

C++ in Übersichten

Material zum C++ Kurs

Maximilian Starke
Student der TU Dresden
Fakultät Informatik

9. April 2017

Vorwort

Dieses Skript **C++ in Übersichten** enthält Material zum C++ Kurs, den ich im Sommersemester 2017 halte (ifsr.de/kurse) Das Skript wird parallel zum Kurs erstellt und erweitert. Es besteht daher momentan noch als Entwurf.

Das Skript dient vordergründig als Nachschlagewerk für den C++ Kurs und besteht im Wesentlichen aus vier Kapiteln zu Einrichtung, Datentypen, strukturierter Programmierung und Randfeatures. Dabei wurde in erster Linie eine Einteilung nach logischen Zusammenhängen der Sprache C++ angestrebt, zweitrangig nach pädagogisch sinnvoller Reihenfolge. Das stellt mehr oder weniger eine hinreichende und zugleich notwendige Bedingung für die parallele Abarbeitung von Kapitel 2 und 3 dar, da Kenntnisse über Datentypen und Mechanismen strukturierter Programmierung an vielen Stellen wieder eine Einheit bilden und ineinander greifen.

Inhaltsverzeichnis

1	Einrichtung	3
1.1	ISO C++	3
1.1.1	Allgemeines	3
1.1.2	Versionen	3
1.2	Dateien in einem C++ Projekt	4
1.3	Compiler	5
1.4	IDEs	6
1.4.1	JA oder NEIN	6
1.4.2	IDEs im Überblick	6
1.5	Referenzen	6
1.6	The Hello World	11
1.6.1	Das erste kleine Programm	11
1.6.2	Ein paar Werkzeuge	11
1.6.3	Programmierstil	12
2	Datentypen in C++	13
2.1	primitive Datentypen	13
2.1.1	Die Datentypen	13
2.2	Einige Operatoren	14
2.3	Casts	14
2.4	Zusammengesetzte Datentypen	14
2.4.1	Arrays	14
2.4.2	Records und Klassen	14
2.4.3	Containerklassen	14
2.5	Klassen	14
2.5.1	Konstruktoren	14
2.5.2	Vererbung	14
2.5.3	Polymorphie	14
3	Strukturierte Programmierung	15
3.1	Kontrollstrukturen	15
3.2	Funktionen	15
3.3	Operatoren	15
3.4	Modularisierung	15
4	Zusätzliche Features	16
4.1	Templates	16
4.2	Exceptions	16
4.3	Multithreading	16

Kapitel 1

Einrichtung

1.1 ISO C++

1.1.1 Allgemeines

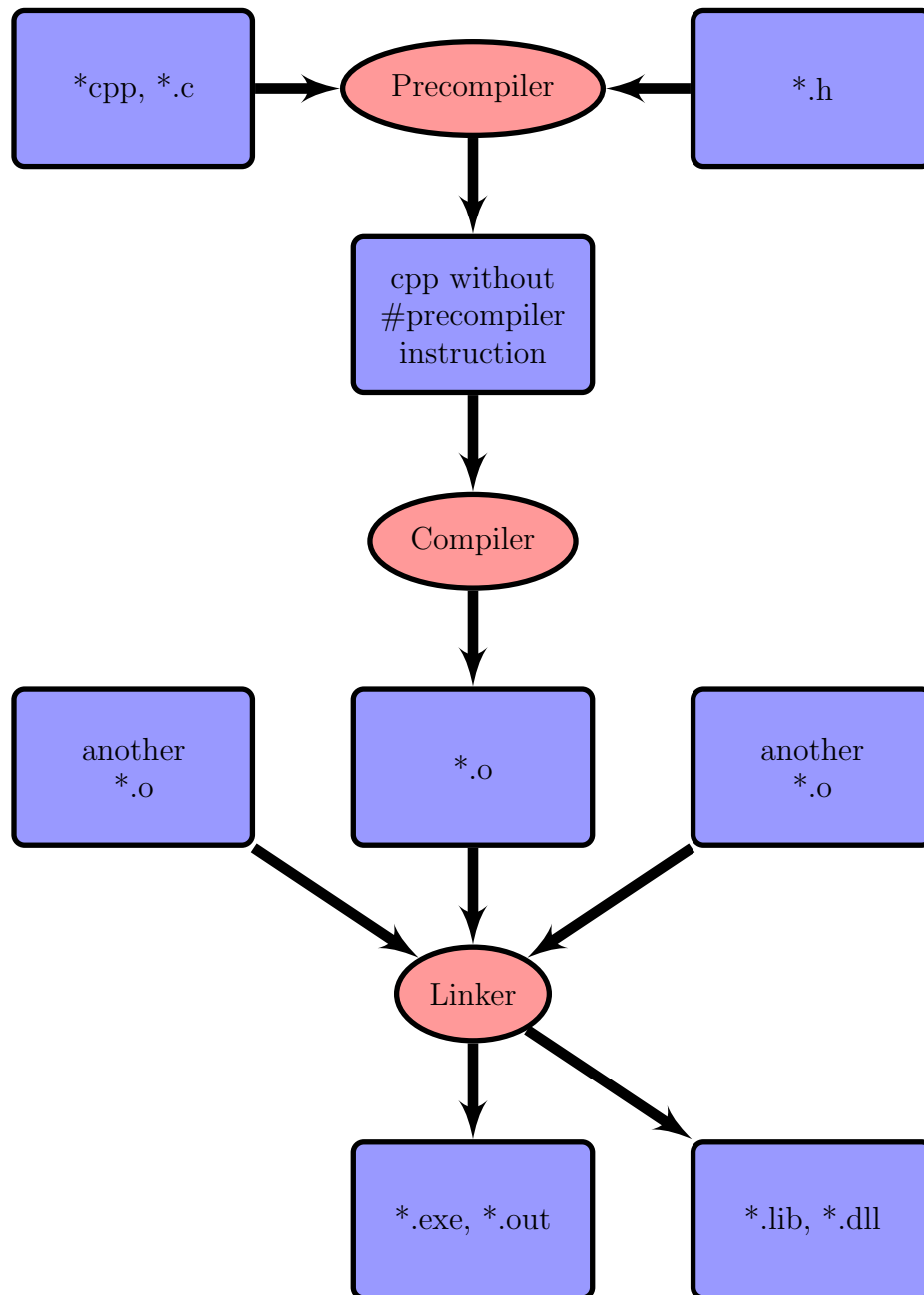
- ab 1979 von Bjarne Stroustrup bei AT&T entwickelt als Erweiterung der Programmiersprache C
- später von ISO genormt
- effizient und schnell - Schnelligkeit eines der wichtigsten Designprinzipien von C++
- hohes Abstraktionsniveau u.a. durch Unterstützung von OOP
- ISO Standard beschreibt auch eine Standardbibliothek
- C++ ist **kein** echtes Superset von C (siehe stackoverflow.com, ...)
- C++ ist (wie C) **case sensitive**
- Paradigmen:
 - **generisch** (durch Benutzung von Templates, automatische Erstellung multipler Funktionen für verschiedene Datentypen)
 - **imperativ** (Programm als Folge von Anweisungen, Gegenteil von deklarativ siehe Haskell und Logikprogrammierung)
 - **objektorientiert** (Klassen, Objekte, Vererbung, Polymorphie, Idee: Anlehnung an Realität)
 - **prozedural** (Begriff mit verschiedenen Bedeutungsauffassungen, Unterteilung des Programms in logische Teilstücke (Prozeduren), die bestimmte Aufgaben / Funktionen übernehmen)
 - **strukturiert** (prozedural und Teilung in Sequenz, Verzweigung, Wiederholung, ...)
 - **funktional** (ab C++11, Definitionsskleinkram, siehe Wikipedia, Programm als verschachtelter [...] Funktionsaufruf organisierbar, eher typisch für Haskell o.ä.)

1.1.2 Versionen

- C++98
- C++03
- C++11
 - wesentliche Neuerungen. Einführung von `constexpr`, Elementinitialisierer, ... Neue Bedeutung des Schlüsselworts `auto` `#` Referenzen ergänzen
- C++14
 - aufweichung der `constexpr` Bedingungen.
- C++17
 - soll 2017 vollendet werden.

1.2 Dateien in einem C++ Projekt

Dateiendung	Bezeichnung	Inhalt
(* .cpp) (* .cc)	Quelldatei	Funktionsimplementation, Klassenimplementation, Berechnungen bzw. eigentliche Arbeit erledigen
(* .h)	Headerdatei	Funktionsdeklaration, Klassendefinition, Bezeichner öffentlich bekannt machen
(* .o)	Objektdatei	Objektcode (Maschinencode) einer Übersetzungseinheit
(* .exe) (* .out)	ausführbare Datei	fertiges Programm
(* .sln) (* .pro) (* .vcxproj)	"Projektdatei"	IDE Einstellungen (oder ähnliches) IDE-spezifische Namen und Verwendung
(* .res)	Ressourcendatei	multimediale Inhalte



1.3 Compiler

Compiler	Plattform
GCC/g++	Windows, Linux, Mac, Unix-like
Clang	Unix-like, Mac, Windows, Linux
Intel-C++	Linux, Windows, Mac
VC++	Windows

Das nun folgende Listing zeigt, wie ein C++ Quellcode, der als Datei vorliegt, „per Hand“ mit Kommandozeile unter Nutzung des Compilers (hier g++) übersetzt werden kann. Beim Aufruf des Compilers wurden hier noch einige Flags gesetzt, nämlich `-Wall`, um **sinnvolle Warnungen** ausgeben zu lassen, und `-pedantic`, um **vom C++ Standard geforderte Warnungen** erscheinen zu lassen. Außerdem wurde der C++ Standard (Version) gesetzt.

Nutzung von g++ mittels Powershell

```
PS A:\> cd .\example\
PS A:\example> ls

Verzeichnis: A:\example

Mode                LastWriteTime         Length Name
----                -
-a----            02.04.2017    08:38             87 hello_world.cpp

PS A:\example> type .\hello_world.cpp
#include <iostream>

int main(){
    std::cout << "Hello World";
    return 0;
}

PS A:\example> g++ -o programm hello_world.cpp -Wall -pedantic -std=c++11
PS A:\example> ls

Verzeichnis: A:\example

Mode                LastWriteTime         Length Name
----                -
-a----            02.04.2017    08:38             87 hello_world.cpp
-a----            02.04.2017    09:12          48650 programm.exe

PS A:\example> .\programm.exe
Hello World
PS A:\example>
```

Eine kleine Anmerkung zu Bezeichnungen, die mit Compilern zu tun haben, möchte ich an dieser Stelle noch loswerden, da hier immer eine kleine Verwechslungsgefahr besteht. Die **GCC** (*GNU Compiler Collection*) ist eine Compilersammlung mit Compilern zu C, C++ und einigen weiteren. Dagegen ist der **gcc** (klein geschrieben) der C-Compiler der Sammlung und **g++** der C++-Compiler.

Um auf Ihrem Betriebssystem einen C++ Compiler zum Laufen zu bringen, haben Sie meist verschiedenste Möglichkeiten.

Um unter **Linux** GCC zu nutzen, müssen lediglich die entsprechenden Pakete installiert werden, meist ist die GCC sogar schon vorinstalliert.

Unter **Windows** kann man den von Microsoft bereitgestellten Visual C++ Compiler verwenden, i.d.R. in Verbindung mit einer Installation von Visual Studio (eine IDE für u.a. C++). Die zu installierenden Kompo-

nenten bei Visual Studio kann man selbst beim Installationsprozess auswählen, i.A. ist der Speicherverbrauch jedoch relativ groß. Wer auf eine speicherschonende Variante zurückgreifen will oder muss, dem empfehle ich MinGW - eine Portierung der GCC aus dem Hause Linux für Windows. Planen Sie früher oder später Qt-Creator als eine C++-IDE zu installieren, dann können Sie sich eine extra Installation von MinGW im Vorhinein sparen, da Qt-Creator MinGW bereits mitinstalliert. Sofern mit der Kommandozeile direkt auf g++ zugegriffen werden soll, ist es unter Windows i.d.R. erforderlich den Pfad der MinGW-Binaries der Systemvariablen PATH hinzuzufügen.

1.4 IDEs

1.4.1 JA oder NEIN

ohne IDE	mit IDE
Compiler, Linker über Shell bedienen Texteditor evtl. make + makefile Dokumentationen	Projekteinstellungen & Buttons in IDE integriert automatisch generiertes makefile geordneter Menübaum
Einarbeitungszeit (??) für kleine und mittelgroße Projekte	Einarbeitungszeit (??) kleine, mittlere und große Projekte

1.4.2 IDEs im Überblick

IDE	Plattform	Anmerkungen
Eclipse, Netbeans Qt SDK Code::Blocks	Java (JVM) WIN, Linux, Mac WIN, Linux, Mac	in und für Java geschrieben, unterstützt auch C++ bringt umfangreiches Qt-Framework mit für GUIs u.v.m.
Visual Studio	Windows	kostenfreie B-Version für den Hausgebrauch: VS Community 2017, sehr umfangreich (Refactoring Tools, Debugger, Laufzeitanalyse, Frameworks wie MFC, ATL, WTL) und damit auch speicherintensiv, zu installierende Features wählbar, benutzt eigenen MS VC++ Compiler
Orwell DEV-C++	Windows	
Geany	Linux, WIN	schlichter Texteditor mit Syntaxhighlighting und diversen Buttons für Compilerausführung, Logausgabe
KDevelop	Linux, WIN	#
Anjuta	Linux	#
XCode	MacOS	„hauseigene“ IDE von Apple

Auf den Seiten 7 bis 10 finden sich Screenshots einiger IDEs.

1.5 Referenzen

- Buch:
 - Wolf, Jürgen: C++ - Das umfassende Handbuch. Rheinwerk Computing
- Websites:
 - <http://en.cppreference.com/w/>
 - <http://www.cplusplus.com/reference/>

Es gibt auch offline Versionen der Referenzen.

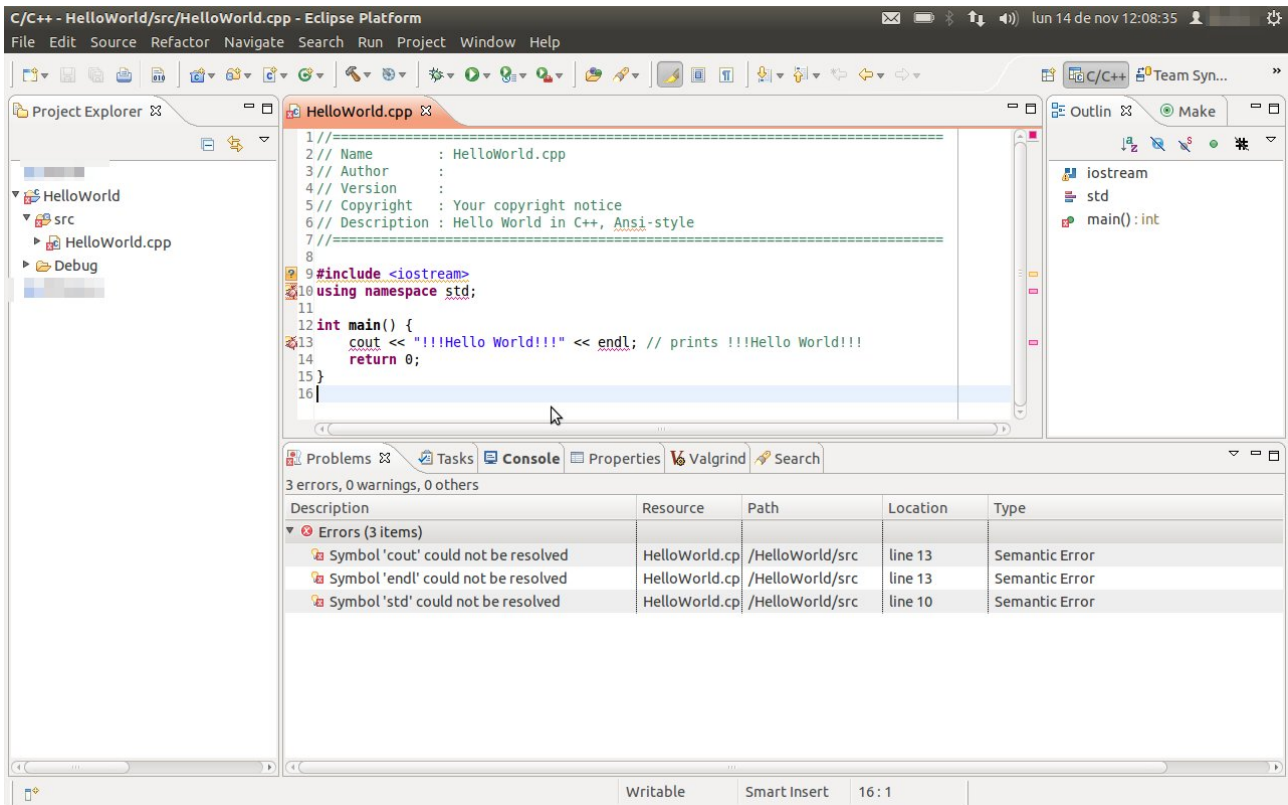


Abbildung 1.1: Eclipse mit einem C++ Projekt

<https://www.eclipse.org/forums/index.php/fa/6135/0/>

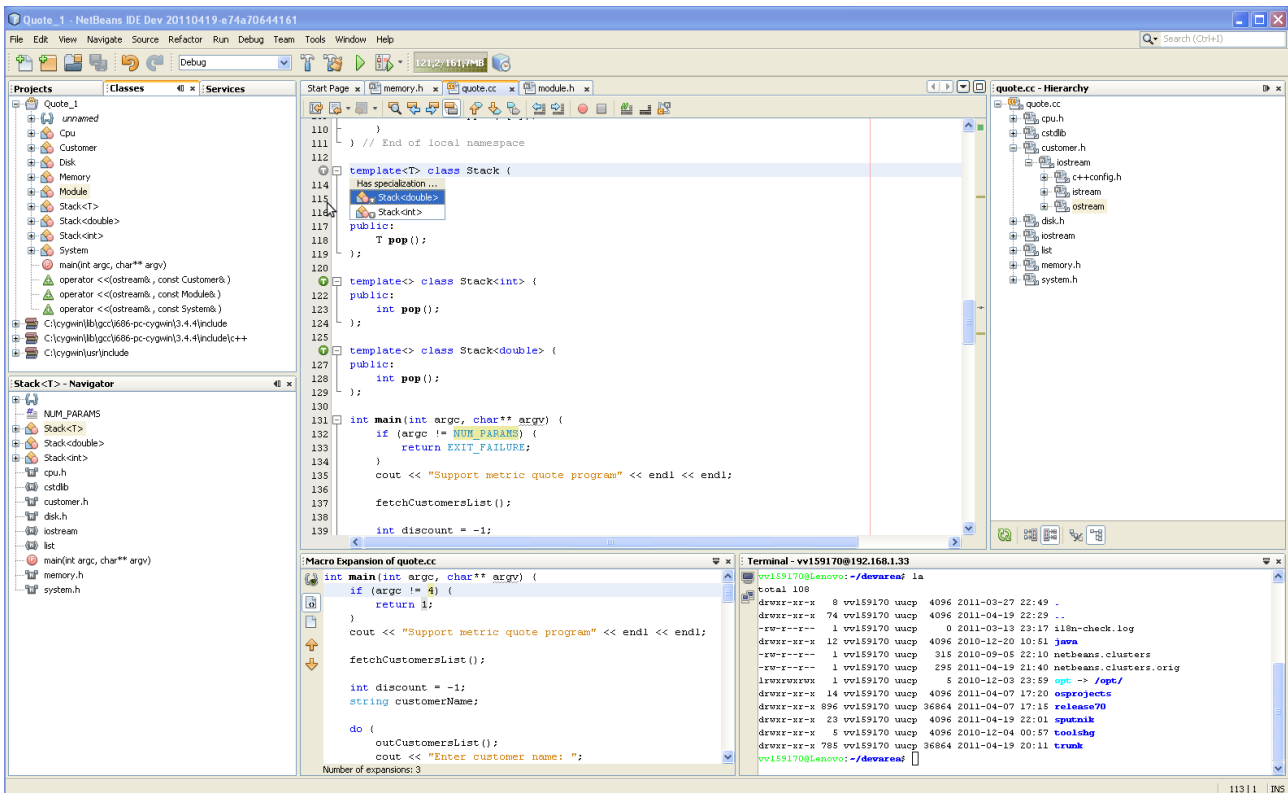


Abbildung 1.2: NetBeans und die Verwendung von C++

https://netbeans.org/images_www/v7/screenshots/cnd.png

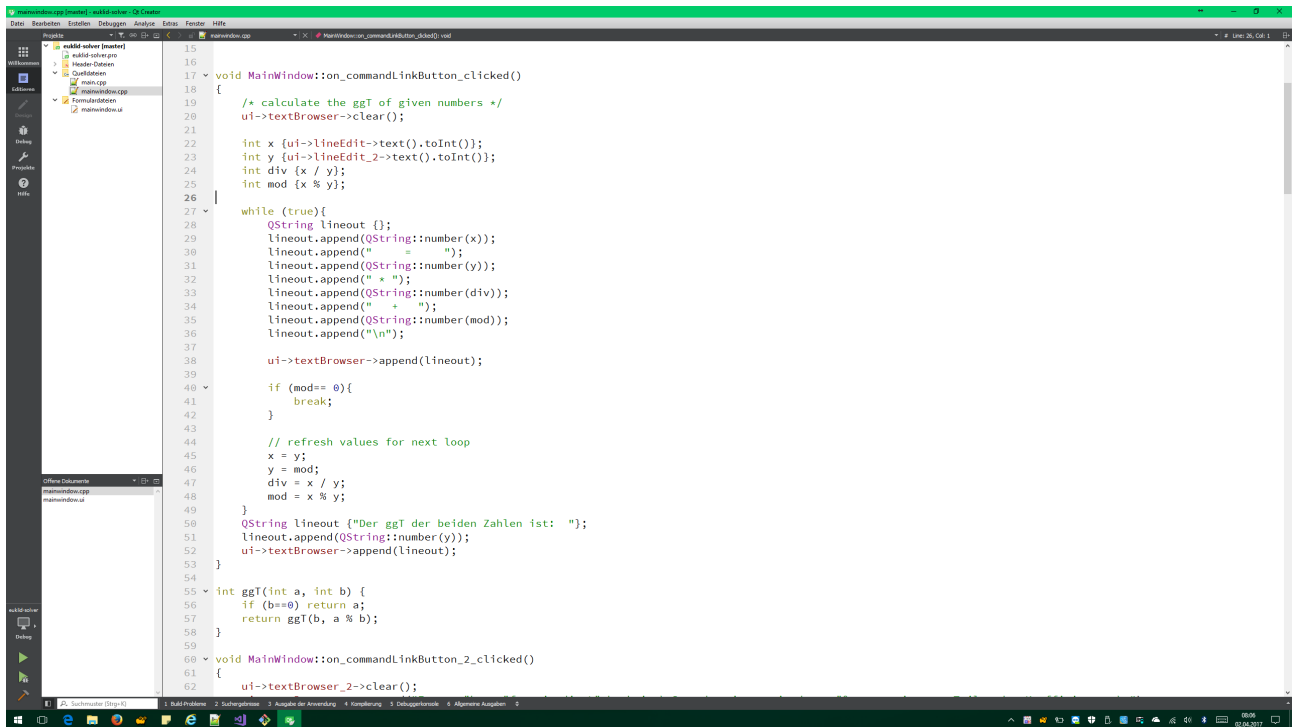


Abbildung 1.3: C++ Code in der QT Creator IDE

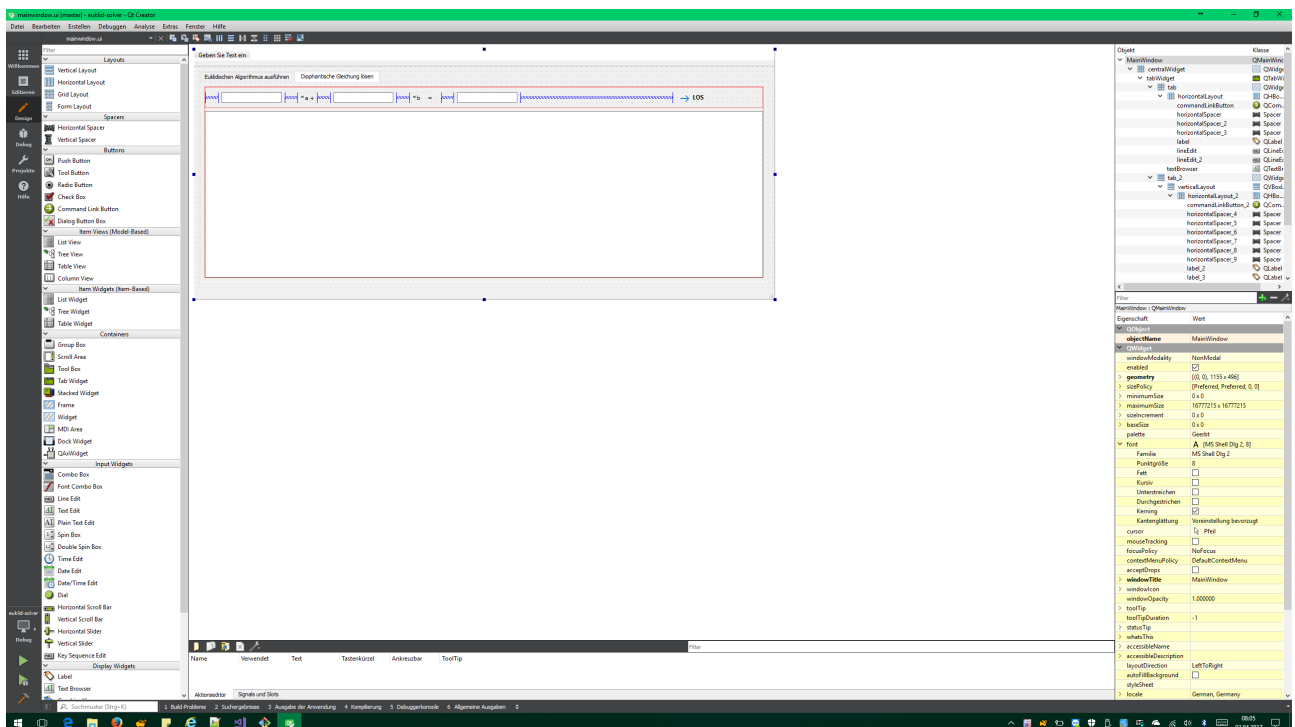


Abbildung 1.4: Fensterdesign mit QT Creator

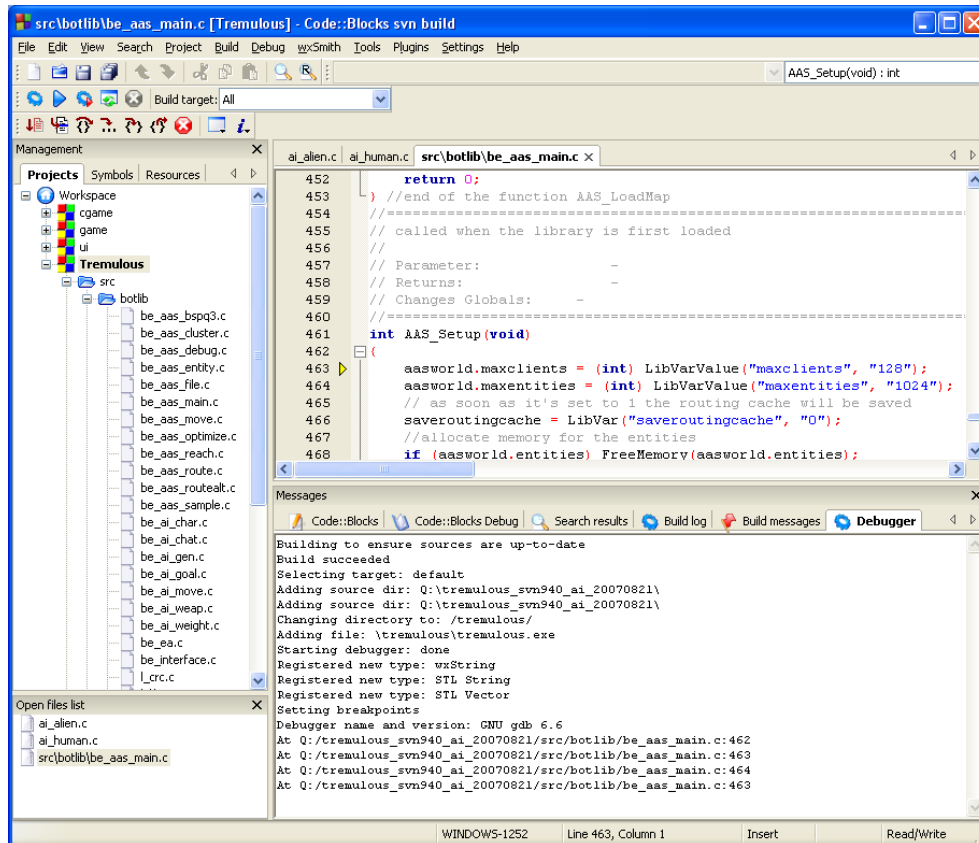


Abbildung 1.5: Code Blocks
http://www.afternoon.net/img/20070905_codeblocks_tremulous.png

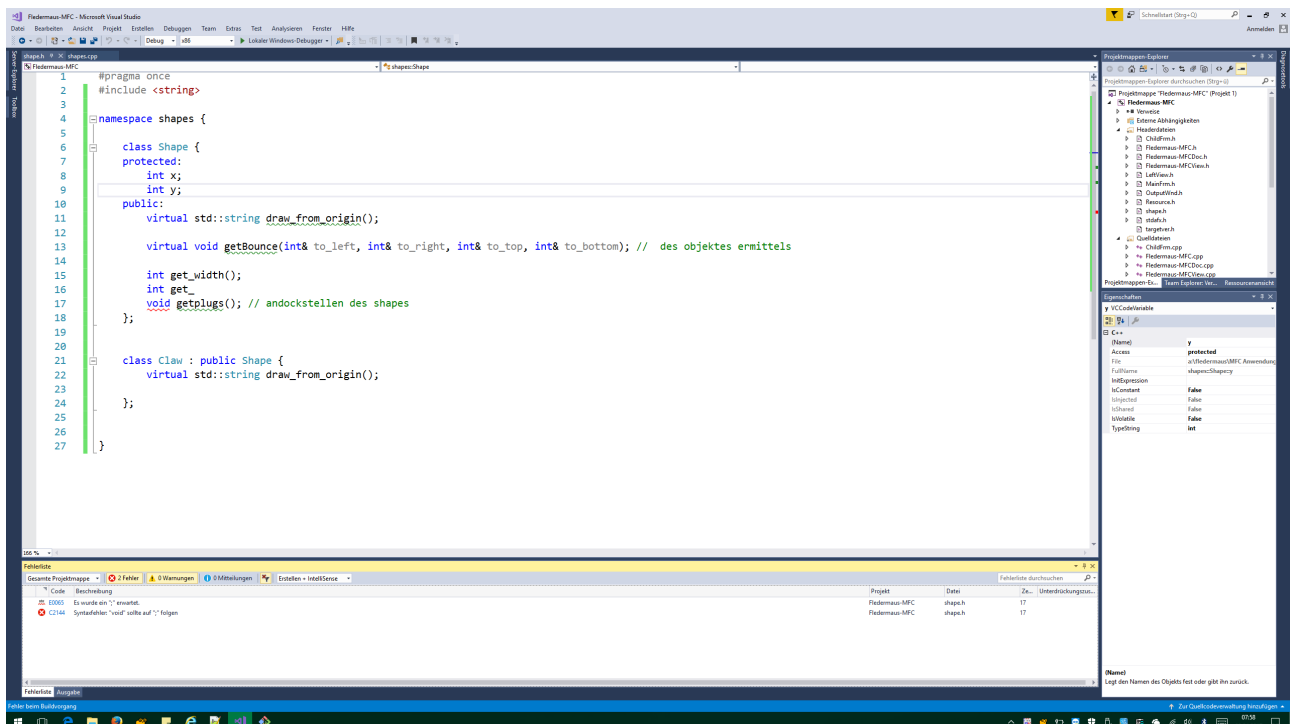


Abbildung 1.6: Visual Studio Community

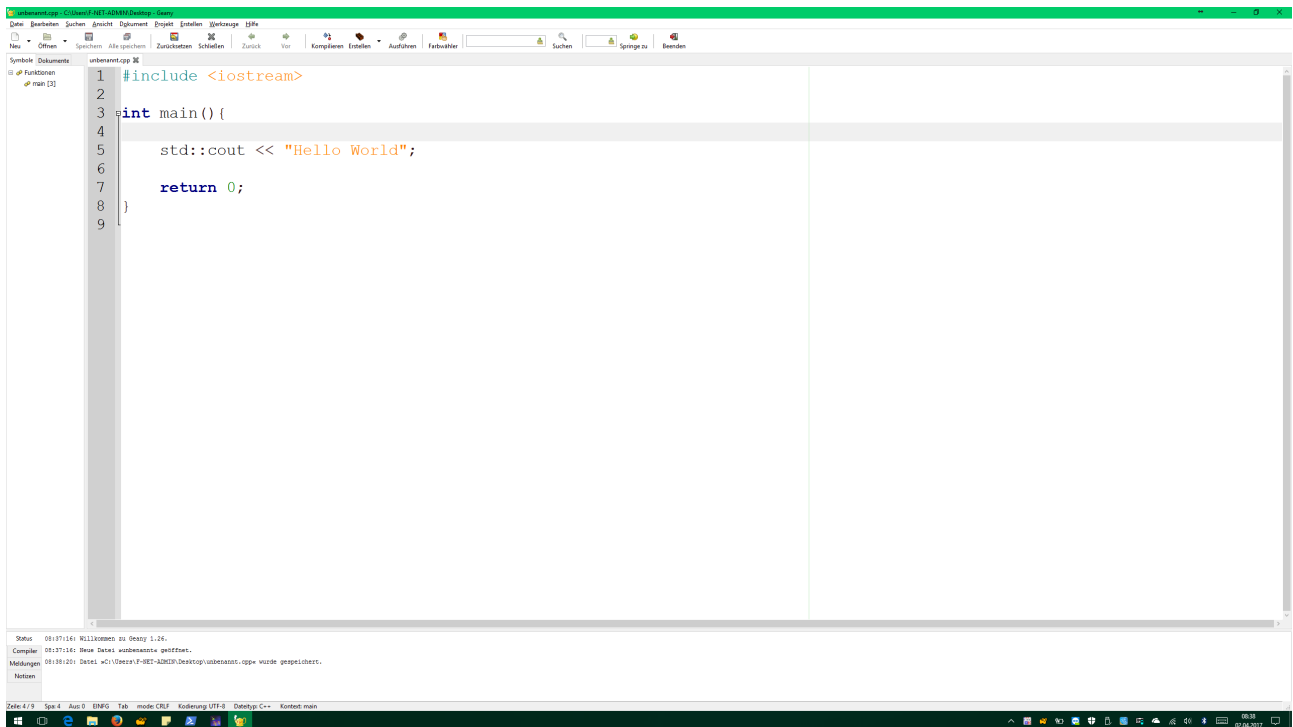


Abbildung 1.7: Geany

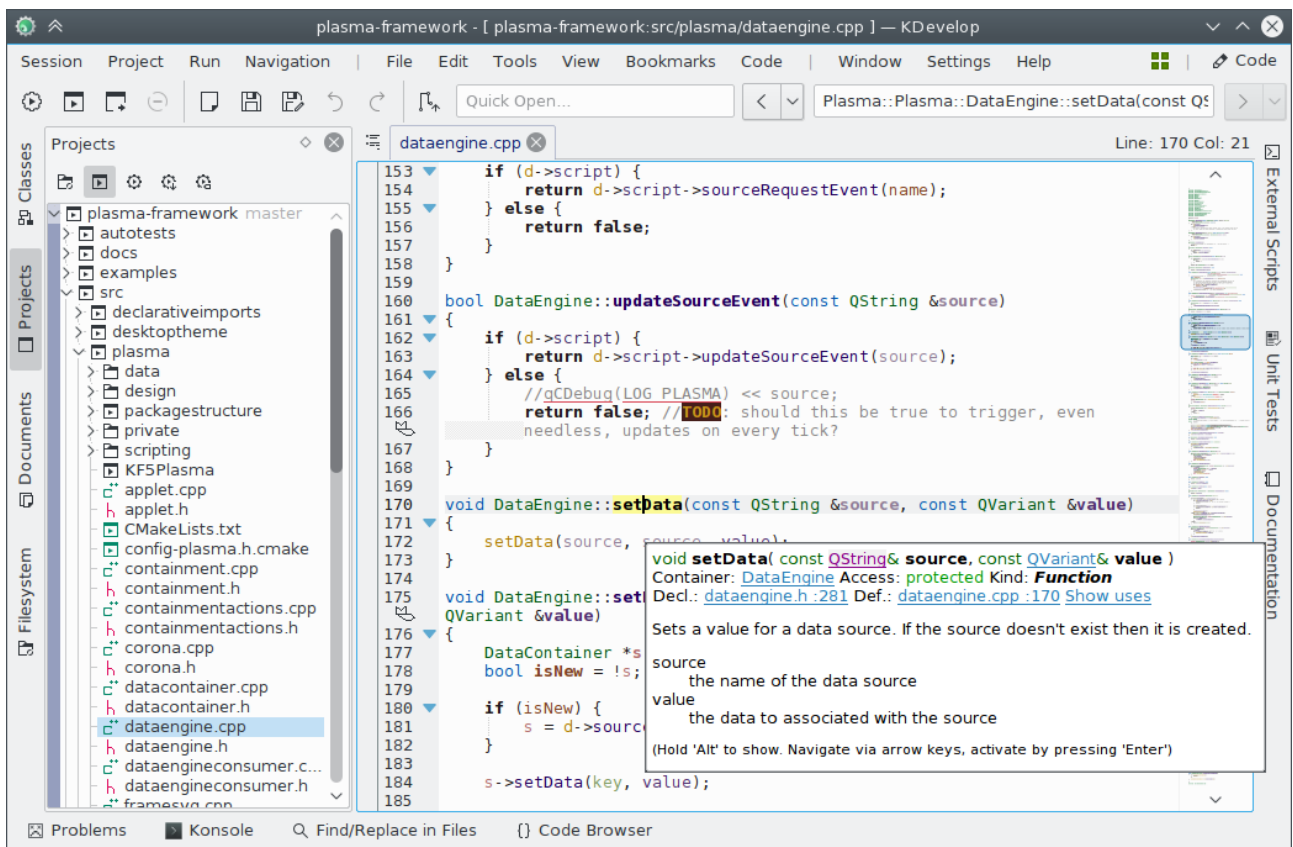


Abbildung 1.8: KDevelop

https://www.kdevelop.org/sites/www.kdevelop.org/files/inline-images/kdevelop5-breeze_2.png

1.6 The Hello World

1.6.1 Das erste kleine Programm

Unser erstes C++ Programm

```
#include <iostream>
// "Einbinden" d.h. 1-zu-1-Einfuegen des Headers iostream.h

int main(int argc, char* argv[])
// main-Funktion: Einstiegspunkt der Anwendung
// count: Anzahl der uebergebenen Parameter
// arg: Pointer auf ein Array von Pointern auf C-Style-Strings (die Parameter)
// Parameter der main-Funktion duerfen in der Signatur auch weggelassen werden.

// Parameter der main-Funktion
{ // Beginn vom Anweisungsblock der main-Funktion

    std::cout << "Hello World" << std::endl;
    // Ausgabe von "Hello World" und Zeilenumbruch
    // genauer:
    /*
    * implizite Klammerung:
    * ((std::cout) << "Hello World") << (std::endl);
    * std          ... ein Namensraum
    * ::           ... scope-Operator (Bereichsoperator)
    * cout:        ... gepufferter Standardausgabestream
    * <<           ... Ausgabeoperator (auch bitshift-Operator)
    * "Hello World" ... C-Style-String Literal
    * endl         ... Objekt aus dem std Namensraum, das einen Zeilenumbruch ('\n')
erzeugt.
    * ;           ... Abschluss einer einzelnen Anweisung
    */

    for(int i = 0; i < argc; ++i ){
        std::cout << i << ". Parameter: " << argv[i] << '\n';
    } // Beispiel fuer die Ausgabe der Komandozeilenargumente
    // argv[0] ist der Name der executable Datei

    return 0; // Rueckgabewert 0 "erfolgreich (ohne Fehler) beendet"
}
```

Im Falle der `main`-Funktion ist es auch möglich das **return statement** (`return 0;`) wegzulassen. Dann wird implizit 0 als Funktionswert zurückgegeben. Die Funktionssignatur der `main`-Funktion darf auch in `int main(int argc, char** argv)` geändert werden. Der erste Arrayeintrag von `argv` enthält übrigens immer einen Zeiger auf den Namen (ohne Dateiendung), unter dem das Programm abgespeichert wurde. Damit ist `argc` stets mindestens 1.

1.6.2 Ein paar Werkzeuge

Bevor wir in Kapitel 2 einsteigen und das gesamte (naja *fast*) C++ von Grund auf kennenlernen wollen, sollten Sie noch einige nützliche Werkzeuge kennen, damit Sie neu gelernte Dinge auch ohne große Probleme ausprobieren können.

... und ein paar Hilfsmittel ...

```
#include <iostream>

#define debug // Benutzung bedingter Compilierung zum Debugging

int main(int argc, char* argv[]){

    int zahl = 0;
    std::cout << "Wie alt bist du?\n"; // eine simple Ausgabe
    std::cin >> zahl; // eine simple Eingabe
    std::cout << "Okay!\n\n";

    #ifndef debug
        //folgende Zeile compiliert nicht:
        std::cout << << "In 7 Jahren bist du " << 7 + zahl << " Jahre alt." << '\n';
    #endif //debug

    std::cout << "Tsch" << static_cast<char>(0x81) << "ss\n";
    //https://de.wikipedia.org/wiki/Codepage_850

    std::cin.sync();
    std::cin.get(); // wartet auf Enter zum fortfahren.

    /*
    Das ist
    ein mehrzeiliger
    Kommentar
    */

    // Das ist ein einzeliliger Kommentar.

}
```

Objekt	Funktionalität
cin	Standardeingabe, standardmäßig Eingabe von Tastatur
cout	(gepufferte) Standardausgabe
cerr	ungepufferte Standardfehlerausgabe
clog	gepufferte Standardfehlerausgabe
Achtung: Diese Streamobjekte liegen alle im Namensraum std und werden nach einem #include <iostream> erst verfügbar	

1.6.3 Programmierstil

Bevor es richtig losgeht, möchte ich noch ein paar Worte über den Programmierstil loswerden. Im Grunde genommen dürfen Sie Ihren C++-Code schreiben, wie sie wollen, solange Sie die Spezifikationen von c++ einhalten. Es gibt auch nicht *den einen* Programmierstil, der sich durchgesetzt hat. Sie schreiben aber einen viel leserlicheren, einfacher wartbaren und für das Auge schöneren Code, wenn Sie beim programmieren **konsistent bleiben**, was einige Aspekte betrifft:

Einrückungen	tabs or spaces
Anweisungen pro Zeile	eine, ...
Bezeichner	snake_case, camelCase, PascalCase kurz, prägnant, aussagekräftig

Einige IDEs können Sie sogar mehr oder weniger dabei unterstützen, in dem Sie sich um die **Quelltextformatierung** kümmern. Dies ist gerade bei Projekten mit vielen Entwicklern hilfreich, da so ziemlich effizient für einheitliches Quelltextlayout gesorgt werden kann.

Kapitel 2

Datentypen in C++

2.1 primitive Datentypen

Zu aller erst ist es wichtig, dass Sie mit den **eingebauten Datentypen**, auch genannt **primitive Datentypen** vertraut sind. Aus diesen setzen sich dann alle höheren Datentypen wie zum Beispiel Klassen zusammen. Auch sämtliche (oftmals relativ komplexe) Klassen aus der C++ Standardbibliothek, welche Sie zunehmend immer häufiger nutzen werden, bauen im Grunde auf nichts anderem auf.

2.1.1 Die Datentypen

Kategorien

Kategorie	Typen	Werte
integrale Typen	short int, int, long int, long long int	Ganzzahlen
integrale char Typen	char, wchar_t, char16_t, char32_t	Zeichen (entspricht Ganzzahlen)
floating point Typen	float, double, long double	Gleitkommazahlen
boolsche Typen	bool	Wahrheitswerte

Größe

Typ	Synonym	Größe						
		Datenmodelle bzw. Programmiermodelle						
		IP16	LP32	ILP32	LLP64	LP64	ILP64	SILP64
short int	short	16	16	16	16	16	16	64
int		16	16	32	32	32	64	64
long int	long	32	32	32	32	64	64	64
long long int	long long	64	64	64	64	64	64	64
char		≥ 8 , (meist 8)						
wchar_t		implementierungsabhängig: 16 oder 32)						
char16_t		≥ 16						
char32_t		≥ 32						
float		implementierungsabhängig						
double		implementierungsabhängig						
long double		implementierungsabhängig						
bool		implementierungsabhängig						

signed and unsigned

Die Schlüsselworte **signed** sowie **unsigned** sind nur für integrale Typen von Bedeutung. Integrale Typen sind standardmäßig **signed** und können daher sowohl **negative als auch positive Werte** annehmen. In diesem Fall erfolgt die Codierung mit dem 2er-Komplement. Man darf das Schlüsselwort **signed** auch explizit davor schreiben. Setzt man andererseits **unsigned** vor einen integralen Typ, so kann dieser nur **nichtnegative Werte** speichern, beziehungsweise seine Werte werden als solche interpretiert.

signed	unsigned
vorzeichenbehaftete Ganzzahlen	vorzeichenlose Ganzzahlen

Eine Ausnahme bilden die char Typen: Hier ist es implementierungsabhängig, ob beispielsweise eine `char` standardmäßig als `signed char` oder als `unsigned char` implementiert ist.

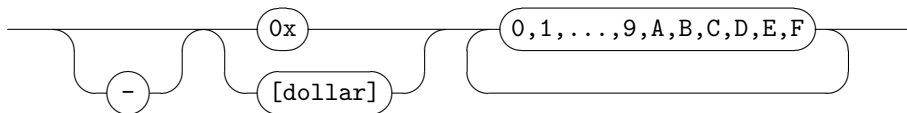
Wertebereiche

Typen	Wertebereich
<code>signed</code> Integer der Breite n bit	$-2^{n-1}, \dots, -1, 0, 1, \dots, 2^{n-1} - 1$
<code>unsigned</code> Integer der Breite n bit	$0, 1, \dots, 2^n - 1$
<code>bool</code>	true (1), false (0)
<code>float</code> <code>double</code> <code>long double</code>	

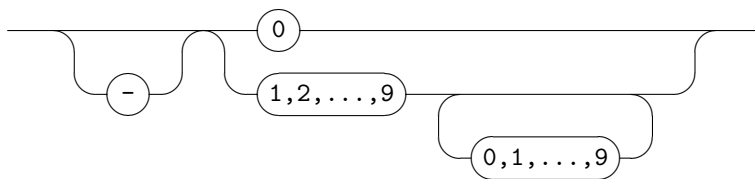
Leider sind die exakten Größen der Basisdatentypen fast immer **implementierungsabhängig** und nicht zuverlässig voraussagbar. Um zur Compilezeit eine Prüfung der Größe eines Datentyps durchzuführen, bieten sich der `sizeof()`-Operator und `static_assert()` an. Wenn die exakte Breite (oder eine Mindestbreite) bestimmter Typen für Sie unerlässlich sind, sollten sie mit `#include <stdint.h>` eine Bibliothek importieren, die Typen fester Breite (und vieles mehr) zur Verfügung stellt.

Literale

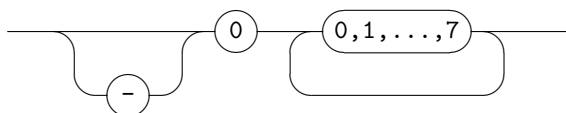
LiteralIntegerHex



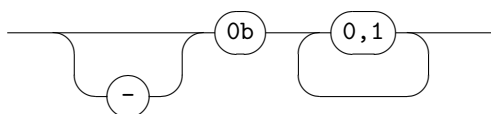
LiteralIntegerDec



LiteralIntegerOct



LiteralIntegerBin



2.2 Einige Operatoren

2.3 Casts

2.4 Zusammengesetzte Datentypen

2.4.1 Arrays

2.4.2 Records und Klassen

2.4.3 Containerklassen

2.5 Klassen

2.5.1 Konstruktoren

2.5.2 Vererbung

2.5.3 Polymorphie

Kapitel 3

Strukturierte Programmierung

3.1 Kontrollstrukturen

3.2 Funktionen

3.3 Operatoren

3.4 Modularisierung

Kapitel 4

Zusätzliche Features

4.1 Templates

4.2 Exceptions

4.3 Multithreading