

PRZEDMIOT: Elementy programowania

KLASA: 1i gr. 1

Lekcja 1,2

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

♦ 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 rejestry, adresy pamięci czy operacje bitowe.

Przykłady:

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

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 **wyświetlać dane na ekranie** (wyjście).
- W C++ realizuje się je głównie za pomocą **strumieni** z biblioteki `<iostream>`.

♦ Co zawiera `<iostream>`

1. Strumienie wejścia/wyjścia:

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

2. Funkcje i operatory związane ze strumieniami:

- `<<` – operator wyjścia
- `>>` – operator wejścia

3. Typy strumieniowe:

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

4. Manipulatory strumieniowe:

- `std::endl` – nowa linia + opróżnienie bufora
- `std::flush` – opróżnienie bufora strumienia
- `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

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

2. Zwracanie wartości typu `int`

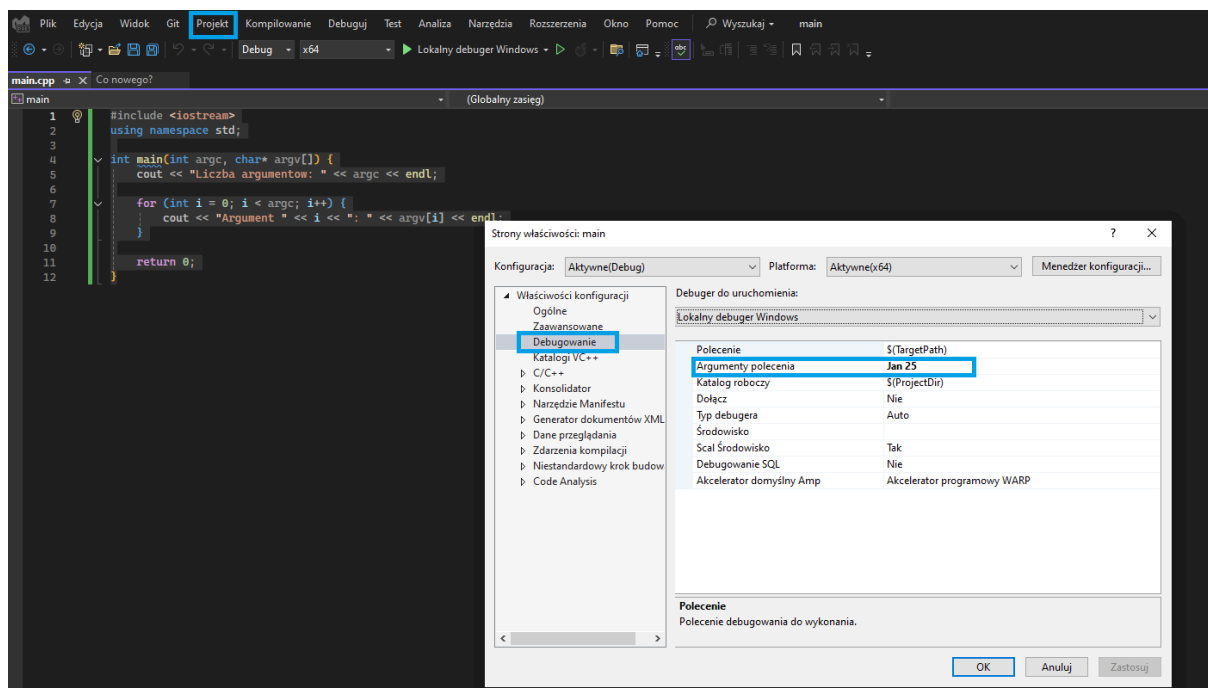
- o `int main()` oznacza, że funkcja zwraca liczbę całkowitą.
- o System operacyjny interpretuje tę wartość jako **kod zakończenia programu**:

- **0** → program zakończył się sukcesem
- **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
int	Liczby całkowite	0, 10, -5
short	Krótsze liczby całkowite	0, 100
long	Dłuższe liczby całkowite	1000, -5000
long long	Bardzo duże liczby całkowite	1000000000
unsigned	Liczby całkowite dodatnie tylko	0, 100
float	Liczby zmiennoprzecinkowe (pojedyncza precyzja, około 7 cyfr znaczących)	3.14, -0.5
double	Liczby zmiennoprzecinkowe (podwójna precyzja, około 15 cyfr znaczących)	3.14159
char	Pojedynczy znak	'a', 'Z', '5'
bool	Wartość logiczna	true, false

♦ 2. Typy złożone

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

♦ 3. Typy wskaźnikowe i referencje

Typ	Opis	Przykład
-----	------	----------

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

- w `struct` → domyślnie **public**
- w `class` → domyślnie **private**

2. Zastosowanie historyczne

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

3. Dziedziczenie

- w `struct` → domyślnie **publiczne**
- 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 wewnątrz 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 zagnieżdżonych 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:

- **Nagłówek** (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 wewnątrz funkcji nie wpływają na oryginalną zmienną.
- ☐ Domyślny sposób przekazywania w C++.

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

```

}
int main() {
    int a = 5;
    zwieksz(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 zwieksz(int& x) {
    x++;
    std::cout << "W funkcji: " << x << std::endl;
}
int main() {
    int a = 5;
    zwieksz(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 zwieksz(int* x) {
    (*x)++;
    std::cout << "W funkcji: " << *x << std::endl;
}
int main() {
    int a = 5;
    zwieksz(&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 zwieksz(int* tab, int rozmiar) {
    for (int i = 0; i < rozmiar; i++) {
        tab[i]++; // Modyfikacja elementów
    }
}

int main() {
    int liczby[3] = {1, 2, 3};
    zwieksz(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 kompilacji, 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) – konkatencja.

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  
  
    // Konkatencja  
    strcat(kopia, "!");  
    std::cout << "Po konkatencji: " << kopia << std::endl; // Wypisze: Witaj!  
  
    return 0;  
}
```

Wady:

- Ryzyko błędów (np. przepełnienie bufora).
- Ręczna obsługa pamięci.
- Konieczność pamiętania 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(pozycja, długość)`.
- **Wyszukiwanie:** `tekst.find(ciąg)` – zwraca pozycję ciągu lub `std::string::npos` jeśli nie znaleziono.
- **Zamiana:** `tekst.replace(pozycja, 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 osiągnie warunek bazowy (przypadek bazowy), który kończy rekurencję i pozwala na zwrócenie wyniku.

Jak działają funkcje rekurencyjne?

1. Warunek bazowy (base case):

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

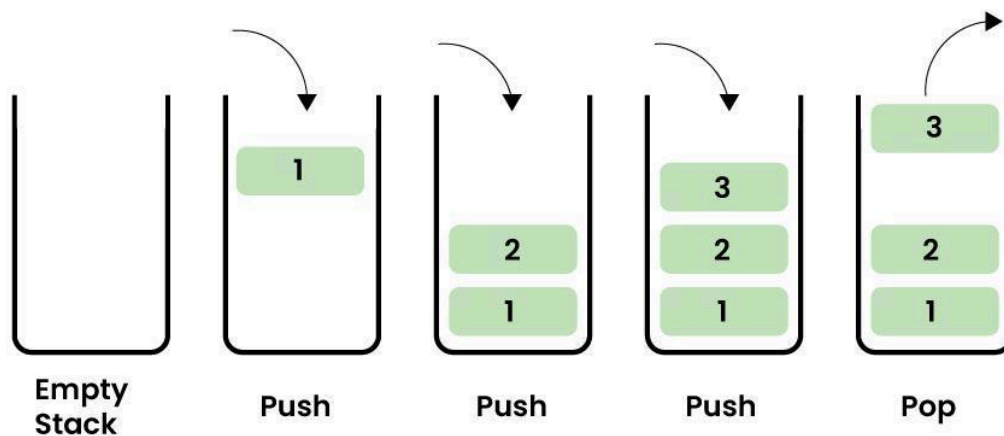
2. Krok rekurencyjny (recursive case):

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

3. Stos wywołań (call stack):

- Każde wywołanie funkcji rekurencyjnej jest zapisywane na stosie wywołań.
- 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

- **$\text{factorial}(1)=1 = 1,$**
- **$\text{factorial}(2)=2 \times 1 = 2$**
- **$\text{factorial}(3)=3 \times 2 = 6,$**
- **$\text{factorial}(4)=4 \times 6 = 24$**

Wynik w konsoli:

Podaj liczbe 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. Przepelnienie 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 - nie zrobiona bo zastępstwo

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 kwadratowych **{}**. Pola to zmienne wewnątrz 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; // Zagnieżdżona struktura Adres
};

int main() {
    Osoba anna;
    anna.imie = "Anna";
    anna.wiek = 25;
    anna.adres.miasto = "Warszawa"; // Dostęp do zagnieżdżonego 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 zagnieżdżoną strukturą działu (Dział { 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 wariancie. 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.



Programowanie obiektowe (OOP) w C++ to paradygmat, 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. Klasy 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:** Klasy 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 wlasciciel;

```



```

double saldo;

public: // Interfejs publiczny
    // Konstruktor – omówiony poniżej
    Konto(std::string nazwa, double poczatkowe_saldo) {
        wlasciciel = 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.wpłata(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 kopiujący. 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 wlasciciel;
    double saldo;

public:
    // Domyślny konstruktor
    Konto() : wlasciciel("Nieznany"), saldo(0.0) {} // Inicjalizacja listą

    // Parametryzowany konstruktor
    Konto(std::string nazwa, double poczatkowe_saldo) : wlasciciel(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, destruktory 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 destruktora
    // Wyjście: Destruktor: Pamięć zwolniona!
    return 0;
}
```



4. Metody



Metody to funkcje należące do klasy. Mogą być dostępne 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):

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

class Konto {
public:
    std::string wlasciciel;
    double saldo;

public:
    // Konstruktor
    Konto(const std::string& wlasciciel, double saldo_poczatkowe)
        : wlasciciel(wlasciciel), saldo(saldo_poczatkowe) {}

    void wypłata(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_wlasciciela() const {
        return wlasciciel;
    }

    // Dodatkowa metoda pomocnicza – pokazuje aktualne saldo
    double pobierz_saldo() const {
        return saldo;
    }
};

int main() {
    Konto konto("Jan", 1000.0);
    konto.wypłata(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
Klasa i obiekt	Modelowanie kont bankowych	Reużywalność kodu dla wielu instancji
Konstruktor	Inicjalizacja postaci w grze	Zapobieganie błędom początkowym
Destruktor	Zamykanie plików w edytorze tekstu	Automatyczne zarządzanie zasobami
Metody	Operacje na bazie danych (CRUD)	Enkapsulacja logiki biznesowej