

# Hjelp-i-R1: C++ fra bunnen og opp

TDT4102 — Prosedyre- og objektorientert programmering

---

Sindre Brun, *und.ass.*

18. mars og 20. mars, 2019

IDI, NTNU

# Plan for dagen

Intro

Kompilator og linker

Funksjoner og main

Egendefinerte typer

Klasser

Planen for dagen er å gå litt tilbake til start, og prøve å få en mer *intuitiv* forståelse av hvordan et program i C++ fungerer. På den måten håper vi å skjønne mer av funksjoner, klasser

1 spørsmål = 1 twist

# Noe å huske på

1. Magi finnes ikke
2. Det finnes en grunn til at ting er som de er<sup>1</sup>
3. Vi utfører alltid en ting(linje) av gangen<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Men noen ganger er grunnen at det bare er sånn

<sup>2</sup>I dette faget i det minste

# Plan for dagen

Intro

Kompilator og linker

Funksjoner og main

Egendefinerte typer

Klasser

# Fra kildekode til program

Vi skriver kode i C++, et språk som er leselig for oss, men ikke for maskinen. Vi må derfor gjøre om programmet vårt fra kildekode til intruksjoner som pcen kan utføre.

Den jobben gjøres i hovedsak i to trinn

1. Kompilering
2. Linking

Alle variabler vi bruker finnes fysisk i minnet på pcen. Når vi lager en variabel setter vi av plass til den variabelen i minnet. Da er det to ting å huske på

1. *Typen* til en variabel bestemmer *hvor mye plass* vi setter av.
2. *Kompilatoren* og *linkeren* sørger for å oversette mellom variabelnavn og hvor i minnet verdien er lagret



# Plan for dagen

Intro

Kompilator og linker

**Funksjoner og main**

Egendefinerte typer

Klasser

# Plan for dagen

Intro

Kompilator og linker

Funksjoner og main

Egendefinerte typer

Klasser

# Plan for dagen

Intro

Kompilator og linker

Funksjoner og main

Egendefinerte typer

Klasser

**Spørsmål?**