Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

Пермский национальный исследовательский политехнический университет

Электротехнический факультет

Кафедра информационных технологий и автоматизированных систем

**ОТЧЁТ**

**по дисциплине «Информатика»**

Семестр: 2

На тему: «Перегрузка операций»

Выполнил студент ИВТ-22-2б:

Зайцев Павел Денисович

Проверил доцент кафедры ИТАС:

Полякова Ольга Андреевна

Пермь 2023

**Постановка задачи**

1. Определить пользовательский класс.

2. Определить в классе следующие конструкторы: без параметров, с

параметрами, копирования.

3. Определить в классе деструктор.

4. Определить в классе компоненты-функции для просмотра и установки

полей данных (селекторы и модификаторы).

5. Перегрузить операцию присваивания.

6. Перегрузить операции ввода и вывода объектов с помощью потоков.

7. Перегрузить операции указанные в варианте.

8. Написать программу, в которой продемонстрировать создание объектов и

работу всех перегруженных операций.

**Вариант 9:**

Создать класс Моnеу для работы с денежными суммами. Число должно быть

представлено двумя полями: типа long, для рублей и типа int для копеек. Дробная частьчисла при выводе на экран должна быть отделена от целой части запятой. Реализовать:

— вычитание дробного числа из суммы

— операции сравнения(==, !=).

**Описание класса**

Класс Money. Поля типа private: long rub – первое число длинное целого типа,

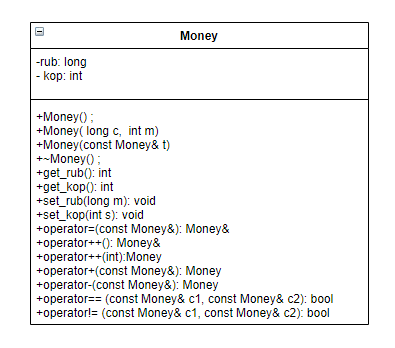
Int b – второе число целого типа.

Методы типа public: 3 вида конструкторов и деструктор; геттеры и сеттеры

для полей; перегрузки операторов присваивания operator=(const Money&), вычитания экземпляров класса operator-(const Money&), сложения для экземпляров класса operator+(const Money&),

сложения для дробных чисел operator+(double), перегруженный операторы сравнения экземпляров класса operator== (const Money& c1, const Money& c2), operator!= (const Money& c1, const Money& c2).

Также описание класса представлено на UML-диаграмме.



**Описание функций**

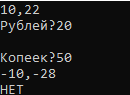
Необходимо реализовать перегрузку операций ввода/вывода в виде

дружественных функций:

- friend istream& operator>>(istream& in, Money& N);

- friend ostream& operator<<(ostream& out, const Money& N);

**Результат работы программы**



**Контрольные вопросы**

*1. Для чего используются дружественные функции и классы?*

Если необходимо иметь доступ извне к скрытым полям класса, то есть расширить интерфейс класса, то можно использовать дружественные функции и дружественные классы. Метод, как правило, описывает свойство объекта, а в виде дружественных функций оформляются действия, не являющиеся свойствами класса, но концептуально входящие в его интерфейс и нуждающиеся в доступе к его скрытым полям, например, переопределенные операции ввода/вывода объектов.

*2. Сформулировать правила описания и особенности дружественных функций.*

- Дружественная функция объявляется внутри класса, к элементам которого ей нужен доступ, с ключевым словом friend. В качестве параметра ей должен передаваться объект или ссылка на объект класса, поскольку указатель this ей не передается.

*Пример:*

class Money {

private:

Long rub;

int kop;

public:

//Перегрузка операторов ввода/вывода

friend istream& operator>>(istream& in, Money& N);

friend ostream& operator<<(ostream& out, const Money& N);

};

- Дружественная функция может быть обычной функцией или методом другого ранее определенного класса. На нее не распространяется действие спецификаторов доступа, место размещения ее объявления в классе безразлично.

*Пример:*

class student; //Предварительное описание класса

class teacher

{

. . .

void teach(student& S);

. . .

};

class student

{

. . .

friend void teacher::teach(student&); //Дружественная функция,

//имеет доступ к элементам класса student

. . .

};

- Одна функция может быть дружественной сразу нескольким классам.

*Пример:*

class student; //Предварительное описание класса

class teacher

{

. . .

friend void teach(student&); //Дружественная функция

. . .

};

class student

{

. . .

friend void teach(student&); //Такая же дружественная функция

. . .

};

- Использования дружественных функций нужно по возможности избегать, поскольку они нарушают принцип инкапсуляции и, таким образом, затрудняют отладку и модификацию программы.

*3. Каким образом можно перегрузить унарные операции?*

Унарную операцию можно перегрузить:

1. **Компонентная функция класса**.

Унарная функция-операция, определяемая внутри класса, должна быть представлена с помощью нестатического метода без параметров, при этом операндом является вызвавший ее объект.

*Пример:*

class Person

{

string name;

int age;

public:

Person() { name = "Ivan"; age = 18; } //конструктор

Person& operator ++() { //префиксная операция

++age;

return \*this; //указатель на объект, вызвавший метод

}

};

int main() {

Person s1;

++s1; //age=19

return 0;

}

2. **Внешняя (глобальная) функция**.

Если функция определяется вне класса, она должна иметь один параметр типа класса.

*Пример:*

class Person

{

string name;

int age;

public:

Person() { name = "Ivan"; age = 18; } //конструктор

friend Person& operator ++(Person&); ////внешняя дружественная функция

};

Person& operator ++(Person& p) //префиксная операция

{

++p.age;

return p;

}

int main() {

Person s1;

++s1; //age=19

return 0;

}

*4. Сколько операндов должна иметь унарная функция-операция, определяемая внутри класса?*

Унарная функция-операция, определяемая внутри класса, должна быть представлена с помощью нестатического метода **без параметров** (с неявным параметром this) **для префиксных** инкремента и декремента.

Person& operator ++();

Операции **постфиксного** инкремента и декремента должны иметь **первый параметр типа int** (второй параметр неявный – this). Это используется только для того, чтобы отличить их от префиксной формы.

Person& operator ++(int);

*5. Сколько операндов должна иметь унарная функция-операция, определяемая вне класса?*

Если функция определяется вне класса (параметр this не передается), она должна иметь **один параметр** типа класса для **префиксных** операция.

Person& operator ++(Person& p);

**Два параметра**: типа класса и параметр int для **постфиксных** операций.

Person& operator ++(int, Person& p);

*6. Сколько операндов должна иметь бинарная функция-операция, определяемая внутри класса?*

Бинарная функция-операция, определяемая **внутри класса**, должна быть представлена с помощью нестатического метода с **одним явным параметром**, при этом вызвавший ее объект считается первым операндом (неявный параметр this).

*Пример:*

class Person

{

string name;

int age;

public:

Person() { name = "Ivan"; age = 18; } //конструктор

Person& operator +(int x) //Компонентная функция

{

age += x;

return \*this;

}

};

int main() {

Person s1;

s1+2; //age=20

return 0;

}

*7. Сколько операндов должна иметь бинарная функция-операция, определяемая вне класса?*

Если функция определяется **вне класса**, то параметр this не передается. Функция должна иметь **два параметра**, один из которых передаётся вместо параметра this и имеет тип класса, а вторым передается тот, с которым взаимодействует исходный объект класс посредством оператора.

*Пример:*

class Person

{

string name;

int age;

public:

Person() { name = "Ivan"; age = 18; } //конструктор

friend Person& operator +(Person& p, int x); //внешняя дружественная функция

};

Person& operator +(Person& p, int x)

{

p.age += x;

return p;

}

int main() {

Person s1;

s1+2; //age=20

return 0;

}

*8. Чем отличается перегрузка префиксных и постфиксных унарных операций?*

- Если операции постфиксные, то метод должен иметь один дополнительный параметр типа int, который позволяет комплилятору различать операции.

- Операторы могут отличаться по типу возвращаемого значения. Если префиксный оператор модифицирует поле объекта, то он возвращает ссылку на этот же объект этого класса. Постфиксный же оператор (из-за принципа работы постфикса) должен сохранять состояние объекта класса во временную переменную, затем модифицировать поле объекта класса и вернуть значение из временной переменной. Таким образом, на постфиксные операторы накладываются ограничения (они не позволяют работать напрямую с объектом класса).

*Пример (префикс):*

class Person

{

string name;

int age;

public:

Person() { name = "Ivan"; age = 18; } //Конструктор

Person& operator ++() { //Префиксная операция

++age;

return \*this; //Указатель на объект, вызвавший метод

}

};

int main() {

Person s1;

k=++s1; //age=19, k=19

return 0;

}

*Пример(постфикс)*

class Person

{

string name;

int age;

public:

Person() { name = "Ivan"; age = 18; } //Конструктор

Person& operator ++() { //Префиксная операция

Person temp(\*this);

++(\*this);

return temp; //Указатель на объект, вызвавший метод

}

};

int main() {

Person s1;

k=s1++; //age=19, k=18

return 0;

}

*9. Каким образом можно перегрузить операцию присваивания?*

Операция присваивания определена в любом классе по умолчанию как поэлементное копирование. Эта операция вызывается каждый раз, когда одному существующему объекту присваивается значение другого. Если класс содержит поля, память под которые выделяется динамически, необходимо определить собственную операцию присваивания. Её можно перегрузить только как нестатическую компонентную функцию класса. Функция должна принимать в качестве параметра единственный аргумент — ссылку на присваиваемый объект.

Перегрузка происходит с помощью ключевого слова operator.

*Пример:*

class Person

{

string name;

int age;

public:

Person() { name = "Ivan"; age = 18; } //Конструктор

Person& operator = (const Person& p) {

if (&p == this) return\*this; //Проверка на самоприсваивание

name = p.name;

age = p.age;

return \*this; //Указатель на объект, вызвавший метод

}

};

int main() {

Person s1;

Person s2;

s1 = s1;

return 0;

}

*10. Что должна возвращать операция присваивания?*

Чтобы сохранить семантику присваивания, операция-функция должна возвращать ссылку на объект, для которого она вызвана (левый операнд).

*Пример:*

Person& operator = (const Person& p) {

if (&p == this) return\*this; //Проверка на самоприсваивание

name = p.name;

age = p.age;

return \*this; //Указатель на объект, вызвавший метод

}

*11. Каким образом можно перегрузить операции ввода-вывода?*

Операции ввода (operator >>) вывода (operator<<) всегда реализуются как внешние дружественные функции, т. к. левым операндом этих операций являются потоки. Функции в качестве параметров принимают ссылку на поток ввода/вывода и ссылку на объект (неконстантная для вывода, константная для вывода), для которого нужно выполнить операцию. Функции возвращают имя потока.

*Пример:*

class Person

{

string name;

int age;

public:

Person() { name = "Ivan"; age = 18; } //Конструктор

//Дружественная глобальная функция

friend istream& operator>>(istream& in, Person& p);

friend ostream& operator<<(ostream& out, const Person& p);

};

istream& operator>>(istream& in, Person& p) {

cout << "name?"; in >> p.name;

cout << "age?"; in >> p.age;

return in;

}

ostream& operator<<(ostream& out, const Person& p) {

out << p.name << endl;

out << p.age;

return out;

}

*12. В программе описан класс:*

class Student

{ . . .

Student& operator++();

. . .

};

*Определен объект этого класса:*

Student s;

*Выполняется операция:*

++s;

*Каким образом, компилятор будет воспринимать вызов функции-операции?*

Так как операция префиксная и перегружена внутри класса, то компилятор воспримет это как вызов метода класса s.operator++();

*13. В программе описан класс:*

class Student

{ . . .

friend Student& operator ++(Student&);

. . .

};

*Определен объект этого класса:*

Student s;

*Выполняется операция:*

++s;

*Каким образом, компилятор будет воспринимать вызов функции-операции?*

Так как функция дружественная и префиксная, то компилятор воспримет это как вызов глобальной функции operator++(s);

*14. В программе описан класс:*

class Student

{ . . .

bool operator<(Student& P);

. . .

};

*Определены объекты этого класса:*

Student a, b;

*Выполняется операция:*

cout << a < b;

*Каким образом, компилятор будет воспринимать вызов функции-операции?*

Приоритет у оператора << выше, чем у оператора <, так что программа компилироваться не будет. Если выполнится cout << (a < b);, то компилятор воспримет это как вызов метода класса a.operator<(b); и выведет одно из логических значений, полученных в результате операции.

*15. В программе описан класс:*

class Student

{ . . .

friend bool operator>(const Student&, Student&);

. . .

};

*Определены объекты этого класса:*

Student a, b;

*Выполняется операция:*

cout << a > b;

*Каким образом, компилятор будет воспринимать вызов функции-операции?*

Приоритет у оператора << выше, чем у оператора >, так что программа компилироваться не будет. Если выполнится cout << (a > b);, то компилятор воспримет это как вызов глобальной функции operator>(a,b); и выведет одно из логических значений, полученных в результате операции.