеркнуть ее логическую структуру и облегчает понимание»

Рассмотрим это всё на примере кода нашей программы из прошлой недели. Здесь у нас есть логически не связанные друг с другом вещи. Первый кусок - само решение задачи Синонимы:

Листинг 3.1: Решение задачи (12-31 строки)

```
using Synonyms = map<string, set<string>>;
void AddSynonyms(Synonyms& synonyms,
const string& first_word, const string& second_word)
{
    synonyms[second_word].insert(first_word);
    synonyms[first_word].insert(second_word);
}
size_t GetSynonymCount(Synonyms& synonyms,
const string& first_word)
{
    return synonyms[first_word].size();
}
bool AreSynonyms(Synonyms& synonyms,
const string& first_word, const string& second_word)
{
    return synonyms[first_word].count(second_word) == 1;
}
```

Далее идёт наш юнит-тест фреймворк:

## Листинг 3.2: Юнит-тест фреймворк (33-98 строки)

```

template <class T>
ostream& operator << (ostream& os, const set<T>& s) {
    os << "{";
    bool first = true;
    for (const auto& x : s) {
        if (!first) {os << ", ";}
        first = false;
        os << x;
    }return os << "}";
}

template <class K, class V>
ostream& operator << (ostream& os, const map<K, V>& m) {
    os << "{";
    bool first = true;
    for (const auto& kv : m) {
        if (!first) { os << ", ";}
        first = false;
        os << kv.first << ": " << kv.second;
    }return os << "}";
}

template<class T, class U>
void AssertEqual(const T& t, const U& u, const string& hint)
{ if (t != u) {
    ostringstream os;
    os << "Assertion failed: " << t << " != " << u
    << " hint: " << hint;
    throw runtime_error(os.str());
}
}

void Assert(bool b, const string& hint) {AssertEqual(b, true, hint);}
class TestRunner {
public:
    template <class TestFunc>
    void RunTest(TestFunc func, const string& test_name) {
        try {func();
            cerr << test_name << " OK" << endl;
        } catch (runtime_error& e) {
            ++fail_count;
            cerr << test_name << " fail: " << e.what() << endl;
        }
    }
    ~TestRunner() {
        if (fail_count > 0) {
            cerr << fail_count << " unit tests failed. Terminate" << endl;exit(1);
        }
    }
private:    int fail_count = 0;
};

```

Весь юнит-тест фреймворк логически не зависит от функций, которые решают нашу задачу. Следующая логически независимая часть программы это сами юнит-тесты:

Листинг 3.3: Юнит-тесты (100-170 строка)

```
void TestAddSynonyms() {
    {
        Synonyms empty;
        AddSynonyms(empty, "a", "b");

        const Synonyms expected = {
            {"a", {"b"}},
            {"b", {"a"}},
        };
        AssertEqual(empty, expected, "Empty");
    }
    {
        Synonyms synonyms = {
            {"a", {"b"}},
            {"b", {"a", "c"}},
            {"c", {"b"}}
        };
        AddSynonyms(synonyms, "a", "c");

        const Synonyms expected = {
            {"a", {"b", "c"}},
            {"b", {"a", "c"}},
            {"c", {"b", "a"}}
        };
        AssertEqual(synonyms, expected, "Nonempty");
    }
}

void TestCount() {
    {
        Synonyms empty;
        AssertEqual(GetSynonymCount(empty, "a"), 0u, "Syn. count for empty dict");
    }
    {
        Synonyms synonyms = {
            {"a", {"b", "c"}},
            {"b", {"a"}},
            {"c", {"a"}}
        };
        AssertEqual(GetSynonymCount(synonyms, "a"), 2u, "Nonempty dict, count a");
        AssertEqual(GetSynonymCount(synonyms, "b"), 1u, "Nonempty dict, count b");
        AssertEqual(GetSynonymCount(synonyms, "z"), 0u, "Nonempty dict, count z");
    }
}
```

```
void TestAreSynonyms() {
{
    Synonyms empty;
    Assert(!AreSynonyms(empty, "a", "b"), "AreSynonyms empty a b");
    Assert(!AreSynonyms(empty, "b", "a"), "AreSynonyms empty b a");
}
{
    Synonyms synonyms = {
        {"a", {"b", "c"}},
        {"b", {"a"}},
        {"c", {"a"}}
    };
    Assert(AreSynonyms(synonyms, "a", "b"), "AreSynonyms nonempty a b");
    Assert(AreSynonyms(synonyms, "b", "a"), "AreSynonyms nonempty b a");
    Assert(AreSynonyms(synonyms, "a", "c"), "AreSynonyms nonempty a c");
    Assert(AreSynonyms(synonyms, "c", "a"), "AreSynonyms nonempty c a");
    Assert(!AreSynonyms(synonyms, "b", "c"), "AreSynonyms nonempty b c");
    Assert(!AreSynonyms(synonyms, "c", "b"), "AreSynonyms c b");
}
}

void TestAll() { //объединяю запуск всех юнит-тестов
    TestRunner tr;
    tr.RunTest(TestAddSynonyms, "TestAddSynonyms");
    tr.RunTest(TestCount, "TestCount");
    tr.RunTest(TestAreSynonyms, "TestAreSynonyms");
}
```

Ещё у нас есть main (ниже). Теперь рассмотрим вынесение в отдельные файлы в Eclipse:

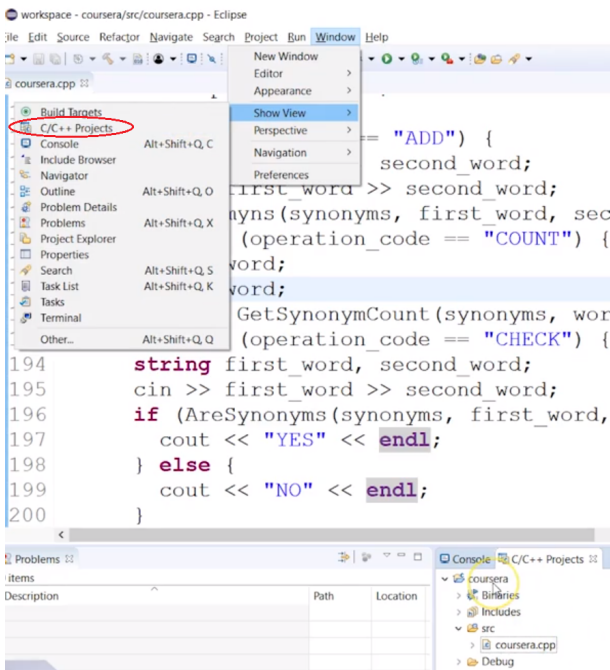


Рис. 3.1: открыли C/C++ projects

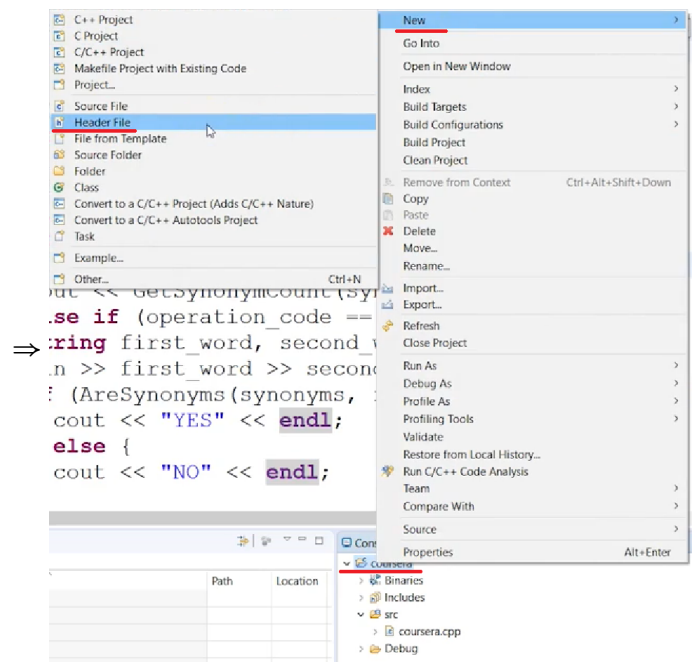


Рис. 3.2: New ⇒ header file

## Листинг 3.4: Сама программа (172-204 строки)

```

int main() {
    TestAll();

    int q;
    cin >> q;
    Synonyms synonyms;

    for (int i = 0; i < q; ++i) {
        string operation_code;
        cin >> operation_code;

        if (operation_code == "ADD") {
            string first_word, second_word;
            cin >> first_word >> second_word;
            AddSynonyms(synonyms, first_word, second_word);
        } else if (operation_code == "COUNT") {
            string word;
            cin >> word;
            cout << GetSynonymCount(synonyms, word) << endl;
        } else if (operation_code == "CHECK") {
            string first_word, second_word;
            cin >> first_word >> second_word;
            if (AreSynonyms(synonyms, first_word, second_word)) {
                cout << "YES" << endl;
            } else {
                cout << "NO" << endl;
            }
        }
    }
    return 0;
}

```

Итак, у нас в программе есть 4 логически обособленных компонента:

1. функции решения нашей задачи
2. юнит-тест фреймворк
3. сами юнит-тесты
4. решение нашей задачи в main

И довольно логично отделить эти части друг от друга, поместив их в отдельные файлы. Открываем наш проект coursera: *Window*  $\Rightarrow$  *Show View*  $\Rightarrow$  *C/C++ Projects* (как это сделано на 3.1). Нажимаем на него *\*project name\**  $\Rightarrow$  *New*  $\Rightarrow$  *Header File*. (с.м. 3.2) Вводим имя заголовочному файлу (test\_runner.h) и у нас создаётся пустой файл test\_runner.h.

Теперь из основного монолитного файла решения задачи Синонимы вырезаем сами юнит-тесты (листинг 3.2) в test\_runner.h. Теперь запустим нашу программу и она не скомпилируется потому что мы, как минимум, не знаем, что такое Assert. Нам надо дописать в начало нашей программы

```
#include "test_runner.h" //подключаем файл с юнит-тестами
```

Теперь всё компилируется и работает. Аналогичным образом в файл synonyms.h вынесем функции самого решения задачи (листинг 3.1), а в файл tests.h вынесем все юнит-тесты (листинг 3.3) и допишем:

```
#include "synonyms.h"
#include "tests.h"
```

Программа компилируется и тесты выполняются. Таким образом мы смогли разбить исходную программу на 4 файла, в каждом из которых лежат независимые блоки.

### 3.1.2 Механизм работы директивы #include

Несмотря на кажущуюся корректность в выполнении этих операций, у нас есть немало проблем. И давайте посмотрим, какие это проблемы. Для примера закомментируем #include <set> в начале нашей программы:

```
#include <cassert>
#include <sstream>
#include <exception>
#include <iostream>
#include <string>
#include <map>
#include <vector>
//#include <set> // закомментировали
using namespace std;

#include "test_runner.h"
#include "synonyms.h"
#include "tests.h"

int main() {
    ...
}
//'AddSynonyms' was not declade in this scope...
```

И ещё несколько ошибок. Компилятор пишет, что мы не объявили функцию AddSynonyms, хотя мы её объявляли в test\_runner.h. Перед нами встаёт проблема: мы не можем понять, где именно возникает ошибка.

Теперь посмотрим на другую. Поменять инклюды из начала мы можем без проблем. А вот если сделать подключение tests не третьим, а вторым, программа снова выдаст нам ошибку.

Третья демонстрация: если мы перенесём подключения в начало программы (например между подключениями sstream и exception) снова появится куча ошибок о необъявленных переменных.

Разберёмся, как работает include:

- Директива #include "file.h" вставляет содержимое файла file.h в месте использования
- Файл, полученный после всех включений, подаётся на вход компилятору

Разберёмся на примере маленького проектика Sum. У нас есть два файла: how\_include\_works.cpp с самой программой, в которой подключается sum.h с функцией суммирования

Листинг 3.5: how\_include\_works.cpp

```
#include "sum.h"
int main() {
    int k = Sum(3, 4);
    return 0;
}
```

Листинг 3.6: sum.h

```
int Sum(int a, int b) {
    return a + b;
}
```

Переключимся в консоль операционной системы. Зайдём в нашу директорию и увидим там два файла: how\_include\_works.cpp и sum.h. (рисунок 3.3)

Рис. 3.3: Консоль cmd

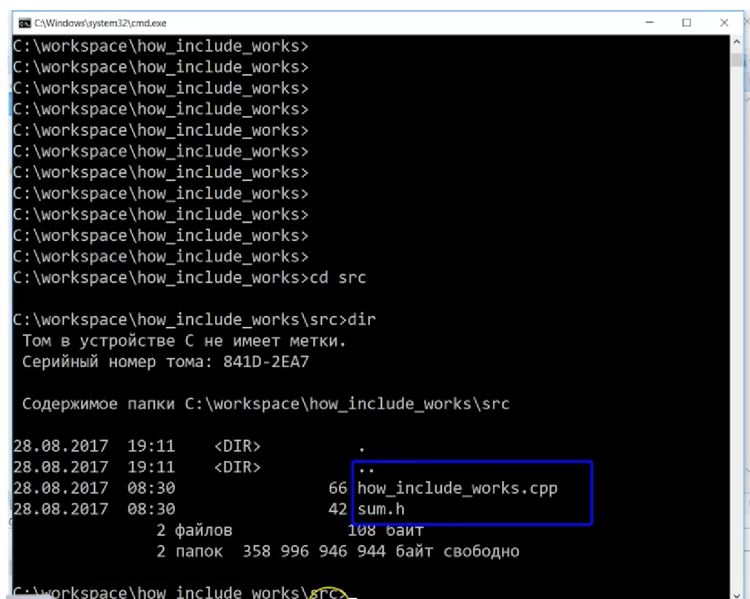
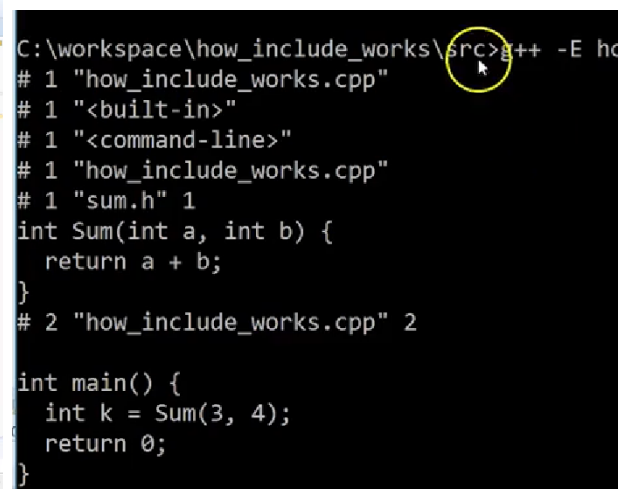


Рис. 3.4: Препроцессинг проекта



Вызовем команду компилятора:

```
g++ -E how_include_works.cpp
```

Вызов компилятора с флагом -E значит, что мы просим компилятор не выполнять полную сборку проекта, а просто выполнить стадию препроцессинга (стадию выполнения директив #include). В итоге мы видим что в файле есть функция main, а выше вставлен sum.h (рисунок 3.4). За символом # уже служебные символы компилятора.

Теперь вернёмся к нашему большому проекту и посмотрим, как препроцессинг работает на нашем проекте тем же образом: в терминале cmd.exe переходим в директорию проекта и вводим:

```
g++ -E coursera.cpp > coursera.i
```

Чтобы результат препроцессинга вывелся в файл coursera.i

Размер файла оказался 37980 строк после отработки директив include. Содержимое каждого модуля было вставлено в файл с исходником. И само наше решение (main и все файлы, в которые мы до этого выносили части кода) начинается только с 37780 строки. А всё до этого - модули



стандартных библиотек.

Отсюда и ответ на все те проблемы, которые мы получали: если мы убрали какую-то стандартную библиотеку, например `#include <set>`, нигде не было написано, что `set` — это множество, какие у него есть операции. И поэтому у нас возникала ошибка компиляции. При переносе тоже была ошибка потому что в заголовочных файлах мы использовали функции и структуры, которые включались позже, и компилятор не мог их найти.

### 3.1.3 Обеспечение независимости заголовочных файлов

Избавляемся от одной из проблем, описанных выше. Нам надо, чтобы наши файлы были независимыми и порядок включения не влиял на компилируемость программы.

Решение: включим в каждый файл проекта те заголовочные файлы, которые ему нужны. Начнём с `test_runner.h`. Ему нужны `set`, `map`, `ostream` и `string`. Просто перенесём эти включения:

Листинг 3.7: начало `test_runner.h`

```
#include <string>
#include <set>
#include <map>
#include <iostream>
#include <sstream>
using namespace std; // попытаемся добавить, хотя так делать не стоит
```

Из основного файла в `test_runner.h`. Программа компилируется. Тогда попробуем поставить `#include "test_runner.h"` самым первым в нашем основном файле. Но программа не компилируется потому что файлу `synonyms.h` нужно знать `map`, `string`, `set`, а он об этом сейчас не знает, ведь мы сейчас подключаем файлы в данном порядке:

Листинг 3.8: начало основного файла (`coursera.cpp`)

```
#include "synonyms.h"
#include "test_runner.h"

#include <exception>
#include <iostream>
#include <vector>

using namespace std;

#include "tests.h"
```

Раньше `synonyms.h` стоял после `test_runner.h` и получал из него все нужные `include`-ы. Теперь поставим и его (`synonyms.h`) вперёд и добавим все необходимые `include`-ы:

Листинг 3.9: начало `synonyms.h`

```
#include <map>
#include <set>
#include <string>
using namespace std; // попытаемся добавить, хотя так делать не стоит
```

Теперь всё компилируется.

Рассмотрим функцию `main()`. Он состоит из функции `TestAll()` и кода, который решает задачу. В

этом конкретном файле мы нигде не используем наш фреймворк. Значит `test_runner.h` нам в этом файле не нужен. Он нужен в `tests.h`, потому что именно они используют тестовый фреймворк. Таким образом мы сделали `test_runner.h` и `synonyms.h` независимыми, и подключать их можно в любом порядке до функции `main()`.

### 3.1.4 Проблема двойного включения

Функция `AddSynonyms()` в `tests.h` определена в `synonyms.h` и если мы поставим `tests.h` перед `synonyms.h`, наш проект не скомпилируется. Тогда добавим в `tests.h` все зависимости, в частности `synonyms.h` и скомпилируем:

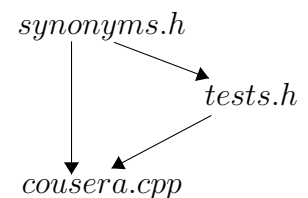
Листинг 3.10: начало (`test.h`)

```
#include "test_runner.h"
#include "synonyms.h"
...
//redefinition of "bool AreSynonyms...."
```

Программа не компилируется, причём со странными ошибками о переопределении наших функций. Для того, чтобы понять что произошло, вернёмся к маленькой задачке из листингов 3.5 и 3.6. Продублируем строчку `#include "sum.h"`

```
#include "sum.h"
#include "sum.h"
int main() {
    int k = Sum(3, 4);
    return 0;
}
//redefinition of "int Sum...."
```

После компиляции увидим ту же ошибку. Теперь получим препроцессинг проекта как на рисунках 3.3 и 3.4. Заметим, что в файле получилось две функции `sum`. Когда компилятор это видит, он выкидывает ошибку компиляции `Redefinition` т.е. повторное определение. Точно та же ситуация у нас в большом проекте: в `coursera.cpp` включается `tests.h`, который подключает `synonyms.h`, который так же включается в `coursera.cpp`. Таким образом у нас получается переопределение всего `synonyms.h`.



Избежать двойного включения очень просто: добавляем в начало каждого заголовочного файла `# pragma once`. В нашем случае дописываем в `synonyms.h` (и уже сейчас всё заработает), `tests.h` и `test_runner.h`. Эта директива говорит компилятору игнорировать все повторные включения.

Так же добавим в `sum.h` эту строчку и проверим, что всё работает. Выполним его препроцессинг и увидим, что функция `sum` там встречается только один раз. Здесь мог возникнуть вопрос: "Почему препроцессор не отслеживает что заголовочные файлы включаются несколько раз, и почему препроцессор по умолчанию не выкидывает повторные включения?" Потому что C++ делался обратно совместимым с C, и вообще C++ развивается так, чтобы не терять обратную совместимость. Но мы можем забывать каждый раз прописывать эту строчку в каждом заголовочном файле, и тут нам на помощь приходит IDE. В Eclipse оно работает так: *Window* ⇒ *Preferences* ⇒ *C/C++* ⇒ *Code Style* ⇒ *Code Templates* ⇒ *Files* ⇒ *C++ Header File* ⇒ *Default C++ header template* там нажимаем *Edit* и у нас открывается окно ввода шаблона, который будет вставляться во все заголовочные файлы, которые мы создаем. Сюда можно добавлять специальные макропеременные, которые вставляют ваше имя, дату создания файла, имя проекта и так далее. Но вот мы сюда

прямо и напишем `#pragma once`, перевод строки. Ok, apply, apply and close. Снова создадим новый header-файл как на рисунке 3.2. Как только мы его создали он по умолчанию сразу идёт с вставленным шаблоном.

### 3.1.5 Понятия объявления и определения

Когда у нас есть большой проект, в котором много файлов, то мы, естественно, не можем помнить досконально, в каком файле какие функции есть. И очень часто хочется, открыв файл, понять интерфейс этого файла, то есть понять, какие функции и классы в этом файле есть. Т.е. зайти в файл и сразу увидеть его интерфейс. Нам придётся пролистать весь файл, чтобы понять, что за функции в нём есть. Хотелось бы короткий список функций. В Eclipse можно нажать `Ctrl+O` и получить краткий список с названиями и типами функций.

Иногда хочется видеть только интерфейс - список функций и классов, которые там есть. Нас не будет интересовать как это работает (допускаем, что оно работает). Нас интересует только что мы с ним можем делать. Введём два новых определения:

- **Объявление функции (function declaration)** - сигнатура функции (возвращаемый тип, имя функции и список параметров с типами). Оно говорит, что где-то в программе есть функция с заданными параметрами.

```
int GreatestCommonDivisor(int a, int b);
```

- **Определение функции (function definition)** - сигнатура + реализация функции

```
int GreatestCommonDivisor(int a, int b) {  
    while (a>0 && b>0) {  
        if (a>b) {  
            a%=b;  
        } else {  
            b%=a;  
        }  
    }  
    return a+b;  
}
```

Функция может быть объявлена несколько раз, но определена должна быть только в одном месте. Ещё важно чтобы все объявления функции были одинаковыми.

На простом примере разберёмся, как это работает. И так, у нас есть

```
void foo() {  
    bar();  
}  
void bar() { }  
int main() {  
    return 0;  
}  
// "bar" was not declared in this scope
```

Функция `bar` не объявлена и файл не компилируется. Теперь в самом начале файла объявим функцию `bar`:

```
void bar(); // добавили в самое начало программы
```

Теперь всё заработало. И даже если объявлений будет много, программа будет компилироваться. А вот если мы продублируем определение, то всё сломается и мы получим `redefinition error`. Это было насчёт определения и объявления функций. Аналогично у нас будет и для классов:

- **Объявление класса (class declaration)** - объявление класса, его поля и методы. Но методы не реализованы

```
class Rectangle {
public:
    Rectangle(int width, int height);

    int Area() const;
    int Perimeter() const;

private:
    int width, height;
};
```

- **Определение методов класса (class methods definition)**

```
Rectangle::Rectangle(int w, int h) { // по принципу: имя класса::имя метода
    width = w;
    height = h;
}

int Rectangle::Area() const {
    return width * height;
}

int Rectangle::Perimeter() const {
    return 2 * (width + height);
}
```

Теперь вспомни, зачем оно нам: мы хотели в начале файла видеть объявления всех функций и классов, которые есть в файле. Сделаем это для нашего большого проекта. Допишем в `tests.h`

Листинг 3.11: объявления `tests.h`

```
void TestAddSynonyms();
void TestAreSynonyms();
void TestCount();
void TestAll();
```

Теперь аналогично сделаем для `synonyms.h` и `test_runner.h`. Причём во второй у нас есть шаблоны функций, которые точно так же стоит объявить в начале:

Листинг 3.12: объявления `synonyms.h`

```
void AddSynonyms(Synonyms& synonyms,
    const string& first_word, const string& second_word);
bool AreSynonyms(Synonyms& synonyms,
    const string& first_word, const string& second_word);
size_t GetSynonymCount(Synonyms& synonyms, const string& first_word);
```

Листинг 3.13: объявление test\_runner.h

```

template <class T> //копируем объявление шаблонов
ostream& operator << (ostream& os, const set<T>& s);
template <class K, class V>
ostream& operator << (ostream& os, const map<K, V>& m);

template<class T, class U>
void AssertEqual(const T& t, const U& u,
const string& hint);

void Assert(bool b, const string& hint);

class TestRunner {
public:
    template <class TestFunc>
    void RunTest(TestFunc func, const string& test_name);

    ~TestRunner();

private:
    int fail_count = 0;
};

```

Итоги:

- Объявление в начале файла сообщает компилятору, что функция/класс/шаблон где-то определены
- Объявлений может быть несколько. Определение - только одно
- Группировка объявлений в начале файла позволяет узнать, какие функции и классы в нём есть, не вникая в их реализацию

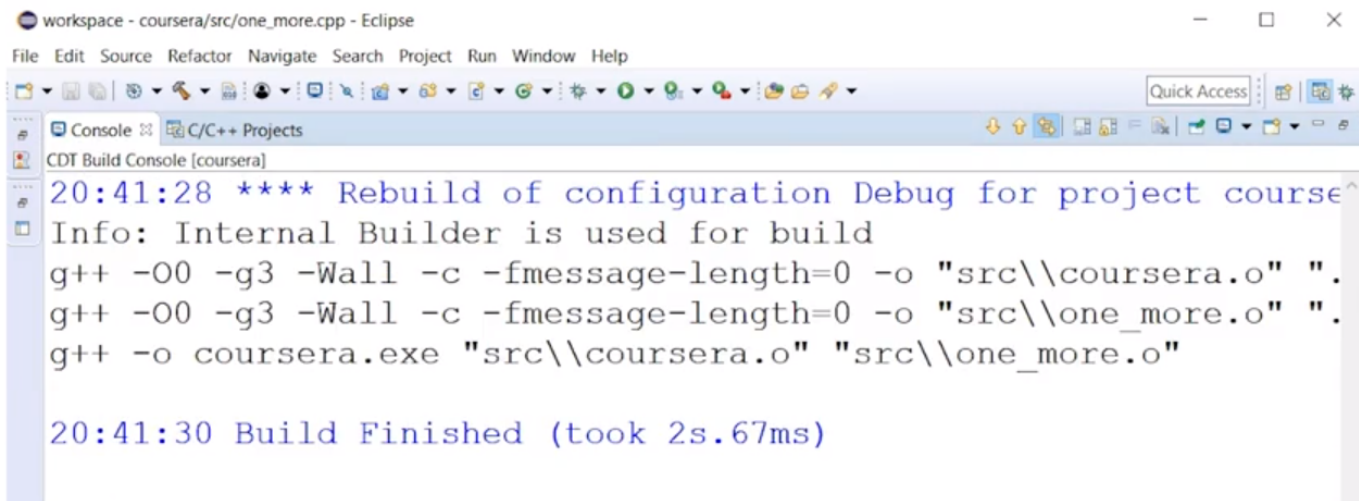
### 3.1.6 Механизм сборки проектов, состоящих из нескольких файлов

Когда мы начинали разговор о разделении кода на несколько файлов, то в качестве одного из недостатков хранения всего кода в одном файле мы называли то, что при минимальном изменении программы у нас она пересобирается вся, в случае, если весь код лежит в одном файле. Сейчас мы разделили код нашего проекта на целых четыре файла. Но при этом каждый раз, когда мы меняем что угодно в нашем проекте, он все равно пересобирается целиком. Почему это происходит? Потому что у нас есть файл `coursera.cpp`, в который так или иначе включаются с помощью директивы `#include` три других наших файла. Соответственно, если мы в них что-нибудь меняем, то они вставляются в наш `coursera.cpp`, и вся программа перекомпилируется целиком. Но давайте подумаем. Например, есть у нас функции в `"synonyms.h"`, которые умеют работать со словарем синонимов — добавлять в него, проверять количество синонимов. Есть эти функции и есть тесты на них. Если мы внесем изменения в тесты, например, добавим какой-нибудь еще тестовый случай, например, в тест на `TestCount`, давайте там проверим, что при пустом словаре и для строки `b` у нас тоже вернется ноль. Если мы поменяли тесты, то нам нет никакой необходимости перекомпилировать сами функции. Но мы все равно перекомпилируем всё.

Нам надо не пересобирать проект целиком, при изменении в конкретном месте. Разберёмся в механике сборки проектов в C++. Посмотрим на расширения файлов в нашем проекте:

- tests.h
- synonyms.h
- test\_runner.h
- coursera.cpp

Пока у нас 3 файла .h и только один файл .cpp. Добавим ещё один, как на картинке 3.2: *project name* ⇒ *New* ⇒ *Source File* и назовём его one\_more.cpp. Отчистим результаты сборки (*project name* ⇒ *Clean Project*) и соберём проект с нуля. Запустим сборку и после её завершения посмотрим, какие команды выполнял Eclipse в процессе сборки проекта:



```
workspace - coursera/src/one_more.cpp - Eclipse
File Edit Source Refactor Navigate Search Project Run Window Help
CDT Build Console [coursera]
20:41:28 **** Rebuild of configuration Debug for project course
Info: Internal Builder is used for build
g++ -O0 -g3 -Wall -c -fmessage-length=0 -o "src\coursera.o" ".
g++ -O0 -g3 -Wall -c -fmessage-length=0 -o "src\one_more.o" ".
g++ -o coursera.exe "src\coursera.o" "src\one_more.o"
20:41:30 Build Finished (took 2s.67ms)
```

Рис. 3.5: команды по сборке проекта

Первый раз он запускался для файла coursera.cpp. Второй раз он запускался для нашего только что добавленного файла one\_more.cpp. В результате было получено два файла с расширением .o. Вот этот параметр -o задает имя выходного файла, поэтому по значению параметра -o мы можем понимать, какие выходные файлы формировались в этой стадии. И потом была третья стадия, в которой на вход были поданы вот эти файлы с расширением o, а на выходе получился исполняемый файл coursera.exe. Этот пример демонстрирует, каким образом выполняется сборка проектов на C++, состоящих из нескольких файлов.

Как мы уже видели, первая стадия — это препроцессинг, когда выполняются все директивы include. Дальше, после того как препроцессинг выполнен, берется каждый отдельный cpp файл и компилируется. В результате компиляции каждого cpp файла получается так называемый объектный файл. Вот на схеме (рисунок 3.6) у нас объектные файлы изображены как файлы с расширением .o. И затем начинается третья стадия — это стадия компоновки, когда берутся все объектные файлы, которые у нас получились, и компонуются в один исполняемый файл. Теперь, если мы в наш one\_more.cpp добавим какое-нибудь изменение, например, комментарий, запустим сборку и смотрим на команды консоли: Видим, что теперь, вместо всего проекта, перекомпилировался только one\_more.cpp и потом был собран исходный файл coursera.exe. Аналогично внесём изменения в coursera.cpp и запустим сборку. В консоли увидим, что one\_more.cpp не был тронут, и перекомпилировался только coursera.cpp. Если мы изменим любой из .h файлов, подключаемых в

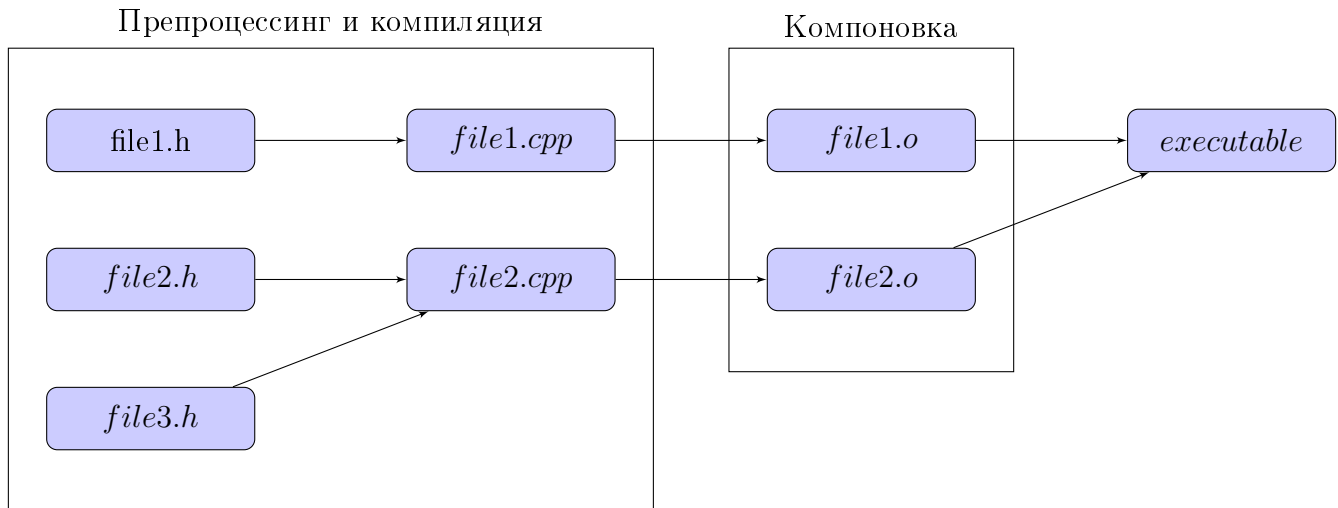


Рис. 3.6: Компиляция нескольких файлов

coursera.cpp, увидим то же самое.

```

20:44:29 **** Incremental Build of configuration Debug for proj
Info: Internal Builder is used for build
g++ -O0 -g3 -Wall -c -fmessage-length=0 -o "src\one_more.o" ".
g++ -o coursera.exe "src\coursera.o" "src\one_more.o"
20:44:29 Build Finished (took 590ms)

```

Вывод:

1. При сборке проекта компилируются только изменённые **.cpp**-файлы
2. Внесённые изменения в **.h** файл приводит к перекомпиляции всех **.cpp**-файлов, в которые он включён.
3. Если перенести определения функций и методов классов в **.cpp**-файлы, то они будут пересобираются только после изменений

Теперь используем эти знания на нашем проекте, чтобы при небольшом изменении наш код реже пересобирался. Определения функций и методов классов переносим в **.cpp** файлы, а в заголовочных файлах оставляем только объявления. Мы логически не связанные друг с другом определения разнесём в разные файлы. Когда мы меняем, например, определения тестов, то определения функций, которые эти тесты покрывают, не меняются, и соответственно, они не будут перекомпилироваться. Таким образом мы минимизируем количество **.cpp**-файлов, которые нужно перекомпилировать при каждом изменении программы.

Давайте выполним такое преобразование с нашим проектом, то есть вынесем определение в другие... в **.cpp**-файл. И начнем вот, например, с **test\_runner.h**. Добавим в наш проект файл **test\_runner.cpp**. И вынесем в него определения. Здесь есть нюанс (далее в курсе мы это разберём) с шаблонами, так что пока их переносить в **.cpp**-файл мы не будем.

## Листинг 3.14: test\_runner.cpp

```
#include "test_runner.h"
void Assert(bool b, const string& hint) {
    AssertEqual(b, true, hint);
}
TestRunner::~TestRunner() {
    if (fail_count > 0) {
        cerr << fail_count << " unit tests failed. Terminate" << endl;
        exit(1);
    }
}
```

Таким же образом с synonyms.cpp и tests.cpp

## Листинг 3.15: synonyms.cpp

```
#include "synonyms.h"
void AddSynonyms(Synonyms& synonyms,
const string& first_word, const string& second_word)
{
    synonyms[second_word].insert(first_word);
    synonyms[first_word].insert(second_word);
}
size_t GetSynonymCount(Synonyms& synonyms, const string& first_word)
{
    return synonyms[first_word].size();
}
bool AreSynonyms(Synonyms& synonyms,
const string& first_word, const string& second_word)
{
    return synonyms[first_word].count(second_word) == 1;
}
```

## Листинг 3.16: tests.cpp

```
#include "tests.h"
void TestAddSynonyms() {
    {
        Synonyms empty;
        AddSynonyms(empty, "a", "b");
        const Synonyms expected = {
            {"a", {"b"}},
            {"b", {"a"}},
        };
        AssertEqual(empty, expected, "Empty");
    }
    {
        Synonyms synonyms = {
            {"a", {"b"}},
            {"b", {"a", "c"}},
            {"c", {"b"}}
        };
    }
}
```



```

};
AddSynonyms(synonyms, "a", "c");
const Synonyms expected = {
    {"a", {"b", "c"}},
    {"b", {"a", "c"}},
    {"c", {"b", "a"}}
};
AssertEqual(synonyms, expected, "Nonempty");
}
}
void TestCount() {
{
    Synonyms empty;
    AssertEqual(GetSynonymCount(empty, "a"), 0u, "Syn. count for empty dict");
    AssertEqual(GetSynonymCount(empty, "b"), 0u, "Syn. count for empty dict b");
}
{
    Synonyms synonyms = {
        {"a", {"b", "c"}},
        {"b", {"a"}},
        {"c", {"a"}}
    };
    AssertEqual(GetSynonymCount(synonyms, "a"), 2u, "Nonempty dict, count a");
    AssertEqual(GetSynonymCount(synonyms, "b"), 1u, "Nonempty dict, count b");
    AssertEqual(GetSynonymCount(synonyms, "z"), 0u, "Nonempty dict, count z");
}
}
void TestAreSynonyms() {
{
    Synonyms empty;
    Assert(!AreSynonyms(empty, "a", "b"), "AreSynonyms empty a b");
    Assert(!AreSynonyms(empty, "b", "a"), "AreSynonyms empty b a");
}
{
    Synonyms synonyms = {
        {"a", {"b", "c"}},
        {"b", {"a"}},
        {"c", {"a"}}
    };
    Assert(AreSynonyms(synonyms, "a", "b"), "AreSynonyms nonempty a b");
    Assert(AreSynonyms(synonyms, "b", "a"), "AreSynonyms nonempty b a");
    Assert(AreSynonyms(synonyms, "a", "c"), "AreSynonyms nonempty a c");
    Assert(AreSynonyms(synonyms, "c", "a"), "AreSynonyms nonempty c a");
    Assert(!AreSynonyms(synonyms, "b", "c"), "AreSynonyms nonempty b c");
    Assert(!AreSynonyms(synonyms, "c", "b"), "AreSynonyms c b");
}
}
void TestAll() {
    TestRunner tr;
    tr.RunTest(TestAddSynonyms, "TestAddSynonyms");
}

```

```
tr.RunTest(TestCount, "TestCount");
tr.RunTest(TestAreSynonyms, "TestAreSynonyms");
}
```

А в самих .h файлах у нас остаётся:

Листинг 3.17: tests.h

```
#pragma once
#include "test_runner.h"
#include "synonyms.h"
void TestAddSynonyms();
void TestAreSynonyms();
void TestCount();
void TestAll();
```

Листинг 3.18: synonyms.h

```
#pragma once
#include <map>
#include <set>
#include <string>
using namespace std;
using Synonyms = map<string, set<string>>;
void AddSynonyms(Synonyms& synonyms, const string& first_word,
    const string& second_word);
bool AreSynonyms(Synonyms& synonyms, const string& first_word,
    const string& second_word);
size_t GetSynonymCount(Synonyms& synonyms, const string& first_word);
```

Листинг 3.19: test\_runner.h

```
#pragma once
#include <string>
#include <set>
#include <map>
#include <iostream>
#include <sstream>
using namespace std;

template <class T>
ostream& operator << (ostream& os, const set<T>& s);
template <class K, class V>
ostream& operator << (ostream& os, const map<K, V>& m);
template <class T, class U>
void AssertEqual(const T& t, const U& u, const string& hint);
void Assert(bool b, const string& hint);
class TestRunner {
public:
    template <class TestFunc>
    void RunTest(TestFunc func, const string& test_name);
    ~TestRunner();
```

```

private:
    int fail_count = 0;
};

template <class T>
ostream& operator << (ostream& os, const set<T>& s) {
    os << "{";
    bool first = true;
    for (const auto& x : s) {
        if (!first) {
            os << ", ";
        }
        first = false;
        os << x;
    }
    return os << "}";
}

template <class K, class V>
ostream& operator << (ostream& os, const map<K, V>& m) {
    os << "{";
    bool first = true;
    for (const auto& kv : m) {
        if (!first) {
            os << ", ";
        }
        first = false;
        os << kv.first << ": " << kv.second;
    }
    return os << "}";
}

template<class T, class U>
void AssertEqual(const T& t, const U& u,
const string& hint)
{
    if (t != u) {
        ostringstream os;
        os << "Assertion failed: " << t << " != " << u
        << " hint: " << hint;
        throw runtime_error(os.str());
    }
}

template <class TestFunc>
void TestRunner::RunTest(TestFunc func, const string& test_name) {
    try {
        func();
        cerr << test_name << " OK" << endl;
    } catch (runtime_error& e) {
        ++fail_count;
        cerr << test_name << " fail: " << e.what() << endl;
    }
}

```

Вспомним, что у нас есть и основной файл с решением (листинг 3.20).

Листинг 3.20: coursera.cpp

```
#include "tests.h"
#include "synonyms.h"
#include <exception>
#include <iostream>
#include <vector>
using namespace std;
int main() {
    TestAll();
    int q;
    cin >> q;
    Synonyms synonyms;
    for (int i = 0; i < q; ++i) {
        string operation_code;
        cin >> operation_code;

        if (operation_code == "ADD") {
            string first_word, second_word;
            cin >> first_word >> second_word;
            AddSynonyms(synonyms, first_word, second_word);
        } else if (operation_code == "COUNT") {
            string word;
            cin >> word;
            cout << GetSynonymCount(synonyms, word) << endl;
        } else if (operation_code == "CHECK") {
            string first_word, second_word;
            cin >> first_word >> second_word;
            if (AreSynonyms(synonyms, first_word, second_word)) {
                cout << "YES" << endl;
            } else {
                cout << "NO" << endl;
            }
        }
    }
    return 0;
}
```

Таким образом, весь наш проект представляет собой 7 файлов:

1. **coursera.cpp** (листинг 3.20) - главный файл с `main()`, в котором лежит решение нашей задачи
2. **synonyms.h** (листинг 3.18)- объявления функций, решающих нашу задачу и **synonyms.cpp** (листинг 3.15)- определения этих самых функций
3. **test\_runner.h** (листинг 3.19) и **test\_runner.cpp** (листинг 3.14)- определения и объявления функций и классов, связанных с юнит-тестированием
4. **tests.h** (листинг 3.17)- объявления тестирующих функций и **test.cpp** (листинг 3.16)- их определение.

Если внести изменения в `test_runner.h`, то у нас пересоберётся всё: `test_runner.cpp`, `tests.cpp`, `coursera.cpp`. Потому что `coursera.cpp` включает в себя `test.h`, который включает в себя `test_runner.h`. Таким образом:

1. Сборка проектов состоит из трёх стадий: препроцессинг, компиляция и компоновка
2. При повторной сборке проекта компилируются только изменённые `.cpp`-файлы
3. Внесение определений в `.cpp`-файлы позволяет при каждой сборке компилировать только изменённые файлы
4. Это сильно ускоряет пересборку проекта

### 3.1.7 Правило одного определения

Мы ранее говорили, что объявлений может быть сколько угодно, а определение обязательно должно быть ровно одно. И давайте мы ещё раз это продемонстрируем: вот у нас есть функция, например, `GetSynonymCount`, и у неё есть определение в файле `synonyms.cpp`. Если мы просто возьмём и скопируем это определение, а потом запустим компиляцию, то мы получим знакомую ошибку `redefinition`. Однако в больших проектах бывают ситуации, когда в вашем проекте, вроде бы, есть всего одно определение функции, но при этом компилятор сообщает вам, что у вас одна и та же функция определена несколько раз. И давайте посмотрим, как это выглядит и по какой причине случается. Давайте, например, возьмём вот эту нашу функцию `GetSynonymCount` и перенесём её определение обратно в заголовочный файл, как было у нас несколькими видео ранее. И скомпилируем наш проект. Давайте мы его соберём. И что-то пошло не так. Нам компилятор написал `first defined here`. А в консоли увидим `"multiple defenition of GetSynonymsCount"`. Вроде определение функции одно, но ошибка возникает. Посмотрим на строки запуска компилятора

```
21:09:19 **** Incremental Build of configuration Debug for proj
Info: Internal Builder is used for build
g++ -O0 -g3 -Wall -c -fmessage-length=0 -o "src\\coursera.o" ".
g++ -O0 -g3 -Wall -c -fmessage-length=0 -o "src\\tests.o" "..\\
g++ -O0 -g3 -Wall -c -fmessage-length=0 -o "src\\synonyms.o" ".
g++ -o coursera.exe "src\\coursera.o" "src\\synonyms.o" "src\\t
src\\synonyms.o: In function `std::_Rb_tree<std::_cxx11::basic_
c:/dev/mingw-w64/mingw64/lib/gcc/x86_64-w64-mingw32/7.1.0/inclu
src\\coursera.o:C:\\workspace\\coursera\\Debug\\../src/synonyms.h:18
src\\tests.o: In function `std::_Rb_tree<std::_cxx11::basic_str
C:\\workspace\\coursera\\Debug\\../src/synonyms.h:18: multiple defi
src\\coursera.o:C:\\workspace\\coursera\\Debug\\../src/synonyms.h:18
collect2.exe: error: ld returned 1 exit status

21:09:25 Build Finished (took 5s.944ms)
```

Каждый `.cpp` файл успешно скомпилировался. На этапе компоновки возникает ошибка.

# Multiple definition of GetSynonymCount

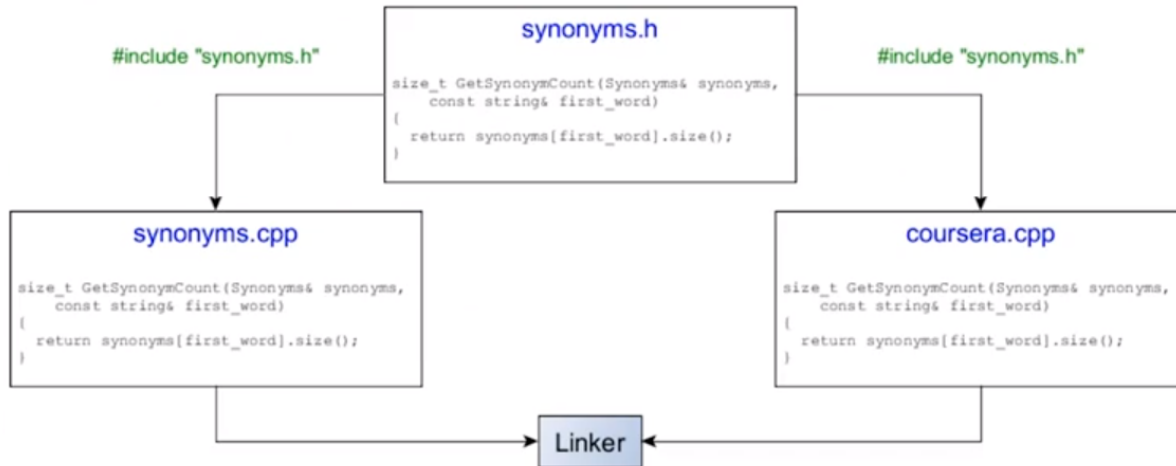


Рис. 3.7: Схема компиляции и сборки проекта

Ошибка происходит, когда компоновщик видит два определения одной и той же функции `GetSynonymCount` уже на этапе компоновки двух разных `.cpp`-файлов. Он видит, что одна и та же функция определена в двух объектных файлах и сообщает об ошибке.

Вспомним, что основной причиной разделения на файлы было ускорение сборки. Теперь у нас есть ещё одна причина помещать определения в `.cpp`-файлы - это позволяет избежать ошибки `Multiple definitions`. Итоги:

1. в C++ есть One Definition Rule (ODR)
2. Если функция определена в `h`-файле, который включается в несколько `.cpp`-файлов, то нарушается ODR
3. Чтобы не нарушать ODR, все определения надо помещать в `.cpp`-файлы

## 3.1.8 Итоги

1. Разбиение программы на файлы упрощает её понимание и переиспользование кода, а также ускоряет перекомпиляцию
2. В C++ есть два типа файлов: заголовочные (чаще `.h`) и файлы реализации `.cpp`
3. Включение одного файла в другой осуществляется с помощью директивы `#include`
4. Чтобы избежать двойного включения надо добавлять `#pragma once`
5. Знаем что такое объявления и определения. Объявлений может быть сколько угодно, а определение только одно (ODR)
6. В `h`-файлы обычно помещают объявления, а в `.cpp` - определения
7. Если помещать определения в `h`-файлы, то возможно нарушение ODR на этапе компоновки