

Diese Notizen basieren auf der Youtube-Reihe Cpp von { bis } von Bytes'n'Objects.

1 Initialisierungslisten

In der Initialisierungsliste sollte man für die Initialisierung von Feldern einer Klasse keine anderen Felder der selben Klasse verwenden, sondern Konstruktorparameter oder Konstanten (Es sei denn man ist sich 100 prozentig sicher). Begründung ist, dass die Felder nicht entsprechend der Reihenfolge in der Liste initialisiert werden, sondern entsprechend der Deklaration in der Klasse.

2 Rule of three

Die drei sind: copy constructor, destructor und copy assignment operator. Und die Regel besagt, dass wenn ich einen von den drein in einer Klasse implementiere, sollte ich voraussichtlich auch die übrigen zwei mit implementieren.

3 Pointer

Man sollte statt nackten Pointern eigentlich nur shared-pointer verwenden.

4 Weak pointer

Wenn man auf einen Weak-pointer `w` der auf ein Objekt zeigt auf das kein shared-pointer mehr zeigt, bekommt man mit `w.lock()` wieder einen shared-pointer, der aber nicht gültig ist. Daher sollte man immer bevor man auf einen weak-pointer lock aufruft vorher mit `w.expired()` abchecken, ob das noch gültig ist. Oder man überprüft anschließend, ob der shared-pointer den man bekommt gültig ist.

5 struct

Felder und Methoden einer Struct sind immer alle defaultmäßig public.

6 aquisition is initialization

7 Fragen