

Déduction des types des paramètres

Martin Morterol

3 mars 2017

Sommaire

1 Pourquoi ?

2 Prérequis

3 Dédution de type

Cas d'utilisations :

- Le premier est celui annoncé dans le résumé du talk.
Stocker une fonction passée en tant que `template` dans une `std::function`.
- Le deuxième est faire un message d'erreur propre lors d'un mauvais passage de fonction.

Contexte : Un petit jeu en 2D.

- Une carte est un conteneur (comme `vector`, `map...`).
- On peut donc l'utiliser dans un *rang-based for loop*.

Problème :

- Une carte contient des `std::reference_wrapper<Case>`.
- Je n'ai pas envie que l'utilisateur connaisse ma structure interne ni qu'il en dépende.
- Je n'ai pas envie d'écrire `.get()` à chaque fois.
- J'ai envie de me faire plaisir ça sert à ça les projets perso :)

Solution : Je crée mon itérateur maison que j'appelle `FoncteurIterator`.

Exemple : iterator.cpp

Exemple : itérateurFoncteur.hpp

Problème :

- Pour utiliser un `std::function<>` J'ai besoin du type de retour du foncteur et du type du paramètre.
- Je ne voulais pas juste utiliser "FoncteurTemplate foncteur" (bien que ça soit la seule solution valide en C++14) pour me forcer à utiliser des choses que je ne connaissais pas.

Solution :

- Solution Ok mais moche :

```
FoncteurIterator< IteratorTemplates ,  
                FoncteurTemplate , typeRetour , typeParam >
```

- Trouver un moyen de déduire `typeRetour` et `typeParam` directement de `FoncteurTemplate`.

Pour la deuxième application :

Problème :

- Les erreurs des méthodes attendant un "callable" sont vites moches.
- Exemple avec `std::find_if`.

Solution :

- Encapsuler `std::find_if`.
- Trouver un moyen de faire de `static_assert` sur le type de retour et les paramètres.

Les messages, dans ce cas, ne sont pas horribles mais l'amélioration des messages d'erreur est toujours un plus, surtout en méta-programmation.

Sommaire

1 Pourquoi ?

2 Prérequis

- La spécialisation
- SFINAE
- Outils utiles
- Écrire un type_trait
- Remarques

3 Dédution de type

Sommaire

1 Pourquoi ?

2 Prérequis

- La spécialisation
- SFINAE
- Outils utiles
- Écrire un type_trait
- Remarques

3 Dédution de type

La spécialisation (partielle ou non) est le fait de, pour une structure, spécifier une partie (ou tous) des types. Dans ce cas le compilateur choisit la structure la plus spécialisée.

```
template< class T > struct is_pointer_helper
    : std::false_type {};
template< class T > struct is_pointer_helper<T*>
    : std::true_type {};
```

source du code : [cppreference](#)

Si la structure a des types par défaut ils sont déduits avant de regarder quelle structure est la plus spécialisée.

```
template <class T, class U = int >
struct demo { constexpr static int value = 0 ;};

template<class T>
struct demo <T,int> {constexpr static int value = 1;};

template<class T>
struct demo <T,void> {constexpr static int value = 2;};

cout << demo<std::string>::value << endl;      //
cout << demo<int,int>::value << endl;           //
cout << demo<int,void>::value << endl;          //
cout << demo<int,std::string>::value << endl;   //
```

Si la structure a des types par défaut ils sont déduits avant de regarder quelle structure est la plus spécialisée.

```
template <class T, class U = int >
struct demo { constexpr static int value = 0 ;};

template<class T>
struct demo <T,int> {constexpr static int value = 1;};

template<class T>
struct demo <T,void> {constexpr static int value = 2;};

cout << demo<std::string>::value << endl;           // 1
cout << demo<int,int>::value << endl;                // 1
cout << demo<int,void>::value << endl;               // 2
cout << demo<int,std::string>::value << endl;        // 0
```

Sommaire

1 Pourquoi ?

2 Prérequis

- La spécialisation
- **SFINAE**
- Outils utiles
- Écrire un `type_trait`
- Remarques

3 Dédution de type

- *Substitution failure is not an error* : Si on arrive pas à résoudre la déclaration, on l'ignore.
 - ▶ Pour les structures : Dans les type `template` et les types de spécialisation.
 - ▶ Pour les fonctions : Dans les types `template`, les arguments, et le type de retour.
- Exemple : `sfinae.cpp`

Sommaire

1 Pourquoi ?

2 Prérequis

- La spécialisation
- SFINAE
- **Outils utiles**
- Écrire un type_trait
- Remarques

3 Dédution de type

`decltype` : permet de retourner le type d'une expression, ça saute pas forcément au yeux comme ça, mais c'est génial !

```
int a = 4 ;
decltype(a) b = 6; // a est un int
decltype(monObjet.maMethode()) k;

template <
    class T,
    class U = decltype(T().begin()),
    class W = decltype(T().end())
>
....
```


`std::declval` : répond au problème suivant : Si on veut connaître le type de retour d'une méthode donc doit faire un `decltype` sur l'appel de la méthode. Mais comment faire lorsque le type n'est pas *default constructible* ?

```
class W = decltype(T().end()) // marche si T() est valide
class W = decltype(std::declval<T>().end()) // marche.
```

`std::enable_if` : `enable_if<false>::type` n'existe pas et `std::enable_if<true>::type` existe. `enable_if` prend un deuxième argument optionnel qui donne le type de "`::type`", par défaut il vaut `void`.

`std::is_same` : `is_same<T,U>::value` vaut vrai si `T==U` et faux sinon.

Sommaire

1 Pourquoi ?

2 Prérequis

- La spécialisation
- SFINAE
- Outils utiles
- **Écrire un type_trait**
- Remarques

3 Dédution de type

- Hériter de `std::true_type` ou `std::false_type` nous permet de déclarer rapidement un
constexpr `static bool value=true/false`;
- On a tout ce qui nous faut !

Exemple : `traits.cpp`

Sommaire

1 Pourquoi ?

2 Prérequis

- La spécialisation
- SFINAE
- Outils utiles
- Écrire un type_trait
- **Remarques**

3 Dédution de type

Ce code ne marche pas :
Pourquoi ?

```
template< class T,
          class U = typename std::enable_if
                        < is_container<T>::value>::type>
void foo (const T& t) {
    std::cout << "je match les conteneurs" << std::endl;
}

template< class T,
          class U =  typename std::enable_if
                        < !is_container<T>::value>::type>
void foo (const T& t) {
    std::cout << "je match pas les conteneurs" << std::endl;
}
```

Ce code ne marche pas :

error: redefinition of `template<class T, class U> void foo(const T&)`

```
template< class T,
          class U = typename std::enable_if
                        < is_container<T>::value>::type>
void foo (const T& t) {
    std::cout << "je match les conteneurs" << std::endl;
}
template< class T,
          class U =  typename std::enable_if
                        < !is_container<T>::value>::type>
void foo (const T& t) {
    std::cout << "je match pas les conteneurs" << std::endl;
}
```

Ce code marche, mais le passage à l'échelle est mauvais :/

```
template< class T,
          class U = typename std::enable_if
                        < is_container<T>::value>::type>
void foo (const T& t) {
    std::cout << "je match les conteneurs" << std::endl;
}

template< class T,
          class U =   typename std::enable_if
                        < !is_container<T>::value>::type,
          class V = void > // <-- +1 ligne par surcharge
void foo (const T& t) {
    std::cout << "je match pas les conteneurs" << std::endl;
}
```

Celui la marche, passe à l'échelle, mais la lecture du type de retour est moins directe.

```
template< class T >
typename std::enable_if<
    is_container<T>::value, void >::type
//      Le vrais type est la --^^
foo (const T& t) {
    std::cout <<"je_match_les_conteneurs"<< std::endl;
}
template< class T >
typename std::enable_if<
    ! is_container<T>::value , void >::type
foo (const T& t) {
    std::cout<<"je_match_pas_les_conteneurs"<<std::endl;
}
```


On peut aussi utiliser un paramètre par défaut, en utilisant un pointeur que l'on initialise à null.

```
template < class T>
void foo (const T&, typename std::enable_if<
    is_container<T>::value>::type* = nullptr) {
    std::cout <<"je_match_les_conteneurs"<< std::endl;
}
```

```
template < class T>
void foo (const T&, typename std::enable_if<
    !is_container<T>::value>::type* = nullptr) {
    std::cout <<"je_match_pas_les_conteneurs"<< std::endl;
}
```

Et enfin on peut utiliser du type dispatching :

```
template < class T>
void foo (T&& t , std::true_type  )
{
    std::cout<<"je_match_les_conteneurs"<<std::endl;
}

template < class T>
void foo (T&& t , std::false_type  )
{
    std::cout<<"je_match_pas_les_conteneurs"<<std::endl;
}

template < class T>
void foo (T&& t) {
    foo(std::forward<T>(t), is_container<T> ());
}
```

Fonction d'aide

On peut simplifier l'écriture du code utilisateur au niveau du type de retour ou grâce à la déduction automatique du type.

```
decltype(typeRetour(lambda))  
vs  
decltype(getInformationParam(lambda))::type::  
                                     result_type::value  
vs  
type_result<decltype(lambda_test)>
```

Le dernier utilise les usings template, c'est sans doute le plus simple lorsqu'un utilise une classe "callable".

```
decltype(typeRetour<structParenthese>())  
vs  
type_result<structParenthese>
```

Sommaire

1 Pourquoi ?

2 Prérequis

3 Dédution de type

On stocke simplement les informations que l'on veut

```
template<class ReturnType, class ... Args>
struct informationParamParamFactorisation{
    constexpr static size_t arity = sizeof...(Args);
    using result_type = ReturnType;
    template <size_t indice>
    struct arg_type_{
        static_assert((indice < arity ), "msg d'erreur");
        using type= typename std::tuple_element<indice,
            std::tuple<Args...>>::type;
    };
    template <size_t i> using arg_type =
        typename arg_type_<i>::type;
};
```

On utilise le fait que les fonctions templates les plus spécialisées ont la priorité.

```
template <class T> struct informationParam

template <typename ClassType, typename ReturnType,
        typename... Args>
struct informationParam<ReturnType(ClassType::*)
        (Args...)>

template <typename ClassType, typename ReturnType,
        typename... Args>
struct informationParam<ReturnType(ClassType::*)
        (Args...) const>

template < typename ReturnType, typename... Args>
struct informationParam<ReturnType(*) (Args...)>
```

Maintenant on prend soin de nos utilisateurs en mettant des erreurs claires.

```
template <class... T>
class ERREUR;
template <class T>
struct informationParam{
    struct IsNotACallable {};
    ERREUR<T, IsNotACallable> erreur;
};
vs
template <class T>
struct informationParam{
    static_assert(
        std::is_same<T, T>::value && false,
        "L'argument template n'est pas callable"
    );
};
```

Si on résume, ça nous donne : paramInfo.hpp

La fonction principale, avec deux écritures en fonction de ce qui est le plus simple pour l'utilisateur.

```
template<size_t nb, class T>  
constexpr typename decltype(getInformationParam(  
    std::declval<T>()))::type::template arg_type<nb>  
    typeParam(T fonction );
```

```
template<size_t nb, class T>  
constexpr typename decltype(getInformationParam(  
    std::declval<T>()))::type::template arg_type<nb>  
    typeParam();
```

Et puisque que ça me coûte rien je fais le même avec le type de retour.

```
template<class T>
constexpr typename decltype(getInformationParam(
    std::declval<T>()))::type::result_type
typeRetour(T fonction );
```

```
template<class T>
constexpr typename decltype(getInformationParam(
    std::declval<T>()))::type::result_type
typeRetour( );
```

Puisqu'on est chaud on peut regarde l'application au notre

`std::find_if`

source : main.cpp

Questions ?