



# Программирование на C++ и Python

Лекция 1

От структур к классам

Воробьев Виталий Сергеевич (ИЯФ, НГУ)

18 сентября 2019, Новосибирск

# План лекции

- Введение
- Hello, C++
- Классы – пользовательские типы данных
  - Поля и методы
  - private и public
  - Конструктор и деструктор
- Инкапсуляция
- Перегрузка функций
- Наследование
- Полиморфизм

# Цель курса

1. Познакомить с концепциями современного программирования
  - Классы и объекты
  - Высокоуровневые структуры данных
  - Интерфейсы и реализация
2. Дать первоначальные навыки использования языков C++ и Python
3. Познакомить с часто используемыми библиотеками
4. Познакомить с инструментами для совместной разработки программ

За один семестр невозможно стать профессиональным программистом (да и не надо!). После освоения курса вам будет проще продолжать самостоятельно осваивать эти или другие языки программирования и IT технологии.

# Организация курса

- Практические занятия 1.5 пары в неделю
- 8 лекций
- В курсе будет два модуля: C++ и Python
  - в каждом модуле по **5 обязательных задач**
  - для положительной оценки нужно сдать **минимум 3** задачи из каждого модуля
- Для отличной оценки нужно будет выполнить более сложное комплексное задание («**проект**») на любом языке

# Программа курса

## Темы лекций

1. Основы C++
2. Шаблоны/исключения
3. STL, структуры данных
4. Основы проектирования, git
5. Основы Python
6. Полезные библиотеки Python

## Темы задач

1. Простой и «продвинутый» класс
2. Работа с STL
3. Иерархия классов с наследованием
4. Простая задача на Python
5. Работа со структурами данных на Python
6. Математический анализ на Python
7. Проект (на отлично)

# Зачем вам нужен C++?

- Он быстрый и он развивается
  - **Быстрый:** C++ – основной язык разработки в коммерческих и научных проектах, в которых важна эффективность (OS X, MS Windows, Adobe Photoshop, Tensorflow, Firefox, Chromium, Skype и ещё **очень** много чего)
  - **Развивается:** на современном C++ можно писать простой, понятный и надёжный код
- Философия C++: **не платить за то, что не используешь**
- Преподаватели этого курса считают, что выпускник физфака НГУ должен уметь не только использовать библиотеки языка Python, но и иметь представление о написании эффективного кода

# Каналы связи

1. vit.vorobiev@gmail.com

2. Telegram-чат: <http://tiny.cc/b66icz>

# Hello!

## C

```
#include <stdio.h>

int main() {
    char str[100];
    printf("What is you name? ");
    scanf("%s", str);
    printf("Hello, %s!", str);
    return 0;
}
```

## C++

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
int main() {
    cout << "What is your name? ";
    string name;
    cin >> name;
    cout << "Hello, " << name
         << "!" << endl;
    return 0;
}
```



# Структуры в C

- В сложных программах неизбежно приходится создавать собственные типы данных. В языке C это *структуры*:

```
typedef struct {  
    int d;  
    int m;  
    int y;  
} Date; // тип
```

```
Date today; // экземпляр  
today.d = 18;  
today.m = 9;  
today.y = 2019;
```

```
typedef struct {  
    int h;  
    int m;  
    int s;  
} Time;
```

```
Time now = {12, 55, 00};
```

# Структуры как абстракции

- Структуры позволяют создавать абстракции в программе
- Структуры – это только контейнер, все действия с ними надо проводить самостоятельно
- Если в структуре определить и функции, мы перейдем на новый уровень абстракции – структуры «оживут»
- Получится простейший *класс* – «структура с функциями»

```
void print_date(Date d) {  
    printf("Date is %2.2d/%2.2d/%4.4d\n",  
        d.d, d.m, d.y);  
}  
void print_time(Time t) {  
    printf("Time is %2.2d:%2.2d:%2.2d\n",  
        t.h, t.m, t.s);  
}  
int main() {  
    Date today;  
    Time now;  
    print_date(today);  
    print_time(now);  
}
```

# Простейший класс

- Переделаем `Date` и `Time` в простые классы
- Описание структуры данных (*поля класса*) и всех действий, которые можно проводить с данными (*методы класса*), называется *классом*
- Конкретный экземпляр такой структуры данных называется *объектом*

```
class Date { // класс
public:
    int d, m, y; // поля класса

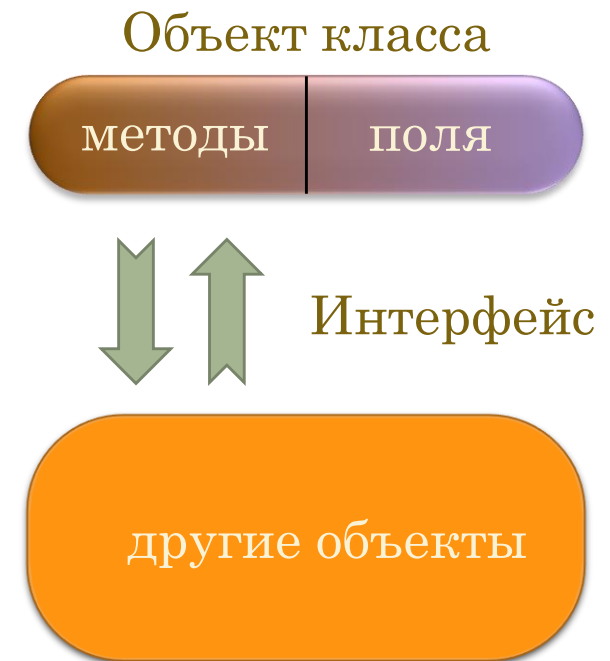
    void print() { // метод класса
        printf("Date is %2.2d/%2.2d/%4.4d\n",
            d, m, y);
    }
};
// аналогично класс Time
int main() {
    Date today = {18, 9, 2019}; // объект
    Time now = {13, 05, 00};
    today.print();
    now.print();
}
```

# Инкапсуляция

- Дату можно хранить как три числа: (день, месяц, год), или в виде одного числа ( $\text{день} \times 10^6 + \text{месяц} \times 10^4 + \text{год}$ ):

(18, 9, 2018) или 18092018

- Как правильно? Это решает разработчик класса. Но программа, в которой *используется* этот класс, не должна зависеть от внутреннего представления даты
- Решение: скрыть от пользователя внутреннее представление (обычно скрывают все поля класса) и работать с классом только через разрешенные методы (интерфейс класса)
- Инкапсуляция** — объединение данных и методов работы с ними и сокрытие внутренних деталей
- Для управления доступом в C++ используются ключевые слова `private` и `public`



# Private и public

- По умолчанию все элементы класса скрыты
- Скрывать и объявлять публичными можно как методы, так и поля класса

```
class Date {  
    int d, m, y; // private часть  
  
public:  
    void print() {  
        cout << "Date is " << d << "/"  
              << m << "/" << y << endl;  
    }  
};  
  
int main() {  
    Date today = {18, 9, 2018}; // Ошибка!  
    today.print();  
    today.d = 6; // Ошибка!  
}
```

# Геттеры и сеттеры

- Поля класса обычно объявляют приватными, а доступ к ним (при необходимости) организуют через специальные методы
- В методах доступа к полям классов можно делать различные проверки
- Такой подход позволяет изменять представление данных класса, не изменяя интерфейс

```
class Date {  
    int d, m, y;  
public:  
    int getMonth() const {  
        return m;  
    }  
    void setMonth(int month) {  
        m = month;  
    }  
};  
  
int main() {  
    Date today;  
    today.setMonth(9);  
}
```

# Перегрузка функций в C++

- В C++ функция определяется не только именем, но и аргументами
- Можно определить несколько функций с одним и тем же именем, но разными аргументами

```
class Date {  
    int d, m, y;  
public:  
    int month() const { return m; }  
    void month(int month) { m = month; }  
    void month(const string& month) {  
        // распознавание  
    }  
};  
  
int main() {  
    Date today;  
    today.month(9);  
    today.month("September");  
    cout << "Today month is "  
        << today.month() << endl;  
}
```

# Конструктор и деструктор

- При создании, структуры инициализировались поэлементно. Класс, внутренняя структура которого скрыта, так инициализировать нельзя — мы не знаем какие поля класса нужны и не имеем доступа к ним
- Нужен специальный метод доступа: *конструктор*, который инициализирует объект
- Имя конструктора совпадает с именем класса. В классе может быть несколько конструкторов с различными аргументами  
*«Everything that has a beginning has an end»*
- Раз существует метод инициализации (создания) объекта, должен быть и метод удаления объекта — *деструктор*

```
class Date {  
    int packed_date; // DDMMYYYY  
public:  
    // конструктор по умолчанию  
    Date() { packed_date=0; }  
    // конструктор  
    Date(int day, int month, int year) {  
        packed_date = day*1000000+month*10000+year;  
    }  
    // конструктор  
    Date(int pack) {packed_date = pack; }  
    // деструктор  
    ~Date() = default;  
};  
  
int main() {  
    Date today(5, 9, 2018);  
    Date tomorrow(6092018);  
    Date someday;  
}
```



# Заголовок и реализация

```
class Date {  
    int packed_date; // DDMMYYYY  
public:  
    Date();  
    Date(int); // DDMMYYYY  
    Date(int, int, int);  
    ~Date() = default;  
  
    int day() const;  
    int month() const;  
    int year() const;  
    void print() const;  
};
```



Date.h: открытый  
интерфейс

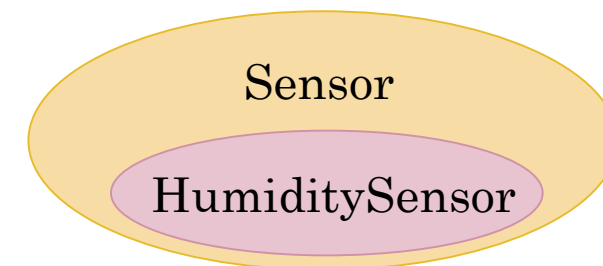
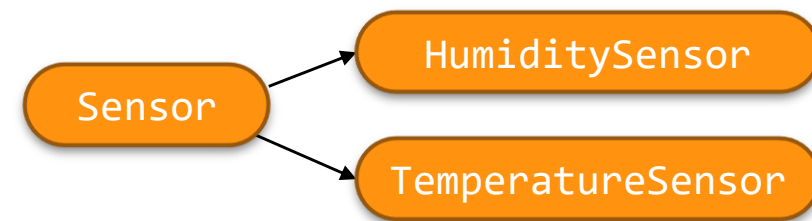
Date.cpp: скрытая  
реализация



```
#include "Date.h"  
#include <iostream>  
using namespace std;  
Date::Date() { packed_date=0; }  
Date::Date(int day, int month, int year) {  
    packed_date = day*1000000+month*10000+year;  
}  
int Date::day() const { return packed_date/1000000;}  
int Date::month() const {  
    return (packed_date/10000)%100;  
}  
int Date::year() const { return packed_date%10000; }  
void Date::print() const {  
    cout << "Date is "  
        << day() << '/' << month() << '/' << year() << endl;  
}  
  
int main() {  
    Date d;  
}
```

# Наследование

- Рассмотрим пример разработки ПО для системы мониторинга окружающей среды. В нашей системе есть сенсоры влажности и температуры
- Для работы с сенсорами мы разработали классы `HumiditySensor` и `TemperatureSensor`. Это разные сенсоры, но у них есть общая функциональность – например, у них есть значение, их можно прочитать и т.п.
- Можно выделить общую функциональность этих классов в *базовый класс* `Sensor` и унаследовать `HumiditySensor` и `TemperatureSensor` от него. Классы-наследники получают всю функциональность базового класса и дополняют её
- Общий принцип (публичного) наследования в C++: множество объектов класса-наследника является подмножеством объектов базового класса. В частности, про каждый объект класса-наследника можно сказать, что он *является* также объектом базового класса. Если эта логика не выполняется, то лучше использовать другие приёмы разработки



```
class Sensor {  
    double value;  
public:  
    void setValue(double);  
    double getValue() const;  
    void print() const {cout << "Sensor value is " << value << endl;}  
};
```

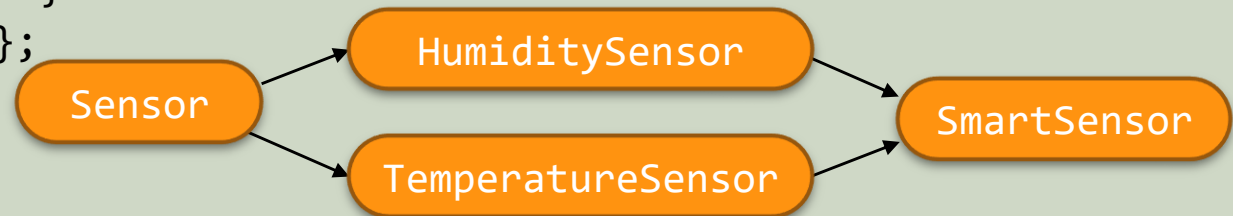
```
class HumiditySensor : public Sensor {  
public:  
    void measure() { /* do_something */ setValue(x);}  
    // переопределение  
    void print() const { cout << "Humidity is " << getValue() << endl; }  
};
```

```
class TemperatureSensor : public Sensor {  
public:  
    void measure() { ... }  
    // переопределение  
    void print() const { cout << "Temperature is " << getValue() << endl;}  
};
```

# Множественное наследование

- Теперь нам необходимо описать многофункциональный сенсор, который может измерять и влажность, и температуру
- Одно из решений – унаследовать класс `SmartSensor` от классов `HumiditySensor` и `TemperatureSensor`. Это не лучшее решение в данном случае по нескольким причинам (одна из них – мы унаследовали базовый класс `Sensor` дважды)

```
class SmartSensor :  
    public HumiditySensor, public TemperatureSensor {  
public:  
    void measure() {  
        // вызываем методы базовых классов  
        HumiditySensor::measure();  
        TemperatureSensor::measure();  
    }  
};
```



```
int main() {  
    SmartSensor s;  
    s.measure();  
    s.print(); // Ошибка! Какой print() вызвать?  
}
```

# Множественное наследование

- Теперь нам необходимо описать многофункциональный сенсор, который может измерять и влажность, и температуру
- Одно из решений – унаследовать класс `SmartSensor` от классов `HumiditySensor` и `TemperatureSensor`. Это не лучшее решение в данном случае по нескольким причинам (одна из них – мы унаследовали базовый класс `Sensor` дважды)
- Проще включить объекты простых сенсоров в объект умного сенсора

```
class SmartSensor {
    HumiditySensor hs;
    TemperatureSensor ts;

public:
    void measure() {
        hs.measure();
        ts.measure();
    }
    void print() const {
        hs.print();
        ts.print();
    }
};
```

# Указатель на базовый класс

- В любом объекте-наследнике содержится объект базового класса
- Указатель на объект-наследник можно преобразовать в указатель на объект базового класса.

```
HumiditySensor h;  
h.setValue(10.0);  
  
h.print(); // Humidity is 10  
  
HumiditySensor *ptr_h = &h;  
ptr_h->print(); // Humidity is 10  
  
Sensor *ptr_s = &h;  
ptr_s->print(); // Sensor value is 10  
  
ptr_h->measure(); // Ok  
  
ptr_s->measure(); // Error!  
// В базовом классе нет measure()
```

# Полиморфизм

- Наследование в C++ открывает путь к *полиморфизму* – возможности использования объекта с известным интерфейсом, но неизвестным типом
- Работать с объектом-наследником можно через указатель базового класса
- Для реализации этой идеи необходимы *виртуальные функции*

```
HumiditySensor h;  
h.setValue(10.0);  
TemperatureSensor t;  
t.setValue(25.0);  
  
Sensor* sensors[2] = { &h, &t };  
  
for(int i = 0; i < 2; ++i)  
    sensors[i]->print();  
// Хотим получить: Humidity is 10  
//                  Temperature is 25  
// Получим:        Sensor value is 10  
//                  Sensor value is 25
```

```
class Sensor {
    double value;
public:
    void setValue(double);
    double getValue() const;
    void print() const {cout << "Sensor value is " << value << endl;}
};
```

```
class HumiditySensor : public Sensor {
public:
    int measure() { /* do_something */ setValue(x);}
    // переопределение
    void print() const { cout << "Humidity is " << getValue() << endl; }
};
```

```
class TemperatureSensor : public Sensor {
public:
    int measure() { ... }
    // переопределение
    void print() const { cout << "Temperature is " << getValue() << endl;}
};
```



```
class Sensor {
    double value;
public:
    void setValue(double);
    double getValue() const;
    virtual void print() const {cout << "Sensor value is " << value << endl;}
};
```

```
class HumiditySensor : public Sensor {
public:
    int measure() { /* do_something */ setValue(x);}
    // переопределение
    void print() const override { cout << "Humidity is " << getValue() << endl; }
};
```

```
class TemperatureSensor : public Sensor {
public:
    int measure() { ... }
    // переопределение
    void print() const override { cout << "Temperature is " << getValue() << endl;}
};
```

# Виртуальные функции

- Виртуальные функции связываются с объектом *во время исполнения* программы (dynamic binding)
- При вызове виртуального метода программа определяет тип объекта и вызывает соответствующий метод

```
HumiditySensor h;  
h.setValue(10.0);  
  
h.print(); // Humidity is 10  
  
HumiditySensor *ptr_h = &h;  
ptr_h->print(); // Humidity is 10  
  
Sensor *ptr_s = &h;  
ptr_s->print(); // Humidity is 10  
  
ptr_h->measure(); // Ok  
ptr_s->measure(); // Error!
```

# Абстрактные классы

- Базовый сенсор `Sensor` нельзя измерить, поэтому мы не определили для него `measure`. Но мы хотим потребовать, чтобы в классах-наследниках `measure` был определен. Для этого можно использовать чистый виртуальный (абстрактный) метод
- Класс, в котором есть чистые виртуальные методы, называется абстрактным. Объекты таких классов создать невозможно

```
class Sensor {  
public:  
    virtual void measure() = 0;  
};  
  
class HumiditySensor : public Sensor {  
public:  
    void measure() override { ... }  
};  
  
class TemperatureSensor : public Sensor {  
public:  
    void measure() override { ... }  
};
```

```
class Sensor {
    double value;
public:
    void setValue(double);
    double getValue();
    virtual void print() { cout << "Sensor value is " << value << endl; }
};

class Measurable {
public:
    virtual int measure() = 0;
};

class HumiditySensor : public Sensor, public Measurable {
public:
    int measure() override { ... }
    void print() override { cout << "Humidity is " << getValue() << endl; }
};

class TemperatureSensor : public Sensor, public Measurable {
public:
    int measure() override { ... }
    void print() override { cout << "Temperature is " << getValue() << endl; }
};
```

# Суммируем

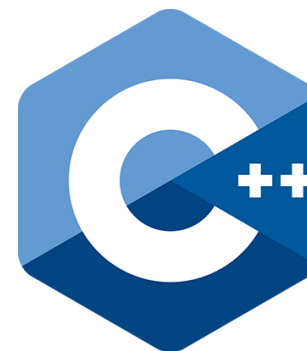
- Классы и объекты позволяют создавать абстракции, объединяющие данные (**поля класса**) и **методы** работы с ними
- С классом работают с помощью его интерфейса, внутренняя структура класса скрыта (**инкапсуляция**). Принято разделять файлы с интерфейсом (.h, .hh) и реализацией (.cc, .cxx, .cpp)
- Для инициализации объектов в классах определяются специальные методы (**конструкторы**)
- **Наследование** позволяет описать новый класс на основе уже существующего с частично или полностью заимствуемой функциональностью
- **Виртуальные функции** позволяют работать с объектами с одинаковым интерфейсом, не зная их тип (**полиморфизм**)



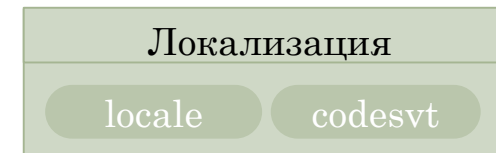
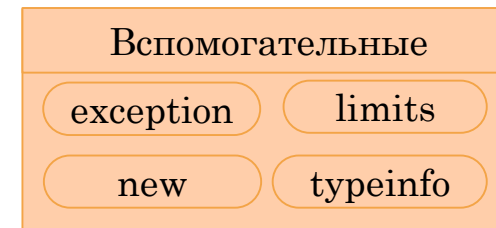
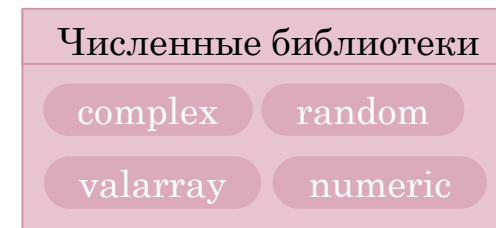
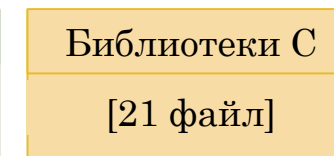
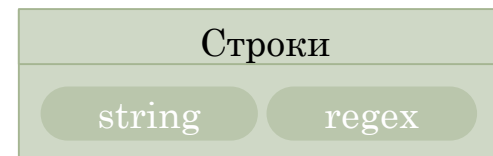
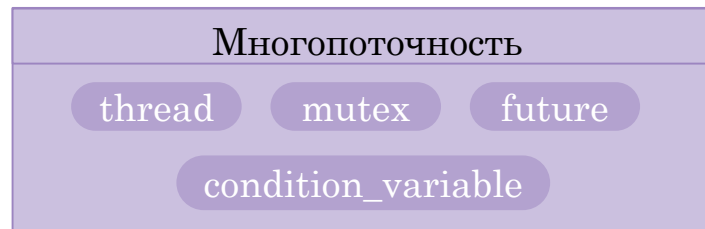
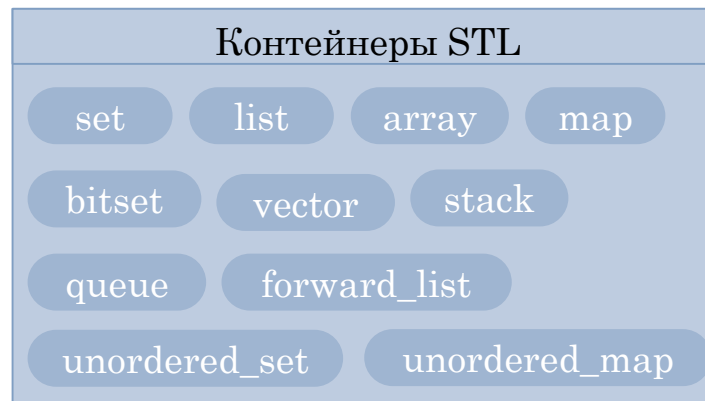
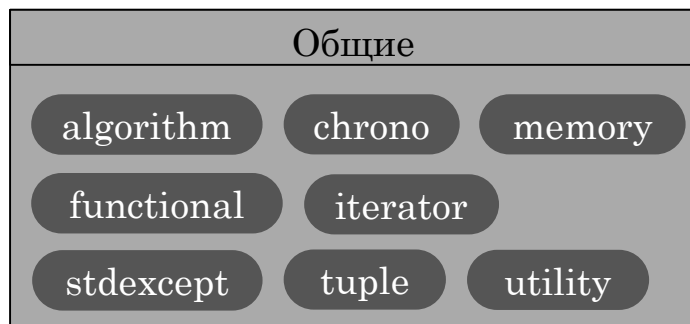
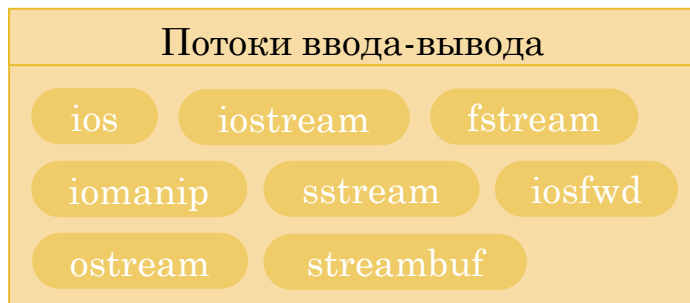
# Backup

# Стандартная библиотека

isocpp.org



- Стандартная библиотека C++ содержит множество полезных инструментов



(Перечислены не все заголовочные файлы, но большая их часть)

# Ресурсы по C++

- [Ваш любимый поисковик] + [stackoverflow.com](https://stackoverflow.com).  
Запросы лучше писать по-английски
- [cplusplus.com](https://en.cppreference.com) (или [cppreference.com](https://en.cppreference.com)) – полная документация
- [boost.org](https://boost.org) – peer-review библиотеки, многие из которых войдут в стандарт C++
- Coursera: специализация Яндекс + ВШЭ
- Задачи online: [hackerrank.com](https://hackerrank.com)
- Книги
  - Bjarne Stroustrup
  - Scott Meyers
  - ...

don't pay for what  
you don't use

