

# Шаблоны и функторы

Владислав Хорев  
Ведущий программист в компании Andersen



# Проверка связи





## Если у вас нет звука:

- убедитесь, что на вашем устройстве и на колонках включён звук
- обновите страницу вебинара или закройте страницу и заново присоединитесь к вебинару
- откройте вебинар в другом браузере
- перезагрузите компьютер (ноутбук) и заново попытайтесь зайти



## Поставьте в чат:

-  если меня видно и слышно
-  если нет

# Владислав Хорев

О спикере:

- Ведущий программист в компании Andersen
- Работает в IT с 2011 года
- Опыт разработки на C++ более 11 лет



# Вспоминаем прошрое занятие

**Вопрос:** что такое unit-тестирование?



# Вспоминаем прошрое занятие

**Вопрос:** что такое unit-тестирование?

**Ответ:** тестирование мелких компонентов программы: функций, классов



# Вспоминаем прошрое занятие

**Вопрос:** какие 2 макроса выполняют проверку истинности выражения в библиотеке Catch2?



# Вспоминаем прошрое занятие

**Вопрос:** какие 2 макроса выполняют проверку истинности выражения в библиотеке Catch2?

**Ответ:** REQUIRE, CHECK



# Вспоминаем прошное занятие

**Вопрос:** в чём отличие между REQUIRE и CHECK?





# Вспоминаем прошлые занятия

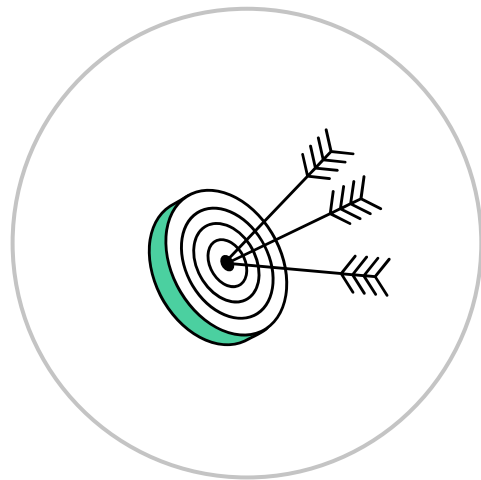
**Вопрос:** в чём отличие между REQUIRE и CHECK?

**Ответ:** после невыполнения условия в REQUIRE выполнение дальнейших тестов не происходит



# Цели занятия

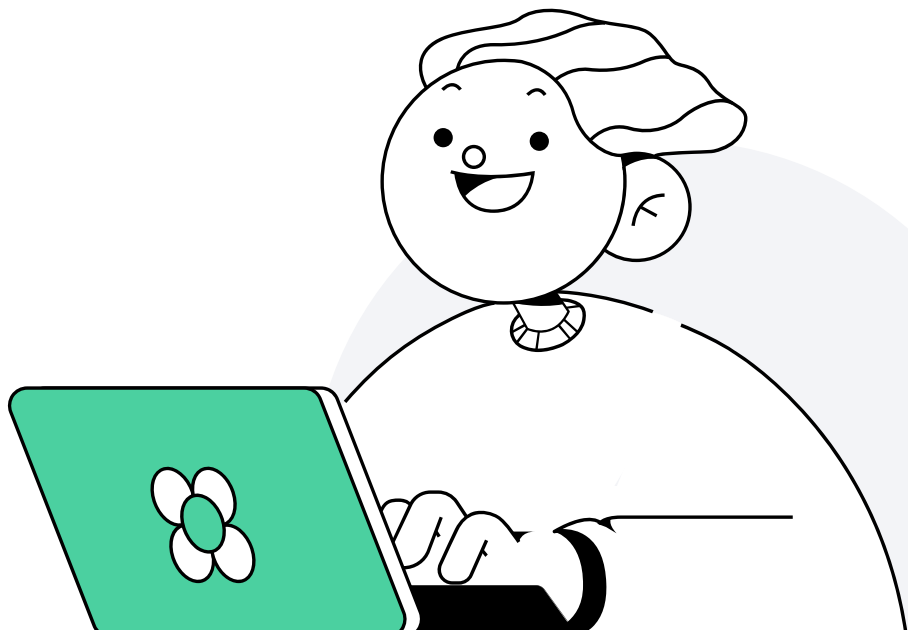
- Узнаем, зачем нужны шаблоны
- Изучим шаблоны функций
- Изучим шаблоны классов



# План занятия

- 1 Шаблоны функций
- 2 Шаблоны классов
- 3 Функторы
- 4 Использование в STL
- 5 Домашнее задание

\*Нажмите на нужный раздел для перехода



# Зачем нужны шаблоны

Рассмотрим простую функцию:

```
int max(int a, int b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

```
double max(double a, double b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

```
char max(char a, char b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

Что, если нам понадобится такая функция для других типов, например: `double`, `string`?

# Зачем нужны шаблоны

Рассмотрим простую функцию:

```
int max(int a, int b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

```
double max(double a, double b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

```
char max(char a, char b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

**Что, если нам понадобится такая функция для других типов, например: double, string?**

Придётся каждый раз определять функцию с одинаковым кодом, отличающуюся только типами возвращаемых и входных аргументов. Это плохо, так как получится дублирование кода

# Зачем нужны шаблоны

Рассмотрим простую функцию:

```
int max(int a, int b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

```
double max(double a, double b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

```
char max(char a, char b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

**Если нам понадобится такая функция для других типов, например: double, string?**

Придётся каждый раз определять функцию с одинаковым кодом, отличающуюся только типами возвращаемых и входных аргументов. Это плохо, так как получится дублирование кода.

**Решение: использовать шаблоны**

# Шаблоны функций



1

# Шаблоны функций

Для реализации шаблона необходимо:

1. Написать перед объявлением функции `template <class T>` или `template<typename T>`
2. В реализации функции имя типа заменить на `T`

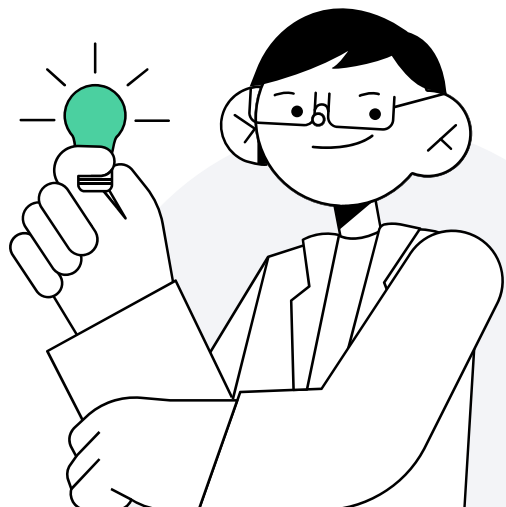
```
template <class T>
T my_max(T a, T b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```



# Шаблоны функций

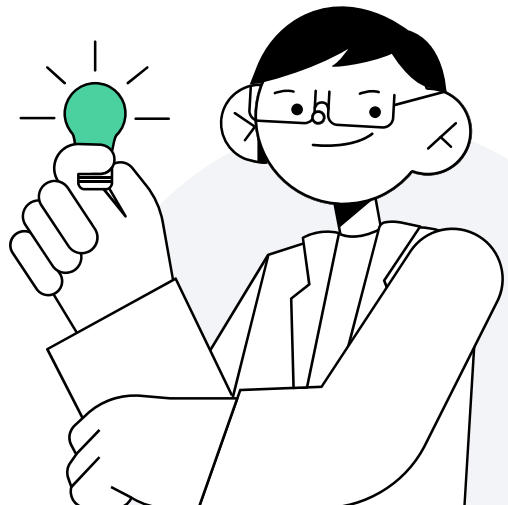
Пока нет вызова шаблонной функции, она не создаётся компилятором в бинарном файле.

При вызове функции компилятор автоматически пытается создать реализацию функции с нужными типами, а в остальном вызов шаблонной функции эквивалентен вызову обычной функции



# Шаблоны функций

Шаблонную функцию необходимо определять в той единице трансляции, в которой она описана. Если вы реализуете функцию в другом файле, то получите ошибку компиляции



# Вызов шаблонной функции

```
template <class T>
T my_max(T a, T b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

Вызывать функцию можно как обычную: **my\_max (0, 5)**

Однако если написать **my\_max (0, 5.0)**, компилятор выдаст ошибку.

**Вопрос:** почему так происходит?



# Вызов шаблонной функции

```
template <class T>
T my_max(T a, T b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

Вызывать функцию можно как обычную: **my\_max (0, 5)**

Однако если написать **my\_max (0, 5.0)**, компилятор выдаст ошибку.

**Вопрос:** почему так происходит?

**Ответ:** компилятор сам пытается вывести тип, а на вход приходят аргументы разных типов (int, double). Можно явно писать так: **my\_max<double>(0, 5.0)**



# Вызов шаблонной функции

**Вопрос:** скомпилируется ли этот код?

```
template <class T>
T my_max(T a, T b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
class dog {
    unsigned m_age;
    void bark() { std::cout << "bark!"; }
public:
    dog(unsigned age) : m_age{ age } {};
};
int main(){
    my_max(dog(1), dog(5));
    return 0;
}
```



# Вызов шаблонной функции

**Ответ:** нет, так как у класса dog не определён оператор >

```
template <class T>
T my_max(T a, T b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
class dog {
    unsigned m_age;
    void bark() { std::cout << "bark!"; }
public:
    dog(unsigned age) : m_age{ age } {};
};
int main(){
    my_max(dog(1), dog(5));
    return 0;
}
```



# Специализация шаблонной функции

Бывают случаи, когда поведение, определённое шаблонной функцией для некоторых типов, работает не так, как нам хочется.

Например, строки в нашей реализации функции `my_max` будут сравниваться в лексикографическом порядке, а мы хотим их сравнивать по длине.

**Вопрос:** как быть в этом случае?

# Специализация шаблонной функции

## Ответ

Определим свою реализацию функции для типа `string`.

Для этого **после** шаблонной функции нужно определить реализацию функции для нужного типа. Это называется **специализацией шаблона**.

Для всех остальных типов компилятор будет использовать шаблонную функцию, а для типа `string` будет использовать свою отдельную реализацию



# Полная специализация шаблона

```
template <class T>
T my_max(T a, T b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else return b;
}
```

```
template <>
std::string my_max(std::string a, std::string
b) {
    if (a.length() > b.length())
        return a;
    else return b;
}
```

Полная специализация  
шаблона для типа  
std::string



Полной специализация называется потому, что мы заменили параметр `T` явным типом — в нашем случае `string`

# Шаблоны классов



2

# Шаблоны классов

Можно создавать шаблоны не только функций, но и классов\*. Шаблоны классов так же, как и функции, позволяют писать наиболее обобщённый код.

При создании экземпляра шаблонного класса компилятор автоматически пытается создать реализацию класса с нужными типами.

Синтаксис объявления шаблонных классов схож с шаблонными функциями

\*С ними вы наверняка сталкивались при использовании стандартной библиотеки

# Шаблоны классов. Пример

Посмотрим на примере:

```
template<class T>
class simple_array
{
public:
    simple_array(int elements_count)
        : elements(new Type[elements_count]), num(elements_count){}
    T getElement(int inIndex) const
    {
        return elements[inIndex];
    }
    void setElement(int inIndex, Type inValue)
    {
        elements[inIndex] = inValue;
    }
    ~simple_array()
    {
        delete[] elements;
    }
private:
    T* elements = nullptr;
    int num = 0;
};
```

# Шаблоны классов. Пример

Теперь в массиве могут храниться элементы любого типа, и мы можем проводить с ними нужные нам операции.

Создание объекта класса будет выглядеть следующим образом:

```
simple_array<int> arr(4);  
simple_array<char> arr(1);
```

# Шаблоны классов. Больше аргументов

Аргументов может быть много

```
template <class T, class U> class test_class {  
    T x;  
    U y;  
  
public:  
    test_class () { cout << "Constructor Called" << endl; }  
};  
  
int main()  
{  
    test_class <char, std::string> a;  
    test_class <int, double> b;  
    return 0;  
}
```

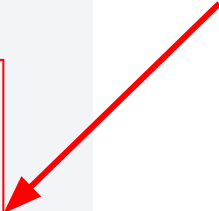
# Шаблоны классов. Полная специализация

```
template <class T>
class Test
{
public:
    Test(){
        cout << "Class template \n";
    }
};

template <>
class Test <float>
{
public:
    Test() {
        cout << "Float template specialization\n";
    }
};

int main() {
    Test<int> a;
    Test<char> b;
    Test<float> c;
    return 0;
}
```

Полная специализация  
шаблона для типа float



**Вывод программы:**  
Class template  
Class template  
Float template  
specialization

# Шаблоны классов. Частичная специализация

Частичная специализация — обобщение полной специализации. Например, вы хотите специализировать только один из аргументов шаблона, а другие оставить шаблонными

```
template<class T1, class T2, int I>
class A {}; // шаблон

template<class T, int I>
class A<T, T*, I> {}; // #1: частичная специализация, где T2 — указатель на T1

template<class T, class T2, int I>
class A<T*, T2, I> {}; // #2: частичная специализация, где T1 — указатель

template<class T>
class A<int, T*, 5> {}; // #3: частичная специализация, где
// T1 — int, T2 — указатель, I — 5
```



# Повторим пройденный материал

**Вопрос:** что нужно написать, чтобы объявить шаблон функции или класса?



# Повторим пройденный материал

**Вопрос:** что нужно написать, чтобы объявить шаблон функции или класса?

**Ответ:** `template <class T>`



# Повторим пройденный материал

**Вопрос:** как объявить полную специализацию шаблона?



# Повторим пройденный материал

**Вопрос:** как объявить полную специализацию шаблона?

**Ответ:** `template<>`



# Перерыв



# Функторы

3

A decorative graphic in the bottom right corner consisting of two overlapping circles. The left circle is white with a dark teal outline and contains the number '3' in dark teal. The right circle is dark teal with a white outline and is partially cut off by the edge of the slide.



**Функтор — функциональный объект. Это класс, в котором определён оператор ()**

# Зачем это нужно

Если мы определим оператор (), то получим объект, который действует, как функция, но может также хранить состояние. Например, можем хранить количество вызовов функтора

```
class simple_functor {
    std::string m_name;
    int m_counter; // количество вызовов функтора
public:
    simple_functor(const std::string& name) : m_name(name), m_counter{
0 } {}
    void operator()() { // определение оператора круглых скобок
        std::cout << "Hello, " << m_name << std::endl;
        m_counter++;
    }
};

int main() {
    simple_functor sf("Alex");
    sf();
    sf();
    return 0;
}
```



# Зачем это нужно

**Вопрос:** чему будет равно количество вызовов после выполнения программы?

```
class simple_functor {
    std::string m_name;
    int m_counter; // количество вызовов функтора
public:
    simple_functor(const std::string& name) : m_name(name), m_counter{
0 } {}
    void operator()() { // определение оператора круглых скобок
        std::cout << "Hello, " << m_name << std::endl;
        m_counter++;
    }
};

int main() {
    simple_functor sf("Alex");
    sf();
    sf();
    return 0;
}
```



# Зачем это нужно

Ответ: 2

```
class simple_functor {
    std::string m_name;
    int m_counter; // количество вызовов функтора
public:
    simple_functor(const std::string& name) : m_name(name), m_counter{
0 } {}
    void operator()() { // определение оператора круглых скобок
        std::cout << "Hello, " << m_name << std::endl;
        m_counter++;
    }
};

int main() {
    simple_functor sf("Alex");
    sf(); // 1
    sf(); // 2
    return 0;
}
```



# Зачем это нужно

Мы можем вызывать sf(), так как мы определили оператор () для класса. Хранить количество переменных в классе удобнее, чем оперировать какими-то глобальными переменными

```
class simple_functor {
    std::string m_name;
    int m_counter; // количество вызовов функтора
public:
    simple_functor(const std::string& name) : m_name(name), m_counter{
0 } {}
    void operator()() { // определение оператора круглых скобок
        std::cout << "Hello, " << m_name << std::endl;
        m_counter++;
    }
};

int main() {
    simple_functor sf("Alex");
    sf(); // m_counter = 1
    sf(); // m_counter = 2
    return 0;
}
```

# Функтор. Ещё пример

Также можно передавать аргументы в наш функтор

```
#include <iostream>
#include <string>

class simple_functor {
    int m_counter;
public:
    simple_functor() : m_counter{ 0 } {}
    int operator()(int a, int b) {
        m_counter++;
        return a + b;
    }
};

int main() {
    simple_functor sf;
    auto result1 = sf(1, 4);
    auto result2 = sf(2, 7);
    return 0;
}
```

# Функтор и лямбда-функция

Лямбда-функции, с которыми вы сталкивались ранее, — это тоже функтор. Функтор, который не имеет названия. Некоторый «синтаксический сахар».

```
[](const exam_results& lhs, const exam_results& rhs){  
    return lhs.score > rhs.score;  
};
```

Вы просто отдельно реализуете тело функции — реализацию оператора (). Это сделано, чтобы ваш код был чище

# Функтор. Преимущества

1. Функтор можно параметризовать при создании объекта, используя конструктор
2. Создаётся временный объект на время вызова функции
3. Можно хранить множество дополнительной информации

# Использование в STL



4

# Использование в качестве предикатов

Предикат — это функция или функциональный объект, который обычно имеет булев тип, используется для настройки алгоритмов. Например, можно создать функтор, в котором определить нужный порядок сортировки и передать функтор в `std::sort`.

```
class simple_functor {
public:
    simple_functor() = default;
    int operator()(int a, int b) {
        return a > b;
    }
};

int main() {
    std::vector<int> vec{ 1, 10, 7, -9, 4 };
    std::sort(vec.begin(), vec.end(), simple_functor());
}
```

**Вопрос:** в каком порядке будут храниться элементы вектора?



# Использование в качестве предикатов

Предикат — это функция или функциональный объект, который обычно имеет булев тип, используется для настройки алгоритмов. Например, можно создать функтор, в котором определить нужный порядок сортировки и передать функтор в `std::sort`.

```
class simple_functor {
public:
    simple_functor() = default;
    int operator()(int a, int b) {
        return a > b;
    }
};

int main() {
    std::vector<int> vec{ 1, 10, 7, -9, 4 };
    std::sort(vec.begin(), vec.end(), simple_functor());
}
```

**Ответ:** в порядке убывания

# Использование для настройки алгоритмов

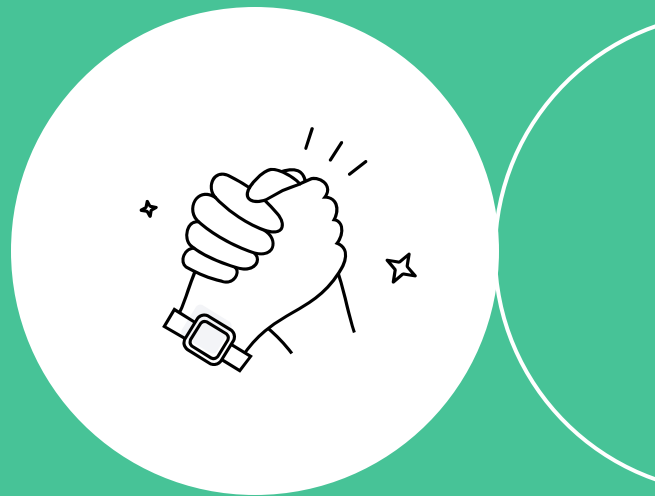
С помощью функторов можно определять то, что будет делать алгоритм.

Например, используя функцию transform, можно изменить разом все элементы массива

```
class simple_functor {
    int value_to_add; // что будем добавлять к элементам массива
public:
    simple_functor(int value) : value_to_add{ value } {};
    int operator()(int array_elem) {
        return array_elem + value_to_add;
    }
};

int main() {
    std::vector<int> vec{ 1, 10,7,-9,4 };
    std::transform(vec.begin(), vec.end(), vec.begin(), simple_functor(4));
    // содержимое вектора теперь: 5, 14, 11, -5, 9
    return 0;
}
```

# Итоги



# Итоги занятия

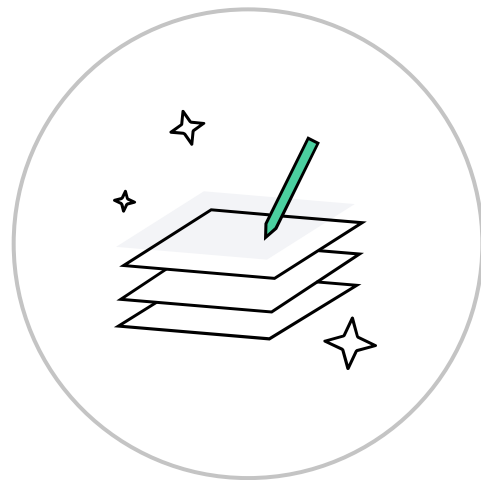
- 1 Познакомились с шаблонами функций и классов
- 2 Разобрались с понятиями полной и частичной специализации
- 3 Познакомились с функторами
- 4 Посмотрели основные сценарии использования



# Домашнее задание

Давайте посмотрим ваше [домашнее задание](#).

- 1 Вопросы по домашней работе задавайте в чате группы
- 2 Задачи можно сдавать по частям
- 3 Зачёт по домашней работе ставят после того, как приняты все задачи



# Дополнительные материалы

- [Статья](#) о шаблонах



**Задавайте вопросы  
и пишите отзыв о лекции**

