



بنهاية هذه الوحدة:

- ◆ ستتمكن من كتابة برامج C++ بسيطة.
- ◆ ستتمكن من استخدام عبارات الإدخال والإخراج.
- ◆ ستتعرف على أنواع البيانات الأساسية في C++.
- ◆ ستتمكن من إستعمال العوامل الحسابية في C++.
- ◆ ستتعرف على العوامل العلائقية في C++.

تعتبر لغة C++ من أشهر اللغات التي تتمتع بطابع القوة والمرونة نتلج أسرع برامج وأفضلها أداءاً. وعلى الرغم من وجود العديد من لغات البرمجة الأخرى إلا أنها تفتقر شمولية لغة C++ وقوتها. فاللغة C++ تتميز بقابليتها على معالجة التطبيقات الكبيرة والمعقدة، والقوة في صيانة البرامج المكتوبة بها مما يوفر وقتاً في تصميم البرامج وتطويرها.

تعتبر اللغة C++ امتداداً للغة C. وقد أنشأها Bjarne Stroustrup

عام 1979 م، وكانت تسمى حينها C مع فئات (C with classes)، وتغير اسمها إلى C++ في العام 1983 م.

تعتمد اللغة C++ أسلوب البرمجة كائنية المنحى Object Oriented

Programming، والذي يعرف اختصاراً بـ (OOP)، والذي تم تطويره

بسبب قيود كانت أساليب البرمجة القديمة المتمثلة في اللغات الإجرائية

تفرضها على المبرمجين. ولكي نتعرف على طبيعة تلك القيود يجب أن نلقي الضوء على ما يحدث في اللغات الإجرائية.

اللغات الإجرائية:

لغات Pascal، C، Basic و Fortran وغيرها من لغات البرمجة

التقليدية هي لغات إجرائية (Procedural). أي أن كل عبارة في اللغة هي عبارة عن تعليمة للحاسوب أن ينفذ شيئاً ما : أحصل على دخل أو أجمع أرقام الخ... ..

لذا نجد أن البرنامج المكتوب بلغة إجرائية هو عبارة عن لائحة من

التعليمات. لا تبدو هنالك مشكلة مع البرامج الإجرائية الصغيرة، فالمبرمج

ينشئ لائحة التعليمات ويقوم الحاسوب بتنفيذها. ولكن مع كبر حجم البرامج

لا تعود لائحة من التعليمات فعالة حيث يصعب فهم برنامج يتألف من مئات

من العبارات إلا إذا كانت مقسمة إلى أجزاء أصغر، لذا تم اعتماد أسلوب

الدالات (Functions) والإجراءات (Procedures) كوسيلة لجعل البرامج

أسهل للقراءة والفهم، حيث تمتلك كل دالة في البرنامج واجهة محددة، وتنفذ

هدفاً محدداً ولكن المشكلة ما تزال قائمة : مجموعة من التعليمات تنفذ مهاماً محددة.

و مع تزايد حجم البرامج وتعقيدها، يظهر ضعف الأسلوب الإجرائي،

حيث تصبح البرامج الضخمة معقدة إلى حد كبير. من أهم أسباب فشل اللغات

الإجرائية هو الدور الذي تلعبه البيئات فيها، حيث تعطي البيانات أهمية

ثانوية على الرغم من أنها هي السبب في وجود البرامج، ويكون التشديد على

الدالات التي تعمل على هذه البيانات، حيث يتم تعريف البيانات خارج أي دالة لكي يصبح بالإمكان الوصول إليها من كل الدالات في البرنامج، لذا غالبا ً ما تكون البيانات عرضة للتغيير أو التعديل الخطأ. وعلى الرغم من أن هنالك بعض اللغات كـ Pascal و C تعرف متغيرات محلية (Local)، وهي متغيرات معرفة في دالة واحدة. لكن المتغيرات المحلية غير مفيدة للبيانات المهمة التي يجب الوصول إليها من عدة دالات في البرنامج أيضا ً هناك مشكلة طريقة تخزين البيانات بسبب إمكانية عدة دالات للوصول إليها. لا يمكن تغيير ترتيب البيانات من دون تغيير كل الدالات التي تتعامل معها. وإذا أضفنا بيانات جديدة نحتاج لتعديل كل الدالات حتى تستطيع هذه الدالات استعمال هذه البيانات الجديدة.

غالبا ً ما يكون تصميم البرامج الإجرائية صعبا ً ، لأن مكوناتها الرئيسية (الدالات) عبارة عن بنية بيانات لا تقلد العالم الحقيقيدا ً .و يصعب في اللغات الإجرائية إنشاء أي نوع بيانات جديد بخلاف الأنواع المعرفة أصلا ً في تلك اللغات ، لكل هذه الأسباب تم تطوير الأسلوب الكائني المنحى.

الأسلوب الكائني المنحى:-

الفكرة الأساسية وراء اللغات كائنية المنحى هي دمج البيانات والدالات التي تعمل على تلك البيانات في كينونة واحدة تسمى كائن (Object)، وعادة تزود دالات الكائن -والتي تسمى أعضاء دالية (Member functions)- الطريقة الوحيدة للوصول إلي البيانات، لذا تكون البيانات محمية من التعديلات الخطأ ويقال أن البيانات ودالاتها مغلفة (Encapsulated) في كينونة واحدة.

مميزات اللغات كائنية المنحى :

هنالك تطابق بين الكائنات في البرمجة وكائنات الحياة الفعلية، فالعديد من الكائنات الفعلية لها وضعية (خصائص يمكن أن تتغير) وقدرات (أشياء يمكن أن تقوم بها).

في C++ تسجل بيانات الكائن ووضعيته كما تتوافق أعضاءه الدالية مع قدراته، تدمج البرمجة كائنية المنحى المرادف البرمجي للوضعيات والقدرات في كينونة واحدة تسمى كائن النتيجة لذلك كينونة برمجية تتطابق بشكل جيد مع الكثير من كائنات الحياة الفعلية.

الفئات والوراثة (Inheritance):

الكائنات في OOP هي مثيلات من الفئات، حيث يمكننا تعريف كثير من الكائنات تابعة لفئة معينة، وتلعب دور خطة أو قالب يتم إنشاء الكائنات على أساسه، وهي التي تحدد ما هي البيانات والدالات التي سيتم شملها في كائنات تلك الفئة. لذا فالفئة هي وصف لعدد من الكائنات المتشابهة. وتؤدي

فكرة الفئات إلى فكرة الوراثة، حيث يمكن استعمال فئة OOP كأساس لفئة فرعية واحدة أو أكثر تسمى الفئة القاعدة (Base class)، ويمكن تعريف فئات أخرى تتشارك في خصائصها مع الفئة القاعدة ولكنها تضيف خصائصها الذاتية أيضا ، تسمى هذه الفئات المشتقة (Derived classes).

قابلية إعادة الاستعمال Reusability:

بعد كتابة الفئة يمكن توزيعها على المبرمجين لكي يستعملوها في برامجهم ، يسمى هذا الأمر قابلية إعادة الاستعمال Reusability ويزود مفهوم الوراثة ملحقا هاما إلى فكرة إعادة الاستعمال حيث يستطيع المبرمج أخذ فئة موجودة أصلا ومن دون تغييرها يضيف ميزات وقدرات جديدة إليها وذلك من خلال اشتقاق فئة جديدة من الفئة القديمة.

إنشاء أنواع بيانات جديدة:-

من أهم فوائد الكائنات أنها تعطي المبرمج وسيلة لإنشاء أنواع بيانات جديدة، كالأرقام المركبة أو الإحداثيات ثنائية الأبعاد أو التواريخ أو أي نوع من أنواع البيانات قد يحتاج المبرمج إلى استعمالها.

تعدد الأشكال والتحميل الزائد : Polymorphism and

overloading

يسمى استعمال الدالات والعوامل فئيا لبيب مختلفة وفقا لما يتم استعمالها عليه بتعدد الأشكال. لا تضيف اللغة C++ إمكانية إنشاء أنواع بيانات جديدة فقط، وتتيح أيضا للمبرمج القدرة على العمل على أنواع البيانات الجديدة تلك باستعمال نفس العوامل التي تستخدمها الأنواع الأساسية ك + أو = ويقال عندها أنه تم تحميل هذه العوامل بشكل زائد لتعمل مع الأنواع الجديدة.

سنبدأ بكتابة برنامج يعرض نصا على الشاشة:-

```
//Program 1-1:
//This program will display a message on the screen.
#include<iostream.h>
main ( )
{
    cout << "welcome to C++ !\n";
return 0;
```

م الحاسوب بتنفيذ البرنامج ويعود سريعاً للمحرر IDE.
الآن فصاعداً ، إذا أردت تثبيت المخرجات على الشاشة عليك إضافة التالي إلى البرنامج:



```
#include <conio.h>
```

في أول البرنامج، وإضافة العبارة:

```
getch( )
```

الخروج من البرنامج: العبارة `return 0` في السطر الذي يسبق العبارة

```
welcome to C++ !
```

التعليقات: Comments

// Program 1-1:

//This program will display a message on the screen.

يبدأ هذا السطر من البرنامج بالشرطة المزدوجة (//) الدالة على أن بقية السطر عبارة عن تعليق (comment)، تضاف التعليقات إلى البرامج لتساعد المبرمج أو أي شخص آخر قد يحتاج إلى قراءة البرنامج على فهم ما الذي يفعله البرنامج، لذا من المستحسن أن يبدأ كل برنامج في لغة C++ بتعليق يوضح الغرض الذي من أجله كتب البرنامج. تستخدم الشرطة المزدوجة (//) إذا كان التعليق يمتد لسطر واحد فقط

.single-line comment

هنالك نوع آخر من التعليقات يتيح لنا كتابة تعليقات تمتد إلى عدة أسطر multi-line comments ، نستطيع كتابة التعليق السابق على الصورة:

```
/* Program 1-1:
```

```
This program will display a message on the screen
```

```
*/
```

يبدأ الرمز `/*` التعليق وينتهي الرمز `*/` . نجد أن نهاية السطر لا تعني انتهاء التعليق لذا يمكننا كتابة ما نشاء من أسطر التعليقات قبل الانتهاء بالرمز `*/`.

مرشادات المهيئ (Preprocessor Directive) :-

#include<iostream.h>

يسمى هذا بمرشد المهيئ Preprocessor directive، وهو عبارة عن تعليمة للمصرف أن يدرج كل النص الموجود في الملف `iostream.h` في البرنامج، وهو ملف يجب تضمينه مع أي برنامج يحتوي على عبارات تطبع بيانات على الشاشة أو تستقبل بيانات من لوحة المفاتيح.

يسمى `iostream` ملف ترويسة (header file)، وهناك الكثير من ملفات الترويسة الأخرى، فمثلاً إذا كنا نستعمل في برنامجنا دالات رياضية كـ `sin()` و `cos()` نحتاج إلى شمل ملف ترويسة يدعى `math.h`، وإذا كنا نتعامل مع سلاسل الأحرف سنحتاج للملف `string.h` عموماً هناك عدد كبير من ملفات الترويسات التي يجب تضمينها على حسب طبيعة البرنامج، تعتبر ملفات الترويسات جزء مهم من برامج لغة `C++` وسنحتاج إلى شمل الملف `iostream.h` لتشغيل أي برنامج يقوم بعمليات إدخال وإخراج.

الدالة main :-

main()

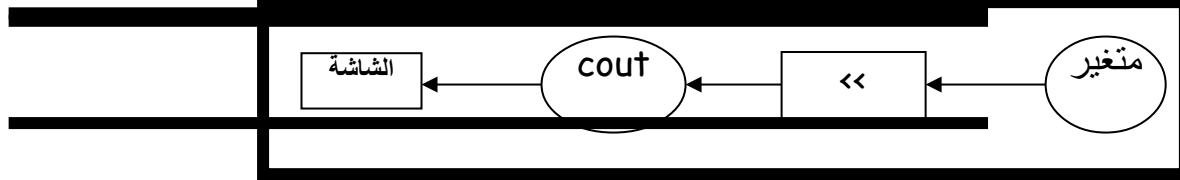
يبدأ تشغيل أي برنامج `C++` من دالة تدعى `main()`، وهي دالة مستقلة ينقل نظام التشغيل التحكم إليها. وهي جزء أساسي في برنامج `C++`. الأقواس بعد `main` تشير إلى أن `main` هي عبارة عن دالة. قد يحتوي برنامج `C++` على أكثر من دالة إحداها بالضرورة هي `main`. يحتوي البرنامج السابق على دالة واحدة. يبدأ تنفيذ البرنامج من الدالة `main` حتى لو لم تكن هي الأولى في سياق البرنامج. يتم حصر جسم الدالة `main` بأقواس حاصرة { } .
الخرج إلى الشاشة:-

cout<<" welcome to C++ !\n ">>;

هذه العبارة (statement) تجبر الحاسوب أن يظهر على الشاشة النص المحصور بين علامتي الاقتباس "" . ويسمى هذا النص ثابت سلسلي.

يجب أن تنتهي كل عبارة في برنامج `C++` بفاصلة منقوطة ; (semi colon).

الاسم `cout` والذي يلفظ كـ `C out` يمثل كائن في `C++` مقترن مع الشاشة والعامل << والذي يسمى بعامل الوضع Put to operator يجبر على إرسال الأشياء التي على يمينه إلى أي شيء يظهر على يساره.
الشكل 1-1 يوضح الخرج بواسطة `cout`.



شكل (1-1) الخرج بواسطة cout

مثال:

```
//Program 1-2: Output
#include <iostream.h>
main ( )

{
    cout << 7 << " is an integer.\n";
    cout << 'a' << "is a character.\n";
}
```

الخرج من البرنامج:

```
7 is an integer.
a is a character
```

من خرج البرنامج يتضح لنا الآتي:

- 1- يتم حصر النص المطلوب ظهوره على الشاشة بين علامتي اقتباس " is an integer."
- 2- تتم كتابة الثوابت الرقمية بدون علامتي اقتباس 7 <<.
- 3- يتم حصر حرف واحد مطلوب ظهوره على الشاشة بعلامة اقتباس فردية <<'a'.

تقوم بعض اللغات كـ Basic بالانتقال إلى سطر جديد تلقائياً في نهاية كل عبارة خرج ، لكن C++ لا تفعل ذلك كما أن العبارات المختلفة والموضوعة في أسطر مختلفة لا تؤدي إلى ذلك .
لا ينشئ الكائن cout جديدة تلقائياً ، والمخرجات في البرنامج التالي توضح ذلك:-

```
//Program 1-3: This program displays output on the screen
#include<iostream.h>
```

```
main ( )
{
    cout<<10;
    cout<<20<<30;
    return 0;
}
```

تظهر الخرج:-

102030

حيث يلتصق كل الخرج ببعضه البعض ، لذا من الجيد أن يكون لدينا طرق في C++ للتحكم بطريقة تنسيق الخرج والتي منها تتابعات الهروب (Escape Sequences).

تتابعات الهروب (Escape Sequences):

نلاحظ أنه لم تتم طباعة \n على الشاشة ، \ تسمى الشرطة الخلفية

(Back slash) أو حرف هروب (Escape character) وتسمى هي والحرف الذي يليها تتابع هروب. تتابع الهروب \n يعنى الانتقال إلى سطر جديد حيث يجبر المؤشر على الانتقال إلى بداية السطر التالي ، الآن إليك بعض تتابعات الهروب الشائعة:-

<u>تتابع الهروب</u>	<u>الوصف</u>
\n	سطر جديد.
\t	مسافة أفقية.
\b	حرف التراجع back space.
\\	لطباعة شرطة خلفية.
\r	حرف الإرجاع، يجبر المؤشر على الانتقال إلى بداية هذا السطر.
\"	لطباعة علامة اقتباس

العبارة return 0 :-

تكتب العبارة return 0; في نهاية الدالة main() القيمة 0 تشير إلى أن البرنامج انتهى نهاية صحيحة وسيبدو لنا سبب تضمين هذه العبارة واضحا عندما نتعرف على الدوال في C++ بالتفصيل.

مثال آخر لبرنامج C++ :-

إليك الآن مثالاً لبرنامج يستقبل رقمين من المستخدم ويجمعهما ويعرض ناتج الجمع:-

```
// Program 1-4: Addition program
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
main ( ) {
    int integer1, integer2, sum;
    cout <<"Enter first integer\n";
    cin >> integer1;
    cout <<"Enter second integer\n";
    cin >> integer2;
    sum= integer1+integer2;
    cout <<"sum="<<sum<<endl;
    getch();
return 0;
}
```

```
Enter first integer
7
Enter second integer
3
sum= 10
```



حدد ما إذا كانت العبارات الآتية صحيحة أم خطأ:

□ التعليقات تجبر الحاسوب على طباعة النص الذي يلي //

على الشاشة عند تنفيذ البرنامج.

□ تتابع الهروب \n يجبر المؤشر على الانتقال إلى سطر جديد.

□ برنامج C++ والذي يقوم بطباعة ثلاث أسطر على الشاشة

يجب أن يحتوى على ثلاث عبارات تستعمل cout.

ما هو الخرج من العبارة الآتية:

```
cout << "\n **\n ***\n ****\n";
```

هنالك سبعة أنواع بيانات أساسية في C++ ، واحد منها يمثل الأحرف وثلاثة تمثل أرقاماً كاملة (أعداد صحيحة) وثلاثة تمثل أرقاماً حقيقية. الجدول الآتي يلخص هذه الأنواع.

اسم النوع	يستعمل لتخزين	أمثلة عن القيم المخزنة
char	أحرف	'a'
short	أرقام صحيحة قصيرة	222
int	أرقام صحيحة عادية الحجم	153,406
long	أرقام صحيحة طويلة	123,456,789
float	أرقام حقيقية قصيرة	3,7
double	أرقام حقيقية مزدوجة	7,533,039,395
long double	أرقام حقيقية ضخمة	9,176,321,236,01202,6

1/ الأحرف char :-

يتم تخزين الأحرف في متغيرات من النوع char العبارة:-

char ch;

تنشئ مساحة من الذاكرة لحرف وتسميه ch. لتخزين حرف ما في هذا المتغير نكتب

ch='z'

ودائماً تكون الأحرف الثابتة كـ 'a' و 'b' محصورة بعلامة اقتباس فردية. يمكن استعمال المتغيرات من النوع char لتخزين أرقام كاملة بدلاً من أحرف ، فمثلاً يمكننا كتابة:-

ch=2;

لكن نطاق القيم الرقمية التي يمكن تخزينها في النوع char

يتراوح بين

128- إلى 127 لذا فإن هذه الطريقة تعمل مع الأرقام الصغيرة فقط.

2/ الأعداد الصحيحة:

تمثل الأعداد الصحيحة أرقاماً كاملة أي قيم يمكن تعدادها ، كعدد أشخاص أو أيام أو عدد صفحات مثلاً ، ولا يمكن أن تكون الأعداد الصحيحة أرقاماً ذات نقطة عشرية ولكنها يمكن أن تكون سالبة.

هنالك ثلاثة أنواع من الأعداد الصحيحة في C++: short قصير،

int عدد صحيح، long طويل وهي تحتل مساحات مختلفة في الذاكرة.

الجدول التالي يبين هذه الأنواع والمساحة التي تأخذها في الذاكرة ونطاق الأرقام التي يمكن أن تأخذها:

اسم النوع	الحجم	النطاق
char	1byte	-128 إلى 127
short	2byte	-32,768 إلى 32,767
int	مثل short في أنظمة 16bit ومثل long في أنظمة 32bit	
long	4byte	-2,147,483,648 إلى 2,147,483,647

3/ الأعداد الصحيحة غير المعلمة (Unsigned): -

كل الأعداد الصحيحة لها إصدارات غير معلمة (unsigned). لا تستطيع المتغيرات التي ليس لها علامة تخزين قيم سالبة، ونجد أن نطاق قيمها الموجبة يساوي ضعف مثيلاتها التي لها علامة، الجدول التالي يبين هذا:-

اسم النوع	الحجم	النطاق
unsigned char	1byte	0 إلى 255
unsigned short	2byte	0 إلى 65,535
unsigned int	مثل unsigned short في أنظمة 16bit ومثل unsigned long في أنظمة 32bit	
unsigned long	4byte	0 إلى 4,294,967,295

4/ الأرقام العائمة (Float):

يتم استعمال الأرقام العائمة لتمثيل قيم يمكن قياسها كالأطوال أو الأوزان. ويتم تمثيل الأرقام العائمة عادة برقم كامل على اليسار مع نقطة عشرية وكسر على اليمين.

هنالك ثلاثة أنواع من الأرقام العائمة في أنظمة التشغيل الشائعة

الاستعمال. وأشهر نوع أرقام عائمة هو النوع double والذي يتم استعماله

لمعظم دالات C++ الرياضية. يتطلب النوع float ذاكرة أقل من النوع

double. الجدول التالي يوضح هذه الأنواع والحجم الذي تأخذه في الذاكرة.

اسم النوع	الحجم
-----------	-------

8byte	double
10byte	long double

عند كتابة أي برنامج بلغة C++، نحتاج لتخزين المعلومات الواردة للبرنامج في ذاكرة الحاسوب تحت عناوين يطلق عليها أسماء المتغيرات، وبما أن أنواع المعلومات المراد تخزينها تكون عادة مختلفة مثل القيم الحقيقية أو الصحيحة أو الرمزية فإننا نحتاج أن نعلم المترجم في بداية البرنامج عن أنواع المتغيرات التي نريد استخدامها مثلًا :-

الكلمات `integer1` , `integer2` , `sum` هي أسماء لمتغيرات عبارة عن أعداد صحيحة (النوع `int`) وهو أحد أنواع البيانات المتوفرة في C++ .

يمكن تعريف المتغيرات في أي مكان في البرنامج لكن يجب تعريفها قبل استعمالها، يمكن تعريف المتغيرات التي تنتمي إلى نفس النوع في سطر واحد.

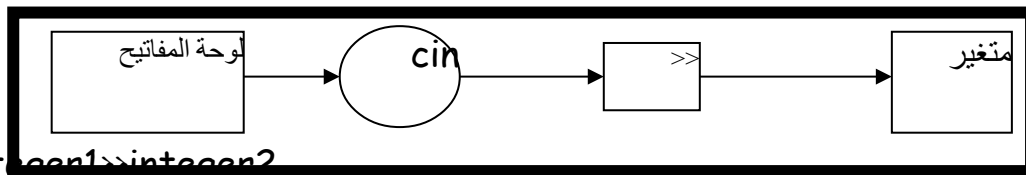
تسمية المتغير:

يتم تعريف المتغير بذكر الاسم ونوع البيانات التي يمكن أن يحملها هذا المتغير من أي سلسلة تحتوي على أحرف `Letters` أو أرقام `digits` تحتياً (`Under score`)، على أن لا يبدأ اسم المتغير برقم. ومن الجدير بالذكر أن لغة C++ تفرق بين الحروف الأبجدية الصغيرة والكبيرة مثلًا : الأسماء `integer1` , `Integer1` تعامل كمتغيرات مختلفة. الدخل من لوحة المفاتيح:-

`cin >> integer1`

هذه العبارة تخزن الرقم الذي يكتبه المستخدم من لوحة المفاتيح في متغير يدعي `integer1` . يمثل الكائن `cin` -والذي يلفظ كـ `in C`- لوحة المفاتيح، ويأخذ عامل الحصول `get from (>>)` الأشياء الموضوعة على يساره ويضعها في المتغير الموجود على يمينه، عند تنفيذ هذه العبارة ينتظر البرنامج أن يكتب المستخدم رقماً من النوع `integer` ويضغط على مفتاح `Enter` ، يتم تعيين القيمة التي أدخلها المستخدم إلى المتغير `integer1` .

يمكن استعمال عامل الحصول عدة مرات في نفس العبارة:



cin >> int gen1 >> int gen2

شكل (2-1) يوضح الدخول بواسطة C++، أو مفتاح المسافة Space، أو مفتاح Tab بعد كل قيمة، قبل أن يكتب القيمة التالية، ولكنه من الأفضل عادة إدخال قيمة واحدة في كل مرة لتجنب الخطأ. الشكل (2-1) يوضح الدخول بواسطة cin.

المناور endl :-

العبارة:

cout << "sum= " << sum << endl

تطبع النص sum= ببقية sum ، نلاحظ أننا استخدمنا endl وهو وسيلة أخرى في C++ للانتقال إلى سطر جديد، ويسمى مناوّر manipulator والـ hdl اختصاراً لـ end line وهو يعمل تماماً كما يعمل تتابع الهروب \n

1. أكتب عبارة C++ صحيحة تقوم بالآتي:

- تعريف المتغيرات x، y، z و result لتكون من النوع int.
- الطلب من المستخدم إدخال ثلاثة أرقام صحيحة.

2. حدد ما إذا كانت العبارات الآتية صحيحة أم خطأ:

- يجب الإعلان عن المتغيرات قبل استعمالها في البرنامج.
- يجب تحديد نوع المتغيرات عند الإعلان عنها.
- لا تفرق C++ بين المتغيرات Number و number .



1.6 عوامل العلائقية (Relational Operators)

لقد استعملنا عامل الجمع (+) لجمع integer1 إلى integer2، تتضمن C++ العوامل الحسابية الأربعة الاعتيادية بالإضافة إلى عامل خامس كما مبين في الجدول التالي:

العامل	الوظيفة	التعبير الجبري	التعبير في C++
+	جمع	$B+h$	$B+h$
-	طرح	$B-h$	$B-h$
*	ضرب	Bh	$B*h$
/	قسمة	B/h	B/h
%	الباقى	$B \bmod h$	$B \% h$

العوامل الأربعة الأولى تنجز أعمالاً مألوفة لدينا، أما عامل الباقي % المسمى أيضاً المعامل modulus، يتم استعماله لحساب باقي القسمة لعدد صحيح على عدد آخر، لذلك فالتعبير $20\%3$ يساوى 2. تسمى هذه العوامل الحسابية بالعوامل الثنائية لأنها تعمل على قيمتين. يمكن استعمال أكثر من عامل في تعبير رياضي واحد، فمثلاً:

$C=(f-32)*5/9;$

يحول درجة الحرارة من مئوية إلى فهرنهايت. (استعملت الأقواس لكي يتم تنفيذ الطرح أولاً بالرغم من أولويته المتدنية، يشير المصطلح أولوية Precedence إلى ترتيب تنفيذ العوامل، العاملان * و / لهما أولوية أعلى من + و - وهذا ما سنراه لاحقاً بعد أن نتعرف على بقية عوامل C++).

تقارن العوامل العلائقية قيمتين، وتؤدي إلى نتيجة صحيح/خطأ وفقاً لما إذا كانت المقارنة صحيح/خطأ. هنالك ستة عوامل علائقية مبينة في الجدول أدناه:

الرمز	المعنى	مثال
-------	--------	------

$a==b$	يساوى	$==$
$a!=b$	لا يساوى	$!=$
$a>b$	أكبر من	$>$
$a<b$	أصغر من	$<$
$a>=b$	أكبر من أو يساوى	$>=$
$a<=b$	أصغر من أو يساوى	$<=$

تكون التعبيرات المبينة في عمود المثال صحيحة أو خطأ وفقاً لقيم

المتغيرين a و b .

فلنفرض مثلاً أن:

a يساوى 9 ☐

b يساوى 10 ☐

التعبير $a==b$ خطأ.

التعبير $a!=b$ صحيح وكذلك التعبيرين $a<b$ و $a<=b$ ،

والتعبيرين $a>b$ و $a>=b$ خطأ.



- ◆ تبدأ التعليقات في C++ والتي تتكون من سطر واحد بشرطة مزدوجة (//).
- ◆ تبدأ التعليقات في C++ والتي تمتد لعدة أسطر بالرمز /* وتنتهي بالرمز */.
- ◆ السطر `#include<iostream.h>` يسمى "مرشد المهيئ" وهو عبارة عن تعليمة للمصرف أن يضمن الملف `iostream.h` في البرنامج والذي يجب تضمينه في أي برنامج يقوم بعمليات إدخال وإخراج.
- ◆ يبدأ تنفيذ برنامج C++ من الدالة `main()`.
- ◆ المتغيرات في C++ يجب الإعلان عنها قبل استعمالها.
- ◆ يتم تعريف المتغيرات في C++ بذكر اسمها ونوع بياناتها وتكون الاسم من أي سلسلة تحتوى على أحرف أو أرقام أو خطأ تحتيا (_) على أن لا يبدأ اسم المتغير برقم.
- ◆ C++ حساسة تجاه الأحرف ونعنى بذلك أنها تفرق بين الحروف الأبجدية الصغيرة (small) والكبيرة (capital).
- ◆ يرتبط كائن الخرج `cout` مع الشاشة وهو يستخدم في إخراج البيانات.

1- أكتب عبارة C++ صحيحة تقوم بالآتي:

- توضيح أن برنامجاً ما سيقوم بحساب حاصل ضرب ثلاثة أرقام صحيحة.
- الطلب من المستخدم إدخال ثلاثة أرقام صحيحة.
- إدخال ثلاثة أرقام عن طريق لوحة المفاتيح وتخزين قيمها في المتغيرات x، y و z.
- حساب حاصل ضرب الأرقام المخزنة في المتغيرات x، y و z وتعيين النتيجة للمتغير result.
- طباعة العبارة " The product is: " متبوعة بقيمة المتغير result.
- إرجاع قيمة من الدالة main لتوضيح أن البرنامج انتهى بنجاح.

2- إستعمل العبارات في السؤال السابق لكتابة برنامج بلغة C++ كامل يقوم بحساب حاصل ضرب ثلاثة أرقام صحيحة.

3- حدد ما إذا كانت العبارات الآتية صحيحة أم خطأ:

1. تمتلك العوامل الحسابية + ، - و % نفس درجة الأولوية.
2. برنامج C++ والذي يقوم بطباعة ثلاث أسطر على الشاشة يجب أن يحتوي على ثلاث عبارات تستعمل cout.

- أكتب برنامجاً يستقبل من المستخدم عدداً مكوناً من خمسة أرقام ثم يقوم بطباعة الأرقام مكونة للعدد تفصلها مسافة فمثلاً إذا أدخل المستخدم العدد 13456 يكون الخرج من البرنامج

1 3 4 5 6

5- ما هو نوع البيانات الذي ستستعمله على الأرجح لتمثيل رقم موظف تسلسلي من 4 أعداد.

6- أي من العبارات الآتية تعطي المخرجات التالية:

- 1 2
- 2 4

1- cout << " 1\t2\t\n3\t4\n";

```
2- cout <<'1' << '\t' << '2' << '\n' <<'3' <<'\t' <<'4' <<'\n';
3- cout << "1 \n 2\t 3\n 4\t";
4- cout <<1 << '\t' << 2 << '\n' <<3 <<'\t' <<4 <<'\n';
```

7- أكتب جزء من برنامج يقوم بما يلي:

- ينشئ متغيرين num و denom يمثلان البسط والمقام في كسر.
- يطلب من المستخدم تزويد قيم البسط والمقام.
- يضع هذه القيم في متغيرات.
- تعرض الكسر مع شرطة (/) بين الرقمين.
- قد يبدو الخرج كالآتي:



```
Enter the numerator: 2
Enter the denominator: 3
Fraction = 2/3
```

عادة يتم تنفيذ العبارات حسب تسلسل ورودها في البرنامج ويسمى هذا بالتنفيذ التتابعي (Sequential Execution). لكننا سنتعرض لبعض عبارات C++ والتي تجعل التنفيذ ينتقل لعبارة أخرى قد لا تكون التالية في تسلسل البرنامج، ويسمى هذا بنقل التحكم Transfer of control. تنقسم بنيات التحكم في C++ إلى قسمين: بنيات التحكم الشرطية وسنفرد هذه الوحدة لتوضيحها. والنوع الثاني وهو بنيات التحكم التكرارية والتي سنفرد الوحدة التالية للحديث عنها.

أسهل طريقة لاتخاذ قرار في C++ هي بواسطة العبارة if .
مثال:-

```
//Program 2-1:
#include <iostream.h>
main ( )
{
    int num1 , num2;
    cout << " Enter two integers, and I will tell you\n"
        << " the relation ships they satisfy: ";
    cin >> num1>> num2;
    if (num1== num2)
        cout << num1 << " is equal to " << num2 << endl;
    if (num1!= num2)
        cout << num1 << " is not equal to " << num2 << endl;
    if (num1< num2)
        cout << num1 << " is less than " << num2 << endl;
    if (num1> num2)
        cout << num1 << " is greater than " << num2 << endl;
```

```
if (num1<= num2)
```

```
    cout << num1 << " is less than or equal to " << num2 if جسم
```

```
<< endl;
```

```
if (num1>= num2)
```

```
    cout << num1 << " is greater than or equal to " << num2 إنهاء
```

```
<< endl;
```

```
return 0;
```

```
}
```

شكل (1-2) طريقة عمل العبارة if

الخرج من البرنامج بافتراض أن المستخدم قد أدخل الأرقام $num1 = 3$ ، $num2 = 7$

Enter two integers , and I will tell you

The relation ships they satisfy: 3 7

3 is not equal to 7

3 is less than 7

3 is less than or equal to 7

تتألف العبارة if من الكلمة الأساسية if، يليها تعبير اختبار بين

قوسين، ويتألف جسم القرار الذي يلي ذلك إما من عبارة واحدة، أو من عدة

عبارات تحيطها أقواس حاصرة { }

الشكل (1-2) يبين طريقة عمل العبارة if.

في العبارة البسيطة يحدث شيء إذا كان الشرط صحيحاً ، لكن إذا لم يكن كذلك لا يحدث شيء على الإطلاق. لكن لنفترض أننا نريد حدوث شيء فليحالتين إذا كان الشرط صحيحاً ، وآخر إذا لم يكن كذلك، لتحقيق ذلك نستخدم العبارة `if... else` مثال:-

```
//Program 2-2:
#include <iostream.h>
main ( )
{
int grade ;
cout << " Enter the grade";
cin >> grade;
if(grade>= 50)
cout<<"pass" <<endl;
else
cout <<"fail"<<endl;
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج بافتراض أن المستخدم قد أدخل `grade = 90`



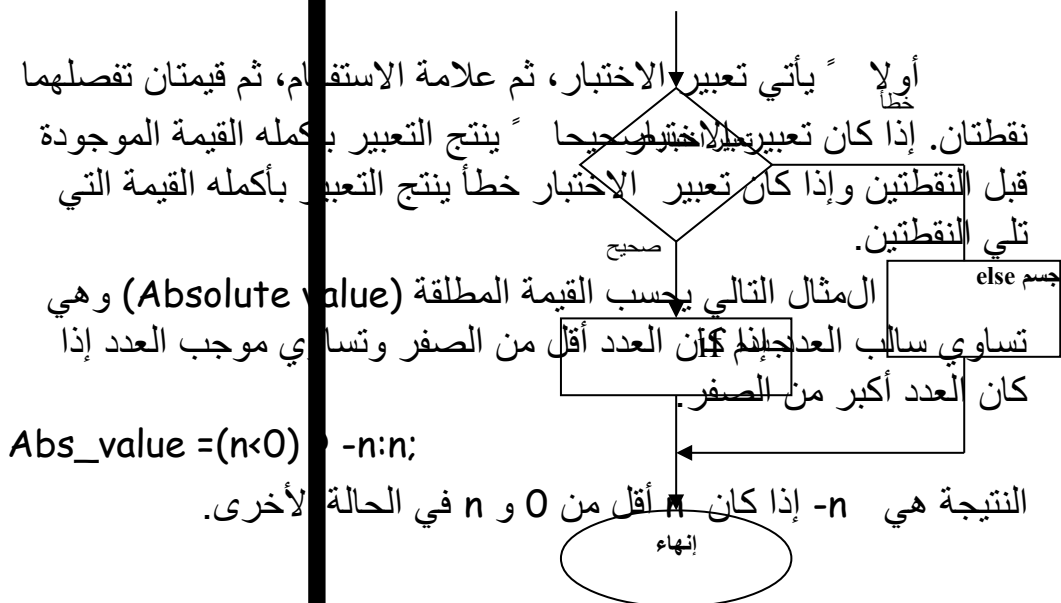
```
Enter the grade 90
Pass
```

أيضاً ، هنا يمكن أن يتألف جسم `if` أو `else` من عدة عبارات تحيطها أقواس حاصرة. الشكل (2-2) يبين طريقة عمل العبارة `if...else`.

هنالك طريقة أخرى للتعبير عن المثال السابق وذلك باستخدام ما يسمى بالعامل المشروط:

```
cout<<(grade>= 50 ? "pass" : "fail") << endl;
```

العامل المشروط هو العامل الوحيد في `C++` الذي يعمل على ثلاثة قيم ويتألف من رمزين علامة استفهام ونقطتين .



شكل (2-2) طريقة عمل if...else

ما هو الخطأ في الآتي ؟



```

if (gender==1)
    cout<<"women" <<endl;
else
    cout <<"man" <<endl;
  
```

العبارات if ... else المتداخلة:-

يمكن وضع العبارات ifelse ضمن بعضها البعض ،
البرنامج التالي يوضح ذلك:

```
//Program 2-3:
#include <iostream.h>
main ( )
{
int grade;
cout << "Enter the grade:" ;
cin >> grade;
if(grade>= 75)
cout<<'A'<< endl;
else
if(grade>= 65)
cout<<'B'<< endl;
else
if(grade>= 55)
cout<<'C'<< endl;
else
if(grade>= 40)
cout<<'D'<< endl;
else
cout<<"fail"<<endl;
return 0;
}
```

تنتهي العبارات المتداخلة في الجسم else وليس في الجسم if ،
يمكن أن تحدث مشكلة عندما نضع العبارات ifelse ضمن بعضها
البعض. فمثلاً المفروض من العبارات التالية أن تعرض الكلمة infant
عندما يكون عمر الشخص أقل أو يساوي 2:-

```
if (age >2)
if (age<18)
cout <<"\n child";
else
cout <<"\n infant";
```


ولكن هنا لن يحدث ، ستظهر الكلمة `infant` كلما كان العمر أكبر أو يساوي 18 وذلك لأن الجزء `else` يتبع أقرب عبارة `if` إليه والتي ليس لها جزء `else` خاص بها. لذا إذا كنا نريد جزء `else` تابع لعبارة `if` غير موجودة قبله مباشرة علينا حصر العبارة `if` الموجودة بينهما بأقواس حاصرة .

```
if (age > 2)
{
    if (age < 18)
        cout << "\n child";
    } else
        cout << "\n infant";
```

تأخذ جملة switch في C++ الشكل العام التالي:-

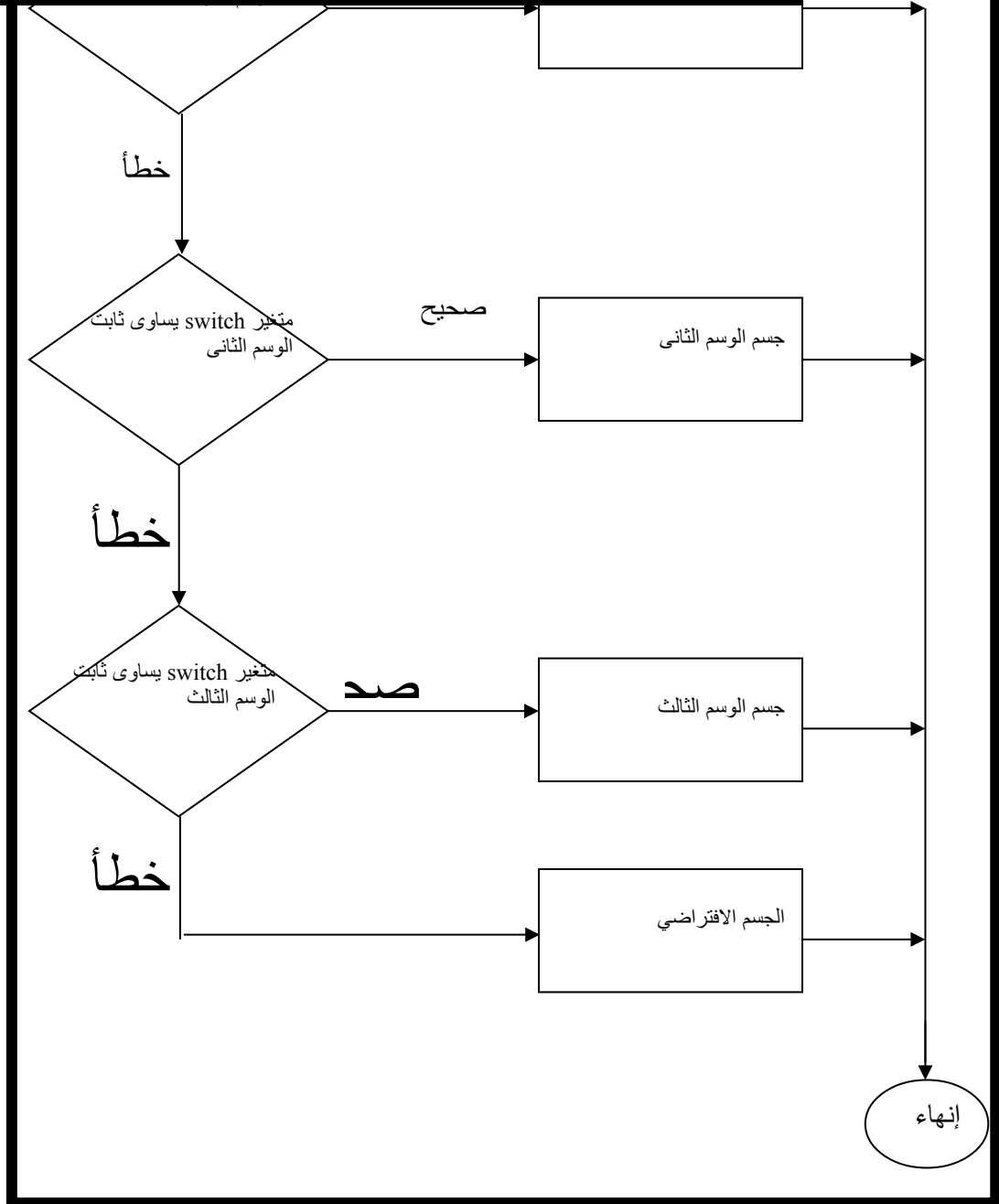
Switch (Variable name)

```
{  
case constant1 : statement1; break;  
case constant2 : statement2; break;  
.  
.  
case constant n : statement n; break;  
default : last statement;  
}
```

تتألف العبارة switch من الكلمة الأساسية switch يليها اسم متغير بين قوسين، ثم جسمها بين أقواس حاصرة ، تفحص العبارة switch المتغير وتوجه البرنامج نحو أقسام مختلفة وفقا لقيم ذلك المتغير. يتضمن جسم العبارة switch دا من الوسوم وهي أسماء تليها نقطتان. تتألف هذه الوسوم من الكلمة الأساسية case ثم ثابت ثم نقطتين. عندما تكون قيمة متغير العبارة switch مساوية للثابت المذكور في أحد وسوم case ينتقل التنفيذ إلى العبارات التي تلي ذلك الوسم وتؤدي العبارة break إلى منع تنفيذ بقية العبارة switch، وإذا لم تتطابق قيمة متغير العبارة switch مع أي وسم ينتقل التنفيذ إلى الوسم الافتراضي default .

سنقوم بكتابة برنامج لحساب عدد حروف العلة (vowels letters) وهي (a, e, i, u, o) في نص مدخل من لوحة المفاتيح . يقوم البرنامج بفحص الحرف المدخل فإذا كان الحرف a تتم إضافة 1 إلى acounter والذي تم تمهيده عند 0 . أما إذا كان الحرف المدخل e فتم إضافة 1 إلى ecounter وهكذا بالنسبة لـ u و i و o ، إذا لم يكن الحرف المدخل حرف علة يتم تنفيذ الوسم الافتراضي والذي يقوم بإضافة 1 لـ .OtherLettersCounter

الشكل (3-2) يقوم بتوضيح طريقة عمل العبارة switch.



شكل (2-3) – طريقة عمل العبارة switch

```

//Program 2-4:
#include <iostream.h>
enum vowels{a='a',u='u',i='i',o='o',e='e'};
main( )
{
char ch ;
int acounter=0,ecounter=0,icounter=0;
int ucounter=0,ocounter=0,otherletterscounter=0;
while(cin>>ch)
switch(ch) {
case a:
++acounter;
break;
case e:
++ecounter;
break;
case i:
++icounter;
break;
case o:
++ocounter;
break;
case u:
++ucounter;
break;
default:
++ otherletterscounter;
};
cout<<endl;
cout<<endl;
cout<<endl;
cout <<"acounter: \t"<<acounter<<" \n";
cout<< "ecounter: \t"<<ecounter<<" \n";
cout<< "icounter: \t"<<icounter<<" \n";
cout<< "ocounter: \t"<<ocounter<<" \n";

```

```

cout<< "ucounter: \t"<<ucounter<<" \n";
cout<<"otherletterscounter: \t"<<otherletterscounter
    <<" \n";
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج بافتراض أن النص المدخل
"youareverypunctional"

acounter:	2
ecounter:	2
icounter:	1
ocounter:	2
ucounter:	2
OtherLettersCounter:	11



♦ تأخذ العبارة if الشكل العام التالي:

if (Condition)

statement;

إذا كان جسم if يتكون من أكثر من عبارة تأخذ Statement الشكل التالي:

{ Statement 1;

Statement 2;

.

.

Statement n}

♦ تستعمل العبارة if في لغة C++ لتنفيذ عبارة أو عدة

عبارات إذا كان الشرط الذي يليها صحيحاً .

♦ تأخذ العبارة if...else الشكل العام التالي:

if(Condition) Statement 1;

else

Statement 2;

إذا كان جسم if و else يتكون من أكثر من عبارة فإننا نحيط تلك العبارات بأقواس حاصرة { }.

♦ تستعمل العبارة if...else لتنفيذ عبارة أو عدة عبارات

إذا كان الشرط الذي يلي العبارة صحيحاً ، وتنفيذ عبارة

أخرى أو عدة عبارات إذا لم يكن كذلك.

♦ العامل المشروط هو وسيلة للتعبير عن العبارة if...else .

♦ العبارة switch تأخذ الشكل العام التالي:

switch (Variable name)

{

case constant 1: statement 1;

break;

case constant n: statement n;

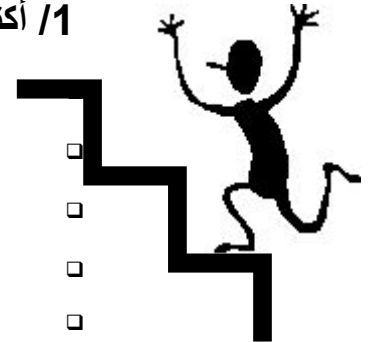
break;

default: last statement;

}

1/ أكتب عبارة C++ تؤدي التالي:

- إدخال قيمة متغير صحيح x باستعمال cin و >> .
- إدخال قيمة متغير صحيح y باستعمال cin و >> .
- تمهيد قيمة متغير صحيح i عند 1.
- تمهيد قيمة متغير صحيح power عند 1.
- ضرب قيمة المتغير x في المتغير power وتعيد النتيجة للمتغير power.
- زيادة قيمة المتغير y ب 1.
- اختبار ما إذا كانت قيمة المتغير y أقل من أو تساوي x.
- طباعة قيمة المتغير power.



2/ بافتراض أن $x = 9$ و $y = 11$ ما هي مخرجات الجزء التالي من البرنامج:

```
if ( x < 10)
if ( y > 10)
    cout << " * * * * *" << endl;
else
    cout << " # # # # #" << endl;
    cout << " $ $ $ $ $" << endl;
```

الأهداف:

بنهاية هذه الوحدة:

- ◆ ستتمكن من استعمال عوامل التزايد Increment والتناقص Decrement والعوامل المنطقية Logical operators .
- ◆ ستتمكن من استعمال حلقات التكرار **while** و **do** و **for** لتكرار تنفيذ عبارات في برنامجك.
- ◆ ستتمكن من استعمال العبارتين **break** و **continue** اللتين تتحكمان في سير برنامجك .

باستعمال عوامل التعيين الحسابي يمكن إعادة كتابة تعبير مثل:

$$x = x + 2$$

على النحو

$$x += 2$$

يأخذ عامل التعيين الحسابي += القيمة الموجودة على يمينه ويضيفها إلى المتغير الموجود على يساره. هنالك تعين حسابي لكل من العوامل الحسابية:-

—————>	a += b	a = a + b
—————>	a -= b	a = a - b
—————>	a *= b	a = a * b
—————>	a /= b	a = a / b
—————>	a %= b	a = a % b

مثال:

```
//Program 3-1:
#include<iostream.h>
main ( )
{
int n;
cin >> n;
cout<< " n after adding 2 = " << a+= 2 <<endl;
cout<< " n after a subtracting 2 = " << a-= 2 <<endl;
cout<< " n after dividing by 2 = " << a/= 2 <<endl;
cout<< " n after multiplying by 2 = " << a*= 2 <<endl;
cout<< " n mod 2 = " << a %= 2 <<endl;
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج إذا أدخلنا n = 10



10

n after adding 2 = 12
n after a subtracting 2 = 8
n after dividing by 2 = 5

n after multiplying by 2 = 20
 n mod 2 = 0

هناك دائما حاجة في البرمجة إلى زيادة 1 أو طرح 1. هذه الحالات شائعة لدرجة أن C++ تتضمن عاملين خاصين ينفذان هذه المهمة، يقوم عامل التناقص (--) بطرح 1 من المتغير ويضيف عامل التزايد (++) 1 إليه ، المثال الآتي يبين طريقة الاستعمال:-

++a

a++

معناه إضافة 1 إلى a ، ويمكن كتابته بصورة مكافئة على النحو $a=a+1$ وبالطريقة نفسها يمكن إنقاص 1 من قيمة a على النحو $a--$ أو $a=a-1$ وهو يكافئ $a=a-1$.

ومما يجب التنبيه إليه هنا أن هنالك فرق بين ++a أو a++ فعلى الرغم من كليهما يجمع 1 إلى a إلا أنه عند استعمال ++a تستخرج قيمة التعبير باستعمال القيمة الحالية قبل زيادتها وينطبق هذا أيضا على --a و a-- . -

```
//Program 3-2:
#include<iostream.h>
main ( )
{
int c;
c = 5;
cout << c << endl;
cout << c++ << endl;
cout << c << endl;
c=5;
cout << c << endl << endl;
cout << ++c << endl;
cout << c << endl;
return 0;
//Continued
}
```

الخرج من البرنامج:

5
5
6
5
6
6

يمكن العمل على القيم صحيح/خطأ بواسطة العوامل المنطقية ،
هناك ثلاثة عوامل منطقية في C++ هي Not, Or, And كما موضح في
الجدول أدناه:-

العامل المنطقي	معناه	مثال
&&	(و) (and)	$x > 0 \ \&\& \ x < 10$
	(أو) (or)	$x = 0 \ \ x = 1$
!	(نفي) (not)	$!x$

يكون التعبير and صحيحاً فقط إذا كان التعبيرين الموجودان
على جانبي العامل && صحيحين بينما يؤدي العامل or إلى نتيجة صحيحة
إذا كان التعبيرين أو كليهما صحيحاً . العامل not (!) يبطل تأثير
المتغير الذي يليه لذا التعبير !x صحيح إذا كان المتغير x خطأ وخطأ إذا
كان صحيحاً .

أولوية العوامل (Operator Precedence): -

يتم تنفيذ عمليات الضرب والقسمة في التعبيرات الرياضية قبل
عمليات الجمع والطرح . في التعبير التالي مثلاً :

$$10 * 10 + 2 * 3$$

يتم ضرب $10 * 10$ ثم يتم ضرب $2 * 3$ وبعدها يتم جمع نتيجتي الضرب مما
يؤدي إلى القيمة

$$100 + 6 = 106.$$

يتم تنفيذ عمليات الضرب قبل الجمع لأن العامل * له أولوية أعلى من أولوية
العامل + .

نجد أن أولوية العوامل مهمة في التعبير الرياضي العادية كما أنها مهمة أيضا عند استعمال عوامل C++ المختلفة، الجدول التالي يبين ترتيب أولويات العوامل في C++ من الأعلى إلى الأدنى.

العوامل	أنواع العوامل	الأولوية
* , / , %	جسم الحلقة مضاعفة	أعلى
+ , -	جمعية	
< , > , <= , >= , == , !=	علائقية	
&& , , (1-B) - طريقة عمل	الحلقة while	
=	تعيين	أدنى

توفر C++ عدداً من أساليب التكرار (حلقات) التي تستخدم لتكرار أجزاء من البرنامج قدر ما تدعو الحاجة، لتحديد عدد مرات تكرار الحلقة تفحص كل حلقات C++ ما إذا كان تعبير ما يساوي صحيح (true) أو خطأ (false) يبلغها هذا ما إذا كان عليها التكرار مرة إضافية أخرى أو التوقف فوراً.

هناك ثلاثة أنواع من الحلقات في C++ :-

تتيح الحلقة while تكرار فعل جزء من البرنامج إلى أن يتغير

شرط ما .

فمثل :-

while (n<100)

n=n*2

ستستمر هذه الحلقة في مضاعفة المتغير n إلى أن تصبح قيمة

n أكبر من 100 عندها تتوقف. تتكون الحلقة من الكلمة الأساسية while

يليه تعبير اختباري أقواس ويكون جسم الحلقة محصوراً بين أقواس

حاصرة { } إلا إذا كان يتألف من عبارة واحدة. الشكل (3-1) يبين طريقة

عمل الحلقة while :-



مما يجدر التنويه إليه هنا أنه يتم فحص تعبير الاختبار قبل تنفيذ جسم الحلقة، وعليه لن يتم تنفيذ جسم الحلقة أبداً إذا كان الشرط خطأ عند دخول الحلقة وعليه المتغير n في المثال السابق يجب تمهيده عند قيمة أقل من 100 .
مثال :

```
//Program 3-3:
#include<iostream.h>
main ( )
{
    int counter, grade, total ,average;
    total = 0;
    counter = 1;
    while (counter <= 0) {
        cout<< " Enter grade : ";
        cin >>grade;
        total = total + grade;
        counter = counter + 1;
    }
    cout<<endl;
    average = total /10;
    //Continued
    cout << " Class average is: " << average <<endl;
    return 0;
```

الخروج من البرنامج:

ما هو الخطأ في الحلقة الآتية:



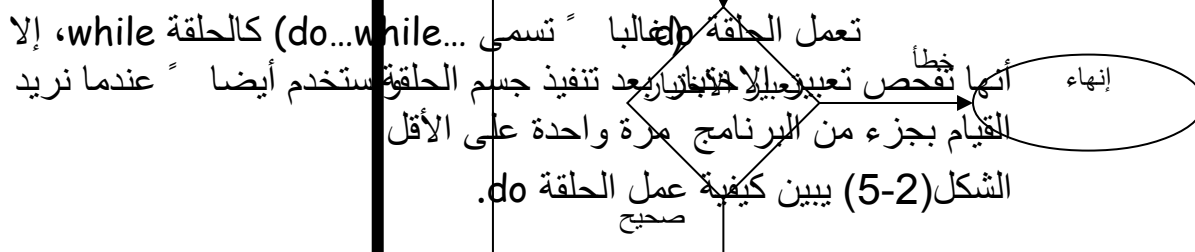
```
while(c<5){
```

```
    product *=c;
```



Enter grade: 75 65 50 89 71 54 86 79 81 90

Class average is : 74



شكل (2-3) - طريقة عمل الحلقة **do**

تبدأ الحلقة **do** بالكلمة الأساسية **do** يليها جسم الحلقة بين أقواس حاصرة **{ }** ثم الكلمة الأساسية **while** ثم تعبير اختبار بين أقواس ثم فاصلة منقوطة.

مثال:-

البرنامج التالي يقوم بطباعة الأعداد من 1 إلى 10 .

```
//Program 3-4:
// using do repetition structure
#include<iostream.h>
main ( )
{ int counter = 1;
do
cout << counter <<" ";
while (++ counter <= 10);
//Continued
return 0;
}
```

تقوم " " cout<< بطباعة مسافة خالية بين كل رقم والآخر
وعليه الخرج من البرنامج يكون كالتالي:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

عادة لا تعرف الحلقات `do` و `while` عدد مرات تكرار الحلقة.
لكن في الحلقة `for` يكون عدد مرات تنفيذ الحلقة مذكورا عادة في بدايتها.
المثال التالي يقوم بطباعة قيم المتغير `counter` من 1 إلى 10

```
//Program 3-5:  
// using the for repetition structure  
#include<iostream.h>  
main( )  
{  
  for ( int counter = 1; counter<= 10; counter++)  
    cout << counter <<endl ;  
  return 0;  
}
```

الخرج من البرنامج

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

تحتوى الأقواس التي تلي الكلمة الأساسية `for` على ثلاثة تعابير مختلفة تفصلها فاصلة منقوطة. تعمل هذه التعابير الثلاثة في أغلب الأوقات على متغير يدعى متغير الحلقة ، وهو المتغير `counter` في المثال السابق.
هذه التعابير هي: -

تعبير التمهيد، الذي يمهد قيمة متغير الحلقة عادة `int counter = 1;`

تعبير الاختبار، الذي يفحص عادة قيمة متغير الحلقة ليرى ما إذا كان يجب تكرار الحلقة مرة أخرى أو إيقافها `counter <= 10;`
تعبير التزايد، الذي يقوم عادة بزيادة (أو إنقاص) قيمة متغير الحلقة `counter++`

المثال التالي يقوم بإنقاص متغير الحلقة بـ 1 كلما تكررت الحلقة

```
//Program 3-6:  
#include <iostream.h>  
main ( )  
{  
    for ( int j=10; j>0; -- j)  
        cout <<j<<' ' ;  
    return 0;  
}
```

ستعرض هذه الحلقة

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ويمكن أيضا زيادة أو إنقاص متغير الحلقة بقيمة أخرى .
البرنامج التالي يوضح ذلك :

```
//Program 3-7:  
#include<iostream.h>  
main ( )  
{  
  
    for (int j=10; j<100; j+=10)  
        cout <<j<<' ' ;  
    return 0;  
}
```

ستعرض :-

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

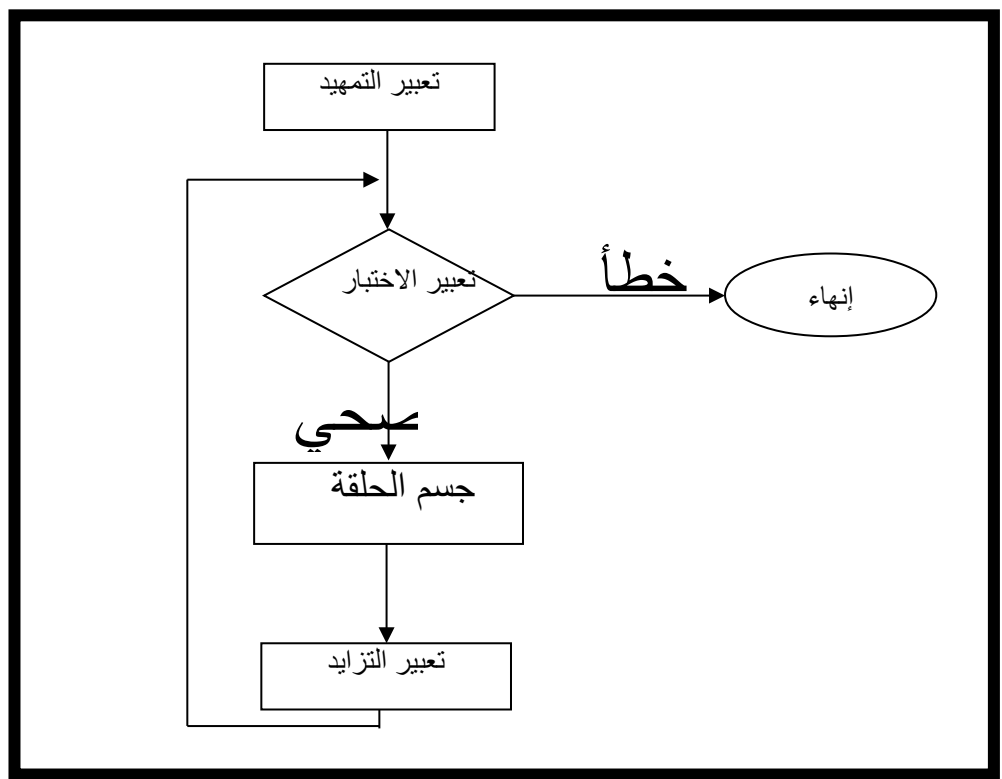
يمكن استعمال عدة عبارات في تعبير التمهيد وتعبير الاختبار كما في البرنامج التالي :-

```
//Program 3-8:  
#include<iostream.h>  
main ( )  
{  
for ( int j=0;int total=0; j<10; ++ j;total+=j)  
cout <<total<<' '  
return 0 ;  
}
```

تعرض:-

0 1 3 6 10 15 21 28 36 45

أيضا يمكن في الحلقة for جاهل أحد التعابير أو ثلاثتها كليا مع المحافظة على الفواصل المنقوطة فقط. الشكل (2-6) يبين كيفية عمل الحلقة for.



شكل (3-3) - طريقة عمل الحلقة for

تأخذ الحلقات for المتداخلة الشكل العام التالي :-

```
for (.....)
    for (.....)
        for (.....)
            statements;
```

مثال:

```
//Program 3-9:
// An Example of 2 nested loops
#include<iostream.h>
main( )
{
    int i,j;
    for (i=1 ; i<3;++i)
    {
        for (j=1 ; j<4;++j)
            cout << i*j<< ' ' << endl;
    }
    return 0;
}
```

نلاحظ هنا أن الحلقة الداخلية تتكرر 4 مرات لكل قيمة من قيم i
(عداد الحلقة الخارجية).
الخرج من البرنامج:

```
1 2 3 4
2 4 6 8
3 6 9 12
```

يمكننا وضع أي نوع من الحلقات ضمن أي نوع آخر، ويمكن
مداخلة الحلقات في حلقات متداخلة في حلقات أخرى وهكذا.

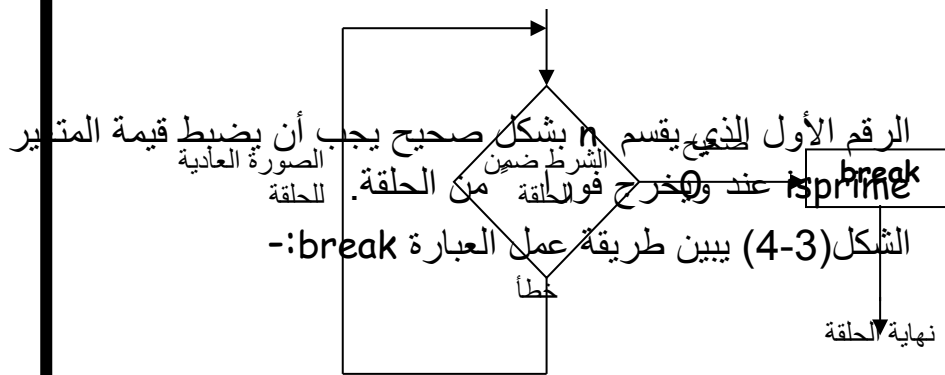
تعمل الحلقات عادة بشكل جيد إلا أننا في بعض الأوقات نحتاج للتحكم بعمل الحلقات ، العبارتين `break` و `continue` توفران هذه المرونة المطلوبة.

العبارة `break` :-

تتيح لنا العبارة `break` الخروج من الحلقة في أي وقت.
المثال التالي يبين لنا كيفية عمل العبارة `break` :

```
//Program 3-10:  
//An Example on break as a loop exit  
#include<iostream.h>  
main( )  
{  
int isprime ,j ,n;  
isprime = 1;  
cin>>n;  
for (j=2,j<n;++j)  
{  
if (n%j== 0)  
{  
isprime =0;  
break;  
}  
}  
}
```

هذا البرنامج يجعل قيمة المتغير `isprime` عند 1 إذا كان `n` عدد أولي `prime` يجعل قيمته 0 إذا لم يكن كذلك (الرقم الأولي هو رقم يقبل القسمة على نفسه وعلى الرقم واحد فقط). لمعرفة ما إذا كان الرقم أولياً أم لا تتم قسمته على كل الأرقام وصولاً إلى `n-1` ، إذا قبل الرقم `n` القسمة على أحد هذه القيم من دون باقي فإنه يكون أولياً ، لكن إذا قبل الرقم `n` القسمة على أحد هذه القيم بشكل صحيح لا داعي لإكمال الحلقة فحالما يجد البرنامج



شكل (4-3) - طريقة عمل العبارة break

العبارة continue :-

تعدد العبارة continue للتنفيذ إلى أعلى الحلقة

المثال التالي يوضح كيفية عمل العبارة continue :-

```
//Program 3-11:
//An Example on continue statement
#include<iostream.h>
main( )
{
int dividend , divisor;
do
//Continued
{
cout << "Enter dividend:  ";
cin>>dividend;
cout<< "Enter divisor:  ";
//Continued
cin>>divisor;
if( divisor == 0)
{
cout<<" divisor can't be zero\n" ;
continue;
}
```

```

}
cout << "Quotient is "<< dividend/divisor;
cout<<" do another (y/n)?";
cin>>ch
}
while (ch!= 'n');
}

```

القسمة على 0 أمر غير مرغوب فيه لذا إذا كتب المستخدم 0 على أنه القاسم يعود التنفيذ إلى أعلى الحلقة ويطلب من البرنامج إدخال قاسم ومقسوم جديدين.

```

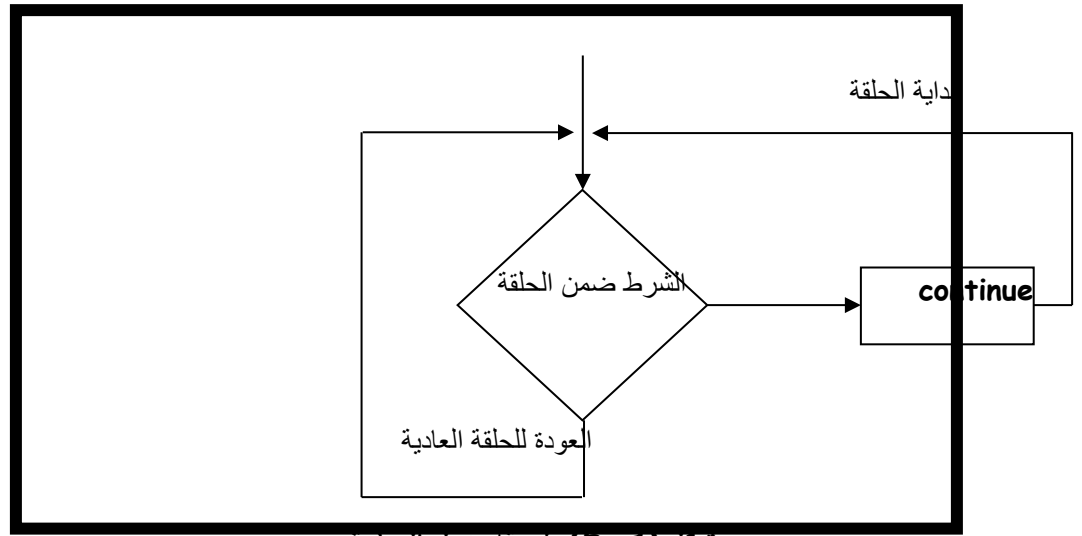
If ( divisor == 0)
{
cout << "divisor can't be zero\n";
continue;
}

```

يستمر تنفيذ الحلقة إلى أن يدخل المستخدم الحرف n .

```
while( ch != 'n' );
```

الشكل (5-3) يبين طريقة عمل العبارة continue.



شكل (3-5) طريقة عمل العبارة

continue



♦ توفر لغة C++ عوامل تسمى عوامل التعيين الحسابي

وهي += ، - = ، * = ، / = و % = .

♦ توفر C++ عاملي التزايد ++ والتناقص - والذين

يقومان بزيادة وإنقاص قيمة متغير ما بمقدار 1 .

♦ تأخذ الحلقة for الشكل العام التالي:

for(expression1; expression2; expression3)
statement

حيث يمثل:

expression1 تعبير التمهيد الذي يمهد قيمة متغير الحلقة.

expression2 تعبير الاختبار الذي يفحص قيمة متغير الحلقة ويحدد ما إذا كان يجب تكرار الحلقة مرة أخرى أم لا.

expression3 يمثل تعبير التزايد الذي يقوم بزيادة أو إنقاص قيمة متغير الحلقة.

♦ تأخذ الحلقة while الشكل العام التالي:

while(condition)
statement

♦ تأخذ الحلقة do الشكل التالي :

do
statement
while(condition)

♦ الحلقة do تفحص تعبير الاختبار بعد تنفيذ جسم الحلقة ، وعليه يتم تكرار جسم الحلقة do مرة واحدة على الأقل.

♦ تستعمل العبارة break للخروج من الحلقة في أي وقت.

♦ تعيد العبارة continue التنفيذ إلى بداية الحلقة.

♦ تستعمل العبارة switch لاختيار بين عدة خيارات مختلفة بناءاً على قيمة متغير ما.

♦ تستعمل العوامل المنطقية لكتابة تعابير مركبة وهي && ، || و ! والتي تعني and ، or و not على التوالي.

الأسئلة

1/ استعمل العبارات في السؤال الأول من الوحدة السابقة لكتابة برنامج

C++ يقوم برفع المتغير x للأس y باستخدام الحلقة while.

2/ ما هو الخطأ في الآتي:

```
cin << value;
```

3/ ما هو الخطأ في الحلقة while التالية:-

```
while (z>= 0)
```

```
sum += z;
```

4/ أكتب برنامجاً يستقبل عدد من لوحة المفاتيح ثم يحدد ما إذا كان الرقم

زوجياً أم فردياً . (تلميح: استخدم العامل (%)).

5/ ما هي مخرجات البرنامج التالي:

```
#include <iostream.h>
```

```
main ( )
```

```
{
```

```
int y, x = 1, total =0;
```

```
while (x<= 10) {
```

```
y = x+x;
```

```
cout <<y << endl;
```

```
total +=y;
```

```
++x;
```

```
}
```

```
cout << " total is: " << total << endl;
```

```
return 0;
```

```
}
```

6/ مضروب العدد الموجب n يعرف كالآتي:

$n! = n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \dots 1$

أكتب برنامج C++ يقوم باستقبال رقم من المستخدم. ويقوم بحساب وطباعة مضروبه.

7/ أوجد الخطأ في الجزء التالي:

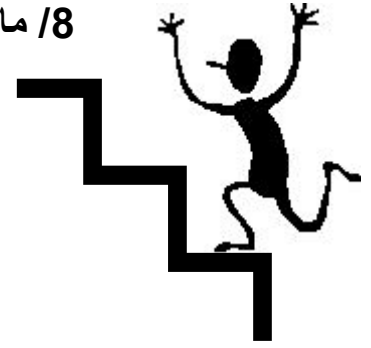
```
□ for ( x = 100, x >= 1, x++)  
    cout << x << endl;
```

□ الجزء التالي يقوم بطباعة الأعداد الزوجية من 1 إلى 19

```
for ( x = 19 ; x >= 1 , x+=2)
```

```
cout << x << endl;
```

8/ ما هو الغرض من البرنامج التالي:



```
#include <iostream.h>
main ( )
{
    int x ,y ;
    cout << "Enter two integers in the range 1-20";
    cin >> x>> y;
    for (int I = 1; I <= y ; I++) {
        for ( int j = 1; j <= x; j++)
            cout << " ";
        cout << endl;
    }
    return 0;
}
```

ورثت اللغة C++ من اللغة C مكتبة ضخمة و غنية بدوال تقوم بتنفيذ العمليات الرياضية، التعامل مع السلاسل والأحرف، الإدخال والإخراج، اكتشاف الأخطاء والعديد من العمليات الأخرى المفيدة مما يسهل مهمة المبرمج الذي يجد في هذه الدوال معينا كبيرا له في عملية البرمجة. يمكن للمبرمج كتابة دوال تقوم بأداء عمليات يحتاج لها في برامجه وتسمى مثل هذه الدوال

Programmer- defined functions

- 1/ تساعد الدوال المخزنة في ذاكرة الحاسب على اختصار البرنامج إذ يكتفي باستدعائها باسمها فقط لتقوم بالعمل المطلوب .
- 2/ تساعد البرامج المخزنة في ذاكرة الحاسب أو التي يكتبها المستخدم على تلافي عمليات التكرار في خطوات البرنامج لتتطلب عملا مشابها لعمل تلك الدوال.
- 3/ تساعد الدوال الجاهزة في تسهيل عملية البرمجة.
- 4/ يوفر استعمال الدوال من المساحات المستخدمة في الذاكرة.
- 5/ كتابة برنامج الـ C++ في شكل دوال واضحة المعالم يجعل البرنامج واضحا لكل من المبرمج والقارئ على حد سواء.

تحتوى مكتبة الدوال الرياضية على العديد من الدوال التي تستخدم في تنفيذ العمليات الرياضية الحسابية. فمثلا المبرمج الذي يرغب في حساب وطباعة الجذر التربيعي للعدد 900 قد يكتب عبارة كالتالية:

```
cout << sqrt ( 900);
```

عند تنفيذ هذه العبارة يتم استدعاء الدالة المكتبية sqrt لحساب الجذر التربيعي للعدد بين القوسين (900). يسمى العدد بين القوسين وسيطة الدالة argument وعليه فالعبارة السابقة تقوم بطباعة العدد 30 ، تأخذ الدالة sqrt وسيطة من النوع double وتكون النتيجة قيمة من نفس النوع وينطبق هذا على جميع الدوال الرياضية.

عند استعمال الدوال الرياضية في أي برنامج بلغة C++ يجب تضمين الملف math.h والذي يحتوى على هذه الدوال.

الجدول التالي يلخص بعض الدوال الرياضية:

Function	Description	Example
$\text{sqrt}(x)$	الجذر التربيعي لـ x	$\text{sqrt}(9.0)$ is 3
$\text{exp}(x)$	$\text{exp}(1.0)$ is 2.718282	e^x
$\text{fabs}(x)$	القيمة المطلقة لـ x	if $x > 0$ $\text{fabs}(x) = x$ $= 0$ $\text{fabs}(x) = 0$ < 0 $\text{fabs}(x) = -x$
$\text{ceil}(x)$	تقرب x لأصغر عدد صحيح أكبر من x	$\text{ceil}(9.2)$ is 10.0 $\text{ceil}(-9.8)$ is 9.0
$\text{floor}(x)$	تقرب x لأكبر عدد صحيح أصغر من x	$\text{floor}(9.2)$ is 9 $\text{floor}(-9.8)$ is -10.0

الدوال تمكن المبرمج من تقسيم البرنامج إلى وحدات **modules**، كل دالة في البرنامج تمثل وحدة قائمة بذاتها، ولذا نجد أن المتغيرات المعرفة في الدالة تكون متغيرات محلية (**Local**) ونعني بذلك أن المتغيرات تكون معروفة فقط داخل الدالة.

أغلب الدوال تمتلك لائحة من الوسائط (**Parameters**) والتي هي أيضا متغيرات محلية.

هنالك عدة أسباب دعت إلى تقسيم البرنامج إلى دالات وتسمى هذه العملية

(**Functionalizing a program**) وهي:

- 1/ تساعد الدوال المخزنة في ذاكرة الحاسب على اختصار البرنامج إذ يكتفي باستدعائها باسمها فقط لتقوم بالعمل المطلوب .
 - 2/ تساعد البرامج المخزنة في ذاكرة الحاسب أو التي يكتبها المستخدم على تلافي عمليات التكرار في خطوات البرنامج التي تتطلب عملاً مشابهاً لعمل تلك الدوال.
 - 3/ تساعد الدوال الجاهزة في تسهيل عملية البرمجة.
 - 4/ يوفر استعمال الدوال من المساحات المستخدمة في الذاكرة.
 - 5/ كتابة برنامج **C++** في شكل دوال واضحة المعالم يجعل البرنامج واضحاً لكل من المبرمج والقارئ على حد سواء.
- كل البرامج التي رأيناها حتى الآن تحتوي على الدالة **main** وهي التي تنادى الدوال المكتوبة لتنفيذ مهامها. سنرى الآن كيف يستطيع المبرمج بلغة الـ **C++** كتابة دوال خاصة به.

عندما يولد المصرف تعليمات لاستدعاء دالة، ما فإنه يحتاج إلى معرفة اسم الدالة وعدد وسيطاتها وأنواعها ونوع قيمة الإعادة، لذا علينا كتابة نموذج أو (تصريح) للدالة قبل إجراء أي استدعاء لها وتصريح الدالة هو سطر واحد يبلغ المصرف عن اسم الدالة وعدد وسيطاتها وأنواعها ونوع القيمة المعادة بواسطة الدالة. يشبه تصريح الدالة، السطر الأول في تعريف الدالة، لكن تليه فاصلة منقوطة.

فمثلاً في تصريح الدالة التالي:-

```
int anyfunc(int);
```

Returned Values

Function Call

النوع `int` بين القوسين يخبر المصرف بان الوسيط الذي سيتم تمريره إلى الدالة سيكون من النوع `int` و `int` التي تسبق اسم الدالة تشير إلى نوع القيمة المعادة بواسطة الدالة.

يأخذ تعريف الدوال في `C++` الشكل العام التالي:

```
return-value-type function-name (parameter list)
{
    declarations and statements
}
```

حيث:

return-value-type: نوع القيمة المعادة بواسطة الدالة والذي يمكن أن يكون أي نوع من أنواع بيانات `C++`. وإذا كانت الدالة لا ترجع أي قيمة يكون نوع إعادتها `void`.

function-name: اسم الدالة والذي يتبع في تسميته قواعد تسمية المعرفات `(identifiers)`.

parameter list: هي لائحة الوسيطات الممرة إلى الدالة وهي يمكن أن تكون خالية (`void`) أو تحتوى على وسيطة واحدة أو عدة وسائط تفصل بينها فاصلة ويجب ذكر كل وسيطة على حدة.

declarations and statements: تمثل جسم الدالة والذي يطلق عليه في بعض الأحيان `block`. يمكن أن يحتوى الـ `block` على إعلانات المتغيرات ولكن تحت أي ظرف لا يمكن أن يتم تعريف دالة داخل جسم دالة أخرى.

السطر الأول في تعريف الدالة يدعى المصريح `declarator` والذي يحدد اسم الدالة ونوع البيانات التي تعيدها الدالة وأسماء وأنواع وسيطاتها.

يتم استدعاء الدالة (التسبب بتنفيذها من جزء آخر من البرنامج، العبارة التي تفعل ذلك هي استدعاء الدالة) يؤدي استدعاء الدالة إلى انتقال التنفيذ إلى بداية الدالة.

يمكن تمرير بعض الوسيطات إلى الدالة عند استدعائها وبعد تنفيذ الدالة يعود التنفيذ للعبارة التي تلي استدعاء الدالة.

بإمكان الدالة أن تعيد قيم إلى العبارة التي استدعتها. ويجب أن يسبق اسم الدالة فهي عرفها وإذا كانت الدالة لا تعيد شيئاً يجب استعمال الكلمة الأساسية void كنوع إعادة لها للإشارة إلى ذلك . هنالك ثلاث طرق يمكن بها إرجاع التحكم إلى النقطة التي تم فيها استدعاء الدالة:

1 إذا كانت الدالة لا ترجع قيمة يرجع التحكم تلقائياً عند الوصول إلى نهاية الدالة

2 / باستخدام العبارة return;

3 / إذا كانت الدالة ترجع قيمة فالعبارة return expression; تقوم بإرجاع قيمة التعبير expression إلى النقطة التي استدعتها .

خذ برنامجاً يستخدم دالة تدعى square لحساب مربعات الأعداد من 1 إلى 10.
مثال:

```
//Program 4-1:
#include<iostream.h>
int square(int); //function prototype
main()
{
    for(int x=1;x<=10;x++)
        cout<<square(x)<<" ";
        cout<<endl;
}
//now function definition
int square(int y)
{
    return y*y;
}
```

الخرج من البرنامج يكون كالآتي:

1	4	9	16	25	36	49	64	81	100
---	---	---	----	----	----	----	----	----	-----

يتم استدعاء الدالة `square` داخل الدالة `main` وذلك بكتابة `square(x)`. تقوم الدالة `square` بنسخ قيمة `x` في الوسيط `y`. ثم تقوم بحساب `y*y` ويتم إرجاع النتيجة إلى الدالة `main` مكان استدعاء الدالة `square`، حيث يتم عرض النتيجة وتكرر هذه العملية عشر مرات باستخدام حلقة التكرار `for`.

تعريف الدالة `(square)` يدل على أنها تتوقع وسيطة من النوع `int`. و `int` التي تسبق اسم الدالة تدل على أن القيمة المعادة من الدالة `square` هي من النوع `int` أيضاً. العبارة `return` تقوم بإرجاع ناتج الدالة إلى الدالة `.main` السطر:

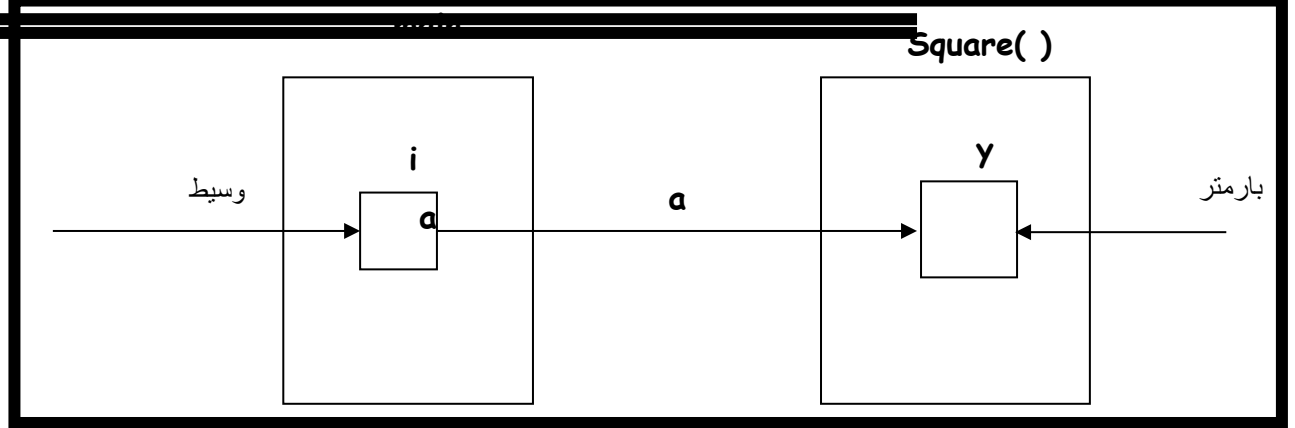
```
int square (int)
```

هو نموذج أو تصريح الدالة (function prototype).

الوسيطات هي الآلية المستخدمة لتمرير المعلومات من استدعاء الدالة إلى الدالة نفسها حيث يتم نسخ البيانات وتخزين القيم في متغيرات منفصلة في الدالة تتم تسمية هذه المتغيرات في تعريف الدالة. في المثال السابق تؤدي العبارة `cout<< square(a);` في `(main)` إلى نسخ القيمة `a` إلى البارمتر `y` المعرف في تعريف الدالة.

المصطلح وسيطات `Argument` يعنى القيم المحددة في استدعاء الدالة بينما يعنى المصطلح بارمترات `parameters` المتغيرات في تعريف الدالة والتي تم نسخ تلك القيم إليها، ولكن غالباً ما يتم استعمال المصطلح وسيطات لقصد المعنيين.

الشكل (4-1) يوضح هذا.



شكل (4-1) يوضح كيفية تمرير
المسائط

البرنامج التالي يستخدم دالة تدعى maximum والتي نرجع العدد الأكبر بين ثلاثة أعداد صحيحة.
يتم تمرير الأعداد كوسائط للدالة التي تحدد الأكبر بينها وترجعه للدالة main باستخدام العبارة return ويتم تعيين القيمة التي تمت إعادتها إلى المتغير largest الذي تتم طباعته.

```
//Program 4-2:
#include <iostream.h>
int maximum (int, int, int);
main( )
{
    int a, b, c;
    cout << "Enter three integers: " ;
    cin >> a >> b >> c ;
    cout << " maximum is : " << maximum (a, b, c) << endl;
    return 0;
}
int maximum (int x, int y, int z)
{
    int max = x;
    if (y > x)
        max = y;
    if (z > max)
        max = z;
    //Continued
    return max;
}
```

الخرج من البرنامج بافتراض أن المستخدم قد أدخل الأرقام 22، 85، 17.



Enter three integers: 22 85 17

Maximum is: 85



المستعملة في تعريف الدالة في الواقع، المصنف بتجاهلها لكنها تكون
حيانا للذين يقرأون البرنامج. فمثلا لنفترض أن الوسيطين x و y

دوال بدون وسيطات

4.10

Functions with Empty Parameter Lists



هذا التصريح كافي للمبرمج لكي يعرف ان الدالة لا تأخذ أي وسيطة

الإحداثي السيني وأيهما الإحداثي الصادي سيكون مفيدا لو كتبنا :

```
void draw_dot (int x,int y);
```

إذا لم يذكر المبرمج نوع إعادة الدالة في تصريح الدالة

بفترض المصنف أن نوع الدالة هو int.

عدم كتابة نوع إعادة الدالة في تعريف الدالة إذا كان الإعلان
عن الدالة يتطلب نوع إعادة غير int.
إرجاع قيمة من دالة تم الإعلان عن نوع إعادتها void.

في لغة الـ C++ تكتب الدالة التي لا تمتلك وسيطات إما بكتابة
void القوسين الذين يتبعان اسم الدالة أو تركهما فارغين ، فمثلا الإعلان
void print ();
يشير إلى أن الدالة print لا تأخذ أي وسيطات وهي لا ترجع قيمة .
المثال التالي يبين الطريقتين اللتين تكتب بهما الدوال التي لا تأخذ وسيطات:

```
//Program 4-3:
// Functions that take no arguments
#include <iostream.h>
void f1 ( );
void f2 (void);
//Continued
main( )
{
    f1 ( );
    f2 ( );
return 0;
}
```

Inline Functions

```

void f1 ( )
{
    cout << "Function f1 takes no arguments" << endl;
}
void f2 (void)
{
    cout << "Function f2 also  takes no arguments" <<
endl;
}

```

الخرج من البرنامج:

```

Function f1 takes no arguments
Function f2 also  takes no arguments

```

تحتاج بعض التطبيقات التي تعتبر فيها وقت تنفيذ البرنامج أمراً حيوياً وحاسماً، لإبدال عملية استدعاء واستخدام دالة بما يسمى دالة سياقية. وهي عبارة عن شفرة تقوم بالعمل المطلوب نفسه، يتم تعريف الدالة السياقية باستعمال نفس التركيب النحوي المستخدم لتعريف الدالة الاعتيادية، لكن بدلاً من وضع شفرة الدالة في مكان مستقل يضعها المصرف في السياق الطبيعي للبرنامج مكان ظهور استدعاء الدالة. يتم جعل الدالة سياقية عن طريق استخدام الكلمة الأساسية `inline` في تعريف الدالة.

```

inline void func1( )
{
statements
}

```

تستخدم الدالة السياقية فقط إذا كانت الدالة قصيرة وتستخدم مرات عديدة في البرنامج.
مثال:

```
//Program 4-4:
#include<iostream.h>
inline float cube(float s){return s*s*s;}
main()
{
    cout<<"\nEnter the side length of your cube : ";
    float side;
    cin>>side;
    cout<<"volume of cube is "
    <<cube(side)
    <<endl;
}
```

الخرج من البرنامج:



Enter the side length of your cube : 5
volume of cube is 125

مثال آخر على الدوال السياقية :

```
// Program 4-5:
#include <iostream.h>
inline int mult( int a, int b)
{
    return (a*b);
}
//Continued
main( )
{
    int x, y, z;
    cin >> x >> y >> z;
    cout << "x = " << x << " y = " << y << " z = " << z << endl;
    cout << "product1" << mult (x ,y) << endl;
    cout << "product2" << mult (x +2, y) << endl;
    return 0;
}
```

}

الخرج من البرنامج إذا أدخلنا (x = 3, y = 4, z = 5):



```
x = 3    y = 4    z = 5
product1 12
product2 32
```

تحميل الدالات بشكل زائد يعنى استعمال الاسم لعدة دالات لكن كل دالة يجب أن يكون لها تعريف مستقل. عند استدعاء دالة يبحث المصنف عن نوع وسيطات الدالة وعددها لمعرفة الدالة المقصودة. ولكي يميز المصنف بين دالة وأخرى تحمل نفس الاسم، يقوم بعملية تعرف بتشويه الأسماء (names mangling)، تتألف هذه العملية من إنشاء اسم جديد خاص بالمصنف عن طريق دمج اسم الدالة مع أنواع وسيطاتها. مثال:

البرنامج التالي يقوم بتحميل الدالة square بشكل زائد لحساب الجذر التربيعي للنوع int وللنوع double :-

```
//Program 4-6:
#include <iostream.h>
int square(int x){return x*x;}
//Continued
double square(double y){return y*y;}
main ()
{
cout<< " The square of integer 7 is"
<<" "<<square(7)<< endl
<<"The square of double 7.5 is"
<<" "<<square(7.5)<< endl;
return 0;
}
```


الخرج من البرنامج:

```
The square of integer 7 is 49
The square of double 7.5 is 56.25
```

إليك الآن برنامجاً يقوم بتحميل دالة تدعى `abs` لحساب القيمة المطلقة لأعداد من النوع `int` ، `double` و `long`.

```
//Program 4-7:
#include <iostream.h>
// abs is overloaded three ways
int abs (int i);
double abs(double d);
long abs(long l);

int main( )
{
    cout<< abs (-10)<<"\n";
    cout<< abs (-11.0)<<"\n";
    cout<< abs (-9L)<<"\n";
    return 0;
}

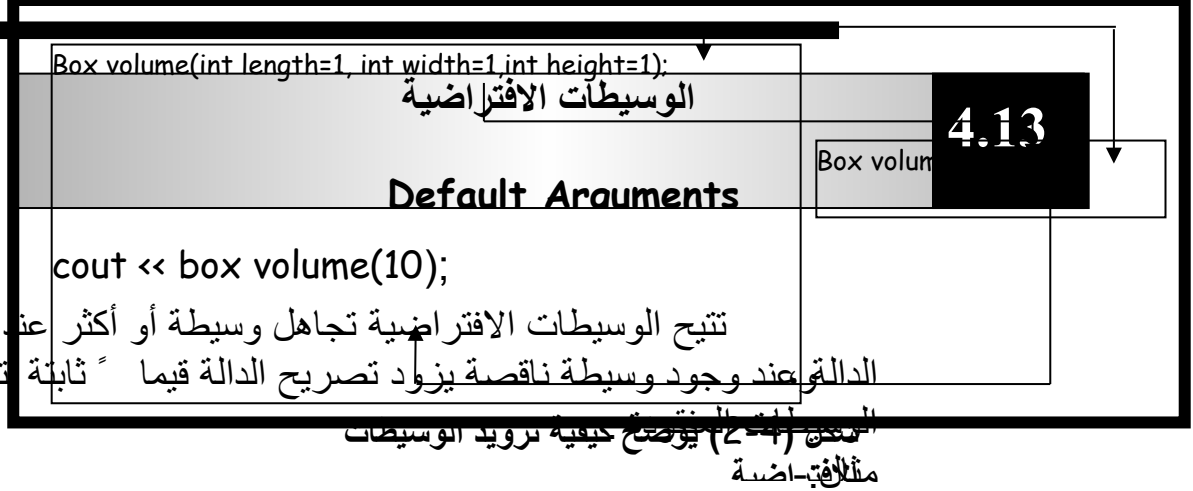
int abs (int i)
//Continued
{
    cout<<"using integer abs( )\n";
    return i<0 ? -i : i ;
}

double abs (double d)
{
    cout<<" using double abs( )\n";
    return d<0.0 ? -d : d ;
}
```

```
long abs(long l)
{
cout<<" using long abs( )\n";
return l<0.0 ? -l : l ;
}
```

الخرج من البرنامج:

```
using integer abs( )
10
using double abs( )
11.0
using long abs( )
9L
```



//Program 4-8:

```
#include <iostream.h>
```

```
inline box_volume (int length=1,int width=1,int height=1)
```

```
{return length*width*height;}
```

```
main()
```

```
{
```

```
cout<<"The default box volume is "
```

```
<<box_volume() <<endl
```

```
<<"width 1 and height 1 is "
```

```
<<box_volume(10)<<endl;
```

```
return 0;
```

```
}
```

الخرج من البرنامج:

```
The default box volume is 1
```

```
Width 1 and height1 is 10
```

تم استعمال تصريح الدالة لتزويد الدالة box_volume بثلاث وسيطات

افتراضية وتحدد القيمة التي تلي علامة المساواة قيمة هذه الوسيطات وهي 1 لكل وسيطة .

يستدعى البرنامج في main الدالة box_volume بطريقتين:-

أولاً : بدون وسيطات لذا تم احتساب box_volume باستخدام القيم الافتراضية للوسيطات لتعيد الدالة القيمة 1 كحجم للمربع.

ثانياً : بوسيطة واحدة وهي 10 لتعيد الدالة 10 حجم للمربع ، في هذه الحالة length = 10.

الشكل (4-2) يبين كيف يزود تعريف الدالة الوسيطات الافتراضية:

فقط الوسيطات الموجودة في نهاية لائحة الوسيطات يمكن إعطاؤها وسيطات افتراضية، فإذا كانت هنالك وسيطة واحدة فقط لها وسيطة افتراضية يجب أن تكون الأخيرة ولا يمكننا وضع وسيطة افتراضية في وسط لائحة وسيطات عادية بمعنى آخر لا يمكننا كتابة

```
int box_volume(int length, int width=1, int height);
```

لأن الوسيطة الافتراضية ليست الوسيطة الأخيرة.

لنفرض أننا لدينا متغيرين صحيحين في برنامج ونريد استدعاء دالة تقوم بتبديل قيمتي الرقمين، لنفرض أننا عرفنا الرقمين كالآتي:

```
int x=1;
int y=2;
```

أ/ التمرير بالقيمة (pass-by-value) :-
ترى هل تقوم الدالة التالية بتبديل القيمتين:

```
void swap (int a, int b)
{
int temp =a;
a=b.
b=temp;
}
```

تقوم هذه الدالة بتبديل قيمتي a و b ، لكن إذا استدعينا هذه الدالة كالآتي:

```
swap( x,y);
```

سنجد أن قيمتي x و y لم تتغير وذلك لأن الوسيطات الاعتيادية للدالة يتم تمريرها بالقيمة وتنشئ الدالة متغيرات جديدة كلياً هي a و b في هذا المثال لتخزين القيم الممررة إليها وهي (1,2) ثم تعمل على تلك المتغيرات

الجديدة وعليه عندما تنتهي الدالة ورغم أنها قامت بتغيير a إلى 2 و b إلى 1 لكن المتغيرات x و y في استدعاء الدالة لم تتغير.

ب/ التمرير بالمرجع (pass-by-reference):

التمرير بالمرجع هو طريقة تمكن الدالة (swap) من الوصول إلى المتغيرات الأصلية x و y والتعامل معها بدلاً من إنشاء متغيرات جديدة . ولإجبار تمرير الوسيطة بالمرجع نضيف الحرف & إلى نوع بيانات الوسيطة في تعريف الدالة وتصريح الدالة .
المثال (4-3) يبين كيفية كتابة الدالة swap وتمرير وسيطاتها بالمرجع:

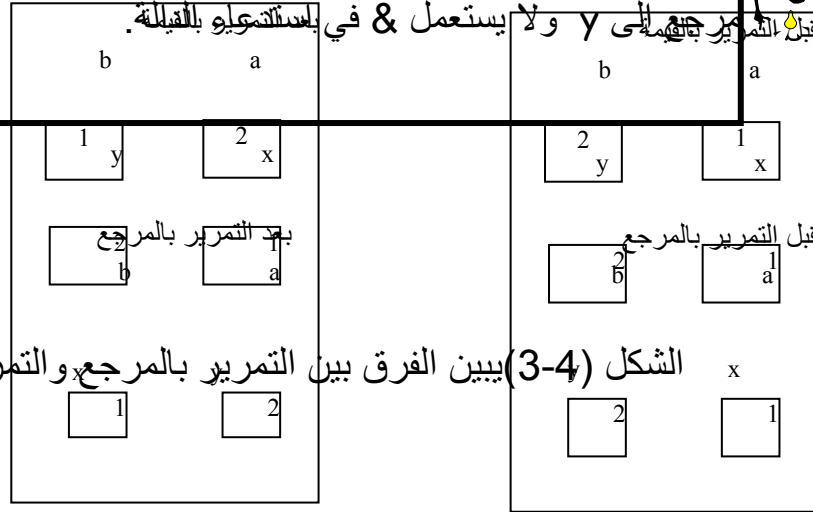
```
//Program 4-9:
#include <iostream.h>
void swap (int & , int&);
main ( )
{
int x= 1;
int y= 2;
swap (x, y);
return 0;
}
void swap (int& a, int & b)
{
cout <<"Original value of a is " << a<<endl;
int temp =a;
a=b;
b=temp;
cout <<"swapped value of a is " << a<<endl;
}
```

بعد تنفيذ هذه الدالة تتغير قيمة x إلى 2 و y إلى 1 . ويكون الخرج من البرنامج كالتالي:

Original value of a is 1
Swapped value of a is 2

الحرف & يلي int في التصريح والتعريف وهو يبلغ المصروف أن يمرر هذه الوسيطات بالمرجع، أي أن الوسيطة a هي مرجع إلى x و b هي

قبل التمرير بالقيمة إلى y ولا يستعمل & في استدعاء الدالة.



الشكل (3-4) يبين الفرق بين التمرير بالمرجع x والتمرير بالقيمة.

شكل (3-4) يوضح طريقتي التمرير بالمرجع والتمرير بالقيمة.



- ◆ أفضل طريقة لتطوير وصيانة البرامج الكبيرة هو تقسيمها لوحدات صغيرة تسمى دوال.
- ◆ يتم تنفيذ الدوال عن طريق استدعائها .
- ◆ استدعاء الدالة يكون بكتابة اسم الدالة متبوعاً بوسيطاتها وأنواع تلك الوسائط.
- ◆ الصورة العامة لتعريف الدالة هو:-

```
return-value-type function-name( parameters-list)
{
    declarations and statements
}
```

حيث:-

- type-value-return** يمثل نوع البيانات الذي تعيده الدالة ، إذا كانت الدالة لا تعيد قيمة يكون **void**.
- function name** يمثل اسم الدالة ويتبع في تسميته قواعد تسمية المتغيرات .
- parameters_list** هي لائحة من المتغيرات تفصلها فاصلة وتمثل الوسيطات التي سيتم تمريرها إلى الدالة.
- ◆ نموذج أو تصريح الدالة (**function prototype**) يمكن المصرف من معرفة ما إذا تم استدعاء الدالة بالصورة الصحيحة.
- ◆ يتجاهل المصرف أسماء المتغيرات المذكورة في تصريح الدالة.
- ◆ يمكن استعمال نفس الاسم لعدة دالات ، لكن يجب أن يكون لكل دالة تعريف مستقل ويسمى هذا بتحميل الدالات بشكل زائد (**function overloading**).
- ◆ تسمح **C++** بتمرير وسيطات افتراضية وعليه عند تجاهل وسيطة أو أكثر في استدعاء الدالة يزود تصريح الدالة قيم تلك الوسيطات المفقودة.

الأسئلة

1/ أكتب تصريحاً (prototype) لدالة smallest والتي تأخذ ثلاث أعداد صحيحة x ، y و z كوسيطات لها وترجع قيمة من النوع int.

2/ أكتب تعريفاً لدالة ترجع الأكبر من بين ثلاثة أرقام صحيحة.

3/ أكتب تعريفاً لدالة تحدد ما إذا كان الرقم رقماً أولياً أم لا.
تلميح: الرقم الأولي هو الذي لا يقبل القسمة إلا على نفسه والرقم 1.

4/ جد الخطأ في الدالة الآتية:

```
void product (    ) {
    int a, b, c, result;
    cout << " Enter three integers: ";
    cin >> a>> b >> c;
    result = a*b*c;
    cout << "Result is : " << result;
    return result;
}
```

5/ جد الخطأ في الدالة الآتية:-

```
void f(float a); {

    cout << a << endl;
}
```

6/ أكتب تصريحاً لدالة تدعى instructions والتي لا تأخذ أي وسيطات ولا ترجع أي قيمة.

7/ أكتب تعريفاً لدالة تستقبل عدداً من المستخدم ثم ترجع العدد معكوساً
فمثلاً إذا أدخل المستخدم العدد 1234 ترجع الدالة العدد 4321.



المصفوفة هي نوع من أنواع بنية البيانات، لها عدد محدود ومرتب من العناصر التي تكون جميعها من نفس النوع `type` مثلاً يمكن أن تكون جميعها صحيحة `int` أو عائمة `float` ولكن لا يمكن الجمع بين نوعين مختلفين في نفس المصفوفة .

الشكل التالي يبين مصفوفة `C` تحتوي على 13 عنصر من النوع `int`، ويمكن الوصول إلي أي من هذه العناصر بذكر اسم المصفوفة متبوعاً برقم موقع العنصر قليلاً بمحاطة الأقواس `[]` .

يرمز لرقم العنصر في المصفوفة بفهرس العنصر `index` . فهرس العنصر الأول في المصفوفة هو 0 ولهذا يشار إلي العنصر الأول في المصفوفة `C` بـ `C[0]` والثاني `C[1]` والسابع `C[6]` عموماً يحمل العنصر `i` في المصفوفة `C` الفهرس `C[i-1]` .

تتبع تسمية المصفوفات نفس قواعد تسمية المتغيرات.

<code>C[0]</code>	-45
<code>C[1]</code>	6
<code>C[2]</code>	0
<code>C[3]</code>	72
<code>C[4]</code>	1543
<code>C[5]</code>	-89
<code>C[6]</code>	0
<code>C[7]</code>	62
<code>C[8]</code>	-3
<code>C[9]</code>	1
<code>C[10]</code>	6453
<code>C[11]</code>	78
<code>C[12]</code>	15

أحياناً يسمى فهرس العنصر برمز منخفض `subscript` ويجب أن يكون الفهرس `integer` أو تعبير جبري تكون نتيجته `integer` مثلاً إذا كانت `a=5` و `b=6` فالعبرة:

$$C[a+b]+2,$$

تقوم بإضافة 2 إلي العنصر الثاني عشر `C[11]` في المصفوفة

♦
C .

◆ يحمل العنصر 0 في المصفوفة C القيمة 45- والعنصر 1

القيمة 6.

لطباعة مجموع الثلاثة عناصر الأولى في المصفوفة C يمكن

كتابة:

```
cout<<C[0]+C[1]+C[2]<<endl;
```

الإعلان عن المصفوفات:-

تحتل المصفوفات حيزاً في الذاكرة لذا يجب على المبرمج تحديد نوع عناصر المصفوفة وعددها حتى يتسنى للمعرف تخصيص الحيز اللازم من الذاكرة لحفظ المصفوفة حتى تخبر المصنف بأن يخصص حيزاً لـ 12 عنصر من النوع int في مصفوفة C ، استخدم الإعلان:

```
int C[12];
```

يمكن تخصيص الذاكرة لعدة مصفوفات باستخدام نفس الإعلان وذلك كالآتي:

```
int b[100], x[20];
```

أيضاً يمكن الإعلان عن مصفوفات من أنواع بيانات آخر ، فمثلاً للإعلان عن مصفوفة عناصرها من النوع char نكتب:

```
char ch[20];
```

مثال عن استخدام المصفوفات:

يستخدم البرنامج التالي حلقة for لتمهيد عناصر المصفوفة n عند 0 وطباعة عناصر المصفوفة.

```
//Program 5-1:
//initializing an array
#include <iostream.h>
#include <iomanip.h>
main( )
{
    int n[10];
    for (int i=0; i<10;i++) // initialize array

n[i] = 0;
    cout << "Element" << setw(13) << " value" << endl;
    for (i=0 ; i< 10; i++) // print array
    cout << setw(7) << i << setw(13) << n[i] << endl;
    return 0;
}
```

الخرج من البرنامج:

Element	Value
	0
	0
	0
	0
	0
	0
	0
	0
	0
9	0

في البرنامج السابق تم تضمين الملف `iomanip.h` وذلك لأننا استخدمنا المناور `setw(13)` والذي يعني ضبط عرض الحقل عند 13 (أي أن القيمة التي ستتم طباعتها ستكون على بعد 13 مسافة من القيمة التي تمت طباعتها قبلها) .

يمكن تمهيد عناصر المصفوفة باتباع الإعلان عن المصفوفة بعلامة المساواة (=) تليها لائحة من القيم المطلوب تمهيد عناصر المصفوفة عندها، ويتم الفصل بين القيم بفواصل، وتحيط هذه اللائحة الأقواس الحاصرة { } .
البرنامج التالي يقوم بتمهيد عناصر من النوع `integer` لتحتوي قيم محددة عند الإعلان عن المصفوفة، وطباعة هذه القيم.

//Program 5-2:

//initializing an array with a declaration

#include <iostream.h>

#include <iomanip.h>

main()

{

int n[10] = {32,27,64,18,95,14,90,70,60,37};

cout << "Element" << setw(13) << " value" << endl;

for (i=0 ; i< 10; i++) // print array

cout << setw(7) <<i<<setw(13) <<n[i]<<endl;

return 0;

}

ماذا يحدث إذا تم تحديد حجم مصفوفة لا يتوافق مع عدد قيم التمهيد الموجودة في اللائحة؟

إذا كانت قيم التمهييد الموجودة في اللائحة أكثر من حجم المصفوفة المحدد سيعترض المصرف، وإذا كانت أقل سيملاً المصرف بقية العناصر أصفار، لذا إذا كنا نريد تمهييد عناصر مصفوفة مهما كان حجمها بأصفار كل ما علينا فعله هو كتابة إعلان كالآتي:-

```
int anyarray[10]={0};
```

سيتم تمهييد العنصر الأول عند القيمة 0 التالي كتبناها والعناصر المتبقية عند 0 كوننا لم نحدد قيمة لها.

البرنامج التالي يقوم بجمع 12 عنصر في مصفوفة من النوع int .

```
//Program 5-3:
// compute the sum of the elements of the array
#include <iostream.h>
main( )
{
const int arraysize =12;
int a[arraysize] = {1, 3, 5, 4, 7, 2, 99, 16, 45, 67, 89, 45};
int total = 0;
for (int i= 0; i<arraysize ; i++)
total += a[i];
cout <<" total of array element values is " << total << endl;
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج:

total of array element values is 383

نلاحظ أننا في العبارة:

```
const int arraysize = 12;
```

استعملنا كلمة جديدة هي **const** . يتم استعمال هذه الكلمة الأساسية في تعريف المتغير الذي لا يمكن تغيير قيمته في البرنامج ولذلك يجب تمهيده عند قيمة أولية عند تعريفه (في البرنامج السابق تم تمهيده ليساوى 12)

بأن نتذكر دائماً أن المصفوفة التالية تعلن عنها ثوابت سلسلية يجب أن تكون كبيرة لما يكفي لتخزين حروف السلسلة إضافة إلى الحرف الخامد.



كما ذكرنا أنه يمكن تعريف مصفوفات من أي نوع بيانات آخر، سنقوم الآن بتخزين سلسلة حروف في مصفوفة من النوع char. يتم تمهيد المصفوفة من النوع char باستخدام ما يسمى بالثابت السلسلي (string literal)

```
char string1[ ]="first";
```

حجم المصفوفة string1 يتم تحديده بواسطة المصرف بناءاً على طول الثابت السلسلي "first".

من المهم هنا أن نذكر أن السلسلة "first" تحتوى على خمسة عناصر زائداً حرفاً خامداً يشير إلى نهاية السلسلة ويسمى الحرف الخامد null character ويتم تمثيله باستخدام تتابع الهروب '\o' وتنتهي كل السلاسل بهذا الحرف الخامد وعليه فإن المصفوفة string1 تحتوى على ستة عناصر.

يمكن أيضاً تمهيد السلسلة "first" باستخدام لائحة قيم تفصلها فواصل لذا الإعلان:-

```
char string1[ ]="first";
```

يكافئ:

```
char string1[ ]={'f','i','r','s','t','\o'}
```

وبما أن السلسلة في الواقع هي مصفوفة أحرف ، عليه يمكن الوصول إلى أي حرف من حروف السلسلة مباشرة باستخدام الفهرس واسم المصفوفة ، فمثلاً string1[0]='f' . ومثلما يمكن تمهيد السلسلة عند الإعلان عنه يمكن أيضاً إدخال السلاسل عن طريق لوحة المفاتيح باستعمال cin و» فمثلاً الإعلان :-

```
char string2[20];
```

ينشئ مصفوفة أحرف تسمح بتخزين 19 حرفاً إضافة إلى الحرف الخامد والعبارة

```
cin>>string2;
```

تقوم بتخزين السلسلة المدخلة عن طريق لوحة المفاتيح وتخزينها في المصفوفة string2.

يمكن خرج السلسلة المخزنة في مصفوفة الأحرف باستخدام cout و» وعليه يمكن طباعة المصفوفة string2 باستخدام العبارة:-

عند التعامل مع السلسلة يتم حفظ ذكر المسم المصفوفة التي سيتم فيها تخزين حروف السلسلة المدخلة دون ذكر حجمها هنا تأتي مسؤولية المبرمج في أمثلة المصفوفة التي سيتم تعريفها لتخزين السلسلة يجب أن تكون كبيرة بما يكفي تخزين السلسلة التي يدخلها المستخدم عن طريق لوحة المفاتيح ويجب أن نذكر هنا أن `cin` عندما يجد فراغا يتوقف عن القراءة `cout<<endl` وتخزين السلسلة المدخلة في المصفوفة المعلن عنها لتخزينها.



`cout` مثل `cin` لا تهتم بحجم المصفوفة حيث تقوم بطباعة حروف السلسلة حتى تصل إلى الحرف الخامد الذي يحدد نهاية السلسلة. البرنامج التالي يقوم بتمهيد مصفوفة أحرف عند ثابت سلسلي ويقوم باستعمال حلقة التكرار `for` للوصول إلى عناصر المصفوفة وطباعتها .

```
//Program 5-4:
//Treating character arrays as strings
#include<iostream.h>
main( )
{
char string1[20], string2[ ] = " stringliteral" ;
cout << "Enter a string: ";
cin>> string1;
cout << "string1 is : " << string1<<endl
    << "string2 is : " << string2<<endl
    << "string1 with spaces between characters is: "
    << endl;
for (int i= 0; string1[i] ; = '\0' ; i++)
    cout << string1[i]<< ' ';
cout << endl;
//Continued
return 0;
}
```


الخرج من البرنامج:

باقتراض أن المستخدم قد أدخل السلسلة Hello there



Enter a string: Hello there

string1 is : Hello

string2 is : string Literal

string1 with spaces between characters is : H e l l o

استخدمت حلقة التكرار for لوصول إلى حروف السلسلة string1 وطباعتها مع طباعة مسافة بين كل حرف والآخر حتى تصل إلى الحرف الخامد '\0' (string1[i] != '\0';) والذي يحدد نهاية السلسلة.

توجد عدة دالات تعمل على السلاسل، إذا أردنا استعمال أي من هذه الدوال في برنامج يجب أن نقوم بتضمين ملف الترويسة string.h . من هذه الدالات :

-:strlen() /1

تعيد الدالة (strlen() طول السلسلة الممررة كوسيط لها، البرنامج التالي يوضح ذلك :-

```
//Program 5-5:
// using strlen
#include<iostream.h>
#include<string.h>
main ( )
{
char *string1= " abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
//Continued
char *string2 = "four";
char *string3 = "Boston";
cout << " The length of \ " " << string1
    << " \ " is << strlen (string1) << endl
    << " The length of \ " << string2
    << " \ " is << strlen (string2) << endl
    << "The length of \ " " << string3
```

```

    << " \" is << strlen( string3) <<endl;
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

```

The length of "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz" is 26
The length of "four" is 4
The length of "Boston" is 6

```

لاحظ أن الحرف 0\ غير محسوب في الطول الذي تعيده الدالة
 strlen على الرغم من أنه موجود في 1\ يحتل مكاناً في الذاكرة.

- :strcpy() /2

تستعمل الدالة strcpy لنسخ سلسلة إلى سلسلة أخرى

```

//Program 5-6:
// using strcpy
#include<iostream.h>
#include<string.h>
main ( )
{
char x[ ] = "Happy Birthday to you";
//Continued
char y[25];
cout<<" The string in array x is : "<< x << endl;
cout<<" The string in array y is : "<< strcpy(y, x)
<< endl;
return 0;
}

```

بعد تنفيذ العبارة strcpy(y, x) ستحتوى السلسلة y على Happy Birthday to you. لاحظ هنا أن الدالة strcpy تنسخ السلسلة الممررة كالوسيلة الثانية إلى السلسلة الممررة كالوسيلة الأولى.

وعليه الخرج من البرنامج:

The string in array x is : Happy Birthday to you
The string in array y is : Happy Birthday to you

3 / strcat() :-

تقوم الدالة strcat() بإلحاق السلاسل ، الذي يمكن أن يسمى جمع السلاسل فمثلاً إذا ألحقنا السلسلة science بالسلسلة computer ستكون نتيجة السلسلة computer science :-

```
//Program 5-7:  
// using strcat  
#include<iostream.h>  
#include<string.h>  
int main ( )  
{  
char s1[20]="computer" ;  
char s2[ ]="science" ;  
cout<<"s1= " <<s1 << endl << "s2= " << s2 <<endl;  
cout<< "strcat(s1, s2)= " << strcat (s1, s2) << endl;  
//Continued  
return 0;  
}
```

الخرج من البرنامج:

s1= computer
s2 = science
strcat(s1, s2)= computerscience

- :strcmp() /4

الدالة strcmp تقارن السلسلة الممررة إليها كوسيطه أولى مع السلسلة الممررة إليها كوسيطه ثانية، وترجع 0 إذا كانتا متطابقتين وقيمة سالبة إذا كانت السلسلة الأولى أصغر من السلسلة الثانية وقيمة موجبة إذا كانت السلسلة الأولى أكبر من السلسلة الثانية.
البرنامج التالي يوضح ذلك:

```
//Program 5-8:  
// using strcmp  
#include<iostream.h>  
#include<string.h>  
int main ( )  
{  
char *s1 = " Happy New Year";  
char *s2 = " Happy New Year";  
char *s3 = " Happy Holidays";  
cout << "s1= " << s1<< endl<< "s2= " << s2<<endl  
    << "s3= " << s3<< endl<< endl<< "strcmp(s1, s2)= "  
    << strcmp(s1, s2) <<endl<< "strcmp(s1, s3)= "  
    << strcmp(s1, s3) <<endl<< "strcmp(s3, s1)= "  
    << strcmp(s3, s1) <<endl<< endl;  
return 0;  
}
```

الخرج من البرنامج:

```
s1= Happy New Year  
s2= Happy New Year  
s3 = Happy Holidays  
  
strcmp (s1, s2) = 0  
strcmp (s1, s3) = 6  
strcmp (s3, s1) = 6
```

يمكن تمرير مصفوفة كوسيط لادالة وذلك بذكر اسم المصفوفة.

مثلا إذا تم الإعلان عن مصفوفة `hourlyTemperature` كالآتي:-

```
int hourlyTemperatures[24];
```

عبارة استدعاء الدالة:-

```
modify_Array(Int hourlyTemperatures,24);
```

تمرر المصفوفة `hourlyTemperature` وحجمها كوسائط للدالة

`modify Array` تذكر دائما أنه عند تمرير مصفوفة ما كوسيط لادالة يجب تمرير حجم المصفوفة حتى يتسنى للدالة معالجة كل عناصر المصفوفة.

يمكن للمصفوفات في `C++` أن تكون متعددة الأبعاد ويمكن كذلك أن يكون كل بعد بحجم مختلف ، الاستعمال الشائع للمصفوفات متعددة الأبعاد هو تمثيل الجداول `Tables` التالي تحتوي على بيانات مرتبة في صورة صفوف وأعمدة ولتمثيل الجدول نحتاج لبعدين الأول يمثل الصفوف والثاني يمثل الأعمدة.

الشكل التالي يبين مصفوفة `A` تحتوي على ثلاثة صفوف وأربع أعمدة.

	Column 0	Column1	Column2	Column 3
Row 0	<code>A[0][0]</code>	<code>A[0][1]</code>	<code>A[0][2]</code>	<code>A[0][3]</code>
Row 1	<code>A[1][0]</code>	<code>A[1][1]</code>	<code>A[1][2]</code>	<code>A[1][3]</code>
Row 2	<code>A[2][0]</code>	<code>A[2][1]</code>	<code>A[2][2]</code>	<code>A[2][3]</code>

يتم تمثيل أي عنصر في المصفوفة `A` على الصورة `A[i][j]` حيث:-
`A` : اسم المصفوفة.

`i` : رقم الصف الذي ينتمي إليه العنصر.

`j` : رقم العمود الذي ينتمي إليه العنصر.

لاحظ أن كل العناصر الموجودة فليصف الأول مثلا يكون الفهرس الأول لها هو 0 وكل العناصر الموجودة في العمود الرابع يكون الفهرس الثاني لها هو 3.

يتم الإعلان عن مصفوفة `a` تحتوي على `x` صف و `y` عمود هكذا:

```
int a[x][y];
```

يمكن تمهيد قيمة المصفوفة المتعددة الأبعاد عند الإعلان عنها وذلك كالآتي:
`int b[2][2]={1,2},{3,4};`

حيث:

`b[1][1]=4, b[1][0]=3, b[0][1]=2, b[0][0]=1`
أيضا ً هنا في المصفوفة متعددة الأبعاد إذا تم تمهيدها عند قيم لا يتوافق عددها مع حجم المصفوفة فإن المصروف سيملاً بقية العناصر أصفار.
البرنامج التالي يوضح كيفية تمهيد مصفوفات متعددة الأبعاد عند الإعلان عنها:

```
//Program 5-9:
// initializing multidimensional arrays
#include<iostream.h>
void printarray(int [ ] [3]);
int main( )
//continued
{
int array1[2] [3] = { {1, 2, 3}, {4, 5, 6}},
    array2[2] [3] = {1, 2, 3, 4, 5},
    array3[2] [3] = { {1, 2}, {4} };
cout << "values in array1 by row are : " << endl;
printArray(array1);
//Continued
cout << "values in array2 by row are : " << endl;
printArray(array2);
cout << "values in array3 by row are : " << endl;
printArray(array3);
return 0;
}
void printArray(int a[ ][3])
{
for (int i=0; i<1; i++) {
for (int j=0; j<2; j++)
cout << a[i][j] << ' ';
cout << endl;
}
}
```

الخرج من البرنامج:

values in array 1 by row are:

1 2 3

4 5 6

values in array 2 by row are:

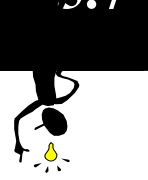
1 2 3

4 5 0

values in array 3 by row are:

1 2 0

4 0 0



يستخدم المؤشر في لغة ++C كعنوان لمتغير في الذاكرة ، أحد الاستعمالات المهمة للمؤشرات هو التخصيص الديناميكي للذاكرة حيث يتم استعمال المؤشرات لإنشاء بنية بيانات لتخزين البيانات في الذاكرة. يتم الإعلان عن المؤشرات قبل استخدامها فليبرنامج فمثلا ً العبارة :

```
int *countptr;
```

تعلن عن مؤشر countptr ليشير إلى متغير من النوع int (*) المذكورة قبل اسم المؤشر تشير لذلك) وكل متغير يعلن عنه كمؤشر يجب أن يكتب فلي إعلان مسبقا ً فمثلا ً الإعلان :

```
float *xptr, *yptr;
```

يشير أول كلا ً من xptr و yptr موقعي مؤشرات لقيم من النوع float ويمكن أن تستخدم المؤشرات لتشير لأي نوع بيانات آخر. تذكر دائما ً عند الإعلان عن أي مؤشر أن تسبق * كل مؤشر على حدة فمثلا ً الإعلان :

```
Int *xptr, yptr;
```

ليس صحيحا ً .
يجب أن تعلن عن هذه المؤشرات كالاتي:

```
int *xptr, *yptr;
```

يمكن تمهيد المؤشرات عند الإعلان عنها عند قيمة 0 أو null أو عند قيمة عنوان في الذاكرة . المؤشر الذي يحمل القيمة 0 أو null لا يشير لأي متغير . تمهيد المؤشر عند 0 يكافئ تمهيده عند null ولكن في ++C يفضل تمهيد المؤشر عند القيمة 0.
عوامل المؤشرات:-

1/ عامل العنوان &:-

العامل & يسمى عامل العنوان وهو عامل أحادي يستعمل لمعرفة العنوان الذي يحتله متغير ما [يرجع عنوان معامل] مثلا ً إذا استعملنا الإعلان:

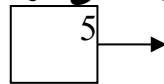
```
int y= 5;
```

```
int *yptr;
```

العبارة: yptr =&y;

تقوم بتعيين عنوان المتغير y للمؤشر yptr ويقال أن yptr يشير لـ y .

العامل * عند استعماله كعامل مواربه له معنى مختلف عن معناه عند استعماله للإعلان عن المتغيرات المؤشرة. يسبق عامل المواربة اسم المتغير ويعني قيمة المتغير المشار إليه. أما * المستعملة في الإعلان فتعني مؤشر إلى.



314,702

5

y

314,703



2/ العامل * :

*yptr يساوي 5

العامل أيضا عامل أحادي وهو يرجع القيمة التي يحملها معاملة ، وعليه العبارة

cout << * yptr << endl ;

تقوم بطباعة قيمة المتغير y والتي هي 5 .

والعبارة : cout<<yptr; تقوم بطباعة القيمة 314 701 والتي هي عنوان

الشكل (1-5) يوضح المخرج من *yptr المتغير y ، بعد أن تم تعيين المتغير y إلى *yptr . الشكل (1-5) يبين هذا:

وعندما يتم استعمال العامل * على يسار اسم المتغير كما حصل في التعبير *yptr فإنه يسمى عامل المواربة indirection.

Int *yptr ; (إعلان)

*yptr=5; (مواربة)

البرنامج يوضح استعمال العامل & والعامل * .

//Program 5-10:

// using the & and * operators

#include<iostream.h>

main ()

{

```

int a ;                //a is an integer
int *aptr;             // aptr is a pointer to an integer
a = 7;
aptr = &a;             // aptr set to address of a
cout << " The address of a is " << &a << endl
    << "The value of aptr is " << aptr << endl << endl;

cout << "The value of a is " << a << endl
    << "The value of *aptr is " << *aptr << endl << endl;
cout << " Proving that * and & are complement of "
    << "each other." << endl << " & *ptr = " << & *aptr
    << endl << " *&aptr = " << *&aptr << endl;
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

```

The address of a is 0xffff4
The value of aptr is 0xffff4

The value of a is 7
The value of *aptr is 7

Proving that * and & are complements of each other
&* aptr = 0xffff4
*& aptr = 0xffff4

```

مؤشرات إلى void :-

عادة العنوان الذي نضعه في المؤشر يجب أن يكون من نفس نوع المؤشر، فمثلاً لا يمكننا تعيين عنوان متغير float إلى مؤشر int ، لكن هنالك نوع من المؤشرات يمكنها أن تشير إلى أي نوع من البيانات وتسمى مؤشرات إلى void ويتم تعريفها كالآتي:-

```
void * ptr;
```

لهذا النوع من المؤشرات استعمالات خاصة فهو يستخدم مثلاً لتمرير المؤشرات إلى دالات تعمل على عدة أنواع بيانات. المثال التالي يبين أنه إذا لم يتم استعمال مؤشرات إلى void يجب أن نعين للمؤشر عنواناً من نفس نوعها:

```
//Program 5-11:
#include<iostream.h>
void main( )
int intvar;
float flovar;
int* ptrint;
void* ptrvoid;
ptr* ptrflovar;
ptrint=&intvar;
// ptr int = &flovar; //Error
// ptr flo = &intvar; //Error
ptrvoid=&intvar;
ptrvoid=&flovar;
}
```

في المثال السابق يمكن تعيين عنوان المتغير intvar إلى المؤشر ptr int لأنهما من النوع int* لكن لا يمكننا تعيين عنوان المتغير flovar إلى المؤشر ptrint لأن الأول من النوع float* والثاني من النوع int* . لكن يمكن تعيين أي نوع مؤشرات إلى المؤشر ptrvoid لأنه مؤشر إلى void.

هنالك ثلاث طرق لتمرير الوسائط للدوال :-

- 1- التمرير بالقيمة `call-by-value` .
- 2- التمرير بالمرجع `call-by-reference` .
- 3- التمرير بالمرجع مع مؤشر `call by reference with pointer arguments` .

كما ذكرنا سابقاً أن العبارة `return` تستعمل لإعادة قيمة من دالة مستدعاة ورأينا أيضاً أنه يمكن تمرير الوسائط للدوال بالمرجع حتى يتسنى للدالة التعديل في البيانات الأصلية للوسائط، يستخدم مبرمجو `C++` المؤشرات لمحاكاة استدعاء الدوال بالمرجع . عند استدعاء الدالة يتم تمرير عنوان الوسيطة ويتم ذلك بكتابة عامل العنوان للوسيطة المطلوب معالجتها . عندما يتم تمرير عنوان الوسيطة للدالة يتم استعمال العامل * للوصول لقيمة المتغير . البرنامج أدناه يحتويان على إصدارين من دالة تقوم بتكعيب عدد صحيح.

```
//Program 5-12:
// Cube a variable using call-by-value
#include<iostream.h>
int cubeByValue(int);      // prototype
int main( )
{
    int number = 5;
    cout <<" The original value of number is "
        <<number<<endl;
    number = cubeByValue(number);
    cout << " The new value of number is " << number<< endl;
    return 0;
}
int cubeByValue(int n)
{
    return n*n*n; // cube local variable n
```

}

الخرج من البرنامج:

The original value of number is 5
The new value of number is 125

يقوم هذا البرنامج بتمرير المتغير كوسيلة للدالة مستخدماً
~~لريقة التمرير بالقيمة حيث تقوم الدالة cubebyvalue بتكعيب المتغير~~
number وتقوم بإرجاع النتيجة للدالة main باستخدام العبارة
. return

في البرنامج التالي يتم تمرير عنوان المتغير number كوسيلة
للدالة cube by reference حيث تقوم الدالة بتكعيب القيمة التي
يشير إلي المؤشر nptr.

```
//Program 5-13:  
// cube a variable using call-by-reference with a  
// pointer argument  
#include<iostream.h>  
void cubeByReference (int *); // prototype  
main( )  
{  
    int number = 5;  
    cout<< " The original value of number is " << number  
        <<endl;  
    cubeByReference(&number);  
    cout<< " The new value of number is " << number <<endl;  
    return 0;  
}  
void cubeByReference (int *nPtr)  
{  
    *nPtr = *nPtr * *nPtr * *nPtr;    // cube number in  
    main  
}
```

الخرج من البرنامج:

```
The original value of number is 5
The new value of number is 125
```

نذكر هنا أن الدالة التي يتم تمرير عنوان متغير كوسيلة لها يجب أن يتم فيتعريف مؤشر يحمل قيمة العنوان ، فمثلا في الدالة
-:cubeByReference

```
void cubeByReference (int *nptr)
```

المصرح في الدالة cubeByReference يشير إلى أنه سيتم تمرير عنوان لمتغير من النوع integer كوسيلة لها ويتم تخزين العنوان في المؤشر nptr وهي لا ترجع قيمة للدالة main. وكما ذكرنا سابقا أنه في الإعلان عن الدالة يكفي فقط ذكر نوع المتغير الذي سيتم تمريره كوسيلة للدالة دون ذكر اسم المتغير ثم الإعلان عن الدالة cube by reference كالآتي:-

```
void cubeByReference (int *)
```

عرفنا سابقاً كيف يمكن الوصول إلى العناصر المخزنة في المصفوفات باستعمال اسم المصفوفة وفهرس العنصر. المثال التالي يوضح هذا:

```
int array1[3]={1,2,3};  
for (int j=0;j<3;j++)  
cout<<endl<<array1[j];
```

يعرض الجزء السابق عناصر المصفوفة array1 كالآتي:

1
2
3

يمكن الوصول إلى عناصر المصفوفات أيضاً باستخدام المؤشرات. المثال التالي يوضح كيف يمكن الوصول إلى عناصر نفس المصفوفة السابقة باستعمال المؤشرات:

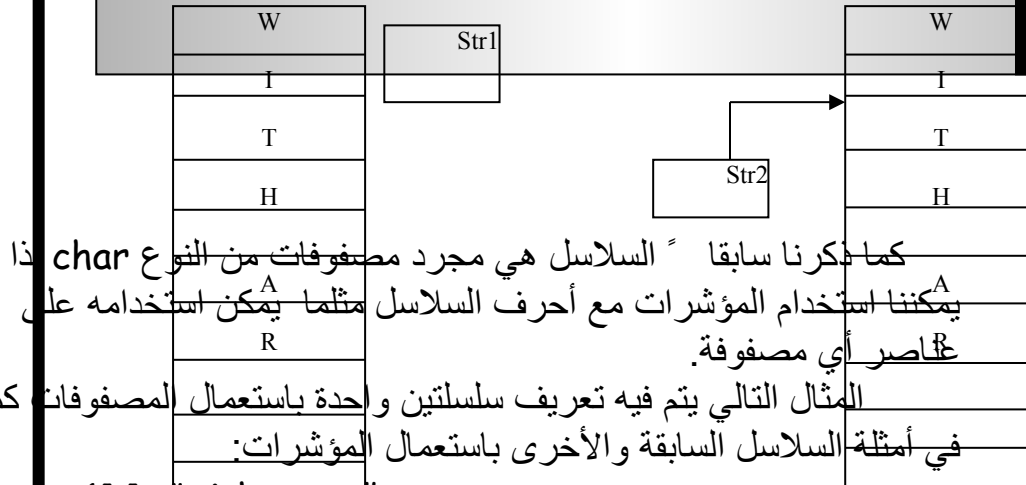
```
int array1[3]={1,2,3};  
for (int j=0;j<3;j++)  
cout<<endl<< *(array1+j);
```

أيضاً يعرض هذا الجزء:

1
2
3

التعبير $*(array1+j)$ له نفس تأثير التعبير $array1[j]$ وذلك للآتي:

افرض أن $j=1$ لذا يكون التعبير $*(array1+j)$ $*(array1+1)$ إذاً للتعبير $*(array1+1)$ ويمثل هذا محتويات العنصر الثاني في المصفوفة array1 وإن اسم المصفوفة يمثل عنوانها وهو عنوان أول عنصر في المصفوفة، ولهذا فالتعبير array+1 يعنى عنوان العنصر الثاني في المصفوفة و array1+2 يعنى عنوان العنصر الثالث في المصفوفة ، ولكننا نريد طباعة قيم عناصر المصفوفة array وليس عناوينها، لهذا استعملنا عامل المواربة للوصول إلى قيم عناصر المصفوفة.



كما ذكرنا سابقاً السلاسل هي مجرد مصفوفات من النوع char. إذا
 يمكننا استخدام المؤشرات مع أحرف السلاسل مثلما يمكن استخدامه على
 عناصر أي مصفوفة.
 المثال التالي يتم فيه تعريف سلسلتين واحدة باستعمال المصفوفات كما
 في أمثلة السلاسل السابقة والأخرى باستعمال المؤشرات:

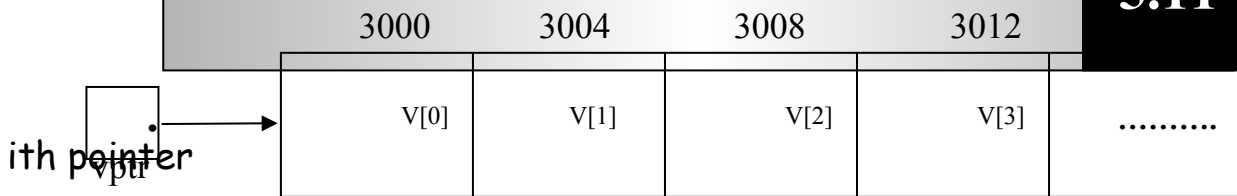
```
char str1[ ] = "with array";
char str2[ ] = "with pointer";
cout << endl << str1;
cout << endl << str2;
str2++;
```

سلسلة معرفة كمؤشر
 سلسلة معرفة كمصفوفة
 char str1 = "with array"
 char* str2 = "with pointer"

شكل (2-5) يوضح محتوى الذاكرة في حالتي التعريف كسلسلة والتعريف كمؤشر.
 تتشابه السلسلتان السابقتان في عدة نواحي إلا أن هنالك فرق مهم:
 str1 هو عنوان أي ثابت مؤشر بينما str2 هو متغير مؤشر.
 الشكل (2-5) يبين كيف يبدو هذان النوعان في الذاكرة:

لذا يمكننا زيادة str2 لأنه مؤشر ولكن بزيادته سيشير إلى الحرف
 الثاني في السلسلة وعليه الخرج من المثال السابق:-

with array
 with pointer



شكل (5-3) تمهيد vptr ليشير للعنصر الأول في المصفوفة

يمكن أن تكون المؤشرات معاملات في التعبيرات الحسابية وفي تعابير التعيين والتعابير العلائقية . سنتطرق هنا للعوامل التي يمكن أن تكون المؤشرات معاملات لها وكيفية استعمال هذه العوامل مع المؤشرات .

يمكن استعمال $(++)$ أو $(--)$ لزيادة أو نقصان المؤشرات بمقدار واحد كما يمكن أيضا إضافة متغير صحيح للمؤشر عن طريق استعمال العامل $(+)$ أو العامل $(+=)$ ويمكن نقصان متغير صحيح من مؤشر عن طريق استعمال $(-)$ أو $(-=)$ كما يمكن أيضا نقصان أو زيادة مؤشر لمؤشر آخر.

افترض أنه تم الإعلان عن مصفوفة $\text{int } v[10]$ ، يحمل العنصر الأول في المصفوفة العنوان 3000 في الذاكرة. افترض أيضا أنه تم تمهيد مؤشر $vptr$ ليشير للعنصر الأول في المصفوفة $v[0]$ وعليه قيمة المؤشر $vptr$ هي 3000 ، الشكل (5-3) يبين هذا:-

يمكن تمهيد المؤشر $vptr$ ليشير لمصفوفة v بإحدى العبارتين التاليتين:

```
vptr = v;
```

```
vptr = &v[0];
```

عنوان العنصر $v[0]$ في المصفوفة v هو 3000 وعنوان

العنصر $v[1]$ هو 3004 وذلك لأن عناصر المصفوفة v هي عبارة

عن متغيرات صحيحة `integer` واستخدام تمثل `4bytes` من الذاكرة،
وعليه عند إضافة أو طرح متغير صحيح `integer` من مؤشر تتم
إضافة المتغير مضروباً في حجم المتغير في الذاكرة والثاني يعتمد على
نوع المتغير حيث يحتل المتغير الصحيح كما ذكرنا `4bytes` والمتغير
الحرفي `char` يحتل `1byte` عموماً يعتمد ذلك على عدد `bytes`
التالي: المتغير ، فمثلاً العبارة التالية :

```
vpstr +=2;
```

تؤدي ل إضافة 8 لمؤشر `vpstr` بافتراض أن المتغير الصحيح
يحتل `4bytes` من الذاكرة.

إدارة الذاكرة باستعمال العوامل `new` و `delete` :-

تستعمل المصفوفة لتخزين عدد من الكائنات أو المتغيرات فـالعبارة:

```
int ar1[50];
```

تحجز الذاكرة لـ 50 عدد صحيح فالمصفوفات هي أسلوب مفيد لتخزين
البيانات لكن لها عائق مهم : علينا معرفة حجم المصفوفة في وقت كتابة
البرنامج . في معظم الحالات قد لا نعرف كمية الذاكرة التالي سنحتاج
إلى أثناء تشغيل البرنامج.

تزداد أساليبها خاصاً للحصول على كتل من الذاكرة :

العامل `new` :-

يخصص العامل `new` كتلة ذاكرة ذات حجم معين ويعيد مؤشراً لنقطة
بداية كتلة الذاكرة تلك، يحصل العامل `new` على الذاكرة ديناميكياً
أثناء تشغيل البرنامج .
الصورة العامة لكتابة العامل `new` هي:

```
p-var = new type;
```

حيث:-

`p-var`: متغير مؤشر يتم فيه تخزين عنوان بداية كتلة
الذاكرة المخصصة بواسطة العامل `new` تسمح بتخزين متغير
من النوع `type` .

العامل `delete` :-

إذا تم حجز العديد من كتل الذاكرة بواسطة العامل `new` سيتم
في النهاية حجز كل الذاكرة المتوفرة وسيتوقف الحاسوب عن العمل .
لضمان استعمال آمن وفعال للذاكرة يرافق العامل `new` عامل يسمى
`delete` يعيد تحرير الذاكرة لنظام التشغيل .

الجزء من البرنامج التالي يبين كيف يتم الحصول على ذاكرة لسلسلة :

```
char * str=" It is the best.";
```

```
int len = strlen(str);
```

```
char*ptr;
ptr= new char[len+1];
strcpy(ptr,str);
cout<<"ptr="<<ptr;
delete[ ] ptr ;
```

تم استعمال الكلمة الأساسية **new** يليها نوع المتغيرات التي سيتم تخصيصها وعدد تلك المتغيرات ، يقوم المثال بتخصيص متغيرات من النوع **char** ويحتاج إلى **len+1** منها حيث تساوي **len** طول السلسلة **str** ، الرقم **1** يلائم الحرف الخالد الذي ينهي السلسلة ويعيد العامل **new** مؤشراً يشير إلى بداية قطعة الذاكرة التي تم تخصيصها. تم استعمال المعققات للدلالة على أننا نخصص ذاكرة لمصفوفة .

```
ptr =new char[len+1];
```

العبارة:

```
delete [ ] ptr;
```

تعيد للنظام كمية الذاكرة التي يشير إليها المؤشر **ptr**. المعققات [] التي تلي العامل **delete** تشير ل أننا نقوم بحذف مصفوفة، لا نحتاج لاستعمالها إذا كنا نقوم بحذف متغير واحد بواسطة العامل **delete**.

المؤشر This:

يمتلك كل كائن في فئة مؤشراً خاصاً يسمى **this** يشير إليه، وباستخدام هذا المؤشر يستطيع أي عضو دالي في الفئة معرفة عنوان الكائن الذي استدعاه.

المثال التالي يوضح هذا :-

```
//Program 5-14:
#include<iostream.h>
class where
{
    private:
        char chararray[10];
    public:
//Continued
    void reveal( )
```

```
{ cout <<"My Objects address is "<<this;
};
```

```
main( )
{
  where w1,w2;
  w1.reveal( );
  w2.reveal( );
}
```

ينشئ هذا البرنامج كائنات من النوع `where`، ويطلب من كل منها عرض عنوانه باستعمال الدالة `(reveal)`، والتي تعرض قيمة المؤشر `this`.
الخرج من البرنامج يبدو كالتالي:

```
My object's address is 0x8f4effec
My object's address us 0x8f4effe2
```

نلاحظ إن عنوان الكائن `w2` يبتعد `10 Bytes` عن عنوان `w1`، وذلك لأن البيانات في كل كائن تتألف من مصفوفة من `10 Bytes`.
يمكن معاملة المؤشر `this` كأبي مؤشر كائنات آخر، لذا يمكن استخدامه للوصول إلى بيانات الكائن الذي يشير إليه كما هو مبين في البرنامج أدناه.

```
//Program 5-15:
#include<iostream.h>
class test {
public:
  test(int=0);
  void print( ) const;
private:
  int x;
};
void test::print( ) const
//Continued
{
  cout <<" X="<<x<<endl
```

```

    <<"this-> x= "<<this->x<<endl;
        <<"(*this).x="<<(*this).x<<endl;
    }
main ( )
{
    test a(12);
    a.print( );
    return 0;
}

```

وللتوضيح فإن العضو الدالي **print** لم أولاً بطباعة **x** مباشرة، ثم يستعمل طريقتين للوصول إلى **x** باستعمال المؤشر **this**:-
الأولى: باستعمال العامل (**->**).
الثانية: باستعمال العامل (**.**).

لاحظ الأقواس التي تحيط بـ ***this**، عندما نقوم باستخدام العامل (**.**) للوصول إلى أعضاء الفئة نستعمل الأقواس، وذلك لأن العامل (**.**) له أولوية أعلى من العامل *****، وعليه بدون الأقواس يتم تقييم التعبير ***this.x** كآلاتي:
***(this.x)**

والذي ينتج عرض رسالة خطأ من المصرف لأن العامل (**.**) لا يستخدم مع المؤشرات.
 هنالك استعمالات أخرى للمؤشر **this** سنتطرق لها عند تحميلنا للعوامل بشكل زائد.



- ◆ المصفوفة هي عبارة عن مجموعة متتابعة من العناصر المحدودة التي تكون جميعها من نفس نوع البيانات.
- ◆ يعلن عن المصفوفات تحديد نوع عناصر المصفوفة ثم اسم المصفوفة متبوعاً بعدد العناصر فيها بين قوسين [،]، فمثلاً لتخزين مائة عنصر من النوع int في مصفوفة b نكتب :
- int b[100];
- ◆ تستخدم المصفوفات من النوع char لتخزين سلاسل الأحرف.
- ◆ يمكن تمهيد مصفوفة أحرف عند ثابت سلسلي كالآتي:
- char a[10] = "computer";
- ◆ تنتهي كل السلاسل بحرفاً خاصاً يسمى بالحرف الخامد والذي يتم تمثيله بتتابع الهروب ('\0').
- ◆ يمكن تمهيد السلاسل باستخدام لائحة قيم كالآتي:
- char a[10] = {'c', 'o', 'm', 'p', 'u', 't', 'e', 'r', '\0'};
- ◆ تعيد الدالة strlen() طول السلسلة الممرة كوسيط لها.
- ◆ تستخدم الدالة strcpy() لنسخ سلسلة إلى سلسلة أخرى.
- ◆ تقوم الدالة strcat() بإلحاق السلاسل.
- ◆ تقارن الدالة strcmp() بين سلسلتين.
- ◆ المؤشرات هي عبارة عن متغيرات تستخدم كعناوين للمتغيرات في الذاكرة.

1/ أكتب عبارات C++ تقوم بالآتي:

- 1 طباعة العنصر السابع في مصفوفة أحرف تدعى f.
- 2 إدخال قيمة العنصر الرابع في مصفوفة أعداد صحيحة b.

2/ ما هو الخطأ في العبارات التالية:

```
a\ char str [5];
    cin >>str; // user types hello
b\ int a[3];
    cout <<a[1] << " " << a[2]<<" " << a[3] <<endl;
c\ float f[3] = { 1.1 , 10.01, 100,001, 1000.0001 } ;
d\ double d[2][10];
    d[1, 9] = 2.345;
```

3/ ما الغرض من البرنامج التالي:

```
#include <iostream.h>
int WhatIsThis (int[ ],int);
main
{
const int arraysize = 10;
int a[arraysize] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };
int result = WhatIsThis (q, arraysize);
cout << " Result is: " << result << endl;
return 0;
}

int WhatIsThis (int b[ ], int size)
{
    if (size == 1)
        return b[0];
    else
        return b[size -1] +WhatIsThis[b, size -1];
}
```

4/ أكتب إعلاناً لمصفوفة أعداد صحيحة تدعى intArray والتي تحتوي على ثلاثة صفوف وعمودين.

الفئات (I) - Classes (I)

6/ أكتب برنامجاً يقوم بطباعة العنصر الأصغر من عناصر مصفوفة تحتوي على ثلاثة صفوف وثلاثة أعمدة.

6/ أكتب عبارة C++ صحيحة لكل من الآتي (افترض أنه تم الإعلان عن عددين صحيحين Value1 و Value2 وتم تمهيد قيمة المتغير value1 عند 200000) :

- الإعلان عن مؤشر iptr ليشير إلى متغير من النوع int.
- تعيين عنوان المتغير value1 إلى المؤشر iptr.
- طباعة القيمة التي يشير إليها المؤشر iptr.
- تعيين القيمة التي يشير إليها المؤشر iptr إلى المتغير value2.
- طباعة قيمة المتغير value2.
- طباعة عنوان المتغير value1.
- طباعة العنوان المخزن في المؤشر iptr. (هل تتساوى هذه القيمة مع عنوان المتغير value1؟)



أساس البرامج المكتوبة باللغة C++ هو الكائنات التي يتم إنشاؤها بواسطة فئة تستعمل كقالب ف عندما يكون هنالك الكثير من الكائنات المتطابقة فليبرنامج لا يكون منطقياً وصف كل واحد منها على حدة ، من الأفضل تطوير مواصفات واحدة لكل من هذه الكائنات وبعد تحديد تلك المواصفات يمكن استخدامها لإنشاء قدر ما نحتاج إليه من الكائنات تسمى مواصفات إنشاء الكائنات هذه في OOP فئة (Class) . تتميز الفئة في C++ بالملامح الأربعة التالية :-

- 1/ اسم الفئة والذي يعمل كنوع البيانات الذي ستمثله الفئة.
- 2/ مجموعة من الأعضاء البيانية في الفئة (data members) حيث يمكن أن تحتوى الفئة على صفر أو أكثر من أي نوع من أنواع البيانات في C++ .

-1
-2
-3

- 3/ مجموعة من الأعضاء الدالية (member functions) معرفة داخل الفئة وهي تمثل مجموعة العمليات التي سيتم تنفيذها على كائنات الفئة.
- 4/ محددات وصول (access specifiers) وتكتب قبل الأعضاء البيانية والأعضاء الدالية لتحديد إمكانية الوصول إلى هذه الأجزاء من الأجزاء الأخرى في البرنامج.

يتألف تعريف الفئة من الكلمة الأساسية **class** يليها اسم الفئة ثم جسم الفئة بين قوسين حاصرين { } ويجب أن ينهي تعريف الفئة فاصلة منقوطة أو عبارة إعلان عن كائنات تنتمي إلى الفئة فمثلاً :

```
class anyclass { /* class body*/ };
```

أو

```
class anyclass { /* class body */ } obj1, obj2;
```

-4

-5

-6

-7

-8

غالباً ما تكتب الفئة في C++ على النحو التالي في البرنامج :

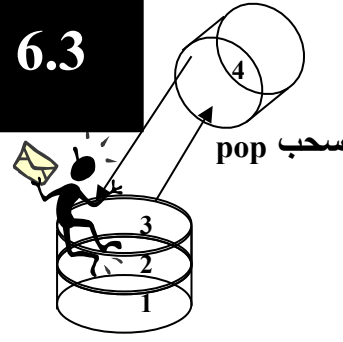
```
class class_name{
private:
    data members
public:
    member functions
};
```

المثال التالي يوضح كيفية تعريف فئة تدعى stack :-

// This creates the class stack >

```
class stack {
private:
    int stck[SIZE];
    int tos;
public:
    void init ( );
    void push(int i);
    int pop ( );
};
```


Data Members



كما عرفنا سابقاً أن المصفوفة هي طريقة لتخزين البيانات ولكنها غير مناسبة في الكثير من الحالات .

يمكن إنشاء بنىات تخزين أخرى كالتوائم المرتبطة (linked lists) والمكدسات (stacks) والصفوف (queues) . كل من بنىات التخزين هذه لها حسناتها ومساوئها وتختلف فيها الطريقة التي يتم استخدامها للوصول إلى البيانات المخزنة فيها .

المكدس (stack) هو نوع من بنىات التخزين يستخدم عندما نريد الوصول إلى آخر عنصر تم تخزينه . يشار إلى هذه البنية عادة lifo اختصاراً لـ last in first out التي تعني (المدخل آخر) هو المخرج أولاً).

تستطيع المكدسات (stacks) تخزين أي نوع من البيانات . لكن كما هو الحال مع المصفوفات يخزن كل مكدس نوعاً واحداً من البيانات ، ولكن ليس خليطاً من الأنواع.

عندما نضع قيمة في المكدس ، يقال أننا دفعناها (push) في المكدس ، وعندما نخرج القيمة منه يقال أننا سحبناها (pop). يبين الشكل التالي كيف يبدو هذا:

تستعمل عادة لتمثيل المكدس مصفوفة يتم فيها تخزين البيانات ، ومؤشر يشير إلى أعلى المكدس (آخر عنصر في المكدس) .

داخل جسم الفئة يتم الإعلان عن الأعضاء البيانية والأعضاء الدالية ومحددات الوصول لها وفيما يلي سنتعرف على هذه الأجزاء .

يتم الإعلان عن الأعضاء البيانية في الفئة بنفس الطريقة التي يتم بها الإعلان عن المتغيرات باستثناء أنه لا يمكننا تمهيد الأعضاء البيانية عند الإعلان عنها، يمكن أن تكون الأعضاء البيانية من أي نوع بيانات في الـ ++C. في الفئة stack تم الإعلان عن الأعضاء البيانية كما يلي :

```
int stck[SIZE];
```

```
int tos;
```

تحتوي الفئة stack على بندي بيانات هما مصفوفة stck عناصرها من النوع int ومتغير tos من النوع int أيضا . لاحظ أن هذه التعريفات لا تعطي المتغيرات أي قيمة فقط تعطيها اسما . وتحدد أنها تتطلب مساحة معينة من الذاكرة حيث يتم تخصيص مساحة الذاكرة بعد إنشاء الكائنات.

يمكن لمستخدمي الفئة stack إنجاز العديد من العمليات على الكائنات التابعة لها ، يتم الإعلان عن هذه العمليات داخل جسم الفئة ويطلق عليها الأعضاء الدالية أو:

(member functions) يتم تصريحها داخل جسم الفئة ، فمثلا في الفئة stack تم تصريح الأعضاء الدالية كالآتي :

```
void init ( );
```

```
void push (int i);
```

```
int pop ( );
```

هنالك ثلاث دالات في مواصفات الفئة stack ، Pop() و Push() و

int() . لا تعيد الدوال int() , Push() أي قيمة بينما تعيد الدالة Pop() قيمة من النوع int . تسمى الدوال المعرفة داخل الفئة أعضاء دالية . member functions

يتم تحديد إمكانية الوصول إلى أعضاء الفئة (بيانات ، أعضاء دالية)

باستخدام ثلاث كلمات أساسية في ++C وهي public (عام) و private (خاص) و protected (محمي) والتي تتم كتابتها داخل جسم الفئة تليها نقطتان (:).

إذا لم يتم ذكر محدد وصول لعضو في فئة ما سيفترض
المصرف أن محدد الوصول لهذا العضو هو `private`.



- العضو العام `public` في الفئة يمكن الوصول إليه من أي مكان داخل البرنامج.
- العضو المحمي `protected` في الفئة يمكن الوصول إليه فقط من فئته أو الفئات المشتقة منها كما سنرى لاحقاً .
- العضو الخاص `private` يمكن الوصول إليه فقط من الأعضاء الدالية في فئته والفئات الصديقة لها كما سنرى لاحقاً .

في الفئة `stack` كل البيانات خاصة وكل الأعضاء الدالية عامة وهذه هي الحالة العامة في `C++` لأننا نريد أن نخفي البيانات عن العالم الخارجي لا يمكن أن تكون محمية بينما نريد أن تكون الأعضاء الدالية عامة حتى تستطيع الأجزاء الأخرى من البرنامج استدعائها.

عرفنا أن الهدف الأساسي من الفئة هو استعمالها كأساس لإنشاء الكائنات. ولكن كيف يتم إنشاء الكائنات ؟
يمكن إنشاء الكائنات باستعمال نفس التركيب المستخدم لإنشاء متغير من نوع أساسي كـ `int` ، وذلك أن الكائنات في `C++` تتم معاملتها كأنواع متغيرات كما تتم معاملة الفئات كأنواع بيانات وعليه لإنشاء كائن تابع للفئة `stack` نكتب:-

```
stack stack1;
```

عند تنفيذ العبارة يحسب البرنامج حجم الكائن ويخصص مساحة كافية له من الذاكرة ويعطى مساحة الذاكرة هذه اسماً `stack1` . وب نفس الطريقة يمكننا إنشاء قدر ما نشاء من الكائنات :-

```
stack stack1, stack2 ,stack3;
```

التفاعل مع الكائنات:-

يتم التفاعل مع الكائنات من خلال استدعاء أحد أعضائها الدالية والثاني يبدو كإرسال رسالة إلى الكائن. نحتاج إلى تركيب مؤلف من قسمين :
اسم الكائن واسم العضو الدالي ويتم ربط اسم الكائن واسم الدالة بواسطة نقطة (.) تسمى عامل الوصول إلى أعضاء الفئة.

عامل دقة المدى:- `scope resolution operator`

يتم تصريح الأعضاء الدالية داخل جسم الفئة ولكن قد تحتاج إلى تعريف أحد الأعضاء الدالية خارج جسم الفئة، عندها يجب أن يتضمن اسمه اسم الفئة التي يتبع لها وإلا لن تكون هنالك طريقة لكي يتمكن المصرف من معرفة الفئة التي ينتمي إليها العضو الدالي . يتم ربط اسم الدالة مع اسم الفئة باستعمال ما يسمى بعامل دقة المدى. يتألف هذا العامل من نقطتين مزدوجتين :: ، المثال التالي يوضح تعريف الدالة Push التي تنتمي إلى الفئة stack .

```
void stack::push(int i)
{
    if(tos==SIZE) {
        cout << "stack is full.\n";
        return;
    }
    stck[tos] = i;
    tos++;
}
```

البرنامج التالي يوضح كيفية استخدام الفئة stack التي قمنا بتعريفها.

```
//Program 6-1:
#include<iostream.h>
const int SIZE= 100;
// This creates the class stack.
//Continued
class stack {
private:
    int stck[SIZE];
    int tos;
public:
    void init ( );
    void push (int i);
    int pop ( );
};

void stack:: init ( )
{
```

```

    tos = 0;
}
void stack::push (int i)
{
    if (tos == SIZE ) {
        cout << "Stack is full.\n";
        return;
    }
    stck[ tos] = I;
    tos++;
}

int stack::pop( )
{
    if(tos == 0) {

        cout << "Stack underflow.\n" ;
        return 0;
    }
    tos--;
    return stck[tos];
}
//Continued
int main ( )
{
    stack stack1, stack2; // create two stack objects

    stack1.init ( );
    stack2.init ( );

    stack1.push (1);

    stack2.push (2);

    stack1.push (3);

```


تذكر أن البيانات الخاصة لا يمكن الوصول إليها إلا من قبل الأعضاء الدالية التابعة للفئة وعليه عبارة كالتالية غير مقبولة في C++ :-

```
stack1.tos=0 // Error tos is private  
stack2.push (4);
```



```
cout << stack1.pop( ) << " ";  
cout << stack1.pop( ) << " ";  
cout << stack2.pop( ) << " ";  
cout << stack2.pop( ) << "\n";
```

```
return 0;
```

```
}
```

عندما نسحب البيانات التي قمنا بدفعها في المكس تظهر بترتيب معكوس وعليه الخرج من البرنامج :

```
3 1 4 2
```

لاحظ أننا استعملنا العاملين المتصدر ($++tos$) واللاحق ($tos--$) لمعالجة فهرس المصفوفة `stck` . يمثل المتغير `tos` أعلى المكس وقد تم تمهيده عند 0 .

عند دفع البيانات في المكس تتم زيادة `tos` أولاً ثم يتم استعماله كفهرس لذا نجد أن `tos` يشير دائماً إلى مكان واحد قبل بند البيانات الأخير المدفوع في المكس.

عند سحب البيانات يتم الوصول إليها أولاً ثم يتم إنقاص الفهرس ($tos--$) لذا فإن `tos` يشير مباشرة إلى أعلى المكس.

كيفية الوصول إلى الأعضاء العامة في الفئة:

للوصول إلى الأعضاء العامة في فئة ما، يمكن استخدام:

- 1 إسم كائن تابع للفئة وعامل النقطة (.) .
- 2 مرجع إلى كائن في الفئة وعامل النقطة.

3- مؤشر إلى كائن في الفئة والعامل (->).

البرنامج التالي يوضح هذا:

```
//Program 6-2:
#include<iostream.h>
class count {
public:
    int x;
    void print( ) { cout <<x<<endl;}
};
main( )
{
    count counter;
//Continued
    *countptr=&counter;
    cout<<"assign 7 to x and print using the object's name: ";
    counter.x=7;
    counter.print( );
    cout<<"assign 8 to x and print using a reference: ";
    countref=x=9;
    cout <<countref.print( );
    cout<<"assign 10 to x and print using a pointer: ";
    counterptr->x=10;
    counterptr->print( );
    return 0;
```

♦ البنية شبيهة جدا بالفئة من ناحية التركيب المنطقي لكن الفئات والبنىات تستعمل بطرق مختلفة جدا ، عادة تحتوى الفئة على بيانات ودالات بينما تحتوى البنية على

الوصول إلى أعضاء البنية

Accessing structs

6.8

البنية في C++ هي طريقة لتجميع عدة بنود بيانات يمكن أن تكون من أنواع مختلفة . يتم استعمال البنىات عادة عندما تشكل عدة بنود بيانات وحدة متميزة لكنها غير مهمة تصبح فئة . وعلى الرغم من أن الفئة في C++ تنفذ كل المهام التي تقوم بها البنىات لكن لا يزال هنالك الكثير من الحالات التي تكون فيها البنىات مفيدة . وكمثال على بنية:-

struct part

```
{  
int modelnumber;  
int partnumber;  
float cost;  
};
```

تتألف البنية من الكلمة الأساسية **struct** يليها اسم البنية وأقواس حاصرة تحيط بجسم البنية. تنهى البنية فاصلة منقوطة.
يتألف جسم البنية عادة من عدة بنود بيانات يمكن أن تكون من أنواع مختلفة تسمى هذه البنود أعضاء **members** .

لتعريف متغيرات من النوع البنيوي **part** نكتب:

```
part cp1,cp2;
```

هنالك أيضا طريقة مختصرة لتعريف المتغيرات البنيوية حيث يتم وضع أسماء المتغيرات في مواصفات البنية كالاتي:

struct part

```
{  
int modelnumber;  
int partnumber;  
float cost;  
}cp1,cp2;
```

يتم استعمالها للوصل إلى أعضاء البنية تماما ً مثلما يتم استعماله للوصول إلى الأعضاء الداخلية من كائنات ، فمثلا ً يمكننا أن نكتب:-

```
cin>> cp1.part number;
```

ويكون اسم المتغير قبل النقطة بينما يكون اسم العضو البياني بعدها.

تمهيد المتغيرات البنيوية:

يمكن تزويد قيم أولية للمتغيرات البنيوية تماما ً كما نفعل مع المصفوفات ، فمثلا ً لتمهيد متغير بنيوي من النوع `part` نكتب:

```
part cp1 = {6244,15,217.1};
```

تؤدي هذه العبارة إلى تمهيد `cp1.modelnumber` عند القيمة 6244 و `cp1.partnumber` عند القيمة 15 و تمهيد `cp1.cost` عند القيمة 217.1 .

إستعمال البنية:

في الفئة `stack` التي قمنا بتعريفها في الأمثلة السابقة نجد أن المصفوفة التي يتم فيها تخزين بنود البيانات والمتغير `tos` الذي يشير إلى أعلى المكس `stack` مرتبطان ببعضهما إلى حد كبير لذلك من الأنسب دمجهما في بنية ، ويتم استعمال هذه البنية كعضو بياني واحد في الفئة `stack` فيما يلي سنوضح كيف يكون هذا:

```
//Program 6-3:  
# include<iostream.h>  
# define size 100  
struct stackette  
//Continued  
{  
int stck[size];  
int tos;  
};
```

```

class stack
{
private:
    stackette st;
public:
    void init( );
    void push( int i);
    int pop( );
};

void stack :: init( )
{
    st.tos=0;
}

void stack:: push(int i );
{
    if(st.tos== size){
        cout <<"stack is full.\n";
        return;
    }
    st.stck[st.tos] = i;
    st.tos ++;
}

int stack:: pop( )
{
    if(st.tos== 0) {
        cout <<"stack under flow.\n";
        return 0;
    }
    st.tos--;
    return st.stck[st.tos];
    //Continued
}

int main( )
{
    stack stack1;

```

```

stack1.init( );
stack1.push(1);
stack1.push(2);
stack1.push(10);
cout<< stack1.pop( )<< " " ;

cout<< stack1.pop( )<< " " ;
return 0;

```

الخرج من هذا البرنامج :

10 2

تخزن البنية `stackette` هنا مصفوفة أعداد صحيحة ومتغير يشير إلى أعلى المكس. العضو البياني الوحيد في الفئة `stack` الآن هو متغير تابع للبنية `stackette` وتشير الأعضاء الدالية للفئة `stack` الآن إلى الأعضاء البيانية في `st` باستعمال عامل النقطة `st.tos=0`

يمكن القول أن البنية هي تجميع هامد لبنود البنيات بينما الفئة هي آلية نشطة للبيانات والدالات ، فالفئات تشكل أساس البرمجة الكائنية المنحى بينما البنيات هي جزء صغير في استعمالات `C++` . نجد أن التركيب المنطقي للفئات والبنيات متطابق تقريبا ، إلا أن أعضاء الفئة تكون أعضاء خاصة بشكل افتراضي . أي إذا لم يتم استعمال الكلمات الأساسية `public` أو `private` تكون أعضاء الفئة خاصة.



- ◆ أساس البرامج المكتوبة باللغة C++ هو الكائنات.
- ◆ تأخذ الفئة في C++ الشكل العام التالي:
- class classname {**
- ◆ تحتوي الفئة على بيانات معرفة داخله وتسمى أعضاء بيانية (data members) وعلى دالات تسمى أعضاء دالية (function members).
- ◆ يتم إنشاء الكائنات باستعمال نفس التركيب المستخدم لإنشاء متغير من نوع أساسي .
- ◆ تعامل الكائنات في C++ كأنواع متغيرات كما تتم معاملة الفئات كأنواع بيانات.
- ◆ لإنشاء كائن **anyobj** تابع للفئة **anyclass** نكتب:
- anyclass anyobj;**
- ◆ يتم التفاعل مع الكائنات باستدعاء أحد أعضائها الدالية والذي يبدو كإرسال رسالة إلى الكائن.
- ◆ للتفاعل مع الكائنات تتم كتابة اسم الكائن واسم العضو الدالي ويتم ربط اسميهما بواسطة نقطة (.) تسمى عامل الوصول إلى أعضاء الفئة.
- ◆ إذا تم تعريف عضو دالي خارج فئته يتم ربط اسم فئته بواسطة العامل (::) والذي يسمى بعامل دقة المدى.
- ◆ البيانات الخاصة لا يمكن الوصول إليها إلا من قبل الأعضاء الدالية التابعة للفئة.
- ◆ البنية في C++ هي طريقة لتجميع عدة بنود بيانات يمكن أن تكون من أنواع مختلفة.
- ◆ يتم استعمال البنيات عندما تشكل عدة بنود بيانات وحدة متميزة لكنها غير مهمة لتصبح فئة.
- ◆ تتألف البنية من الكلمة الأساسية **struct** يليها اسم البنية وأقواس حاصرة تحيط بجسم البنية وتنتهي البنية فاصلة منقوطة.
- ◆ يتألف جسم البنية من عدة بنود بيانات يمكن أن تكون من أنواع مختلفة وتسمى تلك البنود أعضاء.
- ◆ يتم استعمال عامل النقطة للوصول إلى أعضاء البنية تماماً مثلما يتم استعماله للوصول إلى الأعضاء الدالية من الكائنات.

1/ أنشئ فئة تدعى **complex** تقوم بإجراء العمليات الحسابية على الأعداد المركبة.

العدد المركب يكون على الصورة :

$\text{real part} + \text{imaginary part} * i$

حيث $i = \sqrt{-1}$

استخدم متغيرات من النوع **float** لتمثيل البيانات الخاصة في الفئة، على أن تحتوى الفئة **complex** على الدوال الآتية:

- دالة تقوم بجمع عددين مركبين.
- دالة تقوم بطرح عددين مركبين.
- دالة تقوم بطباعة الأعداد المركبة على الصورة (a, b) حيث a يمثل الجزء الحقيقي ، b تمثل الجزء التخيلي.
- قم بكتابة برنامج + مكملاً للاختبار الفئة التي قمت بإنشائها.

2/ أنشئ فئة تدعى **Rational** والتي تجرى العمليات الحسابية على الكسور **fractions**.

استخدم متغيرات من النوع **int** لتمثيل البيانات الخاصة في الفئة (البسط والمقام).

تحتوى الفئة **Rational** على دوال تقوم بالعمليات الآتية:-

- جمع عددين من النوع **Rational**.
- طرح عددين من النوع **Rational**.
- ضرب عددين من النوع **Rational**.
- قسمة عددين من النوع **Rational**.
- طباعة الكسور على الصورة a/b حيث يمثل a البسط و b المقام.

3/ أوجد الخطأ في الآتي:-

البرنامج التالي هو جزء من تعريف فئة تدعى **Time**:

```
class Time {
public:
    // function prototypes
private:
    int hour = 0;
    int minute = 0;
    int second = 0;
```


};

4/ ما هو الغرض من عامل دقة المدى :: scope resolution operator



5/ قارن بين مفهومي البنيات والفئات في C++.

في بعض الأحيان نحتاج لتمهيد الكائنات عند قيم معينة قبل استعمالها
 فليبرنامج، فمثلاً في الفئة `stack` والتي تعريفها سابقاً المتغير `tos` تم
 تمهيد قيمته عند 0 وذلك باستعمال الدالة `int()`.
 إن تمهيد المتغير `tos` عند 0 باستعمال دالة `int()` ليس
 أسلوباً مفضلاً في OOP ، أحد أسباب هذا أن المبرمج الذي يكتب الدالة
`main()` يجب أن يتذكر ضرورة استدعاء هذه الدالة كلما تم استدعاء كائن
 تابع للفئة `stack` ، لذلك تسمح C++ للكائنات بتمهيد نفسها عند إنشائها هذا
 التمهيد يتم استعمال دوال خاصة تسمى المشيدات.
المشيد: هو عضو دالي خاص يحمل نفس اسم الفئة ويتم استعماله لتمهيد
 الكائنات.
 النموذج التالي يوضح كيف تبدو فئة `stack` عند استعمال مشيد لتمهيد
 المتغير `tos`.

```
//Program 7-1:
// This creates the class stack.
const int SIZE= 100;
class stack {
    int stck[size];
    int tos;
public:
    stack();    //constructor
    void push (int i);
    int pop( );
};
```

لاحظ أن المشيد `stack` لا يحمل أي قيمة إعادة. في C++ لا ترجع
 المشيدات أي قيم عند استدعائها هي فقط تقوم بتمهيد الكائنات عند قيم معينة.

إن كل كائن يتم إنشاؤه سيتم تدميره في وقت ما لذا في C++ بإمكان كاتب الفئة كتابة مهدم بنفسه، يعمل هذا المهدم على إلغاء تخصيص الذاكرة التي كان المهدم قد خصصها للكائن . يحمل المهدم أيضا نفس اسم الفئة لكن تسبقه العلامة بأبضاً لا يملك المهدم قيمة إعادة. لنرى كيفية عمل دوال المشيدات والمهدمات . المثال البرنامج يوضح إصدار جديد من الفئة stack

```
//Program 7-2:
// using a constructor and destructor.
#include<iostream.h>
const int SIZE=100;
//This creates the class stack.
class stack {
int stck[SIZE];
int tos;
public:
stack( ); // constructor
~stack( ); //destructor
void push(int i);
int pop( );
};
// stack's constructor function
stack::stack( )
{
tos=0;
cout<<"stack Initialized\n";
}
// stack's destructor function
stack::~~stack( )
{
cout << "stack Destroyed\n";
//Continued
```

```

}
void stack::push(int i)
{
if(tos == SIZE) {
cout << "stack is full.\n";
return;
}
stack[tos] = i;
tos++;
}
int stack::pop( )
{
if(tos== 0) {
cout<<"stack underflow.\n";
return 0;
}
tos--;
return stck[tos];
}
int main( )
{
stack a, b; // create two stack objects
a.push(1);
b.push(2);
a.push(3);
b.push(4);
cout <<a.pop( )<<" ";
cout <<a.pop( )<<" ";
cout <<b.pop( )<<" ";
cout <<b.pop( )<<"\\n ";
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج

```
Stack Initialized
Stack Initialized
3 1 4 2
Stack Destroyed
Stack Destroyed
```

وسائط المشيدات Parameterized constructor :-

المشيدات التي لا تأخذ وسيطات كالمشيد المستخدم في الفئة stack تسمى مشيدات اشتقاق ولكن من الممكن تمرير وسائط إلى المشيدات بنفس الطريقة التي تمرر بها إلى الدوال الأخرى. المثال البرنامج يحتوى على مشيد مع وسيطات.

```
//Program 7-3:
#include <iostream.h>
class myclass {
int a, b;
public:
myclass(int i,int j) {a=i; b=j;}
void show ( ) {cout <<a<<" " <<b;}
};
int main( )
{
myclass ob(3, 5);
ob.show( );
return 0;
}
```

لاحظ في تعريف المشيد myclass () تم تمرير وسيطتين هما i و j واستعملت هاتين الوسيطتين لتمهيد القيم a و b .
يوضح المثال كيفية تمرير الوسائط عند إنشاء الكائن فالعبرة :-
myclass ob(3,4);
تتسبب في إنشاء كائن يدعى ob وتقوم بتمرير القيم 3 و 4 كوسائط.
يمكننا أيضا تمرير قيم الوسائط باستعمال العبارة التالية:

```
myclass ob= myclass (3,4);
```

ولكن العبارة الأولى هي الأكثر استخداماً .

المشيد أحادي الوسيطات :- Constructor with one parameter

في المشيد أحادي الوسيطات هنالك طريقة ثالثة لتمثيل الوسيطة إليه.
المثال التالي يوضح كيف يكون هذا:

```
//Program 7-4:
```

```
#include<iostream.h>
```

```
class X {
```

```
int a;
```

```
public:
```

```
X(int j) {a= j;}
```

```
Int geta( ) {return a; }
```

```
};
```

```
int main( )
```

```
{
```

```
X ob = 99; //passes 99 to j
```

```
cout<<ob.geta( ); // outputs 99
```

```
return 0;
```

```
}
```

هنا المشيد x يأخذ وسيطة واحدة . لاحظ الطريقة التي تم بها تعريف الكائن ob داخل الدالة () main . تم تمهيد قيمة وسيطة المشيد x عند 99 وذلك بكتابة :-

```
x ob= 99
```

وعموماً إذا كنا نتعامل مع مشيد ذو وسيطة واحدة يمكننا تمثيل الوسيطة إما بكتابة

```
ob(i) أو ob=i.
```

يلعب المشيد أحادي الوسيطات دوراً مميزاً في البرمجة كائنية المنحى حيث يمكن استعماله لتحويل كائن منحى من فئة إلى فئة أخرى وذلك بتمثيل الكائن كوسيطة للمشيد يطلق على هذه مشيدات دالة تحويل.

متى يتم تنفيذ المشيدات والمهدمات :-

يتم استدعاء المشيدات كلما تم إنشاء كائن ، ويتم استدعاء المهدم لكل كائن قبل تدميره ، ولمعرفة متى يتم تنفيذ المشيدات والمهدمات أدرس البرنامج :

```
//Program 7-5:
#include<iostream.h>
class myclass {
public:
int who;
myclass(int id);
~myclass( );
} glob_ob1(1), glob_ob2(2);

myclass::myclass(int id)
{
cout<<"Initializing"<<id<<"\n";
who = id
}
myclass::~~myclass( )
//Continued
{
cout<<"Destructing"<<who<<"\n";
}
int main( )
{
myclass local_ob1(3);
cout <<"this will not be first line displayed.\n";
myclass local_ob2(4);
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج:

Initializing 1 Initializing 2

```
Initializing 3
This will not be first line displayed.
Initializing 4
Destructing4
Destructing3
Destructing2
Destructing1
```

كما رأينا في البرنامج السابق الكائنات المعرفة داخل الدالة (main) يتم تنفيذ مشيداتها بترتيب إنشاء الكائنات بينما يتم تنفيذ مهدماتها بعكس ترتيب إنشاء الكائنات وعليه يتم تنفيذ مشيد الكائن local ob 1 يليه الكائن local ob 2 بينما يتم تنفيذ مهدم الكائن local ob 2 قبل مهدم الكائن local ob 1 .

يتم تنفيذ مشيدات الكائنات المعرفة داخل الفئة قبل تنفيذ الدالة (main) وأيضا يتم تنفيذ مهدماتها بترتيب معكوس ولكن بعد نهاية تنفيذ الدالة (main) .

لنبرهن على مدى تنوع استعمالات فئات لغة C++ سنقوم في البرنامج التالي بتعريف فئة لشيء مختلف : نوع بيانات جديد يمثل الوقت (Time) ، يتألف هذا الوقت من ثلاث بيانات الساعات، الدقائق والثواني، وسنسمى نوع البيانات الجديد هذا Time

```
//Program 7-6:
// Time class.
#include<iostream.h>
// Time abstract data type (ADT) definition
class Time {
public:
//Continued
Time( );
    void setTime (int, int, int)
    void printMilitary( );
void printStandard( );
```



```

private:
    int hour;
    int minute;
    int second;
};
Time::Time ( ) { hour = minute = second = 0; }
void Time::setTime (int h, int m, int s)
{
    hour = (h >= 0 && h < 24) ? h : 0;
    minute = (m >= 0 && m < 60) ? m : 0;
    second = (s >= 0 && s < 60) ? s : 0;
}
void Time::printMilitary( )
{
    cout << (hour < 10 ? "0" : " ") << hour << ":"
        << (minute < 10 ? "0" : " ") << minute << ":"
        << (second < 10 ? "0" : " ") << second;
}
void Time::printStandard( )
{
    cout << ((hour == 0 || hour == 12) ? 12 : hour % 12)
        << ":" << (minute < 10 ? "0" : " ") << minute
        << ":" << (second < 10 ? "0" : " ") << second
        << (hour < 12 ? " AM" : " PM");
}
int main ( )
{
    Time t;
    cout << "The initial military time is: ";
    t.printMilitary( );
    //Continued
    cout << endl << "The initial standard time is: ";
    t.printStandard( );
    t.setTime(13, 27, 6);
    cout << endl << endl << "Military time after setTime is ";
}

```

Constant Objects

```

t.printMilitary( );
cout<< endl << "Standard time after setTime is ";
t.printStandard( );
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

The initial military time is 00:00:00
The initial standard time is 12:00:00 AM

Military time after setTime is 13:27:06
Standard time after setTime is 1:27:06 PM

ينشئ البرنامج كائناً واحداً تابع للفئة Time هو t. عندما يتم إنشاء الكائن t يتم استدعاء المشيد Time والذي يقوم بتهيئة بيانات الكائن t عند 0. يتم طباعة قيمة الكائن t باستخدام تنسيقين:

- Standard: والذي يستعمل التنسيق 24-ساعة.
- Military: والذي يستعمل التنسيق 12-ساعة.

ثم يستعمل الدالة setTime وطباعة الكائن t مرة أخرى باستخدام التنسيق.

لقد رأينا كيف يمكن استعمال متغيرات ثابتة ذات أنواع أساسية ، حيث تم استعمالها لتعريف ثابت كحجم مصفوفة ، يمكن جعل كائن تابع لفئة ما ثابتاً إذا كنا نريد ضمان عدم تغير البيانات في الكائن وكمثال على ذلك في الفئة Time والتي رأيناها في البرنامج السابق، لنفترض أننا نريد إنشاء كائن يدعى noon (12, 0, 0) سيكون من الجيد ضمان عدم تغيير قيمة هذا الكائن لتحقيق هذا نكتب العبارة

```
const Time noon( 12, 0, 0);
```

والتي تعلن عن كائن ثابت noon في الفئة Time وتمهد قيمته عند 12 .

لا تسمح مصرفات C++ باستدعاء الكائنات الثابتة من قبل الأعضاء الدالية في الفئة لضمان عدم تعديل بيانات هذه الكائنات ، ولكن قد نرغب في بعض الأحيان في عرض قيمة هذه الكائنات والتي لا تؤثر بأي حال من الأحوال على بياناتها ، لحل هذه المشكلة يمكن للمبرمج الإعلان عن دالات ثابتة (const) وهي عبارة عن أعضاء دالية تضمن أنه لن يتم تغيير بيانات الكائن الذي استدعي من أجلها ، ولجعل عضو دالي ثابتاً تتم كتابة الكلمة الأساسية const في تعريف العضو الدالي وتصريحه مباشرة بعد الأقواس التي تلي اسمه .

أدناه يبدو العضو الدالي printMilitary التابع للفئة Time :-

```
void Time::printMilitary( ) const
{
    cout<< (hour < 10 ? "0" : " ") << hour << ":"
        << (minute < 10 ? "0" : " ") << minute << ":"
        << (second < 10 ? "0" : " ") << second;
}
```

البرنامج التالي يوضح استخدام الكائنات والأعضاء الدالية الثابتة:

//Program 7-7:

```
class Time {
public:
    Time( );
    void setTime ( int, int, int);
    void printMilitary( ) const;
    void printStandard( )const;
private:
    int hour;
    int minute;
    int second;
};

void Time:: setTime (int h, int m, int s)
{
    //Continued
    hour = (h >=0 && h<24) ? h : 0;
    minute = (m >= 0 && m<60 ) ? m : 0;
    second = (s >= 0 && s<60) ? s : 0;
}
```

```

void Time::printMilitary( ) const
{
    cout << (hour < 10 ? "0" : " ") << hour << ":"
        << (minute < 10 ? "0" : " ") << minute << ":"
        << (second < 10 ? "0" : " ") << second;
}

void Time::printStandard( ) const
{
    cout << ((hour == 0 || hour == 12) ? 12 : hour % 12)
        << ":" << (minute < 10 ? "0" : " ") << minute
        << ":" << (second < 10 ? "0" : " ") << second
        << (hour < 12 ? " AM" : " PM");
}

int main ( )
{
    const Time noon(12, 0, 0);
    cout << " noon = " ;
    noon.printStandard();
    Time t;
    t.setTime (13, 27, 6);
    cout << endl << "military time after setTime is ";
    t.printMilitary ( );
    cout << endl;
    return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

```

noon = 12:00:00 AM
military time after setTime is 13:27:06

```

في البرنامج السابق تم تعريف كائنين في الفئة Time أحدهما ثابت هو noon على عكس الآخر وهو t. العضوان الداليان () printStandard و () printMilitary ثابتان لا يعدلان كائنهما لكن العضو الدالي setTime يعدل كائنه لذا لم يجعل ثابتاً . يمكننا استدعاء () setTime للكائن t لكن ليس للكائن noon.

(1) البيانات الساكنة :-

استعملنا حتى الآن أعضاء بيانية مثيلية (instant) أي أن هنالك نسخة واحدة منها لكل كائن يتم إنشاؤه ولكن قد نحتاج لمتغير ينطبق على كل كائنات الفئة ، لتحقيق ذلك نستعمل عضواً بيانياً ساكناً static data member فعندما نعلن عن متغير في بيانات فئة ما على أنه ساكن static نعني بذلك أنه ستكون هنالك نسخة واحدة فقط من هذا المتغير في الذاكرة وستتشارك كل الكائنات التابعة لهذه الفئة في هذا المتغير بغض النظر عن عدد هذه الكائنات . يتم تمهيد كل المتغيرات الساكنة عند 0 قبل إنشاء أي كائن .

يتم تصريح المتغير الساكن ضمن الفئة باستعمال الكلمة الأساسية static ويتم تعريفه خارجها ، وذلك لأنه إذا افترضنا أن البيانات المعرفة داخل الفئة هي بيانات مثيلية مكررة لكل كائن ، إذن لتعريف متغير يتواجد مرة لكل الفئة علينا تعريفه خارج الفئة وتصريحه داخلها ليكون معروفاً لبقية أعضائها.

لتوضيح استعمال وتأثير البيانات الساكنة ادرس المثال البرنامج:

```
//Program 7-8:
#include<iostream.h>
class shared {
static int a;
int b;
//Continued
public:
void set(int i,int j) { a=i; b=j;}
void show( );
};
int shared :: a; // define a
```

```

void shared :: show( )
{
cout << " This is static a: " << a;
cout << "\n This is non_static b: " << b;
cout << "\n";
}
int main( )
{
shared x, y;
x.set(1, 1);    //set a to 1
x.show( );
y.set(2, 2);    //change a to 1
y.show( );
x.show( );    /* Here, a has been changed for both x and y
                because a is shared by both objects.*/
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

```

This is static a: 1
This is non_static b: 1
This is static a: 2
This is non_static b: 2
This is static a: 2
This is non_static b: 1

```

(2) الأعضاء الدالية الساكنة Static member functions :-

يمكننا الوصول إلى البيانات الساكنة من أي عضو دالي في الفئة ولكن من الطبيعي استعمال نوع خاص من الدالات ينطبق على الفئة بأكملها وليس على كائن ما وهو الدالات الساكنة . يتم تعريف العضو الدالي الساكن بواسطة الكلمة الأساسية **static** لكن استدعاءات هذه الدالة تتم من دون استعمال كائن معين بل يشار إلى الدالة من خلال ربط اسمها باسم الفئة بواسطة عامل دقة المدى :: . لا يستطيع العضو الدالي الساكن الإشارة إلى أي

عضو دالي غير ساكن لأن الدالات لا تعرف أي شيء عن كائنات الفئة وكل ما تستطيع الوصول إليه هو بيانات ساكنة ترتبط بالفئة ككل ، لذا يمكننا استدعاء الدالة الساكنة حتى قبل إنشاء أي كائن . ولكن عند استعمال الدوال الساكنة يجب وضع القيود التالية في الاعتبار:-

- 1/ لا تمتلك الأعضاء الدالية الساكنة المؤشر `this` .
- 2/ لا يمكن أن يكون هنالك إصدارين من نفس الدالة أحدهما ساكن والآخر غير ساكن .
- 3/ العضو الدالي الساكن كما سنرى فيما بعد لا يمكن أن يكون افتراضيا `.virtual`

4/ لا يمكن الإعلان عن الدالة الساكنة على أنها `const` .
ففي البرنامج تم تعريف الدالة `get-resource` على أنها ساكنة. يمكن استدعاء الدالة `get-resource` بذكر اسمها فقط دون أي كائن.

```
//Program 7-9:
#include<iostream>
class cl {
static int resource;
public:
static int get_resource( );
void free_resource( ) {resource = 0;}
};
int cl :: resource; //define resource
int cl:: get_resource( )
{
if(resource) return 0 ; // resource already in use
else {
resource = 1;
return 1; //resource allocated to this object
//Continued
}
}
int main( )
{
cl ob1, ob2;
```

```
/* get_resource( ) is static so may be called independent
of any object.*/
if( c1 :: get_resource( )) cout << "ob1 has resource\n ";
if( ! c1 :: get_resource( )) cout << "ob2 denied resource\n
";
ob1.free_resource( );
if(ob2.get_resource( )) // can still call using object
syntax
cout<<" ob2 can now use resource\n ";
return 0;
}
```




- ◆ المشيد هو عضو دالي خاص يحمل اسم الفئة يستعمل لتمهيد الكائنات عند قيم معينة عند إنشاؤها .
- ◆ لا يحمل المشيد أي قيمة إعادة.
- ◆ المهدم هو عضو دالي يعمل على إلقاء تخصيص الذاكرة التي خصصها المشيد للكائن.
- ◆ يحمل المهدم نفس اسم الفئة لكن تسبقه العلامة ~ .
- ◆ لا يحمل المهدم أي قيمة إعادة.
- ◆ من الممكن تمرير وسائط إلى المشيدات ويتم ذلك بنفس الطريقة التي تمرر بها إلى الدوال الأخرى.
- ◆ يتم استدعاء المشيدات كلما تم إنشاء كائن، ويتم استدعاء المهدم لكل كائن قبل تدميره.
- ◆ العضو البياني الساكن هو متغير يكون منطبقاً لكل كائنات الفئة.
- ◆ تم تمهيد المتغيرات الساكنة عند 0.
- ◆ يتم تصريح المتغير الساكن داخل الفئة باستعمال الكلمة الأساسية static ويتم تعريفه خارجها.
- ◆ يمكن أيضاً تعريف أعضاء دالية ساكنة.
- ◆ يتم تعريف العضو الدالي الساكن باستعمال الكلمة الأساسية static.
- ◆ استدعاءات الأعضاء الدالية الساكنة تتم من دون استعمال كائن معين.
- ◆ يشار للدالة من خلال ربط اسمها باسم الفئة من عبر عامل دقة المدى :: .
- ◆ لا يستطيع العضو الدالي الساكن الإشارة إلى أي عضو دالي غير ساكن. يمكن جعل كائن تابع لفئة ما ثابتاً إذا كنا نريد ضمان عدم تغير الأعضاء البيانية للكائن.
- ◆ للإعلان عن الكائنات الثابتة نستخدم الكلمة الأساسية const.
- ◆ يمكن تعريف أعضاء دالية ساكنة لا تغير الكائن الذي أستخدم من أجلها.
- ◆ لجعل عضو دالي ثابتاً تتم كتابة الكلمة الأساسية const في تعريف العضو الدالي وتصريحه مباشرة بعد الأقواس التي نلي اسمه.

الأسئلة

/ ما هو الخطأ في الجزء التالي من برنامج افترض التصريح الآتي في فئة

تدعى Time:

`void ~Time(int) ;`

7/ ناقش مفهوم الصداقة Friend ship في C++ مع بيان الأوجه السالبة فيها.

8/ هل يمكن أن يحتوى تعريفاً صحيحاً لفئة تدعى Time على كلا المشيدين أدناه:-

`Time (int h = 0, int m = 0, int s = 0);`

`Time();`

9/ أوجد الخطأ في تعريف الفئة التالي:

```
class Example {
public:
example ( int y = 10) { data = y ; }
int get Incrementdata ( ) const {
return ++ data; }
static get count ( )
{
cout << " data is " << data << endl;
return count;
}
private:
int data;
static int count;
};
```

10/ ماذا يحدث إذا تم تحديد قيمة إعادة لكل من المشيدات والمهدمات حتى ولو كانت void.



الأهداف:

بنهاية هذه الوحدة:

- ◆ ستتعرف على الغرض من الدوال الصديقة.
- ◆ ستتعرف على الفئات الصديقة.
- ◆ ستتعرف على كيفية إعادة تعريف العوامل لتعمل مع الأنواع الجديدة.
- ◆ ستتعرف على القيود التي تواجه تحميل العوامل بشكل زائد.

يمكن لدالة ليست عضواً في فئة ما الوصول إلى الأعضاء الخاصة بتلك الفئة وذلك بجعل الدالة صديقة friend لدوال تلك الفئة. عادة تفترض أعمال التغليف وإخفاء البيانات قاعدة أنه يجب أن لا تكون الدالات التي ليست عضواً في الفئة قادرة على الوصول إلى بيانات الكائن الخاصة والمحمية، لكن هنالك حالات يؤدي فيها هذا إلى بعض الصعوبات لذا فالدالات الصديقة هي وسيلة للالتفاف حول هذه القاعدة. لجعل دالة ما صديقة نكتب الإعلان عنها داخل الفئة مسبقاً بالكلمة الأساسية friend. المثال التالي يبين كيف يكون هذا:

//Program 8-1:

```
#include<iostream.h>
class myclass {
int a, b;
public:
friend int sum(myclass x);
void set_ab(int i,int j);
};
void myclass :: set_ab(int i, int j)
{
a = i;
b =j;
}
// Note: sum( ) is not a member function of any class.
int sum(myclass x)
{
/* Because sum( ) is a friend of myclass, it can directly
access a and b. */
return x.a + x.b;
}
int main( )
{
myclass n;
n.set_ab(3, 4);
cout<<sum(n);
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج:

7



ومن الجدير بالذكر أنه على الرغم من أن الدوال الصديقة تزيد من مرونة اللغة C++ إلا أن ذلك لا يتماشى مع فلسفة وجوب السماح للأعضاء الدالية التابعة للفئة فقط الوصول إلى البيانات الخاصة بالفئة، ومن هنا يبرز السؤال ما هو مدى الخطورة التي تتعرض لها سلامة البيانات عند استعمال دالة صديقة؟

يجب تصريح الدالة على أنها صديقة من داخل الفئة التي ستصل إليها بياناتها، لذا فالمبرمج الذي لا يستطيع الوصول إلى الشيفرة المصدر للفئة لا يستطيع جعل الدالة صديقة، وعليه ستبقى سلامة البيانات محافظ عليها وعليه الدالات الصديقة لا تشكل تهديداً خطيراً على سلامة البيانات.



الفئات كما الدالات يمكن أن تكون صديقة والسبب في استعمال دالات صديقة هو تسهيل الاتصال بين الفئات حيث يمكن لفئة صديقة لفئة أخرى الوصول لكل الأعضاء الخاصة المعرفة في الفئة الأخرى. المثال البرنامج يبين هذا:

```
//Program 8-2:
//using a friend class.
#include<iostream.h>
class TwoValues {
//continue
int a;
int b;
public:
TwoValues(int i, int j) {a = i, b = j;}
friend class Min;
};
class Min {
public:
int min(TwoValues x);
};
int Min::min (TwoValues x)
{
```

```
return x.a < x.b? x.a: x.b;
}
int main( )
{
TwoValues ob(10, 20);
Min m;
cout << m.min(ob);
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج:

10

تم الإعلان عن الفئة Min كفئة صديقة للفئة TwoValues في
السطر التالي:

friend class Min;

لذلك تم الوصول إلى الأعضاء الخاصة بـ a و b في الفئة TwoValues
من قبل الفئة Min.

```
int Min::min (TwoValues x)
{
return x.a < x.b? x.a: x.b;
}
```

تستعمل الفئات الصديقة إذا كان هنالك فئتين مرتبطتين ببعضهما كثيرا ، لدرجة أن أحدهما تحتاج

إلى الوصول إلى بيانات الأخرى الخاصة بشكل مباشر . أننا لا نريد أن نجعل البيانات عامة لأن هذا

سينتج لأي شخص تعديلها بطريقة الخطأ. كما أن الفئة هي ليست مشتركة في صفات مع الفئة الأخرى

وعليه لا يمكن استخدام الوراثة لذا فإن استعمال الفئات الصديقة هو الأسلوب الوحيد لجعل إحدى

الفئتين تصل إلى الأعضاء الخاصة في الفئة الأخرى.

يمكن تعيين قيمة كائن إلى كائن آخر باستعمال علامة المساواة =
شريطة أن تنتمي هذه الكائنات إلى نفس الفئة ويؤدي هذا إلى أن يحمل الكائن
الذي على يسار علامة المساواة قيمة الكائن على يمينها.
البرنامج التالي يوضح ذلك:

//Program 8-3:

```

1/ لا يمكن تحميل كل عوامل ++ بشكل زائد ، فمثلا العوامل التالية لا
يمكننا تحميلها :
?: :: * .
2/ لا يمكن تغيير عدد المعاملات التي يأخذها العامل
3/ يمكن إنشاء عوامل جديدة غير موجودة أصلا
الذي يستخدم في بعض اللغات للرفع الأسى.
4/ لا تتغير أولوية precedence العامل المحمل بشكل زائد.
class myclass {
public:
void set_i(int n) {i=n; }
int get_i( ) {return i ;}
}
int main( )
{
myclass ob1, ob2;
ob1.set_i(99);
ob2=ob1; // Assign data from ob1 to ob2
cout << " This is ob2's i: " << ob2.get_i( ) ;
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج

This is ob2's i: 99

لا تضيف C++ فقط إمكانية استخدام الفئات لإنشاء أنواع جديدة من البيانات بل وتتيح أيضا للمستخدم العمل على هذه الأنواع باستخدام نفس العوامل التي تستخدمها الأنواع الأساسية . وعندما يعطي عامل موجود أصلا ك + أو - القدرة على العمل على أنواع بيانات جديدة يقال أنه تم تحميله بشكل زائد overloaded . يتم تحميل العوامل بشكل زائد بكتابة دوال تحمل اسما خاصا ، الكلمة الأساسية operator متبوعة بالعامل المراد تحميله بشكل زائد ، فمثلا لتحميل العامل + بشكل زائد نعرف دالة تحمل الاسم .operator+()

عند تحميل العوامل بشكل زائد يجب مراعاة الآتي:

بشكل عام يتم استعمال العوامل المحملة بشكل زائد مع الفئات التي تمثل أنواع بيانات رقمية كالأوقات والتواريخ والأرقام المركبة (x+iy) كما يمكن أن تستفيد فئات السلاسل أيضا من العوامل المحملة بشكل زائد.

يمكن تعريف الدالة التي تعمل على تحميل عامل بشكل زائد في فئة ما كعضو في الفئة أو كدالة صديقة للفئة.

تأخذ دالة العامل operator function عندما تكون عضواً في الفئة الشكل العام الآتي:

```
return_type operator#(arg_list)
{
    //operations
}
```

حيث :-

return_type : هو قيمة إعادة الدالة operator# التي غالبا ما ترجع كائناً تابعاً للفئة التي تعمل على كائناتها ولكن يمكن أن يكون return_type من أي نوع آخر.

Operator :- كلمة أساسية في C++.

:- تستبدل العامل المراد تحميله بشكل زائد ، فمثلا إذا كنا نقوم بتحميل العامل + بشكل زائد نكتب operator.
 Arg_list :- وهى لائحة الوسيطات الممرة إلى الدالة operator# والتي تحتوى على عنصر واحد إذا كنا نقوم بتحميل عامل ثنائي (+، -، /،) وتكون فارغة إذا كنا نقوم بتحميل عامل ++ C أحادى (....، --، ++).
 Operations :- العمليات المراد من العامل المحمل بشكل زائد تنفيذها.

والآن وبعد ان تعرفنا على كيفية كتابة دالة تقوم بتحميل عامل بشكل زائد ، إليك مثالا مبسطا يقوم بإنشاء فئة تدعى loc ويقوم بتحميل العامل + ليعمل على كائنات هذه الفئة، أدرس البرنامج وانتبه جيدا إلى كيفية تعريف الدالة () operator+.

```
//Program 8-4:
#include <iostream.h>
class loc {
int longitude, latitude;
public:
loc() { }
loc(int lg, int lt) {
longitude = lg;
latitude =lt;
}
void show( ) {
cout << longitude <<" ";
cout<< latitude<< "\n ";
}
loc operator+ (loc op2);
};

//Continued
//Overload +for loc.
Loc loc::operator+(loc op2)
{
```

```

loc temp;
temp.longitude = op2.longitude+ longitude;
temp.latitude = op2.latitude+ latitude;
return temp;
}
int main( )
{
loc ob1(10, 20), ob2(5,30);
ob1.show( );
ob2.show( );
ob1= ob1+ ob2;
ob1.show( ) ;
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

10	20
5	30
15	50

لاحظ في الدالة () main إن العامل + المحمل بشكل زائد يجعل عملية الجمع تبدو وكأنها تتم على أنواع أساسية .

```
ob1= ob1+ ob2;
```

وكما رأينا في البرنامج الدالة () operator+ لها وسيطة واحدة على الرغم من أنها تقوم بتحميل عامل الجمع + الثنائي الذي يعمل على قيمتين والسبب في ذلك أن المعامل على يسار العلامة + يتم تمريره إلى الدالة بواسطة المؤشر this والمعامل على يمين العلامة هو الذي يتم تمريره كوسيطة للدالة ولذلك يتم الإعلان عن الدالة كالآتي:

```
loc operator + (loc op 2);
```

يتم في الدالة () main تعيين قيمة الإعادة من الجمع إلى الكائن ob1 ويتم هذا الأمر في الدالة () operator+ عن طريق إعادة كائن يدعى temp بالقيمة حيث يتم استعمال الكائن temp

لتخزين نتائج العمليات الحسابية وهو الكائن الذي تتم إعادته. وبطرق متشابهة يمكننا تحميل العوامل الحسابية الثنائية الأخرى كـ - و * و / بشكل زائد أيضا .

المثال التالي يقوم بتحميل ثلاث عوامل إضافية في الفئة loc :
العامل - والعامل = والعامل ++.

//Program 8-5:

```
#include<iostream.h<
```

```
class loc {
```

```
int longitude, latitude;
```

```
public:
```

```
loc( ) { }// needed to construct temporaries
```

```
loc(int lg, int lt){
```

```
longitude = lg;
```

```
latitude =lt;
```

```
}
```

```
void show( )
```

```
cout << longitude;" " >>
```

```
cout<< latitude<< "\n";
```

```
//Continued
```

```
}
```

```
loc operator+(loc op2)
```

```
loc operator- (loc op2);
```

```
loc operator= (loc op2);
```

```
loc operator++;
```

```
}
```

```
//Overload + for loc.
```

```
Loc loc:: operator+ (loc op2)
```

```
{
```

```
loc temp;
```

```
temp.longitude = op2.longitude+ longitude;
```

```
temp.latitude = op2.latitude+ latitude;
```

```
return temp;
```

```
}
```

```

//Overload - for loc.
Loc loc:: operator- (loc op2)
{
loc temp;
//notice order of operands
temp.longitude = longitude- op2.longitude;
temp.latitude = latitude- op2.latitude;
return temp;
}
//overload assignment for loc.
Loc loc:: operator= (loc op2)
{
temp.longitude = op2.longitude;
//Continued
temp.latitude = op2.latitude;
return *this;    // i.e., return object that
                //generated call
}
//overload prefix ++ for loc.
Loc loc:: operator( ) ++
{
longitude++;
latitude++;
return *this    ;
}
int main( )
{
loc ob1(10, 20), ob2(5,30) , ob3(90, 90);
ob1.show( );
ob2.show( );
++ob1;
ob1.show( ) ;
ob2 = ++ob1;
ob1.show( ) ;
ob2.show( ) ;

```

```

ob1=ob2=ob3 ;
ob1.show( );
ob2.show( );
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

```

11 21
12 22
13 22
90 90
90 90

```

في البرنامج السابق:

الدالة () operator-:-

```

Loc loc:: operator- (loc op2)
{
loc temp;
//notice order of operands
temp.longitude = longitude- op2.longitude;
temp.latitude = latitude- op2.latitude;
return temp;
}

```

لاحظ في الدالة operator - () ترتيب المعاملات في عملية الطرح. المعامل على يمين علامة الطرح يتم طرحه من المعامل على يسار علامة الطرح وذلك لأن المعامل على يسار علامة الطرح هو الذي يقوم باستدعاء الدالة operator - () وعليه بيانات الكائن ob2 يتم طرحها من بيانات الكائن المشار إليه بالمؤشر .this

الدالة () operator=:-

```

Loc loc:: operator= (loc op2)
{
temp.longitude = op2.longitude;
temp.latitude = op2.latitude;
}

```

```
return *this;    // i.e., return object that
                //generated call
}
```

في \oplus يكون العامل = محملاً بشكل زائد في كل الفئات بشكل افتراضي حتي لو لم تتم كتابة دالة لتحميله . في المثال السابق الدالة $\text{operator}=()$ تقوم بنفس مهمة العامل = الافتراضي ولكن في بعض الأحيان يمكن للعامل = المحمل بشكل زائد تنفيذ مهام أخرى.

تعيد الدالة this^* وهو الكائن الذي استدعى الدالة.
الدالة $() \text{operator}++:$

```
loc loc:: operator++( )
{
longitude++;
latitude++;
return *this    ;
}
```

كما لاحظت في البرنامج لا تأخذ الدالة $() \text{operator}++$ أي وسائط وذلك لأن العامل $++$ أحادي . يتم تمرير المعامل باستعمال المؤشر this .

لاحظ أن كلا الدالتين $() \text{operator}=()$ و $() \text{operator}++$ تقوم بتغيير قيمة الكائن الذي استدعى الدالة ففي الدالة $() \text{operator}=()$ يتم تعيين قيمة جديدة للكائن على يسار العلامة = والذي قام باستدعاء الدالة وفي الدالة $() \text{operator}++$ يتم زيادة الكائن الذي استدعى الدالة بمقدار 1 .

يمكننا تحميل عوامل التعيين في \oplus ك $=$ أو $+=$ تحميلاً زائداً . فمثلاً الدالة التالية تقوم بتحميل العامل $+=$ تحميلاً زائداً في الفئة loc .

```
loc loc:: operator+=( loc op2)
{
loc temp;
longitude = op2.longitude+ longitude;
```

```
latitude = op2.latitude+ latitude;
return *this;
}
```

الفرق بين العوامل الثنائية العادية ك + وبين عوامل التعيين ك += هو أن عوامل التعيين تعدل الكائن الذي تم استدعاؤها من أجله فمثلاً إذا كتبنا:

```
ob1 += ob2;
```

سيتم استدعاء الدالة (+=) operator= للكائن ob1 ويتم تعديله بجمع ob2 إليه.

يمكننا تحميل عامل بشكل زائد باستخدام دالة صديقة لدوال الفئة المراد تحميل العامل ليعمل على كائناتها وبما أن الدالة الصديقة هي ليست عضواً في الفئة لذا فهي لا تمتلك المؤشر this وعليه يتم تمرير وسيطاتها ظاهرياً ونعني بذلك أن الدالة الصديقة التي تقوم بتحميل عامل ثنائي يتم تمرير وسيطتين لها بينما يتم تمرير وسيطة واحدة للدالة الصديقة التي تقوم بتحميل عامل أحادي. عندما نقوم بتحميل عامل ثنائي باستخدام دالة صديقة يتم تمرير المعامل على اليسار في الوسيطة الأولى بينما يتم تمرير المعامل على اليمين في وسيطة الدالة الثانية. المثال التالي يوضح كيفية تعريف دالة صديقة لتحميل العامل +

```
//Program 8-6:
#include <iostream.h>
class loc{

//Continued
int longitude, latitude;
public:
loc( ) { }// needed to construct temporaries
loc(int lg, int lt) {
longitude = lg;
latitude =lt;
```

```

}
void show( ) {
cout << longitude"; ">>
cout<< latitude<< "\n" ;
}
friend loc operator+ (loc op1, loc op2); // now a
friend loc operator- (loc op2);
loc operator= (loc op2;(
loc operator;( )++
};
//now , + is overloaded using friend function.
loc operator+ (loc op1, loc op2);
{
loc temp;
temp.longitude =op1.longitude+ op2.longitude;
temp.latitude = op1.latitude+ op2.latitude;
return temp;
}
//overload - for loc.
Loc loc:: operator - (loc op2)
{
loc temp;
//notice order of operands
temp.longitude = longitude - op2.longitude;
temp.latitude = latitude- op2.latitude;
return temp;
}
//overload assignment for loc.
Loc loc:: operator = (loc op2)
{
longitude = op2.longitude;
latitude = op2.latitude;
return *this;    // i.e., return object that generated
call
}

```



```

//overload ++ for loc.
Loc loc:: operator++( )
{
longitude; ++
latitude; ++
return *this ;
}
int main( )
{
loc ob1(10, 20), ob2(5,30);
ob1 = ob1+ ob2;
ob1.show ;( )
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

15 50

- هنالك بعض عوامل C++ لا يمكن تحميلها باستخدام دالة صديقة وهي :
= ، () ، [] ، -> .

* يضيف استعمال الدوال الصديقة مرونة إلى تحميل العوامل بشكل زائد وذلك للآتي:
أفرض أننا قمنا بتحميل العامل + لجمع كائنات فئة العبارة التالية لا تعمل:

ob1=3+ ob2;

وذلك لأنه وكما ذكرنا سابقاً الدالة () operator+ يتم استدعاؤها من قبل الكائن الموجود على يسار العلامة + وتأخذ الكائن على يمين + كوسيط لها ، وبما أن ه يجب استدعاء الدوال من قبل الكائنات وليست عضواً في الفئة لذلك لا يمكننا كتابة

عبارة كالعبارة السابقة. لذلك وعلى الرغم من أنه يمكن جمع عدد صحيح إلى كائن تابع لفئة لا يمكننا جمع كائن إلى رقم صحيح إلا إذا استخدمنا دالة صديقة. المثال التالي يوضح هذا حيث نقوم في المثال بتعريف إصدارين لدالة صديقة وبالتالي يمكن للكائن أن يظهر على يمين أو يسار العامل.

//Program 8-7:

```
#include <iostream.h>
class loc {
int longitude, latitude;
public:
loc( ){ }
loc(int lg, int lt) {
longitude = lg;
latitude =lt;
}
void show( ) {
cout << longitude<<" ";
cout<< latitude<< "\n; "
}
friend loc operator+ (loc op1, loc op2);
friend loc operator+ (int op1, loc op2) ;
}
+ //is overloaded for loc + int.
loc operator+ (loc op1, loc op2);
{
loc temp;
temp.longitude =op1.longitude+ op2;
temp.latitude = op1.latitude+ op2;
return temp;
}
+ //is overload for int + loc.
loc operator+ (int op1, loc op2);
```

```

{
loc temp;
temp.longitude =op1 + op2.longitude;
temp.latitude = op1 + op2.latitude;
return temp;
}
int main( )
{
loc ob1(10, 20), ob2(5,30) , ob3(7, 14);
ob1.show( ) ;
ob2.show( );
ob3.show( );
ob1= ob2 +10; //both of these
ob3=10 + ob2; // are valid
ob1.show( );
ob3.show( );

return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

10	20
5	30
7	14
15	40
15	40



- ◆ الدوال الصديقة هي دالة ليست عضواً في الفئة ولكنها تستطيع الوصول إلى الأعضاء الخاصة بتلك الفئة.
- ◆ لجعل دالة ما صديقة نكتب الإعلان عنها مسبقاً بالكلمة الأساسية friend .
- ◆ يمكن جعل الفئة صديقة لفئة أخرى وذلك لتسهيل الاتصال بين الفئات.
- ◆ يمكن تعيين قيمة كائن إلى كائن آخر باستعمال علامة المساواة، شريطة أن تنتمي هذه الكائنات لنفس الفئة.
- ◆ عندما يعطى عامل موجود أصلاً القدرة على العمل على أنواع بيانات جديدة يقال أنه تم تحميله بشكل زائد.
- ◆ يتم تحميل العوامل بشكل زائد بكتابة دوال تحمل الاسم operator متبوعة بالعامل المراد تحميله بشكل زائد، فمثلاً لتحميل العامل + بشكل زائد نعرف دالة تحمل الاسم operator+().
- ◆ يمكن تعريف الدالة التي تعمل على تحميل عامل بشكل زائد في فئة ما كعضو في الفئة أو كدالة صديقة للفئة.
- ◆ تأخذ دالة العامل operator function عندما تكون عضواً في الفئة الشكل العام التالي:

```
return_type operator#(arg_list)
{
    //operations
}
```

حيث :-

- return_type : هو قيمة إعادة الدالة operator# التي غالباً ما ترجع كائناً تابعاً للفئة التي تعمل على كائناتها ولكن يمكن أن يكون return_type من أي نوع آخر.
- Operator :- كلمة أساسية في C++.
- # :- تستبدل بالعامل المراد تحميله بشكل زائد ، فمثلاً إذا كنا نقوم بتحميل العامل + بشكل زائد نكتب operator.
- Arg_list :- وهي لائحة الوسيطات الممرة إلى الدالة operator# والتي تحتوى على عنصر واحد إذا كنا نقوم بتحميل عامل ثنائي (+، -، /،) وتكون فارغة إذا كنا نقوم بتحميل عامل ++ C أحادي (++، -- ،).
- Operations :- العمليات المراد من العامل المحمل بشكل زائد تنفيذها.



الأسئلة

- 1- ناقش مفهوم الصداقة Friend ship في C++ مع بيان الأوجه السالبة فيها.
- 2- حمل العوامل ++ & -- في الفئة stack والتي رأيناها في الأمثلة السابقة بحيث تعمل الدالتان operator -- () و operator ++ () تماما مثلما تعمل الدالتان pop () و push على التوالي؟
- 3- قم بتحميل العوامل + ، - ، * و / بحيث تقوم بإجراء العمليات الحسابية في فئة تدعى complex تمثل الأعداد المركبة (complex number) التي على الصورة

real part + imaginary part *I

حيث $1\sqrt{-1} = i$

بنهاية هذه الوحدة:

فئة الأشكال ثنائية الأبعاد

فئة الأشكال ثلاثية الأبعاد

الوراثة هي المفهوم الرئيسي بعد الفئات في OOP أنها عملياً تشكل فئة الكلاصة لمبدأ البرمجة كائنية المنحى وتقوم فكرة الوراثة على إمكانية إنشاء فئات جديدة تكون مشتركة في صفات مع فئات موجودة أصلاً وذلك جعل الفئة الجديدة تراث كل صفات الفئة القديمة بالإضافة إلى صفاتها الخاصة بها (1-8) يوضح العلاقة بين الفئة القاعدة والفئات المشتقة مرة أخرى

في الفئة الجديدة تراث الفئة الجديدة والتي تسمى بالفئة المشتقة derived class البيانات والأعضاء الدالية من الفئة المعرفة أصلاً والتي يرمز لها بالفئة القاعدة base class.

عادة تضيف الفئة المشتقة بيانات وأعضاء دالية خاصة بها وعليه تكون الفئة المشتقة أكبر من الفئة القاعدة. نجد أن كل كائن تابع للفئة المشتقة هو بالضرورة تابع للفئة القاعدة ولكن العكس غير صحيح فكائنات الفئة المشتقة تحمل صفات أكثر من كائنات الفئة القاعدة ، فمثلاً فئة المستطيل هي فئة مشتقة من فئة الأشكال الرباعية وعليه يمكن القول أن أي مستطيل هو شكل رباعي ولا يمكننا القول أن أي شكل رباعي هو مستطيل. الشكل (1-8) يوضح العلاقة بين الفئة القاعدة والفئات المشتقة.

الشكل العام لاشتقاق فئة من فئة قاعدة هو:

```
class derived-class-name : access base-class-name
{
body of class
};
```

تحدد **access** و تسمى محدد وصول إمكانية الوصول إلى أعضاء الفئة القاعدة، وهي يمكن أن تكون إما **public** أو **private** أو **protected** وإذا لم يتم تحديدها فسيقتض المصرف أن محدد الوصول هو **private**. عندما يستخدم محدد الوصول **public** تسمى الوراثة عامة، عندما يستخدم المحدد **private** تسمى الوراثة خاصة وعندما يستخدم محدد الوصول **protected** تسمى الوراثة محمية.

إذا كان محدد الوصول عام **public** تسمى الوراثة وراثثة عامة وفيها تتم وراثثة الأعضاء العامة والمحمية في الفئة القاعدة كأعضاء عامة ومحمية في الفئة المشتقة ولكن في كل الأحوال الأعضاء الخاصة في الفئة القاعدة تبقى خاصة بالفئة القاعدة ولا يمكن الوصول إليها من أعضاء الفئة المشتقة. في البرنامج التالي يتضح لنا أن الكائنات التابعة للفئة المشتقة يمكنها الوصول إلى الأعضاء العامة في الفئة القاعدة إذا كانت الوراثة عامة. لنتابع هذا البرنامج جيداً .

```
//Program 9-1:
#include <iostream.h>
class base {
int i , j;
public:
void set( int a , int b) { i= a; j= b; }
void show( ) { cout<<i << " " << j << "\n"; }
};
class derived : public base {
int k;
public:
derived (int x) { k=x; }
void showk( ) { cout << k << "\n" ; }
};
int main( )
{
derived ob(3);
ob.set(1 ,2); // access member of base
ob.show( ); // access member of base

ob.showk( ); //uses member of derived class
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج :

```
1 2
3
```

في البرنامج السابق على الرغم من أن ob هو كائن تابع للفئة derived إلا أنه استطاع الوصول إلى الأعضاء الدالية العامة (set() و show() في الفئة base وذلك لأن الوراثة عامة.

إذا كان محدد الوصول خاص **private** تسمى الوراثة خاصة وعليه كل الأعضاء العامة والمحمية في الفئة القاعدة تصبح أعضاء خاصة في الفئة المشتقة .

البرنامج التالي لن يعمل وذلك لأن كل من الدوال **set()** و **show()** هي الآن خاصة بالفئة القاعدة.

```
//Program 9-2:  
// This program won't compile.  
#include<iostream.h>  
class base {  
//Continued  
int i , j;  
public:  
void set( int a , int b) { i= a; j= b; }  
void show( ) { cout<<i << " " << j << " \n "; }  
};  
// Public elements of base are private in derived.  
Class derived : private base {  
Int k;  
Public:  
derived (int x) { k=x; }  
void showk( ) { cout << k << " \n " ; }  
};  
int main( )  
{  
derived ob(3);  
ob.set(1 ,2); // error, can't access set( )  
ob.show( ); // error, can't access show( )  
return 0;  
}
```

البرنامج السابق لا يعمل لأن الأعضاء الدالية **set()** و **show()** هي الآن خاصة بالفئة **base** لأن الوراثة خاصة وبالتالي لا يمكن الوصول إليها من كائن الفئة **derived** المسمى **ob** ، وعليه العبارات التالية ليست صحيحة.

ob.set(1 ,2);



في الوراثة الخاصة الأعضاء العامة والمحمية في الفئة القاعدة تصبح أعضاء خاصة في الفئة المشتقة وعليه يمكن الوصول إليها من أعضاء الفئة المشتقة والفئة القاعدة فقط ولا يمكن الوصول إليها من قبل الأعضاء في الفئات الأخرى من البرنامج.

```
obj.show( );
```

إذا كان محدد الوصول محمي (protected) تسمى الوراثة محمية
وعندها كل الأعضاء العامة والمحمية في الفئة القاعدة تصبح أعضاء محمية
في الفئة المشتقة، أي يمكن الوصول إليها من الكائنات في الفئة المشتقة،
البرنامج التالي يوضح ذلك:

```
//Program 9-3:
#include <iostream.h>
#include <conio.h>
class base {
protected:
int i , j ; //private to base , but accessible by derived
public:
void setij( int a , int b) { i= a; j= b; }
void showij( ) { cout<<i << " " << j << "\n"; }
};
// Inherit base as protected.
class derived : protected base {
int k;
public:
// derived may access base's i and j and setij( ).
void setk( ) { setij( 10, 12) ; k = i*j; }
//may access showij( ) here
void showall( ) { cout << k<< " "<<endl ; showij( ) ; }
};
int main ( )
{
derived ob ;
// ob.setij(2, 3) ; // illegal, setij( ) is
// protected member of derived
ob.setk( ) ; // ok , public member of derived
ob.showall( ) ; // ok , public member of derived
//ob.showij( ) ; // illegal, showij( ) is protected
// member of derived
//Continued
return 0 ;
```

}

الخرج من البرنامج :

120

10 12

كما رأيت في البرنامج السابق بالرغم من أن الدوال () setij و () showij هي أعضاء عامة في الفئة base إلا أنها أصبحت محمية في الفئة المشتقة لأننا استخدمنا الوراثة المحمية وعليه لا يمكن الوصول إلى هذه الأعضاء من قبل كائنات الفئة derived.

عندما يتم الإعلان عن عضو في فئة ما على أنه محمي protected لا يمكن الوصول إلى هذا العضو من قبل الأعضاء خارج الفئة تماماً كالعضو الخاص private ولكن هنالك استثناء هام ، ففي الوراثة العامة في حين أن العضو الخاص لا يمكن الوصول إليه حتى من الأعضاء في الفئة المشتقة، يمكن الوصول إلى العضو المحمي في الفئة القاعدة من قبل الأعضاء في الفئة المشتقة. وعليه باستخدام محدد الوصول protected يمكنك تعريف أعضاء خاصة بالفئة يمكن الوصول إليها من الكائنات في الفئات المشتقة وإليك البرنامج الذي يوضح ذلك:

//Program 9-4:

```
#include <iostream.h>
```

```
class base {
```

```
protected:
```

```
int i , j ; //private to base , but accessible by derived
```

```
public:
```

```
void set ( int a , int b) { i= a; j= b; }
```

```
//Continued
```

```
void show( ) { cout<<i << " " << j << "\n"; }
```

```
};
```

```
class derived : public base {
```

```

int k;
public:
// derived may access base's i and j
void setk( ) {k=i*j ;}
void showk( ) { cout <<k << " \n " ;}
};
int main( )
{
derived ob;
ob.set(2, 3);    // ok, known to derived
    ob.show( ) ; // ok, known to derived
ob.setk( );
ob.showk( );
int d;
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

2	3
6	

في هذا المثال تمت وراثـة الفئـة derived من الفئـة base وراثـة عامة و تم الإعلان عن البيانات i و j على أنها محمية العضو الدالي (setk) في الفئـة derived ولذلك يمكن للعضو الدالي الوصول إلى هذه البيانات .

من المهم أن نعرف ترتيب تنفيذ دوال المشيدات والمهدمات عند إنشاء كائن تابع للفئة المشتقة ، لنبدأ بدراسة البرنامج:

```
//Program 9-5:
#include <iostream.h>
class base {
public:
base ( ) { cout << "Constructing base \n";}
~ base( ) { cout << "Destructing base\n" ; }
};
class derived : public base {
public:
derived( ) { cout << "Constructing derived\n" ; }
~derived( ) { cout << "Destructing derived\n" ; }
};
int main ( )
{
derived ob;
// do nothing but construct and destruct ob
return 0;
}
```

من التعليق المكتوب في الدالة main() يتضح لنا أن البرنامج يشيد ثم يهدم كائناً يدعى ob تابع للمشتقة derived . فالخرج من البرنامج يكون كالتالي:

Constructing base Constructing derived Destructing derived Destructing base
--

كما ترى من خرج البرنامج تم تنفيذ مشيد الفئة القاعدة يليه مشيد الفئة المشتقة ، ولكن تم تنفيذ مهدم الفئة المشتقة قبل مهدم الفئة القاعدة.

وعموماً القاعدة هي:- يتم استدعاء المشيدات بترتيب اشتقاق الفئات (الفئة القاعدة ثم المشتقة ثم المشتقة منها وهكذا) بينما يتم استدعاء المهدمات بعكس ترتيب الاشتقاق ، البرنامج التالي يوضح ذلك:

```
//Program 9-6:
#include<iostream.h>
class base {
public:
base ( ) { cout << " Constructing base \n ";}
~base ( ) { cout << " Destructing base\n " ; }
};
class derived1 : public base {
public:
derived1 ( ) { cout << " Constructing derived1\n " ; }
~derived1 ( ) { cout << " Destructing derived1\n " ; }
};
class derived2 : public derived1 {
public:
derived2 ( ) { cout << " Constructing derived2\n " ; }
~derived2 ( ) { cout << " Destructing derived2\n " ; }
};
int main ( )
{
derived2 ob;
// construct and destruct ob
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج:

```
Constructing base
Constructing derived1
Constructing derived2
Destructing derived2
Destructing derived1
```

Destructing base

تحدث الوراثة المتعددة عندما ترث فئة ما من فئتين قاعدتين أو أكثر كالتالي:

```
class base1
{ };
class base2
{ };
class derived: public base1, public base2
{ };
```

الفئة **derived** مشتقة من الفئتين **base1** و **base2** . يتم في مواصفات الفئة المشتقة فصل الفئات القاعدة عن بعضها البعض بواسطة فاصلة . يجب أن يكون هنالك محدد وصول لكل فئة قاعدة. البرنامج التالي يبين كيفية استعمال الوراثة المتعددة.

```
//Program 9-7:
// An example of multiple base classes.
#include<iostream.h>
class base1 {
protected:
int x;
public:
//Continued
void showx( ) { cout << x<< " \n " ; }
};
class base2 {
protected:
int y;
public:
void showy( ) { cout << y<< " \n " ; }
} ;
// Inherit multiple base classes .
class derived: public base1 , public base2 {
```



```
public:
void set (int i , int j ) { x=i; y=j ; }
};
int main ( )
{
derived ob ;
ob.set(10, 20) ; // provided by derived
ob.showx( ) ;    // from base1
ob.showy( ) ;    //from base2
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج:

10
20

في البرنامج السابق ورثت الفئة `derived` الفئتين `base1` و `base2` وراثته عامة، لذلك يمكن للكائن `ob` الذي يتبع للفئة `derived` الوصول إلى الأعضاء الدالية العامة `showx()` التابع للفئة `base1` و `showy()` التابع للفئة `base2`.

هنالك ثلاثة مفاهيم رئيسية في البرمجة الكائنية المنحى . الأول هو الفئات والثاني الوراثة سنناقش هنا المفهوم الثالث : تعدد الأشكال الحقيقي يتم تطبيقه في `C++` من خلال الدالات الافتراضية `virtual functions`. يوجد في الحياة الفعلية مجموعة من الأنواع المختلفة من الأشياء والتي عند إعطائها تعليمات متطابقة تتصرف بطرق مختلفة ، في `C++` عادة يحدث تعدد الأشكال في الفئات المرتبطة ببعضها البعض بسبب الوراثة وهذا يعنى أن استدعاء عضو دالي سيؤدى إلى تنفيذ دالة مختلفة وفقا لنوع الكائن الذي استدعى العضو الدالي.

Virtual Functions

يبدو تعدد الأشكال شبيهاً بتحميل الدالات بشكل زائد ، لكن تعدد الأشكال آلية مختلفة وأكثر فعالية فعند تحميل الدالات بشكل زائد المصروف هو الذي يحدد الدالة التي سيتم تنفيذها بينما في تعدد الأشكال يتم اختيار الدالة المطلوب تنفيذها أثناء تشغيل البرنامج.

هي دوال يتم تعريفها ضمن الأعضاء الدالية في فئة قاعدة base ويعاد تعريفها في الفئات المشتقة. لإنشاء virtual function تقوم الفئة المشتقة بإعادة تعريف الدالة بما يتوافق مع متطلباتها .
 *** عندما يعلن عن مؤشر ليشير إلى كائنات فئة قاعدة يمكن استخدام نفس المؤشر ليشير إلى كائنات الفئات المشتقة وعليه عندما يشير مؤشر فئة قاعدة إلى كائن في فئة مشتقة منها تحتوي على virtual function تحدد C++ الدالة المطلوب تنفيذها وفقاً لمحتويات المؤشر (نوع الكائن المشار إليه بواسطة المؤشر) ويتم هذا التحديد أثناء تنفيذ البرنامج وعليه عندما يستعمل مؤشر الفئة القاعدة ليشير إلى كائنات الفئات المشتقة يتم تنفيذ عدة إصدارات من الدالة الافتراضية بناءً على محتويات المؤشر.
 البرنامج التالي يوضح ذلك:

Program 9-8:

```
#include<iostream.h>
class base {
//Continued
public:
virtual void vfunc( ) {
cout << " This is base's vfunc( ) .\n ";
}
};
class derived1 : public base {
public :
void vfunc( ) {
cout << " This is derived1's vfunc( ) .\n ";
}
};
class derived2 : public base {
public :
void vfunc( ) {
```

```

cout << " This is derived2's vfunc( ) .\n ";
}
};
int main( )
{
base *p, b;
derived1 d1;
derived2 d2;

// point to base
p= &b;
p->vfunc( ) ; // access base's vfunc( )
// point to derived1
p= &d1;
p->vfunc( ) ; // access derived1's vfunc( )
// point to derived2
p= &d2;
p->vfunc( ) ; // access derived2's vfunc( )
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

This is base's vfunc().
This is derived's vfunc().
This is derived's vfunc().

داخل الفئة base تم تعريف الدالة الافتراضية vfunc() . لاحظ أن الكلمة الأساسية virtual تسبق اسم الدالة في الإعلان عنها . تم إعادة تعريف الدالة vfunc() في الفئات المشتقة derived1 و derived2 . داخل الدالة main تم الإعلان عن أربعة متغيرات:-

اسم المتغير	نوعه
p	مؤشر لكائنات الفئة القاعدة base

الدالات الافتراضية النقية

Pure virtual functions

base	الفئة	
d1	كائن تابع للفئة derived1	
d2	كائن تابع للفئة derived2	

تم تعيين عنوان الكائن b إلى المؤشر p وتم استدعاء الدالة (vfunc بواسطة المؤشر p وبما أن المؤشر الآن يحمل عنوان الكائن التابع للفئة base تم تنفيذ إصدار الدالة (vfunc المعروف في الفئة base بعدها تم تغيير قيمة المؤشر p إلى عنوان الكائن d1 التابع للفئة المشتقة derived1 الآن سيتم تنفيذ الدالة

derived1:: vfunc()

أخيرا تم تعيين عنوان الكائن d2 التابع للفئة derived2 إلى المؤشر p وعليه العبارة:

p -> func();

أدت إلى تنفيذ الدالة

derived2:: vfunc()

من النظرة الأولى قد تبدو الدوال الافتراضية شبيهة بتحميل الدالات بشكل زائد . ولكن عند تحميل الدالات بشكل زائد يجب أن يختلف الإعلان عن الدالة من دالة إلى أخرى في نوع أو عدد الوسائط الممررة إلى الدالة حتى يستطيع المصرف تحديد الدالة المطلوب تنفيذها ، بينما في الدوال الافتراضية يجب أن يطابق إعلان الدالة الافتراضية المعرفة في الفئة القاعدة الإعلان عنها في الفئات المشتقة.

تشكل الفئات التجريدية مفهوماً قوياً في OOP . الفئة التي لا يتم إنشاء أي كائنات منها تسمى فئة تجريدية . الهدف الوحيد لهذه الفئة هو أن تلعب دور فئة عامة يتم اشتقاق فئات أخرى منها.

سيكون من الجيد لو استطعنا في حال إنشاء فئة قاعدة تجريدية أن نبذل المصرف أن يمنع أي مستخدم للفئة من إنشاء كائن تابع لها ، يتم ذلك من خلال تعريف دالة إفتراضية نقية واحدة على الأقل في الفئة. الدالة الإفتراضية النقية هي دالة ليس لها جسم ، يتم إزالة جسم الدالة الإفتراضية في الفئة القاعدة. الصورة العامة لها:

```
virtual type functionname (parameter-list) = 0;
```

علامة المساواة ليس لها أي علاقة بالتعيين فالتركيب المنطقي (=0) هو فقط إبلاغ المصرف أن الدالة ستكون نقية أي لن يكون لها جسم. البرنامج التالي يحتوى على مثال بسيط لدالة إفتراضية نقية. الفئة القاعدة number هي فئة تجريدية تحتوى على عضو محمي من النوع int يدعى val ، الدالة () setval ، الدالة النقية () show . في الفئات المشتقة oct type ، hextype تم إعادة تعريف الدالة () show.

```
//Program 9-9:
#include <iostream.h>
//Continued
class number {
protected :
int val ;
//Continued
public :
void setval (int i) { val = i ; }
// show( ) is a pure virtual function
virtual void show( ) = 0 ;
};
class hextype : public number {
public :
void show ( ) {
cout << hex << val << "\n " ;
}
};
class dectype : public number {
public :
void show ( ) {
```

```
cout << val << "\n " ;
}
};
class octtype : public number {
public :
void show ( ) {
cout << oct << val << "\n " ;
}
};
int main ( )
{
dectype d;
hextype h;
octtype O;

d.setval(20) ;
d.show( ) ;
h.setval(20) ;
h.show( ) ;
O.setval(20) ;
O.show( ) ;

return 0;
}
```

الخرج من البرنامج:

```
20
14
24
```



السكل العام لاستيفاق فئة من فئة قاعده هو:

```
class derived-class-name : access base-class-name {
body of class
};
```

- ◆ تسمى **access** محدد وصول ، وهي تتحكم في كيفية طريقة وراثه الفئات حيث يمكن أن تكون الوراثة عامة (public) أو خاصة (private) أو محمية (protected) على حسب محدد الوصول المستخدم.
- ◆ إذا كان محدد الوصول عام تسمى الوراثة عامة وفيها تتم وراثه الأعضاء العامة والمحمية في الفئة القاعدة كأعضاء عامة ومحمية في الفئة المشتقة ولكن تبقى الأعضاء الخاصة في الفئة القاعدة خاصة بالفئة القاعدة، ولا يمكن الوصول إليها من أعضاء الفئة المشتقة.
- ◆ إذا كان محدد الوصول خاص تسمى الوراثة خاصة وعندها كل الأعضاء العامة والمحمية في الفئة القاعدة تصبح أعضاء خاصة في الفئة المشتقة.
- ◆ إذا كان محدد الوصول محمي تسمى الوراثة محمية وعندها كل الأعضاء العامة والمحمية في الفئة القاعدة تصبح أعضاء محمية في الفئة المشتقة.
- ◆ لا يمكن الوصول إلى العضو المحمي من قبل الأعضاء خارج الفئة إلا أنه في الوراثة العامة يمكن الوصول إلى العضو المحمي من الأعضاء في الفئات المشتقة.
- ◆ عادة يتم تنفيذ مشيد الفئة القاعدة ثم مشيد الفئة المشتقة ولكن يتم تنفيذ مهدم الفئة المشتقة أولاً قبل مهدم الفئة القاعدة.
- ◆ تحدث الوراثة المتعددة عندما ترث فئة ما من فئتين قاعدتين أو أكثر.
- ◆ يحدث تعدد الأشكال عادة في الفئات المرتبطة ببعضها بسبب الوراثة.
- ◆ الدوال الافتراضية هي دوال يتم تعريفها ضمن الأعضاء الدالية في الفئة القاعدة ويعاد تعريفها في الفئات المشتقة.
- ◆ عندما يشير مؤشر فئة قاعدة إلى كائن في فئة مشتقة منها تحتوي على دالة افتراضية، تحدد ++الدالة المطلوب تنفيذها وفقاً لمحتويات المؤشر ويتم ذلك أثناء تنفيذ البرنامج.
- ◆ يجب أن نطابق إعلان الدالة الافتراضية في الفئة القاعدة بالإعلان عنها في الفئات المشتقة.
- ◆ الفئة التجريدية (abstract class) هي الفئة التي لا يتم إنشاء أي كائنات منها.

♦ الدالة الافتراضية النقية هي دالة ليس لها جسم يتم تعريفها في الفئات التجريدية.

الأسئلة

/ أكتب تعريفا مختصرا لكل من الآتي:

- الوراثة (Inheritance).
- الوراثة المتعددة (multiple inheritance).
- الفئة القاعدة (base class).
- الفئة المشتقة (derived class).

2/ صحيح / خطأ : كائن الفئة المشتقة هو أيضا كائن تابع للفئة القاعدة لها.

3/ يفضل بعض المبرمجين عدم استعمال محدد الوصول المحمي (protected) لأنه يهدد سلامة بيانات الفئة القاعدة . ناقش هذه العبارة وبين ما مدى صحتها .

4/ ما هي الدوال الافتراضية ؟ صف الأحوال التي تكون فيها استعمال الدوال

الافتراضية مناسباً ؟

5/ وضح الفرق بين الدوال الافتراضية والدوال الافتراضية النقية (pure)

6/ (صحيح / خطأ) كل الدوال الافتراضية في الفئات القاعدة التجريدية (abstract base classes) يجب أن تكون دوال افتراضية نقية.



- ◆ سيتمكن من استعمال قوالب دالات لإنشاء مجموعة من الدوال المرتبطة ببعضها.
- ◆ سيتمكن من استعمال قوالب الفئات (Templates Classes).
- ◆ ستتعرف على مفهوم الاستثناءات في لغة C++.
- ◆ سيتمكن من استعمال كتل المحاولة **try blocks** والتي تحصر العبارات التي يمكن أن تؤدي إلى حدوث استثناء.
- ◆ سيتمكن من رمي الاستثناء.
- ◆ سيتمكن من استعمال كتل التقاط **catch blocks** والتي تقوم بمعالجة الاستثناء.

إذا أردنا كتابة دالة تقوم باستبدال رقمين تتم كتابة هذه الدالة لنوع بيانات معين كالآتي:

```
int swap (int &a,int &b)
{
int temp;
temp=a;
a=b;
b=temp;
}
```

يتم تعريف الدالة من النوع `int` وتعيد قيمة من نفس النوع . لكن لنفترض أننا نريد استبدال رقمين من النوع `long` سنضطر لكتابة دالة جديدة كلياً .

```
Long swap (long &a, long &b)
{
long temp;
temp=a;
a=b;
b=temp;
}
```

وسنضطر لكتابة دالة أخرى إذا أردنا استبدال رقمين من النوع `float` . إن جسم الدالة هو نفسه في كل الحالات لكن يجب أن تكون دالات منفصلة لأننا نتعامل مع متغيرات ذات أنواع مختلفة وعلى الرغم من أنه يمكن تحميل هذه الدالات بشكل زائد بحيث تحمل نفس الاسم لكننا أيضاً نضطر إلى كتابة دالات منفصلة لكل نوع وهذه الطريقة بها عدة عيوب :-
/ كتابة نفس جسم الدالة مرارا وتكرارا ^ لأنواع مختلفة من البيانات يضيع الوقت ويزيد حجم البرنامج .

2/ إذا ارتكبنا أي خطأ في إحدى هذه الدالات يجب تصحيح هذا الخطأ في بقية الدالات.

كانت هنالك طريقة لكتابة هذه الدالة مرة واحدة فقط لكي تعمل على أي نوع من أنواع البيانات المختلفة ويتم هذا باستعمال ما يسمى بقالب الدالات **Functions Templates** والذي يتم إنشاؤها باستخدام الكلمة

الأساسية **template** .

البرنامج التالي يبين كيفية كتابة دالة تقوم باستبدال قيمتي متغيرين كقالب لكي تعمل مع أي نوع أساسي . يعرف البرنامج إصدار قالب الدالة

`swapargs()` ثم يستدعى هذه الدالة في `main()` ثلاث مرات مع أنواع بيانات مختلفة.

```
//Program 9-1:
// Function template example.
// Function template example.
#include <iostream.h>
// This is a function template.
template <class x> void swapargs(x &a, x &b)
{
    x temp;
    temp = a;
    a = b;
    b = temp;
}
int main( )
{
    int i=10 , j=20;
    double x=10.1, y=23.3;
    char a= 'x' ,b= 'z' ;

    cout << " original i, j: ";
    cout<<i<<" "<<j<< "\n " ;
    cout << " original x, y:" <<x<<" "<<y<< "\n " ;
    cout << " original a, b: " << a <<" "<< b << "\n " ;

    swapargs(i, j) ; // swap integers
    swapargs(x, y) ; // swap floats
    swapargs(a, b) ; // swap chars
    cout << " Swapped i, j: " <<i<<" "<<j<< "\n " ;
    cout << " Swapped x, y: " <<x<<" "<<y<< "\n " ;
    cout << " Swapped a, b: " <<a<<" "<<b<< "\n " ;
    return 0;
}
```

الخروج من البرنامج:

```
original
original x, y: 10.1 23.3
original a, b: x z
Swapped i, j: 20 10
Swapped x, y: 23.3 10.1
Swapped a, b: z x
```

كما رأيت في البرنامج أعلاه تعمل الدالة (swapargs) الآن مع كل أنواع البيانات int ، double ، char واستخدام استعملتها كوسائط لها ويمكن أن تعمل أيضا مع أنواع أساسية أخرى وحتى مع أنواع البيانات المعرفة من قبل المستخدم ، ولجعل الدالة تقوم بكل هذا كتبنا:

```
template< class x> void swapargs (x& a, x&b)
{
x temp;
temp = a;
a = b;
b = temp;
}
```

الابتكار في قوالب الدالات هو عدم تمثيل نوع البيانات الذي تستعمله الدالة كنوع معين `int` ، بل باسم يمكنه أن يشير إلى أي نوع من قالب الدالات في المثال السابق ، هذا الاسم هو `x` وهو يسمى وسيطة قالب.

عندما يرى المصرف الكلمة الأساسية `template` وتعريف الدالة الذي يليها لا يقوم بتوليد أي شفرة لأنه لا يعرف بعد ما هو نوع البيانات الذي سيستعمل مع الدالة . يتم توليد الشفرة بعد استدعاء الدالة في عبارة ما في البرنامج ، يحصل هذا الأمر في البرنامج السابق في العبارة `swapargs(i,j);` .

عندما يرى المصرف مثل هذا الاستدعاء، فإنه يعرف أن النوع الذي سيتم استعماله هو `int` كوننا عرفنا المتغيرات `i` و `j` على أنها من النوع `int` يقوم بتوليد إصدارا للدالة (`swapargs`) بالانواع `int` استبدلا الاسم `x` في كل ظهور له في القالب بالنوع `int` ويسمى هذا استنباط

(instantiating) قالب الدالات. كل إصدار مستتبب للدالة يسمى دالة قوالبية.

بشكل مماثل يؤدي الاستدعاء swapargs(x,y) إلى جعل المصرف يولد إصداراً للدالة swapargs() يعمل على النوع double بينما يؤدي الاستدعاء swapargs(a,b) إلى توليد دالة تعمل على النوع char. يقرر المصرف كيفية تعريف الدالة على أساس نوع البيانات المستعمل في وسيطات استدعاء الدالة. مما سبق يتضح لنا أن قالب الدالات هو ليس في الواقع دالة، إنه مخطط لإنشاء عدة دالات ويتلائم هذا مع فلسفة OOP وهو متشابه للفئة كونها نموذج لإنشاء عدة كائنات متشابهة.

يمكن تعريف أكثر من وسيطة قالب في قالب الدالات وذلك باستعمال فاصلة (,) تفصل بين الوسائط. البرنامج التالي يقوم بإنشاء قالب دالات له وسيطتين

```
//Program 9-2:
#include <iostream.h>
template <class type1,class type2>
void myfunc(type1 x, type2 y)
{
cout <<x<< y << '\n' ;
}
int main( )
{
myfunc ( 10, " I like C++");
myfunc(98.6, 19L);
return 0;
}
```

في البرنامج السابق تم استبدال type1 و type2 بأنواع البيانات int، char*، double، long على التوالي.

الخرج من البرنامج:

Templates Classes

```
10 I like C++
```

```
98.6 19L
```

الفئة `stack` والتي سبق أن رأيناها في الأمثلة السابقة كان بإمكانها تخزين بيانات من نوع أساسي واحد فقط هو النوع `int` ولذلك إذا أردنا تخزين بيانات من النوع `float` في فئة `stack` سنحتاج إلى تعريف فئة جديدة كلياً وبشكل مماثل سنحتاج إلى إنشاء فئة جديدة لكل نوع بيانات نريد تخزينه ، لذا علينا كتابة مواصفات فئة واحدة تعمل مع متغيرات من كل الأنواع وليس مع نوع بيانات واحد، بإمكان قوالب الفئات تحقيق ذلك. المثال يقوم بتعريف الفئة `stack` باستعمال قالب دالات:

```
//Program 9-3:
```

```
// This function demonstrates a generic stack.
```

```
#include <iostream.h>
```

```
#include <conio.h>
```

```
const int SIZE = 10;
```

```
// Create a generic stack class
```

```
template <class StackType> class stack {
```

```
StackType stck[SIZE]; // holds the stack
```

```
int tos ; // index of top_of_stack
```

```
public:
```

```
stack( ) { tos =0; } // initialize stack
```

```
//Continued
```

```
void push(StackType ob) ; // push object on stack
```

```
StackType pop( ) ; // pop object from stack
```

```
};
```

```
//push an object.
```

```

template <class StackType> void stack <StackType> ::
push(StackType ob)
{
if (tos== SIZE) {
cout << "Stack is full.\n" ;
return ;
}
stck[tos] = ob;
tos++;
}
//pop an object.
template <class StackType> StackType stack <StackType>
:: pop( )
{
if (tos== 0) {
cout << "Stack is empty.\n" ;
return 0; //return null on empty stack
}
tos--;
return stck[tos];
}
int main( )
{
// Demonstrate character stacks.
stack<char> s1, s2;    // create two character stacks
int i;

s1.push( 'a' );
s2.push( 'x' );
//Continued
s1.push( 'b' );
s2.push( 'y' );
s1.push( 'c' );
s2.push( 'z' );
for (i=0; i<3; i++ ) cout<<" " <<s1.pop( ) ;

```

تختلف قوالب الفئات عن قوالب الدالات في طريقة استنباطها. لإنشاء دالة فعلية من قالب دالات يتم استدعائها باستعمال وسيطات من نوع معين، لكن الفئات يتم استنباطها بتعريف كائن باستعمال وسيطة القالب :-

```

stack<char> s1, s2;
for (i=0; i<3; i++) cout<<" " << s1.pop() << s2.pop();
cout<<endl;
// demonstrate double stacks
stack<double> ds1, ds2;    // create two double stacks
ds1.push( 1.1 );
ds2.push( 2.2 );
ds1.push( 3.3 );
ds2.push( 4.4 );
ds1.push( 5.5 );
ds2.push( 6.6 );
for (i=0; i<3; i++ ) cout <<" " << ds1.pop( ) ;
cout<<endl;
for (i=0; i<3; i++ ) cout<<" " << ds2.pop( ) ;
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

c	b	a
z	y	x
5.5	3.3	1.1
6.6	4.4	2.2

تم تمثيل الفئة **stack** هنا كقالب فئات، هذا الأسلوب مشابه للأسلوب المستعمل مع قوالب الدالات . تشير الكلمة الأساسية **template** إلى أن الفئة بأكملها ستكون قالباً ويتم عندها استعمال وسيطة قالب تدعى **. StackType**



لاحظ هنا أن اسم الكائنين يتكون من اسم الفئة `stack` إضافة إلى
وسيلة القالب `<char>` مما يميزها عن كائنات بقية الفئات التي قد يتم
استنباطها من نفس القالب كـ `<double> stack` .

تزود الإستثناءات أسلوباً كائني المنحى لمعالجة أخطاء التشغيل التي تولدها فئات ++C ولكي تكون إستثناءاً يجب أن تحدث تلك الأخطاء كنتيجة لعمل ما جرى ضمن البرنامج كما يجب أن تكون أخطاء يستطيع البرنامج اكتشافها بنفسه .

التركيب النحوي للاستثناء:-

لنفترض أن برنامجاً ما ينشئ كائنات تابعة لفئة معينة ويتفاعل معها ، لا تسبب استدعاءات الأعضاء الدالية أي مشاكل لكن قد يرتكب البرنامج في بعض الأحيان أخطاء مما يؤدي إلى اكتشاف خطأ في عضو دالي ما . يقوم العضو الدالي عندها بإبلاغ البرنامج أن خطأ ما قد حصل، يسمى هذا الأمر رمى استثناء ويحتوى البرنامج على جزء منفصل لمعالجة الخطأ، يسمى هذا الجزء معالج الاستثناء أو كتلة الالتقاط لأنها تلتقط الإستثناءات التي ترميها الأعضاء الدالية. وأي عبارات في البرنامج تستعمل كائنات الفئة تكون موجودة داخل كتلة تسمى كتلة المحاولة وعليه الأخطاء المولدة في كتلة المحاولة سيتم التقاطها في كتلة الالتقاط . يستعمل الاستثناء ثلاث كلمات أساسية جديدة throw ، catch ، try . البرنامج يوضح ميزات آلية الاستثناء هذه (هو فقط تخطيط عام لإظهار التركيب المنطقي للاستثناء):-

```
//Program 9-4:
class any class
{
public:
class an error
{
};
void func( )
{
if ( /* Error condition*/ )
throw an Error( );
}
};
void main( )
//Continued
{
```

```

try
{
any class obj1;
obj1.func( );
}
catch(any class:: An Error)
{
// tell user about the Error
}
}

```

يبدأ هذا البرنامج بفئة تدعى **anyclass** وهى تمثل أي فئة يمكن أن تحدث فيها أي أخطاء. يتم تحديد فئة الاستثناء في الجزء العام من الفئة **any class**. تقوم الأعضاء الدالية التابعة للفئة **any class** بالتدقيق بحثاً عن أي خطأ. إذا وجد تقوم برمي استثناء باستعمال الكلمة الأساسية **throw** يليها المشيد التابع لفئة الخطأ **throw AnError()**.

قمنا في **main()** بحصر العبارات التي تتفاعل مع الفئة **any class** في كتلة محاولة إذا سببت أي واحدة من تلك العبارات اكتشاف خطأ في عضو دالي تابع للفئة **any class** سيتم رمي استثناء وينتقل التحكم إلى كتلة الالتقاط التي تلي المحاولة مباشرة.

البرنامج التالي يستعمل الاستثناءات :-

```

//Program 9-5:
// Demonstrated Exceptions
#include <iostream.h>
#include <conio.h>
const int SIZE =3;
class stack
{
private:
int tos;
int stck[SIZE];
public:
class Range { };
//Continued
stack( ) { tos = 0; }

```

```

~stack( ){ };
void push (int i);
int pop( );
};

void stack::push(int i)
{
if( tos >= SIZE)
throw Range ( );
else
{ stck[tos] = i;
tos ++;
} }
stack :: pop( )
{ if( tos == 0)
throw Range( );
else {
tos --;
return stck[tos];
} }
main ( )
{ stack s1;
try
{ s1.push(1);
s1.push(2);
//Continued
s1.push(3);
cout << s1.pop ( )<< endl;
cout << s1.pop ( )<< endl;
cout << s1.pop ( )<< endl;
cout << s1.pop ( )<< endl;
}
catch (stack::Range)
{
cout << "Stack Full or Empty" << endl;
}

```

```
return 0;  
}
```

في البرنامج السابق عبارتين تتسببان في رمي استثناء إذا حذفنا رمز التعليق الذي يسبقهما، اختبر الحالتين. ستري في كلاهما رسالة الخطأ التالية:-

Stack Full or Empty

يحدد البرنامج أولاً جسم فارغ الدالة لأن كل ما نحتاج إليه هو فقط اسم الفئة الذي يتم استعماله لربط عبارة الرمي `throw` بكتلة الالتهاق. يحدث الاستثناء في الفئة `stack` إذا حاول البرنامج سحب قيمة عندما يكون الـ `stack` أو حاول دفع قيمة عندما يكون ممتلئاً. ولإبلاغ البرنامج أنه قد ارتكب خطأ عند عمله مع كائن `stack` تدقق الأعضاء الدالية التابعة للفئة `stack` ثانياً عن خطأ باستعمال عبارات `if` وترمي استثناءاً إذا حدثت إحدى تلك الحالات. يتم في البرنامج السابق رمي استثناء في مكانين كلاهما باستعمال العبارة:

`throw range()`;

تقوم `range()` باستحضار المشيد (الضمني) التابع للفئة `range` الذي ينشئ كائناً تابع لهذه الفئة بينما تقوم `throw` بنقل تحكم البرنامج إلى معالج الاستثناءات، كل العبارات في `main` والتي قد تتسبب في هذا الاستثناء محصورة بين أقواس حاصرة وتسبقها الكلمة الأساسية `try`. الجزء من البرنامج والذي يعالج الاستثناء موجود بين أقواس حاصرة وتسبقه الكلمة الأساسية `catch` مع وجود اسم فئة الاستثناء في أقواس. يجب أن يشتمل اسم فئة الاستثناء على الفئة التي يتواجد فيها.

`catch(stack:: range)`

يدعى هذا المشيد معالج استثناء ويجب أن يلي كتلة المحاولة مباشرة وهو يقوم في البرنامج السابق بعرض رسالة خطأ فقط لكي يعلم المستخدم عن سبب توقف البرنامج عن العمل. ينتقل التحكم بعدها إلي ما بعد معالج الاستثناء لكي يستطيع متابعة البرنامج أو يرسل التحكم إلى مكان آخر أو ينهي البرنامج إذا لم تكن هنالك طريقة أخرى.

الخطوات التالية تلخص عملية الاستثناء:-

- 1/ يتم تنفيذ البرنامج بشكل طبيعي خارج كتلة المحاولة.
- 2/ ينتقل التحكم إلى كتلة المعالجة.
- 3/ عبارة ما في كتلة المحاولة تسبب خطأ دالي.
- 4/ يرمي العضو الدالي استثناء.
- 5/ ينتقل التحكم إلى كتلة الالتقاط التي تلي كتلة المحاولة.

البرنامج التالي أيضا يقوم برمي استثناء إذا حاول المستخدم إدخال رقم سالب
.negative

```
//Program 9-6:
// Catching class type exeptions.
# include <iostream.h>
# include <string.h>
#include <conio.h>
class MyException {
public:
char str_what[80];
int what;
MyException( ) { *str_what =0 ; what = 0; }
MyException(char *s, int e ) {
strcpy (str_what, s);
what = e;
}
};
int main( )
{
int i;
try {
cout << " Enter a positive number: " ;
cin >> i ;
if (i<0)
throw MyException ("Not Positive" ,i) ;
}
catch (MyException e) { // catch an error
cout << e.str_what << ": " ;
cout << e.what << "\n" ;
}
getch();
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج بافتراض أن المستخدم قد أدخل -4 :=i:



Enter a positive number: -4

Not Positive: -4

في البرنامج السابق يطلب البرنامج من المستخدم إدخال رقم موجب،
ولكن إذا تم إدخال رقم سالب يقوم البرنامج بإنشاء كائن تابع للفئة *My*
Exception لوصف هذا الخطأ.



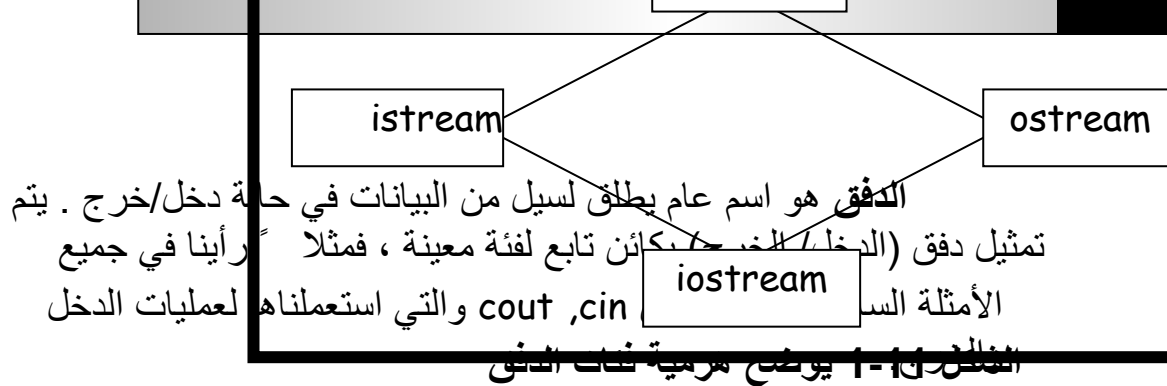
- ◆ قوالب الدالات هو وسيلة لجعل الدالة تعمل على أي نوع من أنواع البيانات المختلفة.
- ◆ يتم إنشاء قالب الدالات باستخدام الكلمة الأساسية `Template`.
- ◆ في قالب الدالات لا يتم تمثيل نوع بيانات معين في الدالة ك `int` مثلاً بل باسم يمكن أن يشير إلى أي نوع بيانات ويسمى هذا الاسم وسيطة قالب.
- ◆ يحدد المصرف كيفية تعريف الدالة على أساس نوع البنيات المستعمل في وسيطات استدعائها.
- ◆ قالب الدالات هو ليس في الواقع دالة، هو مخطط لإنشاء عدة دالات.
- ◆ يمكن تعريف أكثر من وسيطة قالب في قالب الدالات.
- ◆ قالب الفئات هو فئة تعمل على متغيرات في كل أنواع البنيات.
- ◆ تتبع الاستثناءات أسلوباً كائني المنحى لمعالجة أخطاء التشغيل التي تولدها الفئات في `C++`.
- ◆ عند حدوث خطأ في إحدى الفئات تقوم الأعضاء الدالية بإبلاغ البرنامج أن خطأ ما قد حدث ويسمى هذا الأمر رمى استثناء.
- ◆ يحتوى برنامج `C++` على جزء منفصل لمعالجة الأخطاء يسمى معالج الاستثناء أو كتلة الالتقاط.
- ◆ أي عبارات في البرنامج تستعمل كائنات الفئة تكون موجودة داخل كتلة تسمى كتلة المحاولة.
- ◆ يستعمل الاستثناء ثلاث كلمات أساسية هي: `try, catch, throw`.
- ◆ الخطوات التالية تلخص عملية الاستثناء:-
 - يتم تنفيذ البرنامج بشكل طبيعي خارج كتلة المحاولة.
 - ينتقل التحكم إلى كتلة المعالجة.
 - قد تؤدي عبارة ما في كتلة المحاولة ؟؟؟ خطأ في عضو دالي.
 - يرمى العضو الدالي استثناء.
 - ينتقل التحكم إلى كتلة الالتقاط التي تلي كتلة المحاولة.

- 1/ أكتب دالة قالب تدعى `IsEqualTo` والتي تقارن بين وسيطين باستعمال العامل `==` وترجع 1 إذا كانتا متطابقتين و 0 إذا كانتا غير ذلك.
ثم أكتب برنامجاً لاختبار هذه الدالة مع أنواع بيانات `C++` الأساسية.
قم بتحميل العامل `==` بشكل زائد واختبرها مع كائنات.
- 2/ ما هي العلاقة بين قوالب الدالات وتحميل الدالات بشكل زائد.
- 3/ وضح العلاقة بين قالب الفئات والوراثة.
- 4/ عرف الإستثناء.
- 5/ أكتب الخطوات التي توضح عملية الإستثناء.
- 6/ أكتب برنامجاً تستخدم فيه آلية الإستثناءات.



بنهاية هذه الوحدة:

- ◆ ستتمكن من استخدام (دفق دخل/ خرج) **Input/Output** (**Stream** في لغة C++).
- ◆ ستتمكن من تنسيق الدخل /الخرج.
- ◆ ستتعرف على كيفية إدخال وإخراج الكائنات التي تنشئها بنفسك.
- ◆ ستتمكن من إنشاء مناورات خاصة بك.



تابع الشكل (1-11) التالي:

كما نرى من الشكل الفئة ios هي الفئة القاعدة لهرمية دفق الدخل والخرج وهي تحتوى على العديد من الثوابت والأعضاء الدالية المشتركة بين مختلف الأنواع من فئات الدخل والخرج. الفئتان ostream و istream مشتقات من الفئة ios وهما متخصصتان بأعمال الدخل والخرج . تحتوى الفئة istream على أعضاء دالية لـ get() , getline() وعامل الدخل (>>) بينما تحتوى الفئة ostream على put() و write() وعامل الخرج (<<).

تحتوى الفئة ios على أغلبية الميزات التي تحتاج إليها لاستخدام الدفق في C++ ومن أهم هذه الميزات أعلام التنسيق.

هي مجموعة من الأعضاء في الفئة ios تعمل لتحديد خيارات في عمل وتنسيق الدخل والخرج. هنالك عدة طرق لضبط أعلام التنسيق ، وبما أن الأعلام هي أعضاء في الفئة ios يجب عادة وضع اسم الفئة ios وعامل دقة المدى قبلها . يمكن ضبط كل الأعلام باستعمال الأعضاء الداخلية (setf() و (unsetf() التابعة للفئة ios:-

الجدول التالي يبين بعض لأعلام تنسيق الفئة ios:-

العلم	معناه
skipws	تجاهل المسافات البيضاء الموجودة في الدخل
left	محاذاة الخرج إلى اليسار
right	محاذاة الخرج إلى اليمين
dec	تحويل إلى عشري
showbase	استعمال مؤشر القاعدة في الخرج
showpoint	إظهار النقطة العشرية في الخرج
uppercase	استعمال الأحرف الكبيرة في الخرج
showpos	عرض (+) قبل الأعداد الصحيحة الموجبة

البرنامج التالي يوضح كيفية استعمال علمي التنسيق showpos و

showpoint:-

```
//Program 11-1:
#include <iostream.h>
int main( )
{
cout.setf(ios:: showpoint);
cout.setf(ios:: showpos);

cout<< 100.0; // displays + 100.0
return 0 ;
}
```

الخرج من البرنامج:

+100.00

المناورات هي تعليمات تنسيق تدرج في الدفق مباشرة ، رأينا منها حتى الآن المناور ~~التي~~ يرسل سطرًا جديدًا إلى الدفق. هنالك نوعان من المناورات ، نوع يأخذ وسيطة والآخر لا يأخذ أي وسيطة، الجدول التالي يوضح بعض المناورات التي لا تأخذ أي وسيطات:-

المناور	هدفه
ws	تنشيط ميزة تخطي المسافات البيضاء الموجودة في الداخل
dec	التحويل إلى عشري
oct	التحويل إلى ثماني
hex	التحويل إلى ست عشري
endl	إدراج سطر جديد
ends	إدراج حرف خامد لإنهاء سلسلة خرج

تدرج هذه المناورات في الدفق مباشرة ، فمثلا `لخرج المتغير var` في التنسيق الست عشري نكتب:

`cout<<hex<<var;`

إن الحالة التي تضبطها المناورات ليس لها وسيطات تبقى نشطة إلى أن يتم تدمير الدفق وعليه يمكننا خرج عدة أرقام في التنسيق الست عشري من خلال إدراج مناور `hex` واحد فقط. الجدول التالي يلخص بعض المناورات التي تأخذ وسيطات ونحتاج إلى إدراج ملف الترويسة `iomanip.h` لكي نستعمل هذه المناورات:-

المناور	الوسيلة	هدفه
<code>setw()</code>	عرض الحقل (int)	ضبط عرض الحقل المطلوب عرضه
<code>setfill()</code>	حرف الحشو (int)	ضبط حرف الحشو في الخرج (الحرف الافتراضي هو المسافة)
<code>setprecision()</code>	الدقة (int)	ضبط الدقة (كمية الأرقام المعروضة)
<code>setiosflags()</code>	أعلام تنسيق (long)	ضبط الأعلام المحددة

مسح الأعلام المحددة	أعلام تنسيق (long)	Resetiosflags()
---------------------	-----------------------	-----------------

إن المناورات التي تأخذ وسيطات تؤثر فقط على البند التالي في الدفع
 فمثلاً إذا استعملنا المناور (setw() لضبط عرض الحقل الذي يتم إظهار رقم
 ما فيه سنحتاج إلى استعماله مجدداً مع الرقم التالي.
 المثال التالي يستعمل بعض هذه المناورات :

//Program 11-2:

#include <iostream.h>

#include <iomanip.h>

int main()

{

cout << hex << 100 << **endl**;

cout << setfill('?') << **setw**(10) << 2343.0;

return 0;

}

الخرج من البرنامج:

64

??????2343

تحتوى الفئة ios على عدد من الدالات التي يمكن استخدامها لضبط أعلام التنسيق وتنفيذ مهام أخرى . الجدول التالي يبين معظم هذه الدالات .

الدالة	هدفها
ch=fill();	إعادة حرف الحشو(الفراغ هو الافتراضي)
fill(ch);	ضبط حرف الحشو
p=precision();	الحصول على الدقة
precision(p);	ضبط الدقة
w=width();	الحصول على عرض الحقل التالي
setf(flags);	ضبط أعلام التنسيق المحددة
unsetf (flags);	إلغاء ضبط أعلام التنسيق المحددة
setf(flags,field);	مسح الحقل أولاً ثم ضبط الأعلام

يتم استدعاء هذه الدالات بواسطة كائنات الدفق باستعمال عامل النقطة، فمثلاً لضبط عرض الحقل عند 5 يمكننا كتابة :

```
cout.Width(5);
```

أيضاً لضبط العبارة التالية حرف الحشو عند * :-

```
cout.fill('*');
```

البرنامج التالي يستخدم الدوال () width و () precision و () fill .

```
//Program 11-3:
```

```
#include <iostream.h>
```

```
#include <iomanip.h>
```

```
int main( )
```

```
{
```

```
cout.precision (4) ;
```

```
cout.width(10);
```

```
cout<< 10.12345 <<"\n" ;
```

```
cout<<setfill('?');
```

```
cout.width(10);
```

```
cout<< 10.12345 <<"\n" ;
```

```
//Continued
```

```
// field width applies to strings, too
```

```
cout.width(10);
```

```
cout<< " Hi!" <<"\n" ;
```

```
cout.width(10);
cout.setf(ios::left);
cout<< 10.12345 ;
return 0;
}
```

الخرج من البرنامج:

```
10.12
*****10.12
*****Hi!
10.12*****
```

تنفذ الفتة istream المشتقة من الفتة ios نشاطات خاصة بالدخل ونشاطات إضافية. الجدول التالي يوضح بعض دالات الفتة istream .

الدالة	هدفها
>>	إدخال منسق لكل الأنواع الأساسية والمحملة بشكل زائد
get(ch)	إدخال حرف واحد
get(str)	إدخال أحرف إلى مصفوفة وصولاً إلى '\0'
get(str,max)	إدخال حتى max أحرف إلى المصفوفة
peek(ch)	قراءة حرف واحد وتركه في الدفق
putpack(ch)	إعادة إدراج الحرف الأخير المقروء في دفق الدخل
count=gcount	إعادة عدد الأحرف التي قرأها استدعاء الدالة get() و getline()

لقد رأينا حتى الآن بعضاً من هذه الدالات كـ (get()) . معظمها يعمل على الكائن cin الحقيقي يمثل لوحة المفاتيح.

تعالج الفئة ostream نشاطات الخرج، يبين الجدول التالي أغلب الدالات التي تستعملها هذه الفئة:-

الدالة	هدفها
<<	إخراج منسق لكل الأنواع الأساسية والمحملة بشكل زائد
put(ch)	إخراج الحرف ch في الدفق
flush()	مسح محتويات الدارئ (Buffer) وإدراج سطر جديد
write(str,size)	إخراج size أحرف من المصفوفة str

لقد استعملنا حتى الآن كائني دفق cin و cout . يرتبط هذان الكائنات عادة بلوحة المفاتيح والشاشة على التوالي . هناك كائنان آخران هما cerr و clog .

غالباً ما يتم استعمال الكائن cerr لرسائل الخطأ. الخرج المرسل إلى cerr عرضه فوراً ولا يمكن تغيير وجهته لذا ترى رسالة الخرج من cerr في terminal البرنامج كلياً . هنالك كائناً مماثلاً لـ cerr هو clog لكن يتم وضع خرج الكائن في الدارئ على عكس cerr.

يمكن تحميل العوامل << و >> بشكل زائد لإدخال وإخراج كائنات تابعة لفئات عرفها المستخدم. البرنامج التالي يقوم بتحميل عامل الإخراج << بشكل زائد وذلك لإخراج كائن تابع للفئة phonebook.

//Program 11-4:

```
#include <iostream>
#include <cstring>
```

```
class phonebook {
// now private
char name[80];
int areacode;
//Continued
```

```
int prefix;
int num;
```

تحميل العوامل << و >> بشكل زائد

11.8

```

public:
phonebook(char *n, int a, int p, int nm)
{
    strcpy(name, n);
    areacode = a;
    prefix = p;
    num = nm;
}
friend ostream & operator <<(ostream &stream, phonebook
o);
};
// Display name and phone number.
ostream & operator << (ostream &stream, phonebook o)
{
    stream<< o.name <<" ";
    stream << "(" << o.areacode << " ) " ;
    stream <<o.prefix<< "-" << o.num <<"\n" ;
    return stream; // must return stream
}
int main( )
{
    phonebook a("Mohammed", 011, 011, 123456);
    phonebook b("Omer" , 031, 011, 576890);
    phonebook c("Ali" , 261, 011, 999009);
    cout<<a<<b<<c;
    return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

Mohammed (011) 011 -123456

Omer (031) 011-576890
Ali (261) 011- 999009

لاحظ في الدالة (main) مدى سهولة معاملة كائنات الفئة
phonebook كأى نوع بيانات أساسي آخر باستعمال العبارة:-
cout<<a<<b<<c;

تم تعريف الدالة (operator<<) على أنها صديقة للفئة
phonebook وذلك لأن كائنات ostream تظهر في الجهة اليسرى للعامل
وهي تفيد كائنا ً تابعاً ً للفئة ostream (العامل <<)، تسمح قيم إعادة هذه
خرج أكثر من قيمة واحدة في العبارة . ينسخ العامل << البيانات من الكائن
المحدد كالوسيط الثانية ويرسلها إلى الدفع المحدد كالوسيط الأولى.
تحميل العامل << >> بشكل زائد:-

وبنفس الطريقة يمكننا تحميل العامل << >> بشكل زائد لإدخال الكائنات
التي يعرفها المستخدم بنفسه. البرنامج التالي يسمح للمستخدم باستعمال العامل
<< >> لإدخال كائنات تابعة للفئة phonebook .

//Program 11-5:

#include <iostream.h>

#include <cstring.h>

```
class phonebook {
char name[80];
int areacode;
int prefix;
int num;
public:
phonebook( ) { };
phonebook(char *n, int a, int p, int nm)
{
strcpy(name, n) ;
areacode = a;
//Continued
prefix =p;
num = nm;
}
```

```

friend ostream & operator<<(ostream &stream, phonebook
o);
friend istream & operator>>(istream &stream, phonebook
&o);

};
// Display name and phone number.
ostream & operator << (ostream &stream, phonebook o)
{
stream<< o.name <<" ";
stream << "(" << o.areacode << ")" " ;
stream <<o.prefix<< "-" << o.num <<"\n" ;
return stream; // must return stream
}
// Input name and telephone number.
istream & operator>> (istream &stream, phonebook &o)
{
cout << " Enter name: ";
stream>> o.name;
cout << " Enter area code: ";
stream>> o.areacode;
cout << " Enter prefix: ";
stream>> o.prefix;
cout << " Enter number: ";
stream>> o.num;
cout<<"\n" ;
return stream;
}
int main( )
{
phonebook b;
cin>> b;
cout << b;
//Continued
return 0;

```

}

الخرج من البرنامج:

Enter name: Ahmed
 Enter area code: 111
 Enter prefix: 555
 Enter number: 1010

 Ahmed(111)555 -1010

يمكن أيضا للمستخدم إنشاء مناورات تقوم بتنسيق خاص بالمستخدم .
 الصورة العامة لإنشاء مناوور خرج هي:-

```
ostream & mani-name( ostream & stream)
{
//your code here
return stream;
}
```

المثال التالي يقوم بإنشاء مناورين (la(و ra(يقومان بإخراج (→) و (←).

```
//Program 11-6:
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <conio.h>

// Right Arrow
ostream &ra(ostream &stream)
{
stream << "-> " ;
return stream;
}

// Left Arrow
ostream &la(ostream &stream)
```

```

{
stream << "<- " ;
return stream;
}
int main( )
{
cout << "High balance" <<ra<< 1233.23<<"\n";
cout <<"Over draft" << ra<<567.66<< la;
getch();
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

```

High balance → 1233.23
Over draft → 567.66 ←

```

الصورة العامة لإنشاء مناور دخل هي:-

```

istream & mani-name(istream & stream)
{
//your code here
return stream;
}

```

المثال التالي يقوم بإنشاء مناور دخل () `getpass` والثاني يقوم بإخراج صوت جرس باستعمال تتابع الهروب '\a' ويطلب من المستخدم إدخال password .

```

//Program 11-7:
#include <iostream>
#include <cstring>

// A simple input manipulator.
istream &getpass (istream &stream)
{
cout << '\a' ; // sound bell
cout << "Enter password: ";
return stream;
}

```

```
}  
int main( )  
{  
char pw[80];  
  
do cin>> getpass >>pw;  
while (strcmp (pw, "password"));  
cout <<"logon complete\n";  
return 0;  
}
```

الخرج من البرنامج:



Enter password: password
Login complete



- ◆ الدفق هو اسم عام يطلق لسيل من البيانات في حالة دخل / خرج.
- ◆ الفئة ios هي الفئة القاعدة لهرمية دفق الدخل / الخروج.
- ◆ الفئات ostream، istream مشتقتان من الفئة ios وهما مختصتان بأعمال الدخل والخرج.
- ◆ أعلام التنسيق هي مجموعة من الأعضاء في الفئة ios تعمل على تنسيق الدخل والخرج.
- ◆ المناورات هي تعليمات تنسيق تدرج في الدفق مباشرة.
- ◆ هنالك نوعان من المناورات، نوع يأخذ وسيطة والآخر لا يأخذ أي وسيطة.
- ◆ الحالة التي تضبطها المناورات التي ليس لها وسيطات تبقى نشطة إلى أن يتم الدفق.
- ◆ عند استعمال المناورات يجب إخراج ملف الترويسة iomanip.h.
- ◆ تحتوى الفئة ios على عدد من الدالات التي يمكن استخدامها لضبط أعلام التنسيق.
- ◆ تنفذ الفئة ostream المشتقة من الفئة ios نشاطات خاصة بالدخل.
- ◆ تعالج الفئة ostream نشاطات الخرج.
- ◆ يتم استعمال الكائن cerr لعرض رسائل الخطأ.
- ◆ يمكن تحميل << و >> بشكل زائد لإدخال و بشكل زائد لإدخال وإخراج كائنات تابعة لفئات عرفها المستخدم.
- ◆ يمكن إنشاء مناورات تقوم بتنسيق خاص بالمستخدم.

1- قم بكتابة برنامج ينفذ الآتي:

- طباعة العدد الصحيح 40000 مع محاذاته على اليسار على أن يكون عرض الحقل 15.
- قراءة سلسلة وتخزينها في مصفوفة أحرف state.
- طباعة 200 بعلامة وبدون علامة.
- طباعة العدد 100 بالنظام السادس عشر.
- /كتب برنامجاً لدخول أعداد صحيحة بالنظام العشري والثماني والسادس عشر وخرج هذه الأعداد.

اختبر البرنامج بالبيانات الآتية:

10 , 010 , 0x10



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	n-1	end
تخزين البيانات في المتغيرات أو المصفوفات هو تخزين مؤقت، لذلك											
نحتاج الى وسيلة تخزين دائمة. وتوفر الملفات Files هذه الوسيلة.											
يخزن الحاسوب الملفات في وسائط التخزين الثانوية مثل الأقراص.											

في هذه الوحدة، سنوضح كيفية إنشاء ومعالجة الملفات من خلال برامج لغة C++.

عادة تتكون الملفات من مجموعة من السجلات Records والتي تتكون بدورها من مجموعة من الحقول Fields تكون ملف للموظفين مثلاً^١ على مجموعة من السجلات (سجل لكل موظف)، وقد يحتوي السجل مثلاً^٢ على الحقول التالية:

1. رقم الموظف.

2. إسم الموظف.

3. العنوان.

4. المرتب.

لتسهيل الوصول الى سجل ما في ملف، يتم اختيار حقل مفتاحي للسجل Record Key الذي يجب أن يكون فريداً Unique في الملف. في ملف الموظفين اعلاه، يمكن اختيار رقم الموظف كحقل مفتاحي للملف.

هناك عدة طرق لتنظيم السجلات داخل الملف، أشهر الطرق المستخدمة هي الملفات التتابعية Sequential Files والتي يتم فيها تخزين السجلات بترتيب حقولها المفتاحية، فمثلاً^٣ في ملف الموظفين، يكون أول سجل هو السجل الذي يحمل أقل رقم موظف.

تعامل C++ الملفات كفيض متتابع من الثمانية Bytes. الشكل التالي يوضح ملف يتكون من n Byte

عند فتح ملف يتم إنشاء كائن يقترن معه الدفق. لقد رأينا من قبل أربعة كائنات منشأة أوتوماتيكياً^٤، وهي cout، cin، cerr و clog. يستخدم الكائن cin لإدخال بيانات من لوحة المفاتيح، والكائن cout يستخدم لإخراج بيانات إلى الشاشة، والكائن cerr و clog يستخدمان لإخراج رسائل الأخطاء إلى الشاشة.

عند التعامل مع الملفات، يجب تضمين ملفي الترويسة `iostream.h` و `fstream.h` حيث يحتوي الملف `fstream.h` على فئات الدفق `ifstream` (والتي تستخدم في إدخال بيانات إلى الملفات) و `ofstream` (والتي تستخدم لإخراج بيانات من الملفات)، و `fstream` (لإدخال وإخراج بيانات من الملفات).
لفتح ملف، نحتاج لإنشاء كائن يتبع لإحدى هذه الفئات.

لا تتطلب C++ أي هيكلية معينة للملف، وعليه لا يوجد مصطلح سجلات في ملفات C++ لذا يجب على المبرمج تحديد الكيفية التي يتم بها تنظيم الملف.

البرنامج التالي يوضح كيفية إنشاء ملف تتابعي:

```
//Program 12-1
//Creating a sequential file
#include<iostream.h>
#include<fstream.h>
#include<stdlib.h>
main( )
{
    ofstream outclientfile("clients.dat",ios::out);
    if (!outclientfile){
        cerr<<"File could not be opened"<<endl;
        exit (1);
    }
    cout<<"Enter the account, name, and balance."
        <<endl
        <<"(Enter EOF to end input)"<<endl
        <<"? ";
    int account;
    char name[10];
    //Continued
    float balance;
    while(cin>>account>>name>>balance){
```

```

outclientfile<<account<<" "<<name<<" "<<balance
    <<endl;
cout<<"? ";
}
return 0;
}

```

الخرج من البرنامج:

Enter the account, name, and balance.

(Enter EOF to end input)

? 100 Ahmed 24.98

? 200 Ali 345.67

? 300 Hassan 0.00

? 400 Omer -42.16

? 500 Abbas 224.62

? ^Z

البرنامج السابق ينشئ ملفاً متتابعياً، حيث يمكن استخدامه في نظام حسابات مثلاً ليساعد في إدارة حسابات العملاء.

لكل عميل من العملاء، يتحصل البرنامج على رقم حساب العميل `account` وإسم العميل `name` ورصيد العميل `balance`. البيانات التي يتحصل عليها البرنامج لكل عميل تمثل سجل ذلك العميل.

يستخدم رقم حساب العميل كحقل مفتاحي، وعليه يكون الملف مرتباً بترتيب أرقام حسابات العملاء.

تم فتح الملف للكتابة فيه، لذلك ينشئ البرنامج كائن خرج تابع للفئة `ofstream` يدعى `outclientfile`، وتم تمرير وسيطتين لمشيد ذلك الكائن وهما إسم الملف `Clients.dat`، طريقة فتح الملف (`File open mode`) `ios::out`

يقوم البرنامج، باستقبال البيانات المدخلة وحفظها في الملف، إلى أن يتم إدخال رمز نهاية الملف (**<ctrl> Z**).
خرج البرنامج يفترض أنه تم إدخال بيانات خمسة عملاء، ثم تم إدخال رمز نهاية الملف **^Z**.
نلاحظ أننا قمنا بتضمين ملف الترويسة **stdlib.h** الذي يحتوي على تعريف الدالة **exit**، والتي تنهي البرنامج في حالة عدم فتح الملف بصورة صحيحة.

سنقوم الآن بكتابة برنامج يقوم بقراءة الملف السابق، وطباعة محتوياته على الشاشة:

Program 12-2:

```
//Reading and printing a Sequential file
#include<iostream.h>
#include<fstream.h>
#include<iomanip.h>
#include<stdlib.h>

void outputline(int, char *, float);
main( )
{
    ifstream inClientFile("clients.dat",ios::in);

    if (!inClientFile) {
        cerr << "File could not be opened" <<endl;
        exit(1);
    }
    int account;
    char name[10];

    //Continued
    float balance;
```

```
cout << setiosflags(ios::left) << setw(10) << "Account"
    << setw(13) << "Name" << "Balance" << endl;

while(inClientFile >> account >.name >> balance)
    outputline(account, name, balance);
return 0;
}

void outputline(int acct, char *name, float bal)
{
    cout << setiosflags(ios::left) << setw(10) << acct
        << setw(13) << name << setw(7)
        << setprecision(2)
        << setiosflags(ios::showpoint | ios::right)
        << bal << endl;
}
```

الخرج من البرنامج:

Account	Name	Balance
100	Ahmed	24.98
200	Ali	345.67
300	Hassan	0.00
400	Omer	-42.16
500	Abbas	224.62

يتم فتح الملفات لقراءة بيانات منها بإنشاء كائن يتبع للفئة ifstream والذي يتم تمرير وسيطتين له هما اسم الملف clients.dat وطريقة فتح الملف File Open mode. فالإعلان:

```
ifstream inClientFile("clients.dat", ios::in);
```

ينشئ كائن تابع للفئة ifstream يدعى inClientFile، ليقوم بفتح الملف clients.dat للقراءة منه.

يملك كل كائن ملف، مؤشرين مقترنين به يسميان مؤشر الحصول `get pointer` ومؤشر الوضع `put pointer` يسميان أيضا مؤشرا للحصول الحالي ومؤشر الوضع الحالي.

في بعض الأحيان، قد نرغب في بدء قراءة الملف من بدايته ومتابعته إلى نهايته، وقد نرغب عند الكتابة البدء من البداية وحذف أي محتويات موجودة، لكن هنالك أوقات نحتاج فيها إلى التحكم بمؤشرات الملفات. لكي نتمكن من القراءة أو الكتابة في مواقع عشوائية من الملف. تتيج الدالتان `seekg` و `seekp` ضبط مؤشري الحصول والوضع على التوالي.

يمكن استخدام الدوال `(seekg)` و `(seekp)` بطريقتين :-

1/ مع وسيطة واحدة هي موقع البايت المطلق في الملف (بداية الملف هي البايت 0).

2/ مع وسيطتين الأولى إزاحة من موقع معين في الملف والثانية الموقع الذي تم قياس الإزاحة منه. هنالك ثلاثة احتمالات للوسيط الثانية:-

(1) `beg` وهي بداية الملف.

(2) `Cur` وتعني الموقع الحالي للمؤشر.

(3) `End` وتعني نهاية الملف.

فمثلا ، العبارة :-

`seekp(-10,ios:: end);`

ستضع مؤشر الوضع 10 بايتات قبل نهاية الملف.

البرنامج التالي يستخدم الدالة `seekg` مع وسيطة واحدة:

Program 12-3:

```
#include<iostream.h>
#include<fstream.h>
#include<iomanip.h>
#include<stdlib.h>
void outputline(int, char *, float);
main( )
{
//Continued
ifstream inClientFile("clients.dat", ios::in);
if (!inClientFile){
    cerr<< "File could not be opened" <<endl;
    exit(1);
}
```

```

}
cout <<"Enter request "<<endl
    <<" 1 - List accounts with zero balances" << endl
    <<" 2 - List accounts with credit balances"<<endl
    <<" 3 - List accounts with debit balances"<<endl
    <<" 4 - End of run" <<endl<<"?";
int request;
//Continued
cin>> request;
while(request !=4) {
    int account;
    char name[10];
    float balance;
    inClientFile >>account >>name>>balance;
    switch (request) {
        case 1:
            cout <<endl <<"Account with zero balances:"
                <<endl;
            while(!inClientFile.eof()) {
                if (balance==0)
                    outputline(account, name, balance);
                inClientFile >>account >>name >>balance;
            }
            break;
        case 2:
            cout<<endl<<"Accounts with credit balance:"
                <<endl;
            while(!inClientFile.eof()) {

                if (balance <0)
                    outputline(account, name, balance);
            //Continued
                inClientFile>>account >>name >>balance;
            }
            break;

```



```

case 3:
    cout<<endl<<"Accounts with debit balances:"
        <<endl;
    while(!inClientFile.eof()) {
        if (balance > 0)
            outputline(account, name, balance);
        inClientFile >>account>>name>>balance;
    }
    break;
}
inClientFile.clear( ); //reset eof for next input
inClientfile.seekg(0); //position to beginning of file
cout<<endl <<"? ";
cin>>request;
}

cout << "End of run." <<endl;

return 0;
}
cout << setw(10) << acct
    << setw(13) << name <<setw(7) <<setprecision(2)
    << setw(13) << name <<setw(7) <<setprecision(2)
    << setw(13) << name <<setw(7) <<setprecision(2)
    <<bal <<endl;
}

```

الخروج من البرنامج:

Enter request
1 - List accounts with zero balances

2 - List accounts with credit balances

3 - List accounts with debit balances

4 - End of run



?1

Accounts with zero balances:

300	Hassan	0.00
-----	--------	------



?2

Accounts with credit balances:

400	Omer	-42.16
-----	------	--------



?3

Accounts with debit balances:

100	Ahmed	24.98
-----	-------	-------

200	Ali	345.67
-----	-----	--------

500	Abbas	224.62
-----	-------	--------



?4

End of run.



- ◆ الملفات هي وسيلة دائمة لتخزين البيانات.
- ◆ تتكون الملفات عادة من مجموعة من السجلات.
- ◆ تتكون السجلات من مجموعة من الحقول.
- ◆ يكون لكل سجل حقل مفتاحي.
- ◆ في الملفات المتتالية يتم تخزين السجلات بترتيب حقولها المفتاحية.
- ◆ عند التعامل مع الملفات يجب تضمين الملف `.fstream.h`.
- ◆ عند فتح ملف للكتابة فيه يجب إنشاء كائن تابع للفئة `.ofstream`.
- ◆ يتم فتح الملفات لقراءة بيانات منها بإنشاء كائن يتبع الفئة `.ifstream`.
- ◆ لإسترجاع بيانات من ملف تتم قراءة الملف من بدايته وقراءة كل محتويات الملف بالتتابع حتى نصل إلى البيانات المطلوبة.
- ◆ يملك كل كائن ملف مؤشرين مقترنين به يسميان مؤشر الحصول `get pointer` ومؤشر الوضع `Put pointer`.
- ◆ تضبط الدالتان `seekg()` و `seekp()` مؤشري الحصول والوضع على التوالي.

- 1- أنشئ ملف للموظفين يدعى Employee على أن يحتوي كل سجل في الملف على الحقول التالية:-
 - ♦ رقم الموظف.
 - ♦ إسم الموظف.
 - ♦ العنوان.
 ثم قم بإدخال بيانات خمسة موظفين.
- 2- تأكد من إدخال البيانات في السؤال السابق بصورة صحيحة وذلك بكتابة برنامج لقراءة محتويات الملف.
- 3- قم بكتابة برنامج يقوم باستقبال معلومات عن طلاب كلية ويضعها في ملف يسمى Students، بحيث يحتوي ملف الطلاب على الآتي:
 - ♦ رقم الطالب.
 - ♦ إسم الطالب.
 - ♦ تخصص الطالب.
 - ♦ درجة الطالب.
 - ♦ ومن ثم قم بكتابة برنامج يقوم بقراءة هذا الملف.