

# C++

*compscicenter.ru*

*Башарин Егор*

*eaniconer@gmail.com*

# ЛЕКЦИЯ II

Fundamentals

# ТИП

- свойство сущностей (функции, объектов, выражений)
- определяет множество операций над сущностями
- задает семантику последовательности битов

# ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ ТИПЫ

- `void` [обсудили]
- `std::nullptr_t` [обсудили]
- `sizeof` [обсудили]
- арифметические типы

# BOOLEAN

- Тип: `bool`
- Значения: `true` | `false`
- `sizeof(bool) >= 1`

# INTEGER TYPES

- Тип: `int`
- Модификаторы:
  - Знаковость: `signed`, `unsigned`
  - Размер: `short`, `long`, `long long`

*при использовании модификатора  
`int` может быть опущен*

*`signed` используется по умолчанию*

# INTEGER TYPES

```
// Width in bytes by C++ standard:  
sizeof(short int) == sizeof(short) >= 2  
  
sizeof(int) >= 2  
  
sizeof(long int) == sizeof(long) >= 4  
  
sizeof(long long int) == sizeof(long long) >= 8
```

- Знаковость не влияет на размер
- Связь с моделью данных: LP32, ILP32, LLP64, LP64

# FIXED WIDTH INTEGER TYPES

```
// Требуется гарантия размера типа  
#include <cstdint>
```

```
// signed  
int8_t i8;    // -128..127  
int16_t i16;  // -32768..32767  
int32_t i32;  
int64_t i64;
```

```
// unsigned  
uint8_t ui8;   // 0..255  
uint16_t ui16; // 0..65535  
uint32_t ui32;  
uint64_t ui64;
```

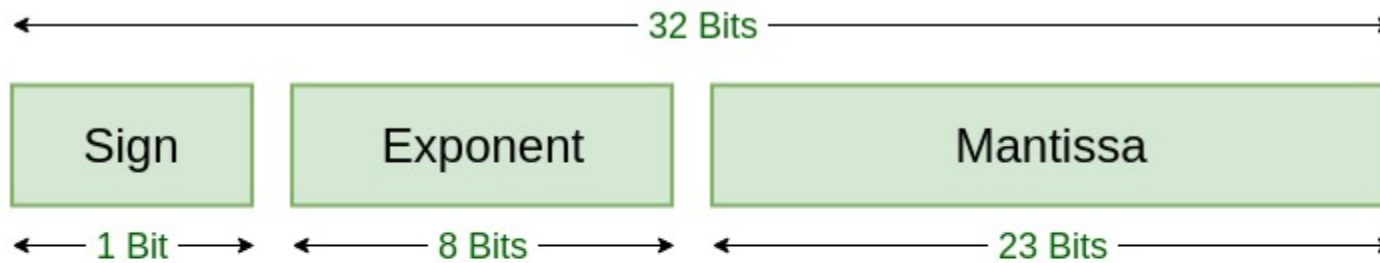


# FLOATING POINT TYPES

- `float`
- `double`
- `long double`

Special values: `+INF`, `-INF`, `-0.0`, `NaN`

# FLOAT



Single Precision  
IEEE 754 Floating-Point Standard

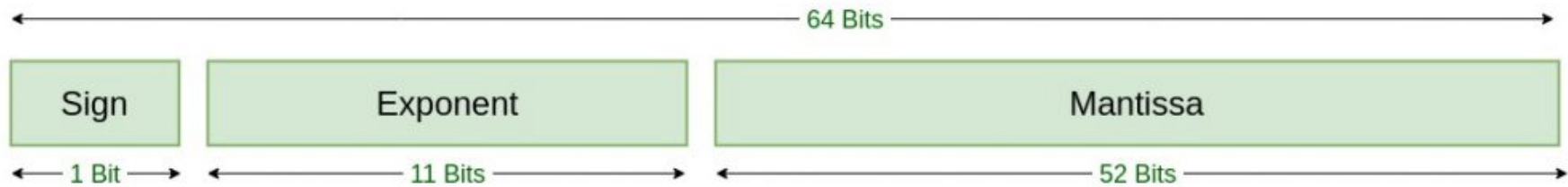
play with bits

# FLOAT

```
dec to bin:      4.5 -> 100.1  
normalization:  1.001 * 2^2
```

```
mantissa:                                001  
(biased) exponent: 127 + 2 -> 10000001
```

# DOUBLE



Double Precision  
IEEE 754 Floating-Point Standard

# LONG DOUBLE

[Read wiki](#)

# CHARACTER TYPES

- `char`
- `signed char`
- `unsigned char`
- `wchar_t`
- `char16_t` (C++11)
- `char32_t` (C++11)
- `char8_t` (C++20)

# CHARACTER TYPES

*char, unsigned char,  
signed char — разные типы*

```
#include <iostream>
#include <type_traits>

int main()
{
    std::cout
        << std::is_same_v<char, unsigned char>
        << std::is_same_v<char, signed char>;
}

// Output: 00
```

# char

- эффективное представление символа (текста)
- знаковость зависит от платформы:
  - unsigned на ARM, PowerPC
  - signed на x86, x64
- `sizeof(char) == 1`



# unsigned char

- используется для побайтового представления объекта в памяти

# UTF

- `wchar_t` - UTF-16 on Windows
- `char16_t` - UTF-16
- `char32_t` - UTF-32
- `char8_t` - UTF-8

# СВОЙСТВА АРИФМЕТИЧЕСКИХ ТИПОВ

`std::numeric_limits<T> из <limits>`

```
#include <limits>
```

```
char maxChar = std::numeric_limits<char>::max();  
double minDouble = std::numeric_limits<double>::min();
```

# REFERENCES

[en.cppreference.com/w/cpp/language/types](https://en.cppreference.com/w/cpp/language/types)

[en.cppreference.com/w/cpp/types/is\\_fundamental](https://en.cppreference.com/w/cpp/types/is_fundamental)

[en.cppreference.com/w/cpp/types/numeric\\_limits](https://en.cppreference.com/w/cpp/types/numeric_limits)

# ЛИТЕРАЛЫ

литерал – запись в исходном коде, представляющая собой фиксированное значение определенного типа.

```
'a'           // char

10            // int
20u   20U     // unsigned int
10L   10l     // long
10UL  10ul    // unsigned long

12.2f         // float
12.2          // double

true false   // bool

"abcd";      // c-строка

nullptr;     // nullptr_t
```

# ОПЕРАТОРЫ

# СРАВНЕНИЕ

```
int a = getA();  
int b = getB();
```

`a == b;`

`a != b;`

`a < b; a > b;`

`a <= b; a >= b;`

# АРИФМЕТИКА

```
int a = getA();  
int b = getB();
```

```
+a;  
-a;
```

```
a + b; a - b; a * b; a / b; a % b;
```

```
// bitwise  
~a;      // NOT  
a & b;   // AND  
a | b;   // OR  
a ^ b;   // XOR
```

```
a << b; a >> b; // SHIFT
```



# ПРИСВАИВАНИЕ

```
int a = getA();  
int b = getB();
```

```
a = b;
```

```
a += b; a -= b; a *= b; a /= b; a %= b;
```

```
a &= b; a |= b; a ^= b;
```

```
a <<= b; a >>= b;
```

# ИНКРЕМЕНТ, ДЕКРЕМЕНТ

```
int a = 10;
```

```
// prefix
```

```
++a;
```

```
--a;
```

```
// postfix
```

```
a++;
```

```
a--;
```

# PREFIX VS POSTFIX

```
int a = 10;  
int b = a++; // postfix  
assert(a == 11);  
assert(b == 10);
```

```
int c = 10;  
int d = ++c; // prefix  
assert(c == 11);  
assert(d == 11);
```

# LOGIC

```
bool a = getA();  
bool b = getB();  
  
bool c = !a;  
bool d = a && b; // Short-circuit evaluation  
bool e = a || b; // Short-circuit evaluation
```

# POINTERS

```
int main() {  
    double pi = 3.1415;  
  
    double* ptrToPi = &pi;  
}
```

# POINTER VALUES

- pointer to object/function
- null pointer
- invalid pointer

# POINTER TO OBJECT

Представляет адрес первого байта памяти, в которой расположен объект

```
int object = 3;

int* ptr = &object // address-of operator

*ptr = 4; // indirection operator

assert(object == 4);

// * see also:
// https://en.cppreference.com/w/cpp/memory/addressof
```

# POINTERS TO VOID

```
int i = 1;

int* pi = &i;

void* vi = pi; // implicit conversion from any type

int* pi2 = static_cast<int*>(vi); // explicit cast required
```



# NULL POINTERS

- Специальное значение, присущее указателю любого типа
- Используется, чтобы указать на отсутствие объекта
- Разыменовывание ведет к UB

# INVALID POINTERS

Указатель может стать недействительным, если он указывает на локальный объект, который был уничтожен.

```
int* makeInvalidPtr() {  
    int i = 0;  
    return &i;  
}  
  
void f() {  
    int* ptr = makeInvalidPtr(); // invalid pointer  
}
```

# КОНСТАНТНОСТЬ

```
const int i = 32;  
i = 10; // error: cannot assign to variable
```

# КОНСТАНТНОСТЬ И УКАЗАТЕЛИ

```
int i = 32;  
  
int* p = &i; // pointer to int  
  
int j = 1;  
p = &j;      // OK  
*p = 100;    // OK
```

# КОНСТАНТНОСТЬ И УКАЗАТЕЛИ

```
int i = 32;  
  
const int* p = &i; // pointer to const int  
  
int j = 1;  
p = &j;           // OK  
*p = 100;         // error
```

# КОНСТАНТНОСТЬ И УКАЗАТЕЛИ

```
int i = 32;  
  
int* const p = &i; // const pointer to int  
  
int j = 1;  
p = &j;           // error  
*p = 100;         // OK
```

# КОНСТАНТНОСТЬ И УКАЗАТЕЛИ

```
int i = 32;  
  
const int* const p = &i; // const pointer to const int  
  
int j = 1;  
p = &j;           // error  
*p = 100;         // error
```

# КОНСТАНТНОСТЬ И УКАЗАТЕЛИ

*Все, что слева от \* относится к  
типу*

*Все, что справа от \* относится к  
указателю*



# МАССИВЫ

- Непрерывная последовательность объектов определенного типа:  $T \ a[N]$
- индексация от 0 до  $N-1$  с помощью `operator[]`

```
int arr1[10]; // not initialized
int arr2[3] = {1, 2, 3};
int arr3[3] = {}; // init with zeros
int arr4[] = {1, 2, 3};

int a = arr[0]; // subscript operator

int mat[3][2] = {{1,1}, {1,1}, {1,1}}; // multidimensional
int b = mat[0][0]; // subscript operator
```

# sizeof

```
int arr3[3] = {};  
assert(sizeof(arr3) == 3 * sizeof(int));
```

```
int arr4[] = {1, 2, 3};  
assert(sizeof(arr4) == 3 * sizeof(int));
```

# ARRAYS AND POINTERS

Array-to-pointer decay

```
int a[3] = {1, 2, 3};  
int* p = a; // implicit cast
```

# C-СТРОКИ

*`const char*` - тип строкового  
литерала*

```
const char* hello = "hello"; // immutable string
```

# C-СТРОКИ

```
const char hello[] = "hello";  
std::cout << sizeof(hello); // what is expected?
```

# C-СТРОКИ

```
const char hello[] = "hello";
```

```
// lifehack: compilation error to get out the type
```

```
hello = 3;
```

```
// error: cannot assign to variable 'hello'
```

```
// with const-qualified type 'const char [6]'
```

# C-СТРОКИ

```
const char* hello = "hello";
```

*C-строки имеют терминирующий  
нуль \0*

*Чтобы найти длину строки, нужно  
посчитать количество символов до  
\0*

# C-СТРОКИ

```
char hello[] = "hello"; // mutable string is legal?
```



# АРИФМЕТИКА С УКАЗАТЕЛЯМИ

```
int arr[100]{};
int* p = arr;    // p points to arr[0]

// adding an integer
int* q = p + 2;   // q points to arr[2]
int* s = 4 + p;   // s points to arr[4]

// subtract a number
int* a = s - 2;   // a points to arr[2]

// Undefined behavior
int* ub1 = p + 1000; // out of arr
int* ub2 = p - 1;    // out of arr
```

# АРИФМЕТИКА С УКАЗАТЕЛЯМИ

```
int arr[20]{};
const int I = 3;
const int J = 10;
int* p = arr + I;
int* q = arr + J;
```

```
ptrdiff_t diff1 = p - q; // I - J
ptrdiff_t diff2 = q - p; // J - I
```

```
// ptrdiff_t - signed integer type (e.g.: long)
```

```
/* Undefined behavior:
```

1. `p` and `q` указывают на объекты из разных массивов
2. результат разности не помещается в `ptrdiff_t`