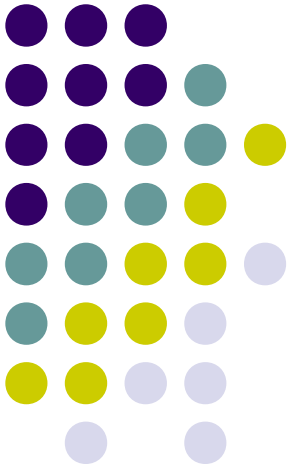
Średniozaawansowane programowanie w C++

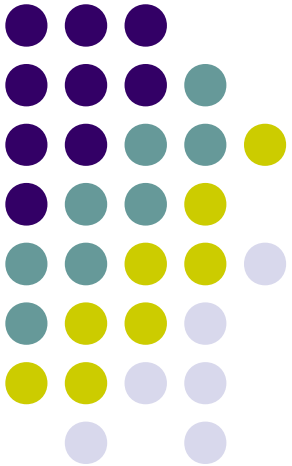
Wykład #8

8 grudnia 2016 r.

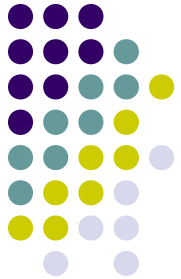


Szablony

Wprowadzenie



Wady i zalety



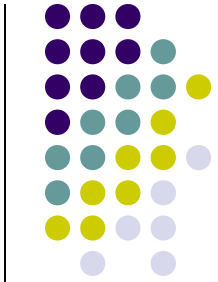
Zalety

- Uniwersalne zastosowanie kodu (dla dowolnych klas spełniających określone kryteria)
- Wysoka wydajność

Wady

- Wielokrotna kompilacja kodu
- Kod jest kompilowany dopiero w momencie użycia
- Niezrozumiałe, rozwlekłe komunikaty o błędach

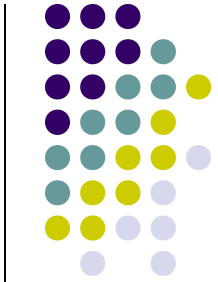
Organizacja kodu



Plik stos.hpp – definicja klasy

```
#ifndef _stos_hpp_
#define _stos_hpp_

template <typename T> class Stos
{
        public:
                Stos ();
                void poloz (const T&);
                T zdejmij ();
                unsigned rozmiar () const;
                unsigned zajete () const;
        private:
                // (…) składowe prywatne
};

#include "stos_impl.hpp"

#endif
```

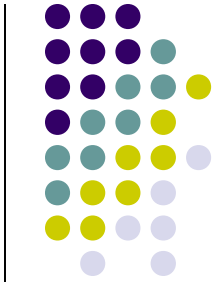
Organizacja kodu



Plik stos_impl.hpp – implementacja metod zależnych od T

```
#ifndef _stos_impl_hpp_
#define _stos_impl_hpp_

template <typename T> void Stos<T>::poloz (const T&)
{
        /* definicja metody */
}

template <typename T> T Stos<T>::zdejmij ()
{
        /* definicja metody */
}

// (…) inne metody szablonu

#endif
```

Organizacja kodu

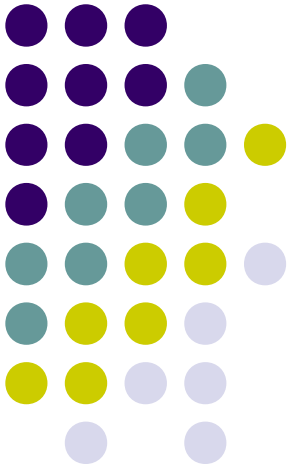


Plik stos_cpp – implementacja metod niezależnych od T

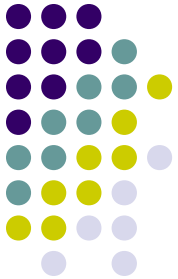
```
#include "stos_hpp"

unsigned Stos::rozmiar () const
{
        /* definicja metody */
}

unsigned Stos::zajete () const
{
        /* definicja metody */
}

// (…) inne metody szablonu
```

Szablony

Szablony funkcji
Szablony klas

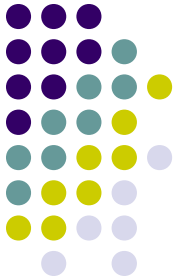


Szablony funkcji



```
template <typename T> void zamien (T &a, T &b)
{
        T tmp = a;
        a = b;
        b = tmp;
}

template <typename T> T tabs (const T &x)
{
        if (x < 0)
                return -x;
        else
                return x;
}

// Użycie funkcji:
int x = 3, y = 7;
float z = -3.14159;
zamien (x, y);  // automatyczna konkretyzacja zamien<int> (x, y);
float modz = tabs (z); // automatyczna konkretyzacja tabs<float> (z);
```

Szablony klas



```
template <typename T, unsigned n> class Stos
{
    public:
        Stos ();
        void poloz (const T &tt);
        T zdejmij ();
    private:
        T stos_ [n];
        T *element_;
};
```

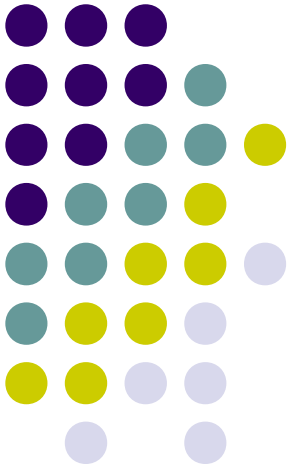
UWAGA! Parametrem szablonu może być nie tylko typ/klasa, ale także konkretny obiekt wskazanego typu!

Specjalizacja szablonów

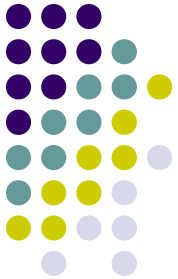
```
template <class X> void moja_funkcja (const X &xx)
{
        // (…) definicja funkcji
}

// Specjalizacja szablonu dla wskaźników
template <class X> void moja_funkcja<X*> (const X xx)
{
        // (…) definicja funkcji
}

// Specjalizacja szablonu dla typu int
template <> void moja_funkcja<int> (const int &xx)
{
        // (…) definicja funkcji
}
```

Szablony

Traits



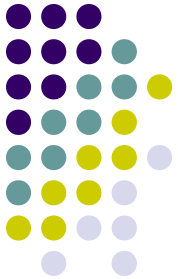
Standardowe trejty



```
#include <limits>

template <class T> T* element_maksymalny (T *poczatek, T *koniec)
{
        T max = std::numeric_limits<T>::min();  // trait :)
        T *pmax;
        for (T *it = poczatek; it != koniec; ++it)
            if (*it > max)
            {
                max = *it;
                pmax = it;
            }
        return pmax;
}
```

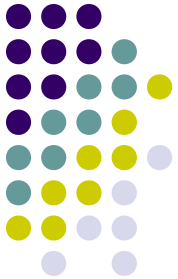
Więcej zapierających dech w piersiach traitów:
www.cplusplus.com/reference/std/limits/numeric_limits/
www.boost.org/doc/libs/release/libs/type_traits/

Własne traity (1)



```
// Klasy do rozróżniania sposobu głaskania
struct sposob_glaskania {};

struct glaszcz_raczka : public sposob_glaskania {};

struct glaszcz_szczotka : public sposob_glaskania {};

template <typename Zwierzatko> struct glaskanie_trait {
        typedef typename Zwierzatko::jak_glaskac jak_glaskac;
};

// Zwierzątka do głaskania
class Kroliczek {
    public:
        typedef glaszcz_raczka jak_glaskac;
        /* (…) */
};

class Krowka {
    public:
        typedef glaszcz_szczotka jak_glaskac;
        /* (…) */
};
```

Własne traity (2)



```
// Funkcje wyspecjalizowane
template <typename Zwierzatko>
void glaszcz_zwierzaczka_t (Zwierzatko &z, glaszcz_raczka)
{
        // (…) głaszcze rączką
}

template <typename Zwierzatko>
void glaszcz_zwierzaczka_t (Zwierzatko &z, glaszcz_szczotka)
{
        // (…) głaszcze szczotką
}

// Uniwersalna funkcja wołana przez użytkownika
template <typename Zwierzatko>
void glaszcz_zwierzaczka (Zwierzatko &z)
{
        // Woła funkcję wyspecjalizowaną
        glaszcz_zwierzaczka_t (z,
                typename glaskanie_trait<Zwierzatko>::jak_glaskac ());
}
```

Programowanie jest fantastyczne!!!