

Sobrecarga de Operadores em C++

Algoritmos e Estruturas de Dados
2020/2021



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

Redefinição de Operadores

- Quase todos os operadores podem ser redefinidos:
 - aritméticos: + - (unário ou binário) * / %
 - bit-a-bit: ^ & | ~ << >>
 - lógicos: ! && ||
 - de comparação: == != > < <= >=
 - de incremento e decremento: ++ -- (pósfixos ou préfixos)
 - de atribuição: = += -= *= /= %= |= &= ^= ~= <<= >>=
 - de alocação e libertação de memória: new new[] delete delete[]
 - de sequenciação: ,
 - de acesso a elemento de array: []
 - de acesso a membro de objeto apontado: -> ->*
 - de chamada de função: ()
- Operadores que não podem ser redefinidos:
 - de resolução de âmbito: ::
 - de acesso a membro de objeto: . .*



Overloading de operadores unários

- Um operador unário prefixo (`-` `!` `++` `--`) pode ser definido por:
 - 1) um membro-função não estático sem argumentos, ou
 - 2) uma função não membro com um argumento
- Para qualquer operador unário préfixo `@`, `@x` pode ser interpretado como:
 - 1) `x.operator@()`, ou
 - 2) `operator@(x)`
- Os operadores unários posfixos (`++` `--`) são definidos com um argumento adicional do tipo `int` que nunca é usado (serve apenas para distinguir do caso prefixo):

Para qualquer operador unário posfixo `@`, `x@` pode ser interpretado como:

 - 1) `x.operator@(int)`, ou
 - 2) `operator@(x, int)`



Overloading de operadores binários

- Um operador binário pode ser definido por:
 - 1) um membro-função não estático com um argumento, ou
 - 2) uma função não membro com dois argumentos
- Para qualquer operador binário `@`, `x@y` pode ser interpretado como:
 - 1) `x.operator@(y)`, ou
 - 2) `operator@(x, y)`
- Os operadores `=` `[]` `()` e `->` só podem ser definidos da 1ª forma (por membros-função não estáticos), para garantir que do lado esquerdo está um *lvalue*



Entrada e saída de dados com << e >>

```
class Data {
public:
    friend ostream & operator<<(ostream & o, const Data & d);
    friend istream & operator>>(istream & i, Data & d);
    // ...
private:
    int dia, mes, ano;
};

ostream & operator<<(ostream & o, const Data & d)
{
    o << d.dia << '/' << d.mes << '/' << d.ano;
    return o;
}

istream & operator>>(istream & i, Data & d)
{
    char b1, b2;
    i >> d.dia >> b1 >> d.mes >> b2 >> d.ano;
    return i;
}
```



Exemplo com operador unário

```
class Data {
public:
    Data & operator++(); // prefixo
    Data & operator++(int); // posfixo
    // ...
private:
    int dia, mes, ano;
};

Data & Data::operator++()
{
    if (dia == numDiasMes(ano, mes)) {
        dia = 1;
        mes = mes == 12 ? 1 : mes+1;
    }
    else
        dia++;
    return *this;
}

inline Data & Data::operator++(int)
{ return operator++(); }
```

```
main()
{
    Data d1 (30,12,2000);
    cout << d1 << '\n';
    d1++;
    cout << d1 << '\n';
    ++d1;
    cout << d1 << '\n';
    return 0;
}
```

Nota:

d2 = d1++;
atribui a d2 o valor de d1 já incrementado!



Overloading do operador de atribuição

```
class Pessoa {    // (ver construtor de cópia)
    char *nome;    // alocado dinamicamente no construtor
public:
    void setNome(const char *nm) { /* liberta, aloca e copia */ }

    Pessoa & operator=(const Pessoa & p)
    { setNome(p.nome); return *this; }

    Pessoa & operator=(const char *nome)
    { setNome(nome); return *this; }

    // ...
};

void teste()
{
    Pessoa p1 ("Joao");
    Pessoa p2 ("Maria");
    p2 = p1;                // Agora é seguro!
    p2 = "Jose";            // Agora é possível!
}
```



Overloading de operadores de conversão

```
class Pessoa {    // (ver construtor de cópia)
    char *nome;    // alocado dinamicamente no construtor
public:
    void setNome(const char *nm) { /* liberta, aloca e copia */ }

    operator const char *() const { return nome; }

    // ...
};

void teste()
{
    Pessoa p1 ("Joao");
    Pessoa p2 ("Maria");
    const char *s = p2; // Agora é possível
}
```



Overloading do operador de função

```
class Polinomio {
    double *coefs;
    int grau;
public:
    double operator() (double x) const;
    // ...
};

// Calcula valor de polinômio num ponto x
double Polinomio::operator() (double x) const
{ double res = coefs[grau];
  for (int i = grau-1; i >= 0; i--) res = res * x + coefs[i];
  return res;
}

void teste()
{
    Polinomio pol; cout << "pol? "; cin >> pol;
    double x; cout << "x? "; cin >> x;
    cout << "pol(x)=" << pol(x) << '\n';
}
```

Membro-função com o nome **operator()** permite usar um objeto como se fosse uma função (neste caso função constante com um argumento e retorno do tipo double)!



Classe para números complexos

```
class Complex {
    double re, im;
public:
    // construtores
    Complex(double r=0) : re(r), im(0) {}
    Complex(double r, double i) : re(r), im(i) {}
    Complex(const Complex &c) : re(c.re), im(c.im) {}

    ~Complex() {} // destrutor

    // operadores aritméticos binários
    Complex operator+ (const Complex & c) const;
    Complex operator- (const Complex & c) const;
    Complex operator* (const Complex & c) const;
    Complex operator/ (const Complex & c) const;

    // operadores relacionais
    bool operator== (const Complex & c) const;
    bool operator!= (const Complex & c) const;
}
```



Classe para números complexos

```
// operadores de atribuição
const Complex & operator= (const Complex & c);
const Complex & operator+= (const Complex & c);
const Complex & operator-= (const Complex & c);
const Complex & operator*= (const Complex & c);
const Complex & operator/= (const Complex & c);

// operadores unários
Complex operator-() const;

// membro-função
double size() const
{ return sqrt(re*re + im*im); }

// I/O
friend ostream & operator<< (ostream & o, const Complex & c);
friend istream & operator>> (istream & i, Complex & c);
};
```



Nºs complexos: operadores aritméticos e relacionais

```
Complex Complex::operator+ (const Complex & c) const
{
    return Complex(re+c.re, im+c.im);
}

Complex Complex::operator* (const Complex & c) const
{
    return Complex(re*c.re-im*c.im, im*c.re+re*c.im);
}

bool Complex::operator== (const Complex & c) const
{
    return ( re==c.re && im==c.im );
}

bool Complex::operator!= (const Complex & c) const
{
    return ( re!=c.re || im!=c.im );
}
};
```



Nºs complexos: operadores atribuição e operador unário

```
const Complex & Complex::operator= (const Complex & c)
{
    if (this != &c)
    {
        re=c.re;
        im=c.im;
    }
    return *this;
}

const Complex & Complex::operator+= (const Complex & c)
{
    re += c.re;
    im += c.im;
    return *this;
}

Complex Complex::operator-() const
{
    return Complex(-re, -im);
}
```



Nºs complexos: entrada/saída

```
istream & operator>> (istream & i, Complex & c)
{
    return i >> c.re >> c.im;
}

ostream & operator<< (ostream & o, const Complex & c)
{
    o << c.re;
    if (c.im > 0)
        o << "+" << c.im << "j";
    else
        o << c.im << "j";
    return o;
}
```



Nºs complexos: teste

```
int main()
{
    Complex c1;
    Complex soma=0;
    cout << "Escreva um n° complexo\n";
    while (cin >> c1)
    {
        soma += c1;
        cout << "Escreva outro n° complexo\n";
    }
    cout << "Soma é " << soma;

    return 0;
}
```