讀書會

組員:龍品勳、張耀文、時顥文討論時間: 2024/11/18 10:00 AM

● 地點:圖書館

照片:



心得報告

- 心得: 這三個 Lab 越來越有設計手機應用軟體的感覺了。
- ChatGPT :
- 1. 請問物件導向中,多型的意思。

```
在物件導向程式設計(OOP)中,多型(Polymorphism)是一種允許物件以多種形式表現的特性。它的核心概念是:

• 相同的介面(interface)或基類別(base class)可以有多種具體的實現(implementation)。

• 使用者可以透過統一的方式來操作不同類型的物件,而不需要知道它們的具體類型。

多型的主要形式

1. 函式重載(Function Overloading):

• 同一個函式名稱可以根據參數數量或類型的不同來實現不同的行為。

• 通常用於靜態型別語言(如 C++)。

cpp

②複製程式碼

void print(int i) { cout << "Integer: " << i; } void print(double d) { cout << "Double: " << d; } void print(string s) { cout << "String: " << s; }
```

2. 運算子重載 (Operator Overloading): • 自定義運算符(如 + 、 -)的行為,讓它適用於自定義的類型。 → 複製程式碼 class Complex { double real, imag; Complex(double r, double i) : real(r), imag(i) {} Complex operator+(const Complex& other) { return Complex(real + other.real, imag + other.imag); **}**; 3. 函式覆寫 (Function Overriding): • 子類別覆蓋父類別的方法,並提供自己的實現。 • 利用虛擬函式 (virtual function) 和多型性,父類型的指標或參考可以呼叫子類型的行為。 → 複製程式碼 virtual void speak() { cout << "Animal speaks"; }</pre> **}**; class Dog : public Animal { void speak() override { cout << "Dog barks"; }</pre> **}**;

```
4. 介面多型 (Interface Polymorphism):
   • 基於介面或抽象類別,實現不同類別的多態性。
   • 常見於語言如 Java ·
                                                       → 複製程式碼
    interface Animal {
      void speak();
    class Dog implements Animal {
      public void speak() { System.out.println("Dog barks"); }
    class Cat implements Animal {
      public void speak() { System.out.println("Cat meows"); }
優點
 • 提高程式的彈性和可擴展性: 能夠輕鬆新增新的類型和行為, 而無需修改現有代碼。
 • 簡化代碼: 使用統一的介面處理不同類型的物件,減少條件分支判斷。
實際應用
• GUI 框架中,按鈕、滑桿等元件繼承同一個基類,根據具體類別表現不同的行為。
 • 資料庫操作,使用相同的介面處理不同的資料來源(如 MySQL、PostgreSQL)。
這種特性是 OOP 的核心概念之一,也是讓代碼更具彈性與模組化的關鍵。
```

2. 請問 "i++" 還是 "++i" 的執行速度哪一個比較快?

在大多數情況下,現代編譯器會將 i++ 和 ++i 進行優化,讓它們的執行速度相同。但從理論上分析,它們的性能可能略有差異,具體取決於使用的環境和物件型別:

區別:

- 1. i++ (後置遞增):
 - 先取用變數的值,再進行遞增。
 - 在某些情況下,可能需要創建一個臨時副本來存儲遞增前的值。
 - 如果 i 是基本資料型別(如 int),額外開銷幾乎可以忽略。
- 2. ++i (前置遞增):
 - 直接遞增變數後,再返回新值。
 - 通常不需要臨時變數,理論上開銷更低。

實際影響

- 對於基本型別(如 int):
 - 現代編譯器(如 GCC、Clang、MSVC)會進行優化,使兩者效率相同。實際上,這樣的差異幾乎不存在。
- 對於自定義類型(如物件):

如果類型重載了遞增運算符(如 operator++) , i++ 可能會稍慢 , 因為它需要創建一個臨時物件來保存遞增前的狀態 , 而 ++i 不需要。

```
範例(C++):
class Counter {
public:
    Counter operator++(int) { // 後置
        Counter temp = *this;
        // 執行避增邏輯
        return temp;
    }
    Counter& operator++() { // 前置
        // 執行避增邏輯
        return *this;
    }
};

在上述情況中,operator++(int) (後置)多了一次對象複製的操作,因此可能稍慢。
結論
1. 基本資料型別:幾乎無差異,使用任何一種都可以。
2. 自定義型別:若你不需要遞增前的值,優先選擇 ++i ,可能更高效。
出於程式風格和性能優化考量,養成在不需要副本時使用 ++i 的習慣是個好主意。
```

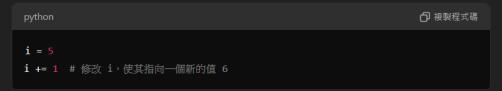
3. 為什麼在 Python 中並沒有 i++ 或 ++i?

在 Python 中,沒有提供像 i++ 或 i++ 這樣的運算符,這是由於 Python 的設計哲學和其對變數與物件的處理方式不同於 C++、Java 等語言。

原因分析

1. 變數是物件的引用

- 在 Python 中,變數本質上是指向物件的引用,並不是一個固定的內存地址上的值。
- 遞增操作(如 i++ 或 ++i) 涉及直接修改變數的值,而 Python 更傾向於通過重新賦值來更新變數。
- 例如:



2. 簡化語言設計

- Python 的核心哲學之一是「簡單明瞭勝於複雜」 (Simple is better than complex), 語法設計力求清晰直觀。
- 提供兩種遞增操作符(如 i++ 和 ++i)可能會讓語言更複雜,並導致誤解,因為不同語言對它們的語義有細微差異。

3. 表達方式已經足夠簡潔

- Python 使用 i += 1 來表達遞增,這與 i = i + 1 完全等價,語法清晰且易於理解。
- 沒有必要再添加專門的遞增操作符。

4. 避免運算符的濫用

- 在一些語言中,運算符如 i++ 和 ++i 不僅可以用於基本數值類型,還可以被重載用於其他場景(如自定義類型)。這在某些情況下可能會引發困惑或不必要的複雜性。
- Python 通常避免運算符過度複雜化,保持簡單和一致性。



- GitHub 程式連結:https://github.com/WoemTheCat/Kotlin-Homework3
- GitHub 的截圖:

