

# **PRZEDMIOT: Podstawy programowania**

**KLASA: 2A gr. 1**

## **Lekcja 1,2**

**Temat:** Język niskiego poziomu i wysokiego poziomu.  
Operacje wejścia/wyjścia. Typy danych

### **◊ Język niskiego poziomu (Low-level language)**

**Definicja:**

- **Jest bliski językowi maszynowemu**, czyli **instrukcjom bezpośrednio wykonywanym przez procesor**.
- Programista musi znać szczegóły działania sprzętu, takie jak rejesty, adresy pamięci czy operacje bitowe.

**Przykłady:**

- **Kod maszynowy** (ciąg zer i jedynek)
- **Assembler / język asemblera**

**Cechy:**

- Trudny do pisania i czytania dla człowieka
- Bardzo szybki w wykonaniu
- Daje pełną kontrolę nad sprzętem

Prosty przykład w NASM, Netwide Assembler (Linux) – wypisanie znaku A

```
section .data  
    znak db 'A'      ; jeden znak do wyświetlenia  
  
section .text  
    global _start  
  
_start:  
    mov edx, 1      ; długość danych = 1 znak  
    mov ecx, znak    ; adres znaku  
    mov ebx, 1      ; stdout  
    mov eax, 4      ; syscall: write  
    int 0x80        ; wywołanie systemowe  
  
    mov eax, 1      ; syscall: exit  
    int 0x80
```

## ◊ Język wysokiego poziomu (High-level language)

**Definicja:**

- **Jest zbliżony do języka naturalnego i abstrakcyjny względem sprzętu.**
- Programista nie musi znać szczegółów działania procesora czy pamięci.

## **Przykłady:**

- C, C++, Java, Python, JavaScript, PHP

## **Cechy:**

- Łatwy do nauki i czytania
- Program jest przenośny między różnymi komputerami
- Wydajność może być niższa niż w językach niskiego poziomu (ale kompilatory/interpretery bardzo to optymalizują)

### ◊ **Dlaczego C++ jest językiem wysokiego poziomu:**

- Składnia jest czytelna i zbliżona do języka naturalnego (`if`, `for`, `while`, `class` itp.).
- Programista nie musi znać szczegółów działania procesora, by tworzyć aplikacje.
- Programy są przenośne między różnymi systemami.

### ◊ **Dlaczego ma cechy niskiego poziomu:**

- Pozwala na **bezpośrednią manipulację pamięcią** przez wskaźniki.
- Możesz używać **instrukcji niskiego poziomu**, np. operacje bitowe.
- Nadaje się do tworzenia sterowników, systemów operacyjnych, gier wymagających wydajności.

### ◊ **Operacje wejścia/wyjścia w C++**

- **Operacje wejścia/wyjścia (I/O)** pozwalają programowi **odczytywać dane od użytkownika** (wejście) lub **wyswietlać dane na ekranie** (wyjście).

- W C++ realizuje się je głównie za pomocą **strumieni z biblioteki <iostream>**.

◊ **Co zawiera <iostream>**

1. **Strumienie wejścia/wyjścia:**

- a. `std::cin` – standardowe wejście (klawiatura)
- b. `std::cout` – standardowe wyjście (ekran)
- c. `std::cerr` – strumień błędów (niebuforowany, na ekran)
- d. `std::clog` – strumień logów (buforowany, na ekran)

2. **Funkcje i operatory związane ze strumieniami:**

- a. `<<` – operator wyjścia
- b. `>>` – operator wejścia

3. **Typy strumieniowe:**

- a. `std::ostream` – bazowy typ dla wyjścia
- b. `std::istream` – bazowy typ dla wejścia

4. **Manipulatory strumieniowe:**

- a. `std::endl` – nowa linia + opróżnienie bufora
- b. `std::flush` – opróżnienie bufora strumienia
- c. `std::setw(), std::setprecision()` – formatowanie wyjścia (po dołączeniu `<iomanip>`)

## ◊ **using namespace std;**

- W C++ `std` to **standardowy namespace**, czyli przestrzeń nazw dla biblioteki standardowej C++.
- Zawiera wszystko, co pochodzi z `<iostream>`, `<vector>`, `<string>` itd.
- Dzięki temu nie musisz pisać za każdym razem
  - `std::cout`,
  - `std::string`,
  - `std::vector`.

## ◊ **Dlaczego main()**

### **1. Punkt wejścia programu**

- a. Kiedy uruchamiasz program, system operacyjny szuka funkcji **main()** i zaczyna wykonywać kod właśnie stamtąd.

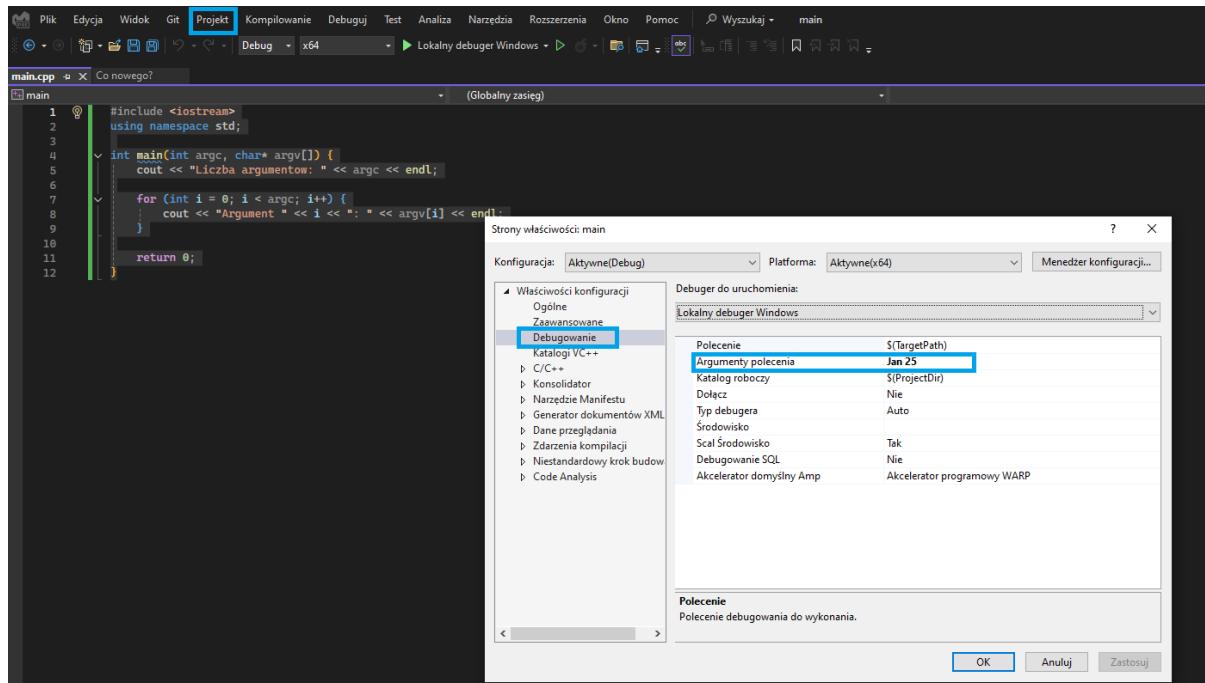
### **2. Zwracanie wartości typu int**

- a. `int main()` oznacza, że funkcja zwraca liczbę całkowitą.
- b. System operacyjny interpretuje tę wartość jako **kod zakończenia programu**:
  - i. **0 → program zakończył się sukcesem**
  - ii. **inna liczba → program zakończył się błędem**

### **3. Alternatywne formy main()**

`int main(int argc, char* argv[])` – przyjmuje argumenty z linii poleceń.  
Kompilacja programu z funkcją main z argumentami wykonuje się dodanie argumentów u ustawieniach właściwości projektu:

**Projekt/Właściwości/Debugowanie** w opcji **Argumenty polecenia** należy wpisać przykładowe dane np.: Jan 25



## ◊ 1. Typy podstawowe (proste)

Typ	Opis	Przykład wartości
<code>int</code>	Liczby całkowite	0, 10, -5
<code>short</code>	Krótsze liczby całkowite	0, 100
<code>long</code>	Dłuższe liczby całkowite	1000, -5000

<code>long long</code>	Bardzo duże liczby całkowite	1000000000
<code>unsigned</code>	Liczby całkowite dodatnie tylko	0, 100
<code>float</code>	Liczby zmiennoprzecinkowe (pojedyncza precyzja, około 7 cyfr znaczących)	3.14, -0.5
<code>double</code>	Liczby zmiennoprzecinkowe (podwójna precyzja, około 15 cyfr znaczących)	3.14159
<code>char</code>	Pojedynczy znak	'a', 'Z', '5'
<code>bool</code>	Wartość logiczna	true, false

## ◊ 2. Typy złożone

Typ	Opis	Przykład
<code>array</code>	Tablica elementów tego samego typu	<code>int tab[5];</code>
<code>string</code> (z <code>&lt;string&gt;</code> )	Ciąg znaków	<code>"Hello"</code>

### ◊ 3. Typy wskaźnikowe i referencje

Typ	Opis	Przykład
<code>int*</code>	Wskaźnik na int	<code>int* ptr = &amp;x;</code>
<code>double*</code>	Wskaźnik na double	<code>double* dp;</code>
<code>int&amp;</code>	Referencja (alias) do zmiennej	<code>int&amp; ref = x;</code>

### ◊ 4. Typy specjalne

Typ	Opis
<code>void</code>	Brak wartości (funkcja nic nie zwraca)
<code>auto</code>	Automatyczne określenie typu przez kompilator
<code>nullptr</code>	Stała wskaźnikowa oznaczająca „brak adresu”

## ◊ Różnice między **struct** a **class** w C++

### 1. Domyślny dostęp do pól i metod

- a. w **struct** → domyślnie **public**
- b. w **class** → domyślnie **private**

### 2. Zastosowanie historyczne

- a. **struct** – kiedyś używane głównie jako prosty „koszyk” danych (np. rekord z polami),
- b. **class** – do programowania obiektowego (metody, enkapsulacja, dziedziczenie).  
→ Ale w nowoczesnym C++ oba są prawie tym samym – różnica to głównie **domyślny poziom dostępu**.

### 3. Dziedziczenie

- a. w **struct** → domyślnie **publiczne**
- b. w **class** → domyślnie **prywatne**

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
struct Punkt {
    int x;
    int y;
};
```

```
class Prostokat {
    int szerokosc;
    int wysokosc;
```

```

public:
    Prostokat(int s, int w) {
        szerokosc = s;
        wysokosc = w;
    }

    int pole() {
        return szerokosc * wysokosc;
    }
};

int main() {
    Punkt p1;
    p1.x = 10;
    p1.y = 20;

    cout << "Punkt: (" << p1.x << ", " << p1.y << ")" << endl;

    Prostokat pr(5, 3);
    cout << "Pole prostokata: " << pr.pole() << endl;
}

```

## Lekcja 3

### Temat: Instrukcje warunkowe

- ◊ Instrukcje warunkowe

#### 1. if

Podstawowa instrukcja warunkowa:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int x = 10;

    if (x > 5) {
        cout << "x jest większe od 5" << endl;
    }

    return 0;
}
```

## 2. if...else

Dodanie alternatywnej ścieżki, jeśli warunek nie jest spełniony:

```
int x = 3;

if (x > 5) {
    cout << "x jest większe od 5" << endl;
} else {
    cout << "x jest mniejsze lub równe 5" << endl;
}
```

## 3. if...else if...else

Sprawdzenie wielu warunków:

```
int x = 0;

if (x > 0) {
    cout << "Liczba dodatnia" << endl;
} else if (x < 0) {
```

```
    cout << "Liczba ujemna" << endl;
} else {
    cout << "Liczba równa zero" << endl;
}
```

## 4. switch

Instrukcja warunkowa do wyboru jednej z wielu opcji (gdy sprawdzamy wartość jednej zmiennej):

```
int dzien = 3;

switch (dzien) {
    case 1:
        cout << "Poniedziałek" << endl;
        break;
    case 2:
        cout << "Wtorek" << endl;
        break;
    case 3:
        cout << "Środa" << endl;
        break;
    default:
        cout << "Nieznany dzień" << endl;
}
```

**break; zatrzymuje wykonanie dalszych przypadków – bez niego program przechodziłby dalej**

## 5. Operator warunkowy (ternary operator)

Skrócona forma if...else:

```
int x = 7;
```

```
string wynik = (x % 2 == 0) ? "Parzysta" :  
"Nieparzysta";  
  
cout << wynik << endl;
```

## 6. if z inicjalizacją, co pozwala zdefiniować zmienną w zakresie warunku:

```
if (int x = funkcja(); x > 0) {  
    // kod, jeśli x > 0  
}
```

### 1. Inkrementacja

To **zwiększenie wartości zmiennej o 1**.

- **preinkrementacja  $++x$**  – najpierw zwiększa, potem używa wartości,
- **postinkrementacja  $x++$**  – najpierw używa wartości, potem zwiększa.

### 2. Dekrementacja

To **zmniejszenie wartości zmiennej o 1**

- **predekrementacja  $--x$ ,**
- **postdekrementacja  $x--$ .**

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
int main() {  
    int a = 5;  
  
    cout << "Preinkrementacja: " << ++a << endl; // najpierw +1 → 6  
    cout << "Postinkrementacja: " << a++ << endl; // używa 6, potem +1 → wyświetli 6, ale a = 7  
    cout << "Wartość po: " << a << endl; // 7  
  
    int b = 5;  
    cout << "Predekrementacja: " << --b << endl; // najpierw -1 → 4  
    cout << "Postdekrementacja: " << b-- << endl; // używa 4, potem -1 → wyświetli 4, ale b = 3  
    cout << "Wartość po: " << b << endl; // 3  
  
    return 0;  
}
```

## Lekcja 4

**Temat:** Pętle: For, while, do-while; break, continue; pętle zagnieżdżone.

### 1. Rodzaje pętli

#### Pętla for

- **Opis:** Pętla for jest używana, gdy znamy liczbę iteracji z góry. Składa się z trzech części: inicjalizacji, warunku i aktualizacji.

- **Składnia:**

```
for (inicjalizacja; warunek; aktualizacja) {  
    // kod do wykonania  
}
```

## Przykład:

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
int main() {  
    for (int i = 1; i <= 5; i++) {  
        cout << i << " ";  
    }  
    return 0; // Wypisze: 1 2 3 4 5  
}
```

- **Zastosowanie:** Iterowanie po sekwencji (np. tablicach, liczenie).

## Pętla while

- **Opis:** Pętla while wykonuje kod, dopóki warunek jest prawdziwy.  
Warunek sprawdzany jest przed każdą iteracją.
- **Składnia:**

```
while (warunek) {  
    // kod do wykonania  
}
```

## Przykład:

```
#include <iostream>
```

```

using namespace std;

int main() {
    int i = 1;

    while (i <= 5) {
        cout << i << " ";
        i++;
    }

    return 0; // Wypisze: 1 2 3 4 5
}

```

- **Zastosowanie:** Gdy liczba iteracji nie jest znana z góry (np. wczytywanie danych do momentu wprowadzenia określonej wartości).

## Pętla do-while

- **Opis:** Podobna do while, ale warunek sprawdzany jest po wykonaniu kodu, co gwarantuje przynajmniej jedno wykonanie pętli.
- **Składnia:**

```

do {
    // kod do wykonania

} while (warunek);

```

## Przykład:

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
int main() {  
    int i = 1;  
    do {  
        cout << i << " ";  
        i++;  
    } while (i <= 5);  
    return 0; // Wypisze: 1 2 3 4 5  
}
```

- **Zastosowanie:** Gdy chcemy zapewnić wykonanie kodu przynajmniej raz (np. menu użytkownika).

## Instrukcje break i continue

- **break:** Natychmiast przerywa pętlę i przechodzi do kodu po pętli.

### Przykład:

```
for (int i = 1; i <= 10; i++) {  
    if (i == 5) break;  
    cout << i << " "; // Wypisze: 1 2 3 4  
}
```

- **continue:** Pomija resztę kodu w bieżącej iteracji i przechodzi do następnej.

### Przykład:

```
for (int i = 1; i <= 5; i++) {  
    if (i == 3) continue;  
    cout << i << " "; // Wypisze: 1 2 4 5
```

}

## Pętle zagnieżdżone

- **Opis:** Pętla wewnętrz innej pętli. Używana do pracy z danymi wielowymiarowymi (np. tablice 2D) lub generowania wzorców.

### Przykład (trójkąt z gwiazdek):

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    for (int i = 1; i <= 5; i++) {
        for (int j = 1; j <= i; j++) {
            cout << "* ";
        }
        cout << endl;
    }
    return 0;
/*
Wypisze:
*
* *
* * *
* * * *
* * * * */
}
```

- **Zastosowanie:** Przetwarzanie macierzy, generowanie wzorców, iterowanie po złożonych strukturach danych.

## Znaczenie zakresu zmiennych lokalnych i globalnych przy pętlach

- **Zmienne lokalne:**
  - Deklarowane wewnątrz funkcji lub bloku kodu (np. w pętli for).

- Są widoczne tylko w bloku, w którym zostały zadeklarowane.

## Przykład w pętli:

```
for (int i = 0; i < 5; i++) { // i jest lokalne dla pętli  
    cout << i << " "  
}  
  
// cout << i; // Błąd! i nie jest dostępne poza pętlą
```

- **Wpływ na pętle:** Zmienne lokalne w pętlach (np. licznik i) są niszczone po zakończeniu pętli, co zapobiega konfliktom w innych częściach programu. W pętlach zagnieżdzonych każda pętla może mieć własne zmienne lokalne o tej samej nazwie bez kolizji.
- **Zmienne globalne:**
  - Deklarowane poza wszystkimi funkcjami, dostępne w całym programie.

## Przykład:

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
int counter = 0; // Zmienna globalna  
int main() {  
    for (int i = 0; i < 5; i++) {  
        counter++;  
    }  
    cout << counter; // Wypisze: 5  
    return 0;  
}
```

- **Wpływ na pętle:** Zmienne globalne mogą być używane w pętlach, ale należy ich unikać, ponieważ:
  - Mogą prowadzić do niezamierzonych zmian w innych częściach programu.

- Utrudniają debugowanie (np. trudniej znaleźć, gdzie zmienna została zmieniona).
- Są mniej bezpieczne, bo każda funkcja/pętla może je modyfikować.

- **Dobre praktyki:**

- Używaj zmiennych lokalnych w pętlach, gdy to możliwe, aby ograniczyć ich zakres i uniknąć błędów.
- Jeśli zmienna ma być używana w wielu pętlach lub funkcjach, zadeklaruj ją w odpowiednim zakresie (np. w main()), ale unikaj globalnych, chyba że są naprawdę potrzebne.
- W pętlach zagnieżdżonych upewnij się, że zmienne liczników mają unikalne nazwy (np. i, j, k), aby uniknąć konfliktów.

## Lekcja 5

### Temat: Funkcje

**Funkcja to nazwany blok kodu, który wykonuje określone zadanie i może być wielokrotnie wywoływany w programie.** Funkcje pozwalają na modularność, czytelność i ponowne wykorzystanie kodu. Składają się z:

- **Nagłówka** (określa nazwę, typ zwracany i parametry).
- **Ciało** (zawiera instrukcje do wykonania).

Funkcje mogą:

- **Zwracać wartość** (np. `int`, `double`, `std::string`) lub nie zwracać nic (`void`).
- **Przyjmować parametry** (dane wejściowe) lub działać bez nich.

### Składnia:

**`typ_zwracany nazwa_funkcji(parametry) {`**

```
// Ciało funkcji  
// Kod do wykonania  
return wartość; // Jeśli funkcja zwraca wartość  
}
```

### Przykład:

```
#include <iostream>  
int dodaj(int a, int b) {  
    return a + b;  
}  
  
int main() {  
    int wynik = dodaj(3, 4);  
    std::cout << "Wynik: " << wynik << std::endl;  
    return 0;  
}
```

## Przekazywanie parametrów

### a) Przekazywanie przez wartość



**Kopia argumentu jest przekazywana do funkcji.**



**Zmiany w parametrze wewnętrz funkcji nie wpływają na oryginalną zmienną.**



Domyślny sposób przekazywania w C++.

```
#include <iostream>
void zwiększ(int x) {
    x++;
    std::cout << "W funkcji: " << x << std::endl;
}

int main() {
    int a = 5;
    zwiększ(a);
    std::cout << "Poza funkcją: " << a << std::endl;
    return 0;
}
```

### **Wynik:**

W funkcji: 6  
Poza funkcją: 5

### **b) Przekazywanie przez referencję**



**Funkcja operuje na oryginalnej zmiennej poprzez jej referencję (alias).**



**Używa się operatora & w deklaracji parametru.**



**Zmiany w parametrze wpływają na oryginalną zmienną.**



Przydatne, gdy chcemy zmodyfikować argument lub uniknąć kopiowania dużych danych.

### **Przykład:**

```
#include <iostream>
void zwiększ(int& x) {
    x++;
}
```

```
    std::cout << "W funkcji: " << x << std::endl;  
}  
  
int main() {  
    int a = 5;  
    zwiększa(a);  
    std::cout << "Poza funkcją: " << a << std::endl;  
    return 0;  
}
```

### **Wynik:**

W funkcji: 6  
Poza funkcją: 6

### **c) Przekazywanie przez wskaźnik (adres pamięci zmiennej)**



Alternatywa dla referencji, używa wskaźników (\*).



Również pozwala modyfikować oryginalną zmienną, ale wymaga jawnego zarządzania adresami.

### **Przykład:**

```
#include <iostream>  
void zwiększa(int* x) {  
    (*x)++;  
    std::cout << "W funkcji: " << *x << std::endl;  
}  
  
int main() {  
    int a = 5;
```

```
zwiększa(&a);
std::cout << "Poza funkcją: " << a << std::endl;
return 0;
}
```

### **Wynik:**

```
W funkcji: 6
Poza funkcją: 6
```

### **d) Domyślne parametry**

Funkcje mogą mieć parametry z wartościami domyślnymi, które są używane, gdy argument nie zostanie podany.

### **Przykład:**

```
int pomnoz(int a, int b = 2) {
    return a * b;
}

int main() {
    std::cout << pomnoz(5) << std::endl;
    std::cout << pomnoz(5, 3) << std::endl;
    return 0;
}
```

## **Lekcja 6**

**Temat:** Tablice i łańcuchy znaków: Deklaracja tablic, operacje na tablicach, std::string i manipulacja ciągami.

Tablice to zbiór elementów tego samego typu. Każdy element ma swój index, zaczynający się od 0.

**Deklaracja tablic:**

Określa się: typ elementów, nazwę tablicy i jej rozmiar (stały w czasie kompilacji lub dynamiczny).

**Składnia:**

**typ nazwa\_tablicy[rozmiar];**

**Przykład:**

```
int liczby[5]; // Tablica 5 liczb całkowitych
double oceny[10]; // Tablica 10 liczb zmiennoprzecinkowych
char znaki[3] = {'a', 'b', 'c'}; // Tablica znaków z inicjalizacją
int tablica[4] = {1, 2, 3, 4}; // Inicjalizacja wartości
```

**Uwagi:**

- **Rozmiar tablicy statycznej musi być znany w czasie kompilacji** (stała liczba lub wyrażenie stałe np.: int liczby[3] = {1, 2, 3});.
- **Brak inicjalizacji elementów tablicy powoduje, że zawierają one losowe wartości (dla typów prostych).**
- **Jeśli nie podasz wszystkich elementów, reszta zostanie zainicjalizowana wartością domyślną (" " dla stringów, 0 dla typów liczbowych).**

## Podstawowe operacje na tablicy

```
#include <iostream>

int main() {
    int liczby[5] = { 10, 20, 30, 40, 50 };
    liczby[2] = 35;
    for (int i = 0; i < 5; i++) {
        std::cout << "Element " << i << ": " << liczby[i] << std::endl;
    }

    int suma = 0;
    for (int i = 0; i < 5; i++) {
        suma += liczby[i];
    }

    std::cout << "Suma: " << suma << std::endl;
    return 0;
}
```

**Dodawanie i usuwanie elementów** jest dostępne tylko w **kontenerach dynamicznych** (np. `std::vector`, `std::list`, `std::deque`).

**std::vector** - dynamiczna tablica

### ❖ Najważniejsze operacje w `std::vector`:

- `push_back(x)` → dodaje element na końcu
- `pop_back()` → usuwa ostatni element
- `insert(iterator, x)` → wstawia element w dowolne miejsce
- `erase(iterator)` → usuwa element z dowolnego miejsca
- `clear()` → usuwa wszystkie elementy

```
#include <iostream>
#include <vector>

int main() {
    std::vector<int> liczby = {10, 20, 30, 40, 50};

    // Dodawanie elementów
    liczby.push_back(60);
    liczby.insert(liczby.begin() + 2, 15);

    std::cout << "Po dodaniu: ";
    for (int indexD: liczby) std::cout << indexD << " ";
    std::cout << "\n";

    // Usuwanie elementów
    liczby.pop_back();
```

```
liczby.erase(liczby.begin() + 1);

std::cout << "Po usunięciu: ";
for (int indexU : liczby) std::cout << indexU << " ";
}
```

**std::vector jest kontenerem ogólnym** (szablonowym) i w STL (Standard Template Library) wszystkie operacje są zdefiniowane w sposób ujednolicony.

- **W C++ nie przyjmuje numeru indeksu jako liczby całkowitej (int), tylko iterator. Iterator działa jak wskaźnik i wskazuje na konkretne miejsce w kolekcji.**
- Dzięki temu ta sama składnia działa dla różnych kontenerów (`std::vector`, `std::list`, `std::deque`, itd.), nawet jeśli one nie mają dostępu do elementów po indeksie.

**std::list**- lista dwukierunkowa (ang. doubly-linked list).

#### ❖ Najważniejsze operacje w `std::list`:

- `push_back(x)` → dodaj na końcu
- `push_front(x)` → dodaj na początku
- `insert(iterator, x)` → wstaw element w środku
- `pop_back()` → usuń ostatni element
- `pop_front()` → usuń pierwszy element
- `erase(iterator)` → usuń element wskazywany przez iterator
- `remove(value)` → usuń wszystkie elementy o wartości value
- `clear()` → usuń wszystkie elementy

```
#include <iostream>
#include <list>
```

```

int main() {
    std::list<int> liczby_list = { 10, 20, 30, 40, 50 };

    // Dodawanie elementów
    liczby_list.push_back(60);
    liczby_list.push_front(5);

    auto it = liczby_list.begin();
    std::advance(it, 2);
    liczby_list.insert(it, 15);

    std::cout << "Po dodaniu: ";
    for (int inD: liczby_list) std::cout << inD << " ";
    std::cout << "\n";

    // Usuwanie elementów
    liczby_list.pop_back();
    liczby_list.pop_front();
    it = liczby_list.begin();
    std::advance(it, 2);
    liczby_list.erase(it);

    std::cout << "Po usunięciu: ";
    for (int inU: liczby_list) std::cout << inU << " ";
    std::cout << "\n";
}

```

**std::deque** - (double-ended queue – kolejka dwustronna)

```

#include <iostream>
#include <deque>

```

```
int main() {
    std::deque<int> liczby_deque = { 10, 20, 30, 40, 50 };

    liczby_deque.push_back(60);
    liczby_deque.push_front(5);

    std::cout << "Po dodaniu: ";
    for (int i5 : liczby_deque) std::cout << i5 << " ";
    std::cout << "\n";

    liczby_deque.pop_back();
    liczby_deque.pop_front();

    std::cout << "Po usunięciu: ";
    for (int i6 : liczby_deque) std::cout << i6 << " ";
    std::cout << "\n";

    auto it2 = liczby_deque.begin();
    std::advance(it2, 2);
    it2 = liczby_deque.insert(it2, 99);
    liczby_deque.erase(it2);

    std::cout << "Po wstawianiu i usuwaniu w środku: ";
    for (int i7 : liczby_deque) std::cout << i7 << " ";
    std::cout << "\n";
}
```

## ❖ Najważniejsze operacje w `std::deque`:

- `push_back(x)` → dodaje element na końcu
- `push_front(x)` → dodaje element na początku
- `pop_back()` → usuwa element z końca
- `pop_front()` → usuwa element z początku
- `insert(iterator, x)` → wstawia element w dowolnym miejscu
- `erase(iterator)` → usuwa element w dowolnym miejscu
- `clear()` → usuwa wszystkie elementy

## Przekazywanie tablicy do funkcji:

```
#include <iostream>
void zwiększa(int* tab, int rozmiar) {
    for (int i = 0; i < rozmiar; i++) {
        tab[i]++; // Modyfikacja elementów
    }
}

int main() {
    int liczby[3] = {1, 2, 3};
    zwiększa(liczby, 3);
    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        std::cout << liczby[i] << " ";
    }
    return 0;
}
```

**Uwaga:** Przy przekazywaniu tablicy do funkcji należy podać jej rozmiar, bo tablica w funkcji "traci" informacje o swoim rozmiarze.

## Tablice dynamiczne

Jeśli rozmiar tablicy nie jest znany w czasie komplikacji, można użyć dynamicznej alokacji pamięci (`new` i `delete`).

## Przykład

```
#include <iostream>
int main() {
    int rozmiar;
    std::cout << "Podaj rozmiar tablicy: ";
    std::cin >> rozmiar;

    // Alokacja dynamiczna
    int* tab = new int[rozmiar];

    // Wypełnienie tablicy
    for (int i = 0; i < rozmiar; i++) {
        tab[i] = i + 1;
    }

    // Wypisanie
    for (int i = 0; i < rozmiar; i++) {
        std::cout << tab[i] << " ";
    }

    // Zwolnienie pamięci
    delete[] tab;
    return 0;
}
```

**Uwaga:** Dynamicznie zaalokowaną pamięć trzeba zwolnić (`delete[]`), aby uniknąć wycieków pamięci.

## Łańcuchy znaków

W C++ łańcuchy znaków można reprezentować na dwa sposoby:

1. **Tablice znaków w stylu C** (`char[]`) – tradycyjne, zakończone znakiem '\0' (null-terminator).
2. **Klasa `std::string`** – nowoczesny sposób, wygodniejszy i bezpieczniejszy.

## Tablice znaków

### Deklaracja:

Tablica znaków to tablica typu `char`, zakończona znakiem '\0', który oznacza koniec ciągu.

```
char tekst[] = "Witaj"; // Automatycznie dodaje '\0'  
char tekst2[6] = {'W', 'i', 't', 'a', 'j', '\0'};
```

## Operacje:

- Dostęp do znaków: `tekst[indeks]`.
- Modyfikacja: `tekst[indeks] = 'x'`.
- Funkcje z biblioteki `<cstring>`:
  - `strlen(tekst)` – długość ciągu.
  - `strcpy(dest, src)` – kopiowanie ciągu.
  - `strcmp(s1, s2)` – porównywanie ciągów.
  - `strcat(dest, src)` – konkatenacja.

## Przykład:

```
#include <iostream>  
#include <cstring>  
int main() {  
    char tekst[] = "Witaj";  
  
    // Długość ciągu  
    std::cout << "Długość: " << strlen(tekst) << std::endl; // Wypisze: 5  
  
    // Kopiowanie  
    char kopia[10];  
    strcpy(kopia, tekst);  
    std::cout << "Kopia: " << kopia << std::endl; // Wypisze: Witaj  
  
    // Konkatenacja  
    strcat(kopia, "!");  
    std::cout << "Po konkatenacji: " << kopia << std::endl; // Wypisze: Witaj!  
  
    return 0;  
}
```

## Wady:

- Ryzyko błędów (np. przepelnienie bufora).
- Ręczna obsługa pamięci.
- Konieczność pamietania o '\0'.

## Klasa std::string

### Czym jest std::string?

std::string to klasa z biblioteki standardowej (<string>), która ułatwia manipulację ciągami znaków. Jest bezpieczniejsza i bardziej funkcjonalna niż tablice znaków.

### Deklaracja:

```
#include <string>
std::string tekst = "Witaj";
std::string tekst2("C++");
```

### Podstawowe operacje:

- **Dostęp do znaków:** tekst[indeks] lub tekst.at(indeks) (z sprawdzaniem zakresu).
- **Długość:** tekst.length() lub tekst.size().
- **Konkatenacja:** Operator + lub +=.
- **Porównywanie:** Operatory ==, !=, <, >, <=, >=.
- **Podciąg:** tekst.substr(pozyция, długość).
- **Wyszukiwanie:** tekst.find(ciąg) – zwraca pozycję ciągu lub std::string::npos jeśli nie znaleziono.
- **Zamiana:** tekst.replace(pozyция, długość, nowy\_ciąg).

### Przykład: Manipulacja std::string:

```
#include <iostream>
#include <string>
int main() {
    std::string tekst = "Witaj, C++!";
    // Długość
    std::cout << "Długość: " << tekst.length() << std::endl; // Wypisze: 11
    // Konkatenacja
    tekst += " Jest super!";
    std::cout << "Po konkatenacji: " << tekst << std::endl; // Wypisze: Witaj, C++
    Jest super!
    // Podciąg
```

```

std::string podciag = tekst.substr(7, 3); // Zaczyna od pozycji 7, bierze 3 znaki
std::cout << "Podciąg: " << podciag << std::endl; // Wypisze: C++

// Wyszukiwanie
size_t pozycja = tekst.find("C++");
if (pozycja != std::string::npos) {
    std::cout << "Znaleziono 'C++' na pozycji: " << pozycja << std::endl; //
Wypisze: 7
}

// Zamiana
tekst.replace(7, 3, "Python");
std::cout << "Po zamianie: " << tekst << std::endl; // Wypisze: Witaj, Python!
Jest super!

return 0;
}

```

### Zalety std::string:

- Automatyczne zarządzanie pamięcią.
- Bezpieczeństwo (brak ryzyka przepełnienia bufora).
- Bogaty zestaw metod do manipulacji.
- Łatwe porównywanie i konkatenacja.

### Zastosowania std::string:

- Przetwarzanie tekstu (np. parsowanie danych, formatowanie).
- Wczytywanie danych od użytkownika (np. z std::cin).
- Operacje na danych tekstowych w aplikacjach (np. wyszukiwanie, zamiana).

## Lekcja 7

### Temat: Funkcja rekurencyjna. Stos wywołań

Funkcje rekurencyjne w C++ to funkcje, które wywołują same siebie w celu rozwiązania problemu poprzez rozbicie go na mniejsze, podobne podproblemy.

Rekurencja jest techniką programistyczną, w której funkcja wywołuje się z nowymi parametrami, aż osiągne warunek bazowy (przypadek bazowy), który kończy rekurencję i pozwala na zwrócenie wyniku.

Jak działają funkcje rekurencyjne?

**1. Warunek bazowy (base case):**

- a. To warunek, który zatrzymuje rekurencję, zapobiegając nieskończonym wywołaniom.
- b. Bez warunku bazowego funkcja może powodować przepełnienie stosu (stack overflow).
- c. Przykład: W obliczaniu silni, warunkiem bazowym może być  $n == 0$  lub  $n == 1$ .

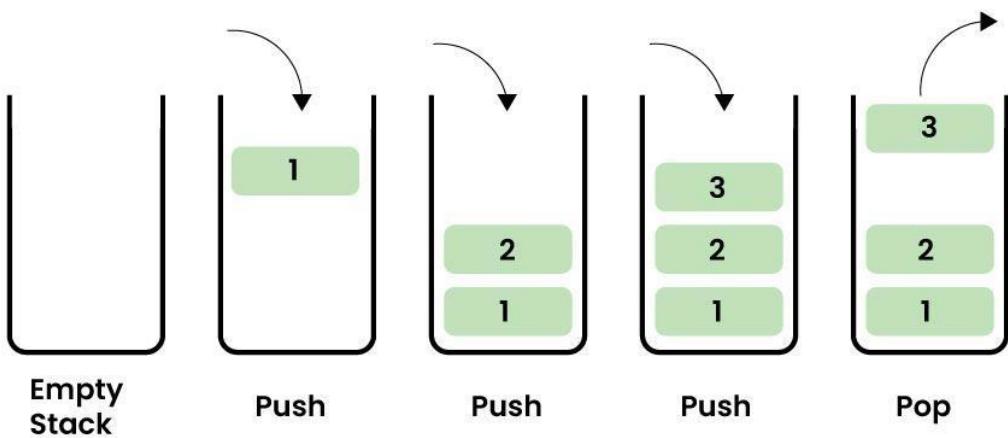
**2. Krok rekurencyjny (recursive case):**

- a. To część funkcji, w której wywołuje ona samą siebie z parametrem bliższym warunku bazowemu.
- b. Każde wywołanie rekurencyjne powinno zmniejszać rozmiar problemu, np. zmniejszać wartość parametru.

**3. Stos wywołań (call stack):**

- a. Każde wywołanie funkcji rekurencyjnej jest zapisywane na stosie wywołań.
- b. Po osiągnięciu warunku bazowego, funkcja zaczyna "zwijać" stos, zwracając wyniki od najgłębszego wywołania do pierwszego.

**Stos wywołań (call stack)** w C++ to struktura danych w pamięci komputera, która zarządza wywołaniami funkcji w trakcie wykonywania programu. Jest to **stos (ang. stack)**, czyli struktura typu **LIFO (Last In, First Out – ostatnie na wejściu, pierwsze na wyjściu)**, używana do przechowywania informacji o aktywnych funkcjach, ich parametrach, zmiennych lokalnych oraz miejscu powrotu po zakończeniu funkcji. W kontekście funkcji rekurencyjnych stos wywołań odgrywa kluczową rolę, ponieważ **każde rekurencyjne wywołanie funkcji dodaje nowy rekord na stosie**.



LIFO Operations in stack



## Przykład zastosowania funkcji rekurencyjnej w C++ Obliczanie silni

Silnia liczby  $n$  (oznaczana jako  $n!$ ) to iloczyn wszystkich dodatnich liczb całkowitych mniejszych lub równych  $n$ . Definicja rekurencyjna:

- $n! = n \times (n-1)!$
- Warunek bazowy:  $0! = 1$  lub  $1! = 1$

```
#include <iostream>

using namespace std;

unsigned long long factorial(int n) {
    // Warunek bazowy
    if (n == 0 || n == 1) {
```

```

    return 1;

}

// Krok rekurencyjny

return n * factorial(n - 1);

}

int main() {

    int n;

    cout << "Podaj liczbe n: ";

    cin >> n;

    if (n < 0) {

        cout << "Silnia nie jest zdefiniowana dla liczb ujemnych!" << endl;
    } else {

        cout << "Silnia z " << n << " wynosi: " << factorial(n) << endl;
    }

    return 0;
}

```

### **Przykładowe działanie dla n=4**

- $\text{factorial}(4) = 4 \times \text{factorial}(3)$
- $\text{factorial}(3) = 3 \times \text{factorial}(2)$
- $\text{factorial}(2) = 2 \times \text{factorial}(1)$
- $\text{factorial}(1) = 1$  (warunek bazowy)

## **Wstecz**

- **factorial(1)=1 = 1,**
- **factorial(2)=2×1 = 2**
- **factorial(3)=3×2 = 6,**
- **factorial(4)=4×6 = 24**

## **Wynik w konsoli:**

Podaj liczbę n: 4

Silnia z 4 wynosi: 24

## **1. Struktura stosu wywołań**

- **Stos:** To obszar pamięci przydzielany dla każdego wątku programu, zarządzany automatycznie przez system operacyjny i kompilator.
- **Ramka stosu (*stack frame* lub *activation record*):** Każdy rekord na stosie przechowuje informacje o jednym wywołaniu funkcji, takie jak:
  - **Adres powrotu:** Miejsce w kodzie, do którego program wróci po zakończeniu funkcji.
  - **Parametry funkcji:** Wartości przekazane do funkcji.
  - **Zmienne lokalne:** Zmienne zadeklarowane wewnątrz funkcji.
  - **Rejestry:** Czasami zapisywane są wartości rejestrów procesora (np. licznik programu).
- **Gdy funkcja jest wywoływana, nowa ramka stosu jest "pushowana" (dodawana) na wierzch stosu. Gdy funkcja się kończy, ramka jest "popowana" (usuwana), a program wraca do poprzedniego miejsca wywołania.**

## **2. Przepełnienie stosu (*stack overflow*)**

- **Stos ma ograniczony rozmiar** (zazwyczaj kilka MB, zależnie od systemu i ustawień).

- **Zbyt wiele wywołań funkcji (np. głęboka rekurencja) może wypełnić stos, powodując błąd *stack overflow*.**
- **Przykład: Rekurencyjne wywołanie funkcji bez warunku bazowego**

## Lekcja 8

**Temat:** Struktury (structs) i unie (unions): Definiowanie struktur i jej pól. Definiowanie unii i jej pól. Struktury i unie zagnieżdżone. std::variant



### Struktury (structs) w C++

Struktury w C++ to mechanizm **pozwalający na grupowanie różnych typów danych w jedną nazwę**, co ułatwia organizację kodu. **Struktura jest zbiorem pól** (członków), które **mogą być różnych typów**, takich jak liczby, ciągi znaków czy wskaźniki. Struktury są podstawowym narzędziem do tworzenia własnych typów danych, np. reprezentujących obiekty z realnego świata.



### Definiowanie struktury i jej pól

Strukturę definiujemy za pomocą słowa kluczowego **struct**, a następnie podajemy **nazwę i listę pól** w nawiasach kwiatowych **{}**. Pola to zmienne wewnętrz struktury, które mają swoje typy i nazwy.

#### Przykład definicji struktury:

```
#include <iostream>
#include <string>
```

```

using namespace std;

struct Osoba {
    string imie;      // Pole typu string
    int wiek;         // Pole typu int
    double wzrost;   // Pole typu double
};

// Aby użyć struktury, deklarujemy zmienną o tym typie i inicjalizujemy
// pola:

int main() {
    Osoba jan;          // Deklaracja zmiennej struktury
    jan.imie = "Jan";   // Dostęp do pola przez operator kropki (.)
    jan.wiek = 30;
    jan.wzrost = 1.75;

    cout << jan.imie << " ma " << jan.wiek << " lat i wzrost " << jan.wzrost << "
m." << endl;
    return 0;
}

```

**Wynik wykonania:** Jan ma 30 lat i wzrost 1.75 m.



## Struktury zagnieżdżone

**Struktury mogą zawierać inne struktury jako pola**, co pozwala na hierarchiczną organizację danych. To przydatne w złożonych modelach, np. adres w strukturze osoby.

### Przykład struktury zagnieżdżonej:

```

#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

```

```
struct Adres {
```

```

        string miasto;
        string ulica;
        int numerDomu;
    };

struct Osoba {
    string imie;
    int wiek;
    Adres adres; // Zagnieżdzona struktura Adres
};

int main() {
    Osoba anna;
    anna.imie = "Anna";
    anna.wiek = 25;
    anna.adres.miasto = "Warszawa"; // Dostęp do zagnieżdzonego pola
    anna.adres.ulica = "Marszałkowska";
    anna.adres.numerDomu = 10;

    cout << anna.imie << " mieszka w " << anna.adres.miasto << endl;
    return 0;
}

```

**Wynik wykonania:** Anna mieszka w Warszawa

**Zastosowanie:** W systemach informatycznych, np. struktura pracownika z zagnieżdzoną strukturą działu (Dzial { nazwa, szef }) lub w grafice komputerowej (obiekt 3D z podstrukturą transformacji: pozycja, rotacja).



## Unie (unions) w C++

Unie to podobny mechanizm do struktur, ale z kluczową różnicą: **wszystkie pola unii zajmują tę samą pamięć**. W dowolnym momencie aktywny jest tylko jeden z pól (ten ostatni zainicjalizowany), a rozmiar unii to maksymalny rozmiar jej największego pola. Unie oszczędzają pamięć, ale wymagają ostrożności, by nie odczytywać nieaktywnego pola (może prowadzić do błędów).

## Definiowanie unii i jej pól

Unię definiujemy słowem kluczowym **union**, a pola definiujemy podobnie jak w strukturach.

### Przykład definicji unii:

```
#include <iostream>
using namespace std;

union Liczba {
    int calkowita;           // Pole typu int (4 bajty)
    double ulamkowa;         // Pole typu double (8 bajtów)
    // Rozmiar unii: 8 bajtów (max z pól)
};
```

### // Użycie (pamiętaj: tylko jedno pole jest aktywne!):

```
int main() {
    Liczba x;
    x.calkowita = 42;           // Aktywne pole: calkowita
    cout << "Całkowita: " << x.calkowita << endl;

    x.ulamkowa = 3.14;          // Teraz aktywne: ulamkowa (nadpisuje pamięć!)
    cout << "Ułamkowa: " << x.ulamkowa << endl;
    // UWAGA: x.calkowita jest teraz nieokreślone!

    return 0;
}
```

### Wynik wykonania:

```
Całkowita: 42
Ułamkowa: 3.14
```

### Zastosowanie: Unie są używane do optymalizacji pamięci, np. w parserach

(reprezentacja wariantów danych: liczba lub tekst w tej samej pamięci) czy w systemach wbudowanych (tagowane unie z enum do rozróżniania typów, np. w protokołach komunikacyjnych).

## Unie z strukturami (zagnieżdżone)

Można zagnieżdżać unie w strukturach lub odwrotnie, co pozwala na elastyczne typy wariantowe (variant types).

### Przykład unii zagnieżdżonej w strukturze (tagowana unia):

```
#include <iostream>
using namespace std;

enum TypDanych { CALKOWITA, ULAMKOWA }; // Enum do tagowania

struct Dane {
    TypDanych typ;           // Tag wskazujący aktywne pole
    union {                  // Zagnieżdżona unia
        int calkowita;
        double ulamkowa;
    };
};

int main() {

    Dane y;
    y.typ = CALKOWITA;
    y.calkowita = 100;

    if (y.typ == CALKOWITA) {
        cout << "Wartość: " << y.calkowita << endl;
    }

    y.typ = ULAMKOWA;
    y.ulamkowa = 2.718;
    if (y.typ == ULAMKOWA) {
        cout << "Wartość: " << y.ulamkowa << endl;
    }
}
```

```
    return 0;  
}
```

### Wynik wykonania:

Wartość: 100

Wartość: 2.718

## std::variant

**std::variant** to kontener typów wariantowych wprowadzony w standardzie C++17 (w nagłówku <variant>). Pozwala on na przechowywanie **jednej wartości z kilku różnych typów** w jednej zmiennej, z pełną kontrolą typów w czasie kompilacji. Jest to bezpieczniejsza i bardziej nowoczesna alternatywa dla tradycyjnych unii (union), które nie sprawdzają typów w runtime i mogą prowadzić do błędów. **std::variant automatycznie śledzi, który typ jest aktywny** (używa wewnętrznego "tagu" indeksu), i zapewnia mechanizmy do dostępu do wartości bez ryzyka nieokreślonych zachowań.

### Kluczowe cechy

- **Typy wariantowe:** Określasz listę dozwolonych typów w szablonie, np. **std::variant<int, std::string, double>**.
- **Aktywny typ:** **Tylko jeden typ jest aktywny na raz**; próba dostępu do nieaktywnego powoduje wyjątek std::bad\_variant\_access.
- **Rozmiar:** Rozmiar wariantu to maksymalny rozmiar jego typów plus overhead (zwykle 1 bajt na tag).
- **Nieinwazyjny:** Nie modyfikuje typów – to po prostu "pudełko" na jeden z nich.
- **Brak null state:** W przeciwieństwie do std::optional, wariant zawsze ma wartość (chyba że użyjesz std::monostate jako pierwszego typu dla "pustego" stanu).

### Definiowanie i inicjalizacja

Aby użyć std::variant, dołącz #include <variant> i #include <iostream> (do przykładów). Inicjalizujesz go przez podanie wartości dla konkretnego typu.

## Przykład podstawowy:

```
#include <iostream>
#include <variant>
#include <string>

int main() {
    // Definicja wariantu z trzema typami
    std::variant<int, std::string, double> v;

    v = 42;           // Aktywny typ: int
    v = std::string("Witaj"); // Aktywny typ: std::string
    v = 3.14;         // Aktywny typ: double

    // Inicjalizacja w konstruktorze
    std::variant<int, std::string, double> w = "C++17";
    std::variant<int, std::string, double> x{42};

    std::cout << "Wartość w v: " << std::get<double>(v) << std::endl; // 3.14
    (jeśli ostatni)
    return 0;
}
```

**Wynik wykonania:** Wartość w v: 3.14

**Uwaga:** Użyj `std::get<T>(variant)` do dostępu, gdzie T to oczekiwany typ. Jeśli typ nieaktywny – wyjątek!

## Dostęp do wartości

- **`std::get<T>(v)`:** Zwraca referencję do wartości typu T. Bezpieczne tylko jeśli T jest aktywny.
- **`std::get<indeks>(v)`:** Dostęp po indeksie (0 dla pierwszego typu).
- **`std::holds_alternative<T>(v)`:** Sprawdza, czy aktywny jest typ T (zwraca bool).
- **`v.index()`:** Zwraca indeks aktywnego typu (size\_t).

```

#include <iostream>
#include <variant>
#include <string>

int main() {

    std::variant<int, std::string, double> v = 100;

    if (std::holds_alternative<int>(v)) {
        std::cout << "To int: " << std::get<int>(v) << std::endl;
    } else if (std::holds_alternative<std::string>(v)) {
        std::cout << "To string: " << std::get<std::string>(v) << std::endl;
    }

    std::cout << "Indeks: " << v.index() << std::endl;

    return 0;
}

```

### **Wynik wykonania:**

To int: 100

Indeks: 0

### **Przetwarzanie wartości: std::visit**

Najlepszy sposób na radzenie sobie z różnymi typami w std::variant to użycie funkcji std::visit. Ona automatycznie "wybiera" i uruchamia odpowiednią część kodu (np. lambdę lub funkcję) dla tego typu, który jest akurat aktywny w wariantce. Dzięki temu nie musisz pisać długiego łańcucha poleceń if-else (sprawdzaj typ, potem inny, potem jeszcze inny).

### **Przykład z std::visit:**

```
#include <iostream>
```

```

#include <variant>
#include <string>

int main() {

    std::variant<int, std::string, double> v = 42.5;

    // Visitor jako lambda
    std::visit([](auto&& arg) {
        using T = std::decay_t<decltype(arg)>;
        if constexpr (std::is_same_v<T, int>) {
            std::cout << "Liczba całkowita: " << arg << std::endl;
        } else if constexpr (std::is_same_v<T, std::string>) {
            std::cout << "Tekst: " << arg << std::endl;
        } else if constexpr (std::is_same_v<T, double>) {
            std::cout << "Liczba zmiennoprzecinkowa: " << arg << std::endl;
        }
    }, v); // Wywoła dla double

    return 0;
}

```

## Lekcja 9

**Temat:** Klasy i obiekty: Podstawy OOP – klasy, konstruktory, destruktory, metody. Dziedziczenie pojedyncze i wielokrotne, klasy bazowe i pochodne, nadpisywanie metod.



**Programowanie obiektowe (OOP) w C++ to paradymat, który pozwala na modelowanie świata rzeczywistego poprzez klasy i obiekty.** Kluczowe koncepcje OOP to **inkapsulacja** (ukrywanie szczegółów implementacji),

**dziedziczenie** (wykorzystywanie kodu z klas bazowych) i **polimorfizm** (różne zachowania dla podobnych interfejsów).



## 1. Klassy i obiekty

**Klasa** to szablon definiujący strukturę i zachowanie obiektów. Definiuje ona pola (dane) i metody (funkcje). **Obiekt** to instancja klasy – konkretny "egzemplarz" z własnymi danymi.

- **Zastosowanie:** Klassy pozwalają organizować kod w logiczne jednostki. Na przykład, w aplikacji bankowej klasa Konto może przechowywać saldo i umożliwiać operacje, a każdy klient ma swój obiekt Konto.



### Przykład kodu (prosta klasa Konto):

```
#include <iostream>
#include <string>

class Konto {
private: // Inkapsulacja: dane ukryte
    std::string wlasiciel;
    double saldo;

public: // Interfejs publiczny
    // Konstruktor – omówiony poniżej
    Konto(std::string nazwa, double poczatkowe_saldo) {
        wlasiciel = nazwa;
        saldo = poczatkowe_saldo;
    }

    // Metoda – omówiona poniżej
    void wpłata(double kwota) {
        if (kwota > 0) {
            saldo += kwota;
            std::cout << "Wpłata: " << kwota << std::endl;
        }
    }
}
```

```

    }
}

double pobierz_saldo() const { // Metoda dostępu (getter)
    return saldo;
}
};

int main() {
    // Tworzenie obiektów (instancji klasy)
    Konto konto1("Jan Kowalski", 1000.0); // Obiekt konto1
    Konto konto2("Anna Nowak", 500.0);    // Obiekt konto2

    konto1.wplata(200.0); // Użycie metody na obiekcie
    std::cout << "Saldo konto1: " << konto1.pobierz_saldo() << std::endl; // Wyjście: 1200

    return 0;
}

```

W tym przykładzie:

- Klasa Konto definiuje strukturę.
- Obiekty konto1 i konto2 to niezależne instancje z własnymi danymi (saldo).
- Zastosowanie: W większym systemie bankowym, każdy klient ma obiekt Konto, co ułatwia zarządzanie tysiącami kont bez duplikowania kodu.



## 2. Konstruktory

 **Konstruktor** to specjalna metoda wywoływana automatycznie przy tworzeniu obiektu. Inicjalizuje pola klasy. Może być domyślny (bez argumentów), parametryzowany lub kopiący. Jeśli nie zdefiniujesz konstruktora, kompilator utworzy domyślny.

- **Zastosowanie:** Zapewniają poprawne zainicjowanie obiektu, np. ustawienie początkowego salda w koncie bankowym, co zapobiega błędom (jak niezerowe saldo).



**Przykład** (w powyższym kodzie widać parametryzowany konstruktor).

Dodajmy domyślny:

```
class Konto {  
private:  
    std::string wlasiciel;  
    double saldo;  
  
public:  
    // Domyślny konstruktor  
    Konto() : wlasiciel("Nieznany"), saldo(0.0) {} // Inicjalizacja listą  
  
    // Parametryzowany konstruktor  
    Konto(std::string nazwa, double poczatkowe_saldo) : wlasiciel(nazwa),  
        saldo(poczatkowe_saldo) {}  
  
    // ... reszta metod  
};  
  
int main() {  
    Konto konto3; // Używa domyślnego konstruktora: saldo = 0  
    std::cout << "Saldo konto3: " << konto3.pobierz_saldo() << std::endl; //  
    Wyjście: 0  
    return 0;  
}
```

Zastosowanie: W grze komputerowej konstruktor klasy Postac może ustawić początkowe zdrowie i poziom gracza przy starcie gry.



### 3. Destruktory



**Destruktor** to specjalna metoda wywoływana automatycznie przy niszczeniu obiektu (np. wyjście z zakresu, delete). Oznacza się ~NazwaKlasy(). Służy do zwalniania zasobów (pamięci, plików).

- **Zastosowanie:** Zapobiegają wyciekom pamięci (memory leaks). Np. w klasie zarządzającej plikiem, destruktor zamyka plik automatycznie.



### Przykład (klasa z dynamiczną pamięcią):

```
#include <iostream>

class Lista {
private:
    int* dane; // Wskaźnik do dynamicznej tablicy
    int rozmiar;

public:
    Lista(int n) : rozmiar(n) {
        dane = new int[n]; // Alokacja pamięci
        for (int i = 0; i < n; ++i) dane[i] = i;
    }

    ~Lista() { // Destruktor
        delete[] dane; // Zwolnienie pamięci
        std::cout << "Destruktor: Pamięć zwolniona!" << std::endl;
    }

    void wyswietl() {
        for (int i = 0; i < rozmiar; ++i) {
            std::cout << dane[i] << " ";
        }
        std::cout << std::endl;
    }
};

int main() {
    Lista moja_lista(5); // Tworzenie obiektu
    moja_lista.wyswietl(); // Wyjście: 0 1 2 3 4
} // Tutaj obiekt wychodzi z zakresu – wywołuje destruktor
```

```
// Wyjście: Destruktor: Pamięć zwolniona!
return 0;
}
```



## 4. Metody



**Metody** to funkcje należące do klasy. Mogą być dostępowe publicznie (public), prywatnie (private) lub chronione (protected). Metody stałe (const) nie modyfikują obiektu.

- **Zastosowanie:** Definiują zachowanie obiektu, np. metody w klasie Samochod mogą symulować jazdę lub tankowanie.



### Przykład (rozszerzając klasę Konto o metodę wypłaty):

```
class Konto {
    // ... pola i konstruktory jak wyżej

public:
    void wyplata(double kwota) {
        if (kwota > 0 && kwota <= saldo) {
            saldo -= kwota;
            std::cout << "Wypłata: " << kwota << std::endl;
        } else {
            std::cout << "Błąd: Niewystarczające środki!" << std::endl;
        }
    }

    // Metoda stała (nie zmienia obiektu)
    std::string pobierz_własciciela() const {
        return właściciel;
    }
};
```

```

int main() {
    Konto konto("Jan", 1000.0);
    konto.wyplata(300.0); // Wyjście: Wypłata: 300
    std::cout << "Właściciel: " << konto.pobierz_wlasciciela() << std::endl;
    return 0;
}

```

Zastosowanie: W symulacji gry, metody klasy Gracz mogą obsługiwać ruchy (np. idźNaprzód()), co czyni kod modularnym i łatwym do rozszerzenia.



## Podsumowanie zastosowań

Element OOP	Przykładowe zastosowanie	Korzyść
<b>Klasa i obiekt</b>	Modelowanie kont bankowych	Reużywalność kodu dla wielu instancji
<b>Konstruktor</b>	Inicjalizacja postaci w grze	Zapobieganie błędom początkowym
<b>Destruktor</b>	Zamykanie plików w edytorze tekstu	Automatyczne zarządzanie zasobami
<b>Metody</b>	Operacje na bazie danych (CRUD)	Enkapsulacja logiki biznesowej

Dziedziczenie pojedyncze i wielokrotne, klasy bazowe i pochodne, nadpisywanie metod.



## Dziedziczenie to mechanizm, który pozwala na tworzenie nowych klas na podstawie istniejących.

Umożliwia to ponowne wykorzystanie kodu, rozszerzanie funkcjonalności i budowanie hierarchii klas.



### 1. Klasы bazowe i pochodne

- **bazowa** (base class): **To klasа, z której dziedziczymy. Zawiera wspólne cechy i metody, które mogą być udostępnione klasom pochodnym.** Nazywana też klasą nadzczną (parent class) lub superklasą.
- **Klasа pochodna** (derived class): **To klasа, która dziedziczy z klasy bazowej. Może dodawać nowe pola, metody lub modyfikować istniejące.** Nazywana też klasą potomną (child class) lub podklasą.

Dziedziczenie definiujemy za pomocą składni : public NazwaKlasyBazowej (lub protected/private, ale najczęściej używa się public dla dostępu do elementów publicznych).

#### Przykład:

```
#include <iostream>

class Zwierze {
public:
    void jedz() {
        std::cout << "Zwierze je." << std::endl;
    }
};

class Pies : public Zwierze {
public:
    void szczekaj() {
        std::cout << "Pies szczeniak: Hau!" << std::endl;
    }
};

int main() {
    Pies mojPies;
```

```
    mojPies.jedz();
    mojPies.szczekaj();
    return 0;
}
```

W tym przykładzie *Pies* dziedziczy z *Zwierze*, więc ma dostęp do metody *jedz()*.

## 2. Dziedziczenie pojedyncze

Dziedziczenie pojedyncze oznacza, że klasa pochodna dziedziczy z **dokładnie jednej** klasy bazowej. To najprostsza i najbezpieczniejsza forma dziedziczenia w C++, unikająca komplikacji jak konfliktów nazw.



### Przykład:

```
class Pojazd {
public:
    void jedz() {
        std::cout << "Pojazd jedzie." << std::endl;
    }
};

class Samochod : public Pojazd {
public:
    void trąb() {
        std::cout << "Samochod trąbi: Beep!" << std::endl;
    }
};

int main() {
    Samochod mojSamochod;
    mojSamochod.jedz();
    mojSamochod.trąb();
    return 0;
}
```

Tutaj *Samochod* dziedziczy tylko z *Pojazd*.

### 3. Dziedziczenie wielokrotne



Dziedziczenie wielokrotne pozwala klasie pochodnej dziedziczyć z **więcej niż jednej klasy bazowej**. Jest to unikalne dla C++ (w porównaniu do np. Javy, gdzie jest zabronione). **Jednak może prowadzić do problemów**, takich jak "**diament śmierci**" (diamond problem), **gdy dwie klasy bazowe mają wspólną bazę**, co **powoduje duplikację dziedziczenia**. Aby to rozwiązać, używa się dziedziczenia **wirtualnego (virtual)**.



#### Przykład:

```
class Silnik {  
public:  
    void uruchom() {  
        std::cout << "Silnik uruchomiony." << std::endl;  
    }  
};  
  
class Kola {  
public:  
    void tocz() {  
        std::cout << "Kola sie tocza." << std::endl;  
    }  
};  
  
class Samochod : public Silnik, public Kola {  
public:  
    void jedz() {  
        uruchom();  
        tocz();  
        std::cout << "Samochod jedzie." << std::endl;  
    }  
};  
  
int main() {  
    Samochod mojSamochod;  
    mojSamochod.jedz();  
    return 0;  
}
```



## Przykład z problemem diamentu i rozwiązaniem:

```
#include <iostream>

class Zwierze {
public:
    void jedz() {
        std::cout << "Zwierze je." << std::endl;
    }
};

class Ptak : public Zwierze {}; // Bez virtual, aby nie było błędu należy dodać virtual

class Ssaki : public Zwierze {}; // Bez virtual, aby nie było błędu należy dodać virtual

class Nietoperz : public Ptak, public Ssaki {}; // Problem: dwie kopie Zwierze

int main() {
    Nietoperz mojNietoperz;
    mojNietoperz.jedz(); // Tutaj błąd kompilacji: ambiguous call to 'jedz()'
    return 0;
}
```

Bez virtual kompilator zgłosi błąd przy dostępie do jedz() w Nietoperz, bo nie wie, którą wersję wybrać. Z virtual dziedziczenie jest współdzielone.

### 4. Nadpisywanie metod (method overriding)

Nadpisywanie to mechanizm, w którym klasa pochodna definiuje na nowo metodę z klasy bazowej, zmieniając jej implementację. Aby to działało:

- Metoda w klasie bazowej musi być oznaczona jako **virtual**.
- Metoda w klasie pochodnej powinna mieć identyczną sygnaturę (nazwa, parametry, typ zwracany).
- Opcjonalnie użyj override w C++11+, aby kompilator sprawdził poprawność.

**Nadpisywanie umożliwia polimorfizm: obiekt klasy pochodnej może być traktowany jak obiekt bazowy, ale wywoła nadpiszaną metodę.**



## Przykład:

```
#include <iostream>

class Kształt {
public:
    virtual void rysuj() {
        std::cout << "Rysuje kształt (z klasy bazowej)." << std::endl;
    }
};

class Kolo : public Kształt {
public:
    void rysuj() override {
        std::cout << "Rysuje kolo (z klasy pochodnej)." << std::endl;
    }
};

int main() {
    Kształt* ptr = new Kolo(); // Polimorfizm
    ptr->rysuj(); // Wywoła wersję z Kolo: "Rysuje kolo."
    delete ptr;
    return 0;
}
```

Bez virtual wywołałaby się metoda z Kształt (overloading, nie overriding).

**Deklaracja wskaźnika:** Kształt\* ptr – Tworzy wskaźnik ptr typu Kształt\*. Oznacza to, że ptr może wskazywać na obiekt klasy Kształt lub dowolnej klasy pochodnej od Kształt (dzięki dziedziczeniu).

- **Alokacja pamięci:** new Kolo() – Używa operatora new, aby dynamicznie alokować pamięć dla nowego obiektu klasy Kolo. Kolo jest klasą pochodną od Kształt, więc obiekt Kolo zawiera wszystkie elementy Kształt plus swoje własne.
- **Przypisanie:** = new Kolo() – Wskaźnik ptr (typu Kształt\*) jest przypisywany do adresu nowo utworzonego obiektu Kolo. To jest dozwolone dzięki **upcastingowi** (konwersji w górę hierarchii dziedziczenia) – obiekt pochodny może być traktowany jak obiekt bazowy bez utraty informacji.

W rezultacie:

- ptr "widzi" obiekt jako Kształt, ale faktycznie pod spodem jest to obiekt Kolo.

- Bez polimorfizmu wywołałbyś metody z Kształt, ale dzięki niemu – metody nadpisane z Kolo.