

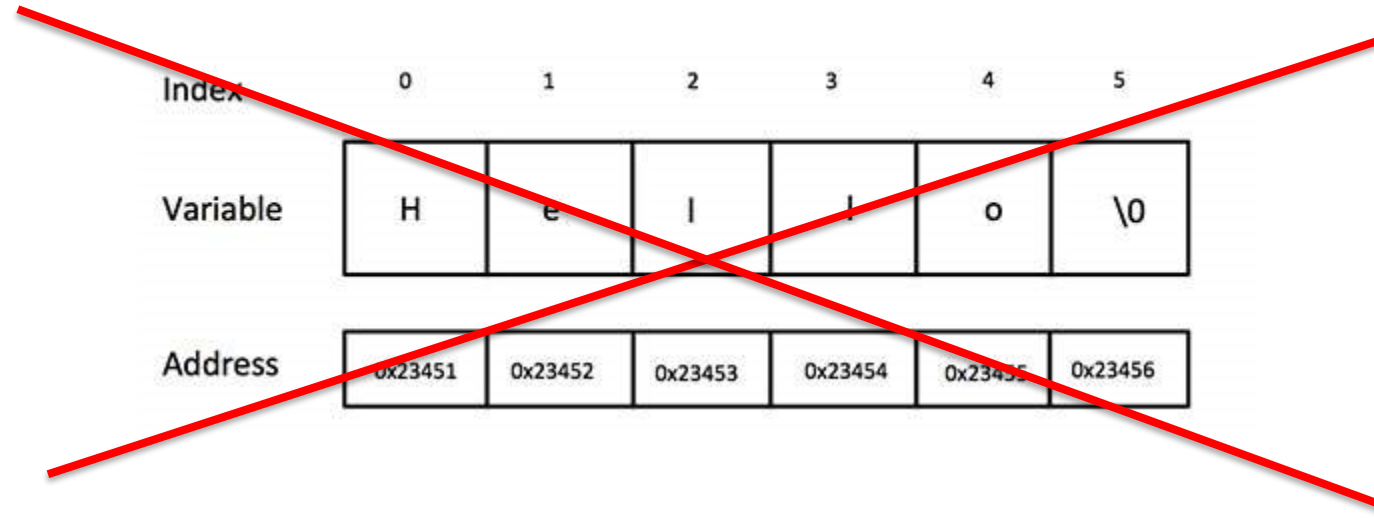


UNIVERSITÀ
DI PARMA

C++

Alberto Ferrari





Index	0	1	2	3	4	5
Variable	H	e	l	l	o	\0
Address	0x23451	0x23452	0x23453	0x23454	0x23455	0x23456

la classe

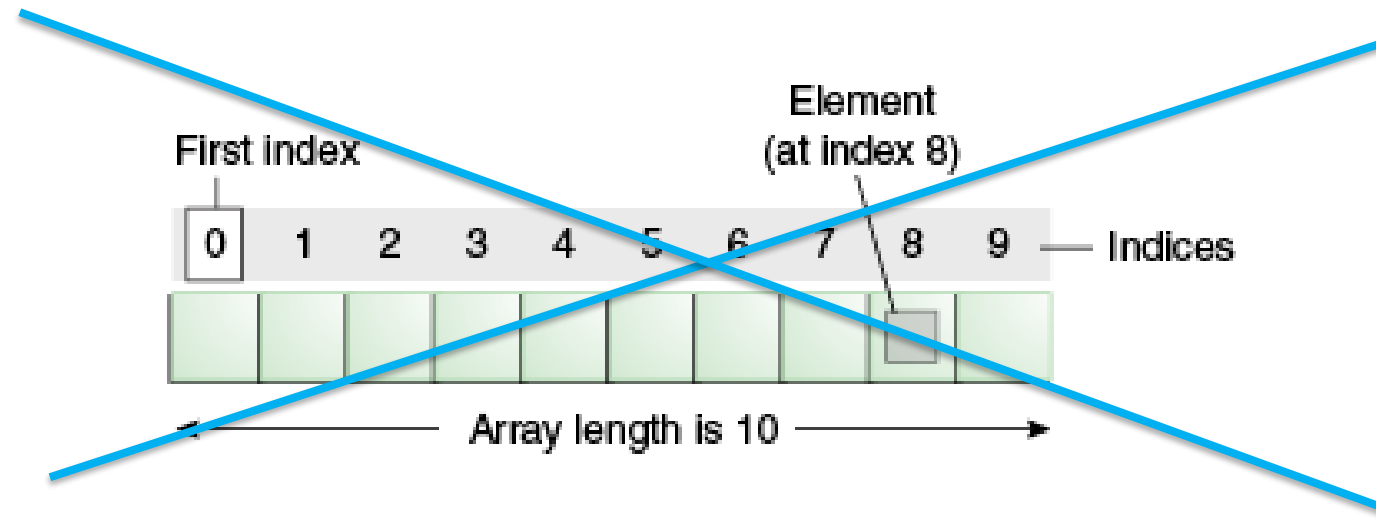
string

- una stringa è una sequenza di 0 o più caratteri racchiusi fra doppi apici
 - **string corso = «Informatica e laboratorio di programmazione»;**
- la classe string non fa parte del linguaggio C++ ma è inclusa nella libreria standard
- per utilizzare oggetti della classe string (variabili di tipo string) è «necessario» includere la libreria
 - **#include <string>**

- operazione di indicizzazione []
 - l'indice del primo carattere è 0 e quello dell'ultimo è uguale alla lunghezza della stringa -1
- operatore di concatenazione +
 - almeno uno dei due operandi deve essere un oggetto di tipo string
- funzioni definite sulle stringhe
 - **length()** o **size()**
 - restituisce il numero di caratteri presenti nella stringa
 - **find(s)**
 - ricerca la prima occorrenza della stringa s nella stringa in cui è invocata
 - **substr(i_inizio, lung)**
 - restituisce la sottostringa di lunghezza lung a partire dal carattere di indice i_inizio

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
int main() {
    string s1,s2,s3;
    s1 = "Informatica";
    s2 = s1 + " e laboratorio " + "di programmazione";
    // error: invalid operands of types '...' and '...' to binary 'operator+'
    // s3 = "Informatica" + " e laboratorio";
    s2[0] = 'i';          // sostituzione del primo carattere della stringa
    cout << "contenuto della stringa s2: " << s2 << endl;
    cout << "numero di caratteri della stringa s2: " << s2.length() << endl;
    s3 = "Ingegneria dei Sistemi Informativi";
    int pos;
    pos = s3.find("In");
    cout << "nella stringa " << s3 << endl << "la sottostringa " << "In"
        << " si trova in posizione " << pos << endl;
    pos = s3.find("out");
    cout << "nella stringa " << s3 << endl << "la sottostringa " << "out"
        << " si trova in posizione " << pos << endl;
    cout << s3.substr(15,7) << endl;
    return 0;
}
```

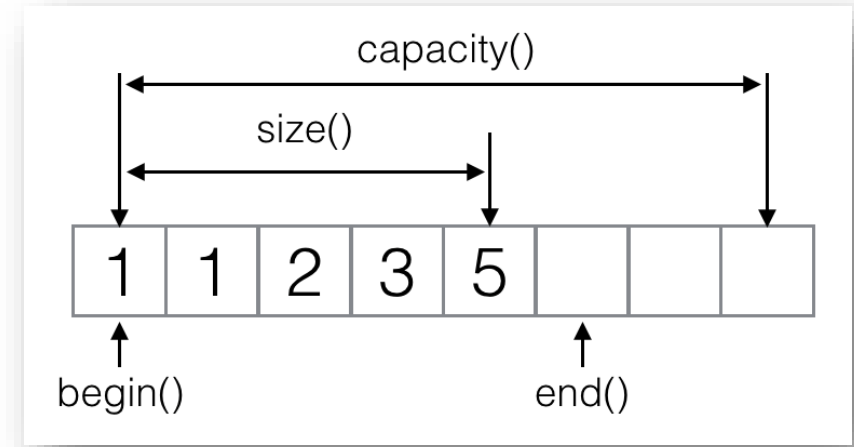
<http://www.cplusplus.com/reference/string/string/>



la classe

vector

- **vector**
 - è un *array* con *dimensione variabile*
- la notazione **[]**
 - può essere usata per
 - **leggere** un elemento
 - **cambiare** un elemento che ha già un **valore**
 - **non** può essere usata per
 - **inizializzare** un elemento
 - **non controlla** se l'elemento esiste
- per **aggiungere** elementi (in ordine di posizione) si usa il metodo **push_back()**



- «necessario» specificare il tipo degli elementi del vector

```
vector<DataType> nameOfVector
```

```
vector<int> v1    vector<string> v2    vector<Ball> v3
```

```
vector<string> myVector;
```

```
// push_back aggiunge un elemento alla fine del vector e lo ridimensiona
```

```
myVector.push_back("el_1");
```

```
myVector.push_back("el_2");
```

```
myVector.push_back("el_3");
```

```
// pop_back elimina l'ultimo elemento
```

```
myVector.pop_back();
```

```
// [index] accesso all'elemento di indice index
```

```
myVector[1] = "el_002";
```

```
vector<int> intVect(5,0);           // 5 elementi inizializzati a 0
```



```
// e : vector (accesso sequenziale agli elementi di vector)
for (auto e : myVector)
    cout << e << " ";
cout << endl;

// [index] accede all'elemento di indice index
// size restituisce il numero di elementi presenti
for (unsigned i=0; i<myVector.size(); ++i)
    cout << myVector[i] << " ";
cout << endl;

// at(index) restituisce il valore dell'elemento di indice index
for (unsigned i=0; i<myVector.size(); ++i)
    cout << myVector.at(i) << " ";
cout << endl;
```

```
// begin() restituisce il riferimento al primo elemento
// insert(index_ref, value) inserisce value dopo l'elemento riferito
myVector.insert(myVector.begin() +2, "el_5");

// erase(index_ref) elimina l'elemento riferito da index_ref
myVector.erase(myVector.begin() +2);

// empty() restituisce true se non sono presenti elementi
// clear() elimina tutti gli elementi
if (!myVector.empty())
{
    cout << "sono presenti elementi -> li elimino" << endl;
    myVector.clear();
}
if (myVector.empty())
    cout << "non sono presenti elementi" << endl;
```

```
// ricerca di un elemento
// begin(myVector) riferimento al primo elemento
// end(myVector) riferimento all'elemento dopo l'ultimo
auto pos = find(begin(myVector), end(myVector), "el_2");
if (pos != end(myVector)) {      // trovato
    myVector.erase(pos);
}

//assegnamento valori iniziali
vector<string> lista;
lista.assign(10, ""); // 10 stringhe vuote
for (auto e : lista)
    cout << e << " - ";
cout << endl;
```

		Column Index							
		0	1	2	3	4	5	6	7
Row Index	0								
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								

C++

matrici

```
// matrice inizializzata
vector<vector<int>> matrice = { {2, 4, 3, 8},
                               {9, 3, 2, 7},
                               {5, 6, 9, 1} };

auto righe_m = matrice.size(); // numero di righe
auto colonne_m = matrice[0].size(); // numero di colonne

for (auto r = 0; r < righe_m; ++r) {
    for (auto c = 0; c < colonne_m; ++c) {
        cout << matrice[r][c] << " ";
    }
    cout << endl;
}
```

```
auto righe_v = 6;  
auto colonne_v = 8;  
  
vector <vector<int> > vuota(righe_v, vector<int>(colonne_v));  
  
for (auto r = 0; r < righe_v; ++r) {  
    for (auto c = 0; c < colonne_v; ++c) {  
        cout << vuota[r][c] << " ";  
    }  
    cout << endl;  
}
```

```
auto righe_c = 3;
auto colonne_c = 4;

vector<vector<char>> matrice_car;
matrice_car.assign(righe_c, vector<char>(colonne_c, '-'));

for (unsigned r = 0; r < matrice_car.size(); ++r) {
    for (unsigned c = 0; c < matrice_car[0].size(); ++c) {
        cout << matrice_car[r][c] << " ";
    }
    cout << endl;
}
```


- nella STL sono presenti numerosi *algoritmi generici* per eseguire le operazioni più comuni
- gli algoritmi sono **indipendenti dai contenitori**
- per l'utilizzo degli algoritmi della STL è necessario includere l'header ***<algorithm>***
- ***alcuni*** esempi di algoritmi:
 - operazioni sequenziali senza modifiche: *find*, *for_each*
 - operazioni di modifica degli elementi: *fill*, *replace*, *copy*
 - algoritmi di ordinamento: ***sort***

- individua il ***primo*** elemento che corrisponde al valore cercato

```
vector<int> v;  
fillVector(v,10);  
vector<int>::iterator it;  
int rval;  
rval = rand()%100;  
it = find(v.begin(),v.end(),rval);  
if (it != v.end())  
    cout << rval << " found at pos "  
        << it-v.begin() << endl;  
else  
    cout << rval << " not found"  
        << endl;
```

- *sostituisce* con un *nuovo* valore il contenuto degli elementi il cui valore coincide con quello specificato

```
int oldval,newval;  
cout << "old value: ";  
cin >> oldval;  
cout << "new value: ";  
cin >> newval;  
replace(v.begin(), v.end(),  
        oldval, newval);
```

- *copia* gli elementi di una sequenza in un'altra
- nell'esempio v2 ha 20 elementi tutti con valore 99
- la dimensione di v2 è maggiore di quella di v1
- il *valore* dei primi elementi di v2 viene *sostituito* con quello degli elementi di v1

```
vector<int> v2(20,99);  
printVector(v2);  
copy(v.begin(),v.end(),v2.begin());  
printVector(v2);
```

```
99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 |  
copy(v.begin(),v.end(),v2.begin());  
1 | 6 | 10 | 16 | 30 | 44 | 75 | 81 | 88 | 98 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 | 99 |
```

- la funzione template **sort** realizza l'**ordinamento** dei dati di un contenitore *in place* (nello stesso container di partenza)
- i parametri formali sono due **iteratori** che si riferiscono al **primo** e al **successivo all'ultimo** elemento della parte del contenitore da ordinare
 - per ordinare tutto il container si utilizzano **begin** e **end**

```
vector<int> v;  
fillVector(v,10); printVector(v);  
sort(v.begin(),v.end()); printVector(v);
```

```
void printVector(vector<int> v) {  
    for (auto elem : v)  
        cout << elem << " | ";  
    cout << endl;  
}  
  
void fillVector(vector<int> &v, int n) {  
    srand(std::time(nullptr));  
    for (int i=0; i<n; i++)  
        v.push_back(rand()%(n*10));  
}
```

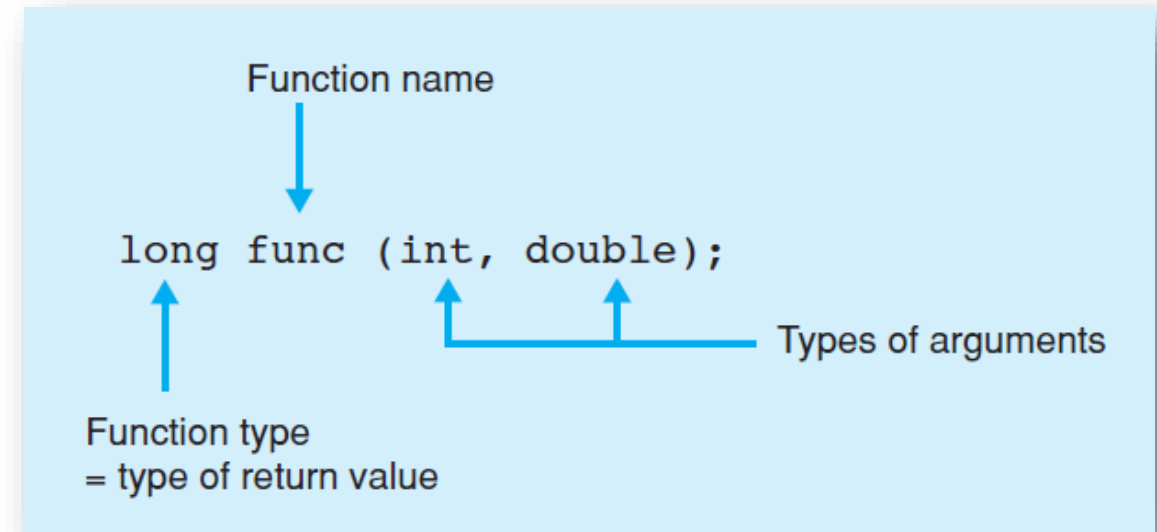
- gli iteratori begin e end si riferiscono al primo elemento del vector e al successivo all'ultimo

```
vector  
71 | 1 | 97 | 98 | 98 | 88 | 46 | 74 | 96 | 70 |  
sort(v.begin(),v.end());  
1 | 46 | 70 | 71 | 74 | 88 | 96 | 97 | 98 | 98 |
```

- online
 - <http://en.cppreference.com/w/>
 - <http://it.cppreference.com/w/>
- offline
 - <http://en.cppreference.com/w/Cppreference:Archives>

C++ funzioni

- caratterizzate da *nome*, *parametri* (numero, ordine e tipo) e *tipo* di ritorno
- le funzioni hanno un prototipo
- il prototipo non è necessario se la definizione della funzione appare prima del suo utilizzo
- nel prototipo i parametri possono non avere nome, ma per chiarezza in genere lo si mette



- la direttiva **#include** permette di importare i prototipi di funzioni delle librerie standard
- ogni libreria standard ha un file *header* contenente la definizione di funzioni, di tipo di dati e di costanti
- **#include <cmath>**
 - per utilizzare funzioni matematiche

```
double sin (double);           // Sine
double cos (double);           // Cosine
double tan (double);           // Tangent
double atan (double);          // Arc tangent
double cosh (double);          // Hyperbolic Cosine
double sqrt (double);          // Square Root
double pow (double, double);   // Power
double exp (double);           // Exponential Function
double log (double);           // Natural Logarithm
double log10 (double);         // Base-ten Logarithm
```

- **prototipo** (firma) di una funzione
 - `<tipo-funzione> <nome-funzione>(<tipo-1>,<tipo-2>,...) ;`
 - `<tipo-funzione>` è il tipo del valore restituito dalla funzione
 - *void* se la funzione non restituisce valori
 - `<nome-funzione>` è il nome (*identificatore*) della funzione
 - `<tipo-1> <tipo-2>` sono i tipi dei *parametri*
 - possono mancare in funzioni senza parametri
 - oltre al tipo è possibile specificare il nome del parametro
- **definizione** di una funzione
 - analogo al prototipo
 - è obbligatorio specificare i *nomi* dei parametri (*formali*)
 - è obbligatorio specificare il *corpo* della funzione
 - è obbligatorio specificare il valore di ritorno mediante l'istruzione *return* (*non necessario per funzioni void*)

```
#include <iostream>
#include <cmath>

using namespace std;
int main() {
    double y, x = 5.22;
    // la funzione pow ha prototipo double pow( double, double)
    // y = pow("x", 3.0); // error: no matching function
        // for call to 'pow(const char [2], double)'
    // y = pow(x + 3.0); // error: no matching function for call to 'pow(double)'
    y = pow(x, 3.0);    // ok!
    y = pow(x, 3);    // ok! Il compilatore converte l'intero 3 in double
    cout << x << " elevato al cubo vale: " << y << endl;
    return 0;
}
```

```
#include <cmath>
#include <iostream>
using namespace std;

double ipotenusa(double a, double b)
{
    auto c = sqrt(a * a + b * b);
    return c;
}

void stampa_ip(double ip)
{
    cout << "ipotenusa: " << ip << endl;
}

int main()
{
    auto l1 = 3.0, l2 = 4.0;
    auto l3 = ipotenusa(l1, l2);
    stampa_ip(l3);
}
```

```
#include <iostream>
using namespace std;

double media(int v1, int v2);    // prototipo

int main() {
    int val1, val2;
    cout << "Inserire due valori interi separati da spazio ";
    cin >> val1 >> val2;
    cout << "la media aritmetica fra " << val1 << " e " << val2
          << " = " << media(val1, val2) << endl;
    return 0;
}

double media(int v1, int v2) {    // definizione
    double med;
    med = (v1 + v2) / 2.0;
    return med;
}
```

- ***call-by-value***
 - il parametro attuale può essere una ***variabile o un'espressione***
 - il parametro formale viene inizializzato al ***valore*** del corrispondente parametro attuale
 - la funzione riceve una ***copia del valore*** del parametro
 - le azioni sui parametri formali ***non si ripercuotono*** sui parametri attuali
- ***call-by-reference*** ("***&***" precede il tipo del parametro formale)
 - il parametro attuale deve essere una ***variabile***
 - il parametro formale viene associato al parametro attuale (si riferisco alla stessa zona di memoria)
 - le azioni sui parametri ***formali si ripercuotono*** sui parametri attuali
 - ***vantaggio***: migliori ***prestazioni***
 - ***svantaggio***: minore modularità, la funzione chiamata può corrompere i dati della chiamante (***side effects***)

```
#include <iostream>
using namespace std;

void scambiaVal(int a, int b) {
    int temp;
    temp = a;
    a = b;
    b = temp;
}

int main() {
    int x,y; x = 7; y = 5;
    cout << "scambio i valori x = " << x << " y = " << y << endl;
    cout << "passaggio per valore : ";
    scambiaVal(x,y);
    cout << "x = " << x << " y = " << y << endl;
    return 0;
}
```

scambio i valori x = 7 y = 5
passaggio per valore : x = 7 y = 5


```
#include <iostream>
using namespace std;

void scambiaRef(int &a, int &b) {
    int temp;
    temp = a;
    a = b;
    b = temp;
}

int main() {
    int x = 7;
    int y = 5;
    cout << "scambio i valori x = " << x << " y = " << y << endl;
    cout << "passaggio per riferimento : ";
    scambiaRef(x,y);
    cout << "x = " << x << " y = " << y << endl;
}
```

scambio i valori x = 7 y = 5
passaggio per riferimento : x = 5 y = 7

- suggerimenti:
 - parametri che devono essere *modificati* dalla funzione e ritornare modificati al chiamante: *call by reference*
 - parametri di *piccole* dimensioni (memoria) che *non* devono tornare *modificati* al chiamante: *call by value*
 - parametri di grandi dimensioni che *non* devono tornare *modificati* al chiamante: *call by reference* con specifica *const*

- *overloading* (*sovraccarico*)
- all'interno di uno stesso programma è possibile definire più funzioni aventi lo *stesso nome* purché sia *differente* la *lista* dei tipi dei *parametri*
- es
 - `double max(double, double);`
 - `int max(int, int);`

- per i parametri *call-by-value* si può specificare un *valore di default*
- se il corrispondente argomento *manca*, il parametro assume il valore di default
- il valore di default va inserito nella prima tra dichiarazione e definizione
- i parametri con valore di default devono stare nelle posizioni *più a destra*
- nella *chiamata* gli argomenti vanno *omessi* a partire da *destra*

```
#include <iostream>
using namespace std;
/*
 * Returns the volume of a box.
 * If no height is given, the height is assumed to be 1.
 * If neither height nor width are given, both are assumed to be 1.
 */
void showVolume(int length, int width = 1, int height = 1);

int main( ) {
    showVolume(4, 6, 2);  showVolume(4, 6);  showVolume(4);
    return 0;
}

void showVolume(int length, int width, int height) {
    cout << "Volume of a box with "
         << "Length = " << length << ", Width = " << width
         << "and Height = " << height
         << " is " << length*width*height << endl;
}
```

Volume of a box with Length = 4, Width = 6 and Height = 2 is 48
Volume of a box with Length = 4, Width = 6 and Height = 1 is 24
Volume of a box with Length = 4, Width = 1 and Height = 1 is 4