

# НАСЛЕДОВАНИЕ

---

Динамический полиморфизм. Интерфейсы и реализация.  
Виртуальное наследование

К. Владимиров, Intel, 2021  
mail-to: konstantin.vladimirov@gmail.com

➤ Наследование

❑ Полиморфизм

❑ Множественное наследование

❑ RTTI

# Язык ParaCL

- Базовый синтаксис: арифметика, while, if, print, ?, объявления переменных

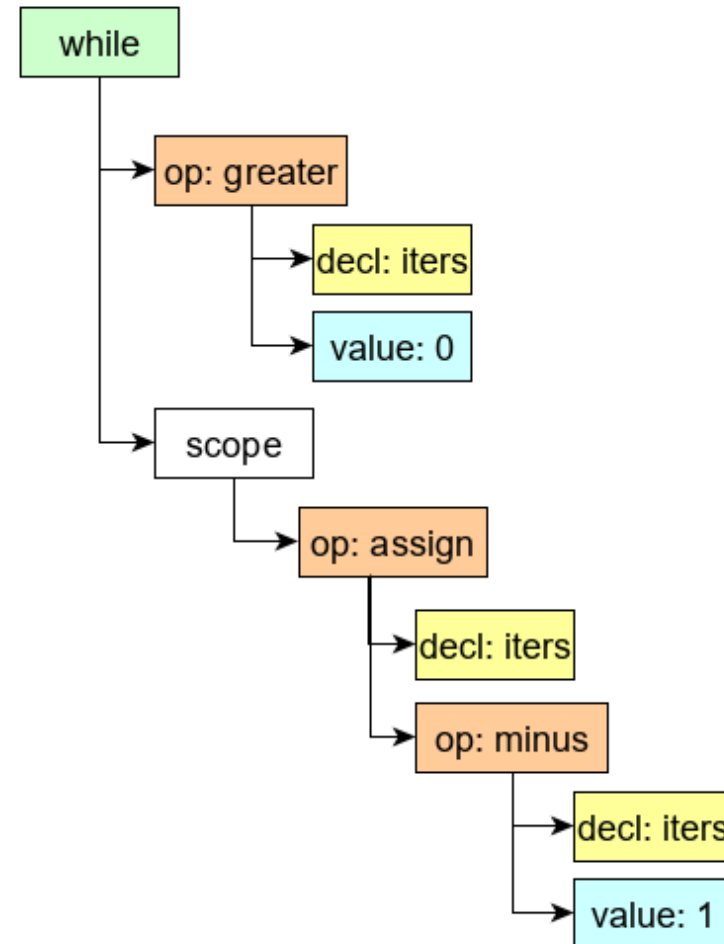
```
fst = 0; // тип не требуется, все типы int
snd = 1;
iters = ?; // считать со stdin число, определить переменную
while (iters > 0) { // синтаксис для if такой же
    tmp = fst;
    fst = snd;
    snd = snd + tmp;
    iters = iters - 1;
}
print snd;
```

# Синтаксические деревья

- Грамматика представляется синтаксическим деревом

```
while (iters > 0) {  
    iters = iters - 1;  
}
```

- И тут есть проблема: допустим мы хотим представить узел такого дерева
- Но все узлы очень разные



# Обсуждение

- Как нам сложить разные узлы внутрь одного дерева?

# Первая попытка: супер-узел

```
struct Node {  
    Node *parent_;  
    Node_t type_; // enum Node_t  
    union Data {  
        struct Decl { std::string declname_; } decl_;  
        struct Binop { BinOp_t op_; } binop_; // enum BinOp_t  
        // ..... все остальные варианты .....  
    } u;  
    std::vector<Node *> childs_;  
};
```

- Покритикуйте этот подход

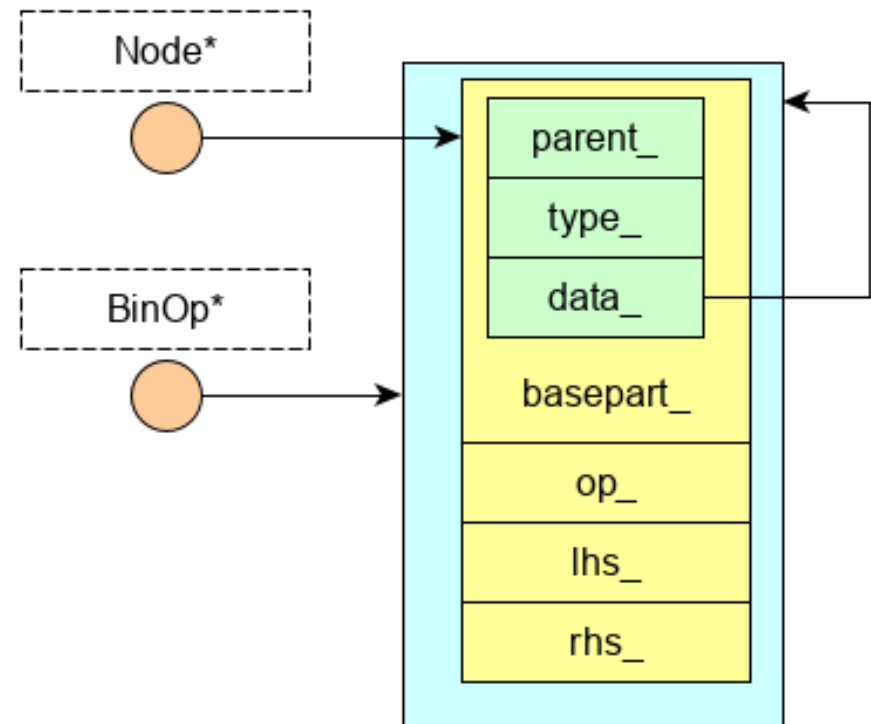
# Вторая попытка: void pointers

- Что если мы заведём структуру которая знает свой тип?

```
struct Node {  
    Node *parent_  
    Node_t type_  
    void *data_  
};
```

- Конкретные узлы хранят базовую часть

```
struct BinOp {  
    Node basepart_  
    BinOp_t op_  
    Node *lhs_, *rhs_  
};
```



# Вторая попытка: void pointers

- Теперь можно написать функцию-конструктор для бинарной операции

```
Node* create_binop(Node *parent, BinOp_t opcode) {  
    Node base = {parent, Node_t::BINOP, nullptr};  
    BinOp *pbop = new BinOp {base, opcode, nullptr, nullptr};  
    pbop->basepart_.data_ = static_cast<void *>(pbop);  
    return &pbop->basepart_;  
}
```

- Мне кажется даже не надо просить это покритиковать
- Этот код является худшей критикой самого себя



# Лучшее решение: поддержка в языке

- Кажется для идеи "B является A" (также называется "отношение is-a") в языке нужна непосредственная поддержка
- Это называется **наследование** и его **открытая** форма записывается через двоеточие и ключевое слово public

```
class A {};
```

```
class B : public A {}; // B is also A
```

- Это отношение открытого наследования позволяет нам переписать отношения более явно

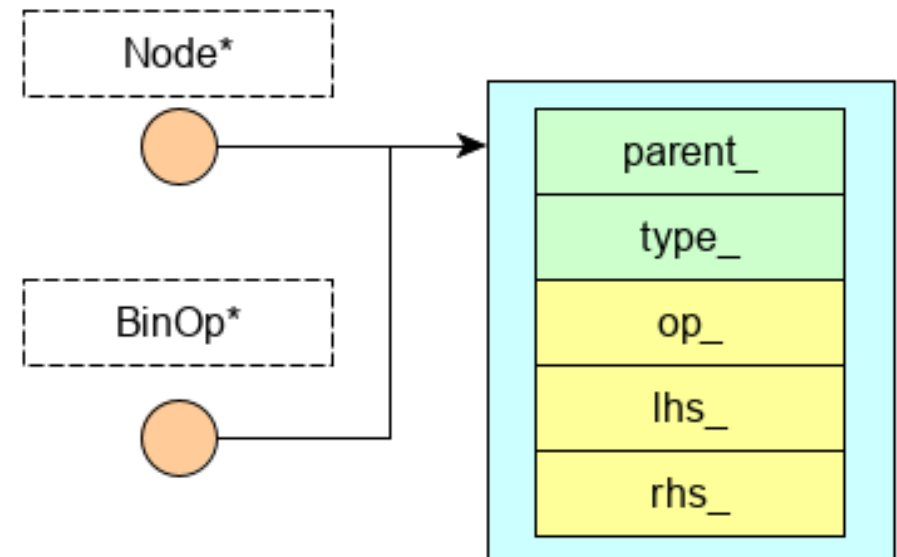
# Открытое наследование

- Мы сэкономили сколько-то данных

```
struct Node {  
    Node *parent_  
    Node_t type_  
};
```

- Но главное мы получили куда лучшую запись

```
struct BinOp : public Node {  
    BinOp_t op_  
    Node *lhs_, *rhs_  
};
```



# Открытое наследование

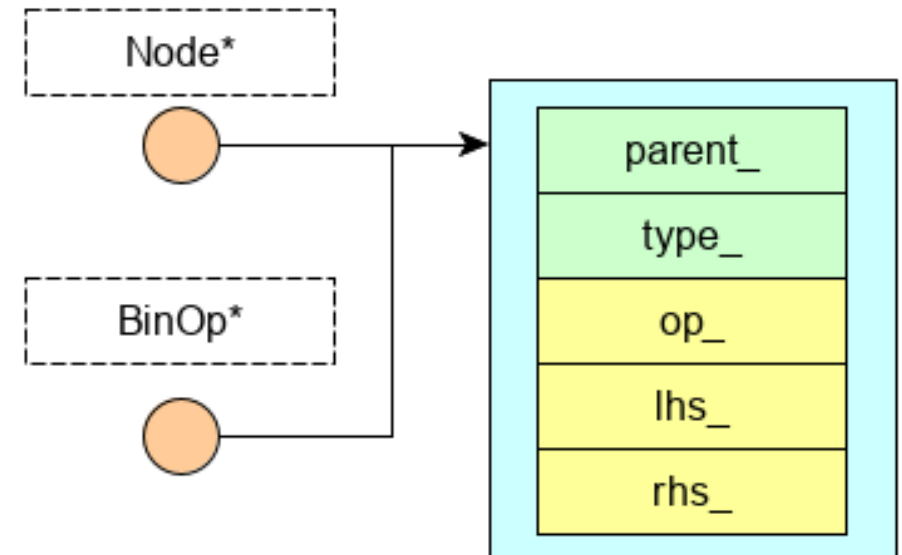
- Теперь функция-конструктор станет и впрямь конструктором

```
struct Node {  
    Node *parent_  
    Node_t type_  
};  
  
struct BinOp : public Node {  
    BinOp_t op_  
    Node *lhs_ = nullptr, *rhs_ = nullptr;  
  
    BinOp(Node *parent, BinOp_t opcode) :  
        Node{parent, Node_t::BINOP}, op_(opcode) {}  
};
```

# Открытое наследование

- Поскольку объект производного класса **является** объектом базового класса, указатели и ссылки приводятся неявным приведением
- Обратно можно привести через `static_cast`

```
struct Node;  
struct BinOp : public Node;  
  
void foo(const Node &pn);  
  
BinOp *b = new BinOp(p, op);  
foo(*b); // ok  
Node *pn = b; // ok  
b = static_cast<BinOp*>(pn); // ok
```



# Обсуждение: квадрат и прямоугольник

- У открытого наследования есть два несвязанных смысла:
  - В расширяет A
  - В является частным случаем A

```
struct Square {  
    double x; // x*x square  
    void double_square(Square &s) { x *= sqrt(2.0); }  
};
```

```
struct Rectangle: public Square {  
    double y; // x*y rectangle  
};
```

```
Rectangle r{2, 3}; r.double_square(); // ???
```

# Обсуждение: квадрат и прямоугольник

- У открытого наследования есть два несвязанных смысла:
  - В расширяет A
  - В является частным случаем A

```
struct Rectangle {  
    double x, y; // x*y rectangle  
    void double_square() { s.x *= 2.0; }  
};
```

```
struct Square: public Rectangle {  
    // в нашем квадрате кажется есть лишнее поле  
};
```

```
Square s{2}; s.double_square(); // всё стало хуже
```

# Принцип подстановки Лисков

- Типы `Base` и `Derived` связаны отношениями is-a (`Derived` является `Base`) если **любой истинный предикат\*** относительно `Base` остаётся истинным при подстановке `Derived`
- Именно этот принцип даёт нам возможность завести в языке неявное приведение из `Derived` в `Base`
- Для C++ этот принцип обычно выполняется с точностью до декорирования
- При правильном проектировании, вы всегда можете подставить `Derived*` вместо `Base*` и `Derived&` вместо `Base&`
- Подстановка значений в C++ сопряжена с некоторыми проблемами

# Проблема срезки: первое приближение

```
struct A {  
    int a_;  
    A(int a) : a_(a) {}  
};  
  
struct B : public A {  
    int b_;  
    B(int b) : A(b / 2), b_(b) {}  
};  
  
B b1(10);  
B b2(8);  
A& a_ref = b2;  
a_ref = b1;    // b2 == ???
```





# Обсуждение

- Базовая срезка возникает из-за того, что присваивание не полиморфно

```
struct A {  
    int a_;  
    A(int a) : a_(a) {}  
    A& operator=(const A& rhs) { a_ = rhs.a_; }  
};
```

`a_ref = b1; // a_ref.operator=(b1);` b1 приводится к `const A&`

- Было бы здорово если бы функция во время выполнения вела себя по разному в зависимости от **настоящего типа** своего первого аргумента
- Мы поговорим о полиморфизме, но сначала домашнее задание

# HWP: ParaCL FE + симулятор

- Разработайте фронтенд и симулятор языка ParaCL (далее – парасил) в объёме арифметика + if + while
- Симулируемая программа должна считывать со стандартного ввода всё что считывается и печатать на стандартный вывод всё что нужно распечатать
- Скрафтить хорошие тесты – важная часть задачи
- Язык парасил чуть сложнее чем приведено на этих слайдах. По мере продвижения вглубь реализации парасила будут открываться нюансы синтаксиса парасила
- Эта домашняя работа рекомендована для группового выполнения, поскольку среди высоких уровней будут и задачи на бэкенд и оптимизации

- Наследование

- Полиморфизм

- Множественное наследование

- RTTI

# Общий интерфейс

- Мы можем спроектировать классы `Triangle` и `Polygon` так, чтобы они имели общий метод `square()`, вычисляющий их площадь
- Можем ли мы сохранить массив из неважно каких объектов лишь бы они имели этот метод?
- Ответ да: для этого мы должны сделать для них общий интерфейс от которого они оба наследуют

```
struct ISquare { void square(); };  
struct Triangle : public ISquare; // реализует square()  
struct Polygon : public ISquare; // реализует square()  
  
std::vector<ISquare*> v; // хранит и Triangle* и Polygon*
```

# Общий интерфейс

- Мы можем спроектировать классы `Triangle` и `Polygon` так, чтобы они имели общий метод `square()`, вычисляющий их площадь
- Можем ли мы сохранить массив из неважно каких объектов лишь бы они имели этот метод?
- Ответ да: для этого мы должны сделать для них общий интерфейс от которого они оба наследуют

```
struct ISquare {  
    void square();  
};
```

- Проблемы возникают с тем как здесь **реализовать** этот метод в `ISquare`

# Первая попытка: указатель на метод

```
class ISquare {  
    sometype *sqptr_;  
public:  
    ISquare(sometype *sqptr): sqptr_(sqptr) {}  
    double square() const { return sqptr_->square(); }  
};  
  
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {  
    Point<T> x, y, z;  
    Triangle() : ISquare(this) {}  
    double square() const; // вычисление площади треугольника  
}
```

- Покритикуйте этот способ. Начните с того чем может являться *sometype*

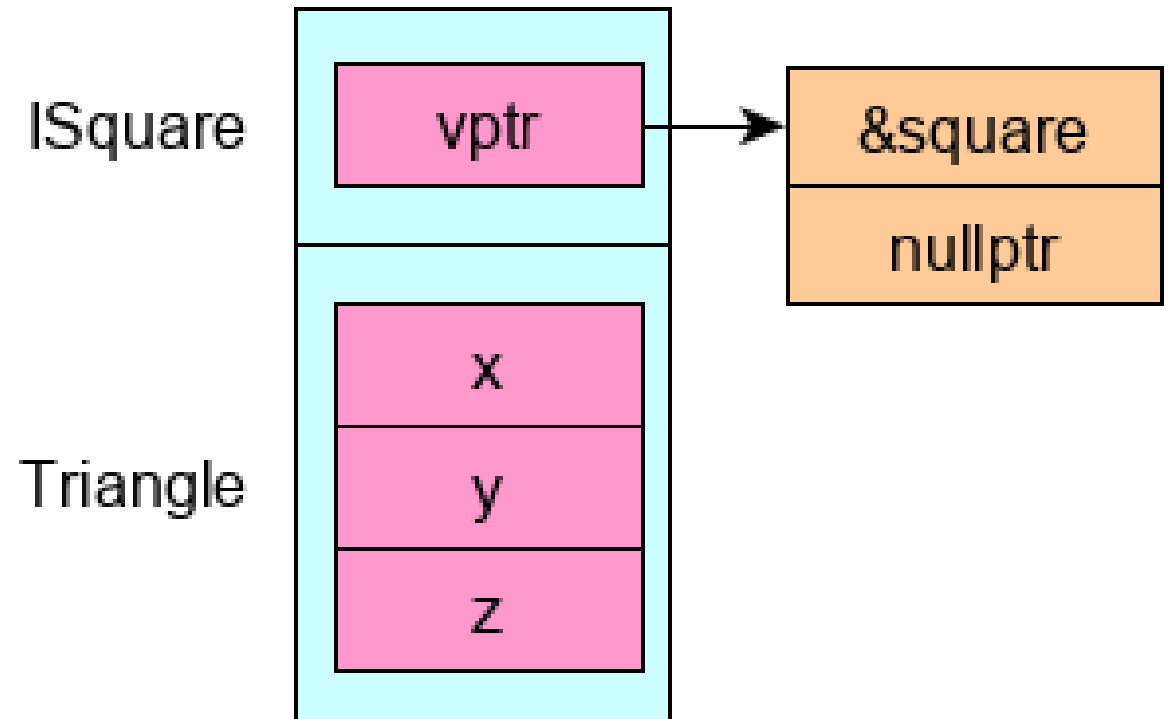
# Языковая поддержка: virtual

```
struct ISquare {  
    virtual double square() const;  
};  
  
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {  
    Point<T> x, y, z;  
    double square() const;  
}
```

- Это всё ещё **очень плохой код (здесь три ошибки в семи строчках)**, мы скоро его улучшим
- Но он иллюстрирует концепцию. Простое совпадение имени означает **переопределение (overriding)** виртуальной функции

# Таблица виртуальных функций

- При создании класса с хотя бы одним виртуальным методом в него добавляется vptr
- Конструктор базового класса динамически выделяет память для таблицы виртуальных функций
- Конструктор каждого потомка производит инициализацию её своими методами. В итоге там всегда оказываются нужные указатели





# Порядок конструирования

- При наследовании он имеет ключевое значение

```
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {  
    Point<T> x, y, z;  
    double square() const;  
    Triangle() : ISquare(), x{}, y{}, z{} {}  
}
```

- Сначала конструируется подобъект базового класса, который невидимо конструирует себе таблицу виртуальных функций
- Потом конструктор подобъекта производного класса невидимо заполняет её адресами своих методов

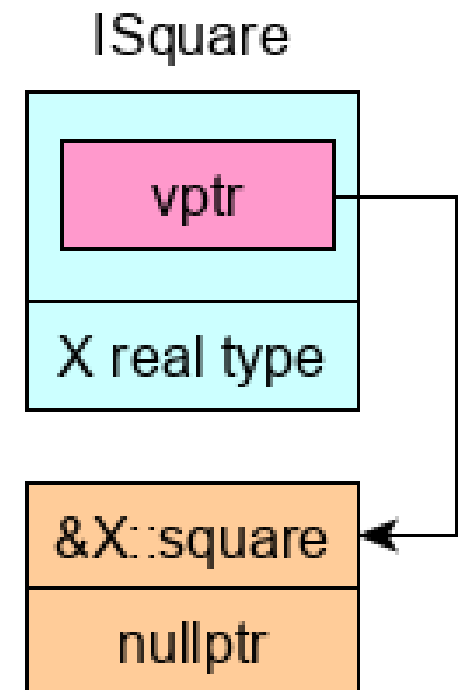
# Статический и динамический тип

- Рассмотрим функцию

```
double sum_square(const ISquare &lhs,  
                  const ISquare &rhs) {  
    return lhs.square() + rhs.square();  
}
```

```
Triangle t; Polygon p;  
sum_square(t, p);
```

- Статическим типом** для lhs и rhs является известный на этапе компиляции тип const ISquare&
- При этом в конкретном вызове у них могут быть разные **динамические типы**



# Языковая поддержка: virtual

```
struct ISquare {  
    virtual double square() const;  
};  
  
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {  
    Point<T> x, y, z;  
    double square() const;  
}
```

- Это всё ещё **очень плохой код**, мы скоро его улучшим
- Но он иллюстрирует концепцию. Простое совпадение имени означает **переопределение (overriding)** виртуальной функции
- Увы, имена могут быть ещё и **перегружены (overloaded)**

# Проблемы с overloading

- Здесь допущена обычная человеческая ошибка с типами int vs long

```
struct Matrix {  
    virtual void pow(int x); // возведение в степень любой матрицы  
};
```

```
struct SparseMatrix : Matrix{  
    void pow(long x); // возведение в степень разреженной матрицы  
                        // крайне эффективный алгоритм  
};
```

```
Matrix *m = new SparseMatrix;
```

```
m->pow(3); // увы, вызовется Matrix::pow
```

# Обсуждение: overload vs override

- Переопределение функции (overriding) это замещение в классе наследнике виртуальной функции на функцию наследника
- Перегрузка функции (overloading) это введение того же имени с другими типами аргументов

```
struct Matrix {  
    virtual void pow(int x);  
};
```

```
struct SparseMatrix : Matrix{  
    void pow(int x) override; // никогда не overload
```

- Аннотация `override` сообщает, что мы имели в виду переопределение

# Языковая поддержка: override

```
struct ISquare {  
    virtual double square() const;  
};  
  
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {  
    Point<T> x, y, z;  
    double square() override const;  
}
```

- Это всё ещё **очень плохой код**, мы скоро его улучшим
- Следующая проблема это как нам написать тело самой общей функции? Тела наследников понятны. Но что должно быть в самой `ISquare::square`? Может быть аборт?

# Языковая поддержка: pure virtual

```
struct ISquare {  
    virtual double square() const = 0;  
};  
  
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {  
    Point<T> x, y, z;  
    double square() override const;  
}
```

- Это всё ещё **очень плохой код**, мы скоро его улучшим
- Проблема решается чисто виртуальными методами которые не требуют определения и только делегируют наследникам
- Объект класса с чисто виртуальными методами не может быть создан

# Внезапная утечка памяти

```
struct ISquare {  
    virtual double square() const = 0;  
};  
  
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {  
    Point<T> x, y, z;  
    double square() override const;  
}
```

- Это всё ещё **очень плохой код**, мы скоро его улучшим
- Следующая проблема: удаление по указателю на базовый класс

```
ISquare *sq = new Triangle<int>; delete sq; // утечка
```



# Обсуждение

- Мы хотим, чтобы удаление по указателю на базовый класс вызывало правильный деструктор производного класса
- Это означает, что нам нужен виртуальный деструктор

```
struct ISquare {  
    virtual double square() const = 0;  
    virtual ~ISquare() {}  
};
```

```
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {}
```

```
ISquare *sq = new Triangle<int>;  
delete sq; // Ok, вызван Triangle::~~Triangle()
```

# Интерфейсные классы

- Класс в котором все методы чисто виртуальные служит своего рода общим интерфейсом

```
struct ISquare {  
    virtual double square() const = 0;  
    virtual ~ISquare() {}  
};
```

- Такой класс называется абстрактным базовым классом
- К сожалению виртуальный конструктор (в том числе копирующий) невозможен
- Тогда непонятно как нам скопировать по базовому классу

# Виртуальное копирование

- Обычно используется виртуальный метод clone

```
struct ISquare {  
    // всё остальное  
    virtual ISquare *clone() const = 0;  
};
```

```
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {  
    std::array<Point<T>, 3> pts_;  
    Triangle *clone() const override  
    { return new Triangle{pts_}; }  
}
```

- Обратите внимание: override здесь законный поскольку Triangle<T>\* открыто наследует и значит является ISquare\*

# Срезка возвращается

- Из-за невозможности виртуальных конструкторов, срезка возможна при передаче по значению

```
void foo(A a) { std::cout << a << std::endl; }
```

```
B b(10); foo(b1); // на экране "5"
```

- Поэтому никогда не передавайте объекты базовых классов по значению
- Используйте указатель или ссылку

```
void foo(A& a) { std::cout << a << std::endl; }
```

```
B b(10); foo(b1); // на экране "5 10"
```

# Необходимость: virtual dtor

```
struct ISquare {  
    virtual double square() const = 0;  
    virtual ~ISquare() {}  
};  
  
template <typename T> struct Triangle : public ISquare {  
    Point<T> x, y, z;  
    double square() override const;  
}
```

- Вот это уже неплохо
- Но хотя этот код стал неплохим, концептуально у нас проблемы

# Обсуждение: как теперь жить?

- Допустим мы написали некий класс Foo
- Писать ли у него виртуальный деструктор?

# Языковая поддержка: final

- Допустим мы написали некий класс Foo
- Писать ли у него виртуальный деструктор?
- Если мы хотим чтобы от него наследовались то да писать
- Если не хотим и не хотим оверхеда на vtable, то можно объявить его final

```
struct Foo final {  
    // content  
};
```

- Теперь наследование будет ошибкой компиляции

# Пишем правильно: четыре способа

- Класс в C++ написан правильно если и только если любое из условий выполнено
  1. Класс содержит виртуальный деструктор
  2. Класс объявлен как `final`
  3. Класс является `stateless` и подвержен EBCO
  4. Класс не может быть уничтожен извне, но может быть уничтожен потомком
- Первые два варианта мы уже обсудили
- Давайте поговорим о третьем и четвёртом



# Empty Base Class Optimizations

- Оптимизации пустого базового класса (ЕВСО) применяются когда базовый класс хм... пустой

```
class A{};
```

```
class B : public A{};
```

```
A a; assert(sizeof(a) == 1);
```

```
B b; assert(sizeof(b) == 1);
```

- Заметьте, класс с хотя бы одним виртуальным методом точно не пустой
- Пока неясно зачем нам вообще такие ребята. Они сыграют позже, так как нужны для так называемых **МИКСИНОВ**

# ЕВСО и unique\_pointer

- Мы говорили что unique\_ptr выглядит как-то так

```
template <typename T, typename Deleter = default_delete<T>>
class unique_ptr {
    T *ptr_; Deleter del_;

public:
    unique_ptr(T *ptr = nullptr, Deleter del = Deleter()) :
        ptr_(ptr), del_(del) {}

    ~unique_ptr() { del_(ptr_); }
    // и так далее
```

- Но можем ли мы сэкономить, если Deleter это stateless class?

# ЕВСО и unique\_pointer

- Если делетер в unique\_pointer это класс, то

```
template <typename T, typename Deleter = default_delete<T>>
class unique_ptr : public Deleter {
    T *ptr_;
public:
    unique_ptr(T *ptr = nullptr, Deleter del = Deleter()) :
        Deleter(del), ptr_(ptr), del_(del) {}

    ~unique_ptr() { Deleter::operator()(ptr_); }
```

- Увы это невозможно если делетер функция (см. пример)
- Оставим в качестве тизера **как же** unique\_pointer отличает класс от функции

# Обсуждение

- Разумеется при использовании таких миксинов никто не будет стирать класс по указателю на его делетер

```
struct CDeleterTy {  
    void operator()(int *t) { delete[] t; }  
};
```

```
CDeleterTy *pDel =  
    new std::unique_ptr<int, CDeleterTy> { new int[SZ]() };
```

```
delete pDel; // к счастью это не скомпилируется
```

- Писать виртуальный деструктор в миксин не хочется. Потому что он резко станет statefull

# Языковая поддержка: protected

- Модификатор protected служит для защиты от всех, кроме наследников
- Он позволяет писать чисто-базовые классы

```
class PureBase {  
    // что угодно  
protected:  
    ~PureBase() {}  
};
```

- Теперь объект класса-наследника просто нельзя удалить по указателю на базовый класс и проблема снимается
- Если не удалять изнутри класса и тогда всё по прежнему

# Пишем правильно: два способа

- Класс в C++ написан правильно если и только если любое из условий выполнено
  1. Класс содержит виртуальный деструктор
  2. Класс объявлен как `final`
  3. Класс является `stateless` и подвержен EBCO
  4. Класс не может быть уничтожен извне, но может быть уничтожен потомком
- Первые два варианта мы уже обсудили
- Третий и четвёртый скорее культурно приемлимы, чем надежны
- Кроме того ключевое слово `final` помогает девиртуализации

# Обсуждение

- Как вы вообще считаете: как виртуальные функции влияют на производительность? А на стабильность?

# Обсуждение

- Как вы вообще считаете: как виртуальные функции влияют на производительность? А на стабильность?
- Сугубо мрачно. Виртуальная функция вызывается как минимум по указателю (в случае множественного наследования всё ещё хуже)
- Мало того, этот указатель должен быть правильно заполнен в конструкторе
- На практике это значит целый новый класс ошибок



# Обсуждение: PVC

- Распространённой ошибкой является вызов чисто виртуального метода

```
struct Base {  
    Base() { doIt(); } // PVC invocation  
    virtual void doIt() = 0;  
};
```

```
struct Derived : public Base { void doIt() override; };
```

```
int main() {  
    Derived d; // PVC appears  
}
```

- Заметьте, вызов чисто виртуальной функции это ошибка не только в ctor/dtor, но и в любой функции, которая из них вызывается

# Виртуальные функции в конструкторах

- Даже если они не приводят к PVC, они работают как неvirtуальные

```
struct Base {  
    Base() { doIt(); }  
    virtual void doIt();  
};  
  
struct Derived : public Base {  
    void doIt() override;  
};  
  
Derived d; // Base::doIt
```

- Поэтому многие вообще скептически относятся к вызовам функций в ctor/dtor

# Статическое и динамическое связывание

- Говорят, что виртуальные функции **связываются динамически** (так называется процесс разрешения адреса функции через vtbl во время выполнения)
- Обычные функции **связываются статически**
- Даже если физически они приходят из динамических библиотек или являются позиционно независимыми и адресуются через PLT, это неважно.
- **На уровне модели языка** они считаются связываемыми статически
- Увы, но многие другие вещи имеют статическое связывание, например аргументы по умолчанию

# Аргументы по умолчанию

- Как уже было сказано, они связываются статически, то есть **зависят только от статического типа**

```
struct Base {  
    virtual int foo(int a = 14) { return a; }  
};
```

```
struct Derived : public Base {  
    int foo(int a = 42) override { return a; }  
};
```

```
Base *pb = new Derived{};  
std::cout << pb->foo() << std::endl; // на экране 14
```

# Выход из положения: NVI

- Если хочется интерфейс с аргументами по умолчанию, его можно сделать не виртуальным, чтобы никто не смог их переопределить

```
struct BaseNVI {  
    int foo(int x = 14) { return foo_impl(x); }  
  
private:  
    virtual int foo_impl(int a) { return a; }  
};  
  
struct Derived : public Base {  
    int foo_impl(int a) override { return a; }  
};
```

- Закрывающаяся виртуальная функция **открыто переопределена**. Это нормально

# Два полиморфизма

- Полиморфной (по данному аргументу) называется функция, которая ведёт себя по разному в зависимости от **типа** этого аргумента
- **Полиморфизм** бывает **статический**, когда функция управляется известными на этапе компиляции типами и **динамический**, когда тип известен только на этапе выполнения
- Примеры
  - Множество перегрузки можно рассматривать как одну статически полиморфную функцию (по любому аргументу)
  - Шаблон функции это статически полиморфная функция (по любому аргументу)
  - Виртуальная функция это динамически полиморфная функция (по первому неявному аргументу this)

# Обсуждение: ограничения

- Давайте посмотрим насколько можно смешивать статический и динамический полиморфизм
- Два простых вопроса:
  1. Как вы думаете, может ли существовать шаблон виртуального метода?
  2. Как вы думаете можно ли перегружать виртуальные функции?

# Обсуждение: ограничения

- Давайте посмотрим насколько можно смешивать статический и динамический полиморфизм
- Два простых вопроса:
  1. Как вы думаете, может ли существовать шаблон виртуального метода?  
К счастью не может (какие последствия это вызвало бы для таблиц виртуальных функций?)
  2. Как вы думаете можно ли перегружать виртуальные функции?  
К сожалению можно и это вызывает крайне мрачные последствия из-за скрытия имён



# Перегрузка виртуальных функций

- Предположим, что мы умеем эффективно возводить разреженные матрицы в целые степени и хотим просто переиспользовать возведение в дробные

```
struct Matrix {  
    virtual void pow(double x); // обычный алгоритм  
    virtual void pow(int x); // эффективный алгоритм  
}  
  
struct SparseMatrix : public Matrix {  
    void pow(int x) override; // крайне эффективный алгоритм  
}  
  
SparseMatrix d;  
  
d.pow(1.5); // какой метод будет вызван?
```

# Соккрытие имён

- Увы, в коде ниже будет вызван `SparseMatrix::pow`

```
struct Matrix {  
    virtual void pow(double x); // Matrix::pow(int)  
    virtual void pow(int x);    // Matrix::pow(double)  
}  
  
struct SparseMatrix : public Matrix {  
    void pow(int x) override; // имя pow скрывает Matrix::pow  
}  
  
SparseMatrix d;  
d.pow(1.5); // SparseMatrix::pow(1);
```

# Введение имён в область видимости

- Для введения имён в область видимости, используем using

```
struct Matrix {  
    virtual void pow(double x); // Matrix::pow(int)  
    virtual void pow(int x);    // Matrix::pow(double)  
}  
  
struct SparseMatrix : public Matrix {  
    using Matrix::pow;  
    void pow(int x) override; // имя pow скрывает Matrix::pow  
}  
  
SparseMatrix d;  
  
d.pow(1.5); // Matrix::pow(1.5);
```

# Обсуждение: контроль доступа

- К этому времени мы знаем три модификатора доступа
  - `public` – доступно всем
  - `protected` – доступно только потомкам
  - `private` – доступно только самому себе
- Но мы также знаем, что `public` означает открытое наследование и вводит отношение is-a

```
class Derived : public Base { // Derived is a Base
```

- Можем ли мы представить себе иные отношения общее-частное?

# Разновидности наследования

- При любом наследовании `private` поля недоступны классам наследникам
- Остальные поля изменяют в наследниках уровень доступа в соответствии с типом наследования

	public inheritance	protected inheritance	private inheritance
public becomes:	public	protected	private
protected becomes:	protected	protected	private

- Приватное наследование эквивалентно композиции в закрытой части
- Говорят что оно моделирует отношение `part-of`
- Неявного приведения типа при этом не происходит

# Наследование по умолчанию

- Второе отличие class от struct: у class по умолчанию private, у struct public

```
struct S : public D {  
    public:  
        int n;  
};
```

```
class S : private D {  
    private:  
        int n;  
}
```

- Разумеется крайне хороший тон это писать явные модификаторы, **если их больше одного**

# Отношение part-of

- Закрытое наследование

```
class Whole : private Part {  
    // everything else  
};
```

- Композиция

```
class Whole{  
    // everything else  
private: Part p_  
};
```

- Ключевое отличие наследования это:
  - возможность переопределять виртуальные функции из базового класса
  - доступ к защищённым (protected) полям базового класса
  - возможность использовать using и вводить имена из базового класса в свой scope
- Композиция должна быть выбором по умолчанию

# EBCO и unique\_pointer: private inh

- Логично, что мы хотим private, на него EBCO тоже работает

```
template <typename T, typename Deleter = default_delete<T>>
class unique_ptr : private Deleter {
    T *ptr_;
public:
    unique_ptr(T *ptr = nullptr, Deleter del = Deleter()) :
        Deleter(del), ptr_(ptr), del_(del) {}

    ~unique_ptr() { Deleter::operator()(ptr_); }
```

- Теперь нет опасности приведения к базовому классу:

```
DeleterTy *pD = new unique_ptr<int, DeleterTy>{}; // FAIL
```



# Case study: MyArray

- Допустим у вас есть интерфейс `IBuffer`, использованный в `Array`

```
class Array {  
protected:  
    IBuffer *buf_;  
public:  
    explicit Array(IBuffer *buf) : buf_(buf) {}  
    // something interesting
```

- Вы реализовали ваш собственный превосходный класс `MyBuffer`, наследующий от `IBuffer`
- Как написать класс `MyArray`, наследующий от `Array` и использующий `MyBuffer`?

# Первая попытка: двойное включение

- Мы можем просто сохранить MyBuffer внутри

```
class MyArray : public Array {  
protected:  
    MyBuffer mbuf_;  
public:  
    explicit MyArray(int size) : mbuf_(size), Array(&mbuf_) {}  
    // something MORE interesting  
};
```

- Это не будет работать, так как буфер нельзя инициализировать раньше базового класса
- Но и переставить инициализаторы местами мы не можем

# Обсуждение

```
class MyArray : public Array {  
protected:  
    MyBuffer mbuf_;
```

- Чтобы здесь в порядке инициализации MyBuffer шёл раньше, чем Array, он должен быть включён в список базовых классов
- Но это означает, что нам нужно унаследоваться сразу от двух классов
- Разве это возможно?

- ❑ Наследование

- ❑ Полиморфизм

- Множественное наследование

- ❑ RTTI

# Множественное наследование

```
class MyArray : protected MyBuffer, public Array {  
public:  
    explicit MyArray(int size) : MyBuffer(size), Array(???) {}  
    // something MORE interesting  
};
```

- Синтаксис наследования: все базовые классы с модификаторами через запятую
- Здесь наследование защищённое потому что:
  - мы не хотим прятать защищённую часть MyBuffer и не можем сделать его приватным
  - мы не хотим показывать MyBuffer наружу и не можем сделать его публичным
- Но есть небольшая проблема: что написать вместо знаков вопроса?

# Решение: прокси-класс

```
struct ProxyBuf {  
    MyBuffer buf;  
    explicit ProxyBuf(int size): buf(size){}  
};  
  
class MyArray: protected ProxyBuf, public Array {  
public:  
    explicit MyArray(int size) : ProxyBuf(size),  
                                Array(&ProxyBuf::buf) {}  
  
    // something MORE interesting  
};
```

- Теперь всё срастается

# Обсуждение: сама идея сомнительна

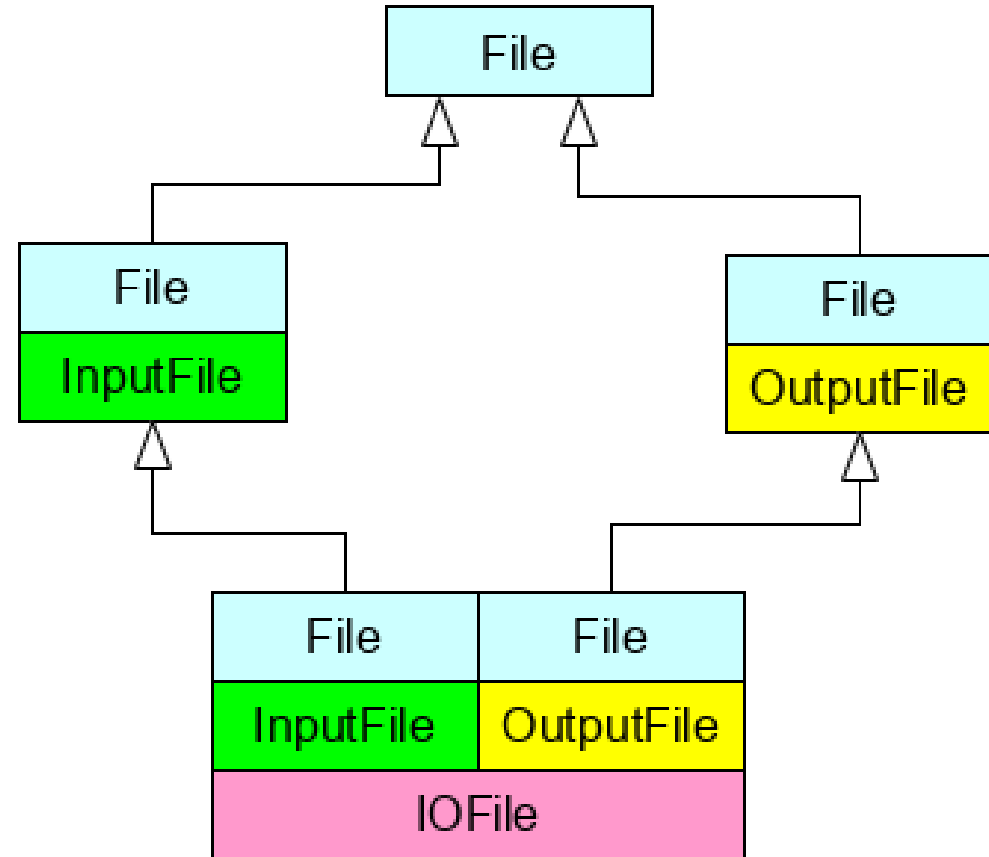
- Множественное наследование интерфейса не вызывает вопросов

```
class Man: public ITwoLegs, public INoFeather {  
public:  
    // методы для двуногих  
public:  
    // методы для лишённых перьев  
    // всё остальное  
};
```

- Но в довольно большом количестве языков запрещено множественное наследование реализации. И сделано это неспроста

# Ромбовидные схемы

```
struct File { int a; };  
struct InputFile :  
    public File { int b; };  
struct OutputFile :  
    public File { int c; };  
struct IOFile :  
    public InputFile,  
    public OutputFile {  
    int d;  
};
```





# Проблемы ромбовидных схем

- Поскольку в объект нижнего класса входят два верхних подобъекта, доступ к переменным неочевиден

```
IOFile f{11};  
int x = f.a; // ошибка  
int y = f.InputFile::a; // ок, но это боль
```

- Кроме того в принципе `f.InputFile::a` и `f.OutputFile::a` могут и разойтись в процессе работы
- В качестве решения хотелось бы иметь один экземпляр базового класса сколькими бы путями они ни пришёл в производный
- Такие базовые классы называются **виртуальными**

# Виртуальные базовые классы

- Виртуальное наследование это поддержка в языке

```
struct File { .... };  
struct InputFile : virtual public File { .... };  
struct OutputFile : virtual public File { .... };  
struct IOFile : public InputFile, public OutputFile { .... };
```

```
IOFile f{11};  
int x = f.a; // ok  
int y = f.InputFile::a; // ok, тоже работает
```

- Конечно тут сразу возникает масса вопросов....

# Виртуальные базовые классы

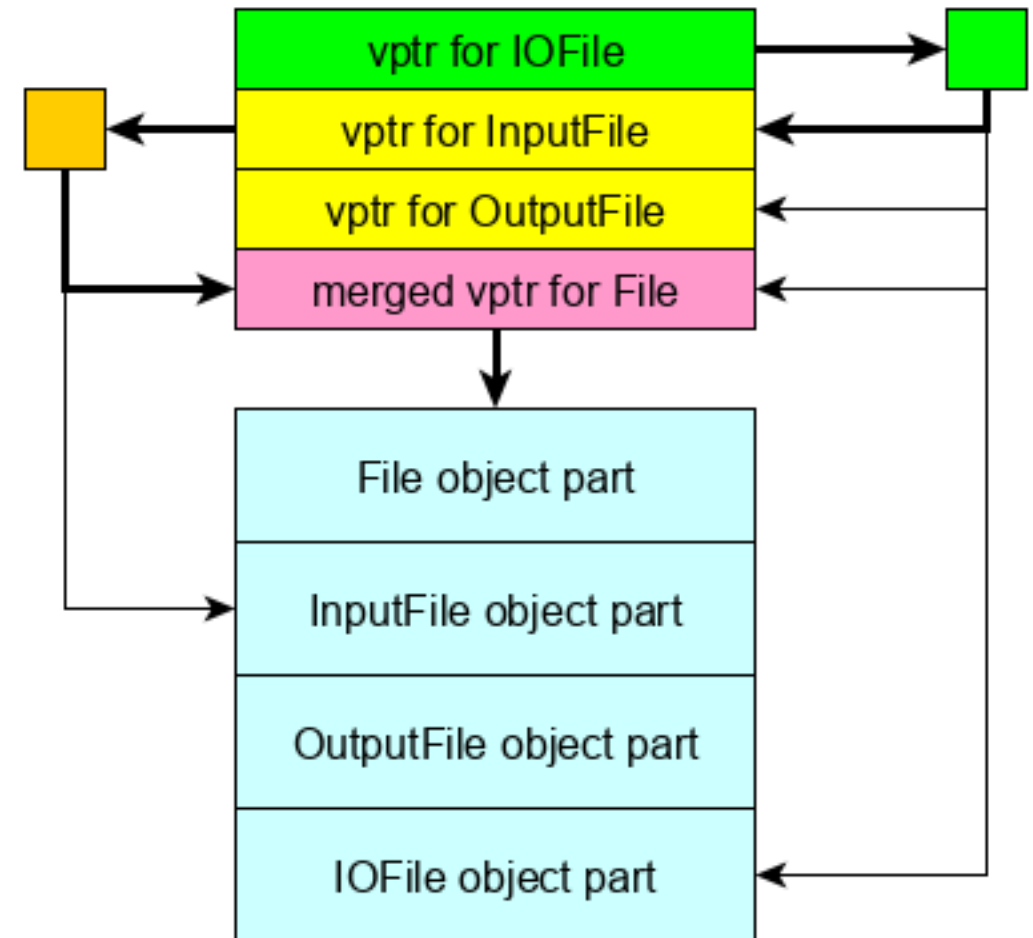
- Что если базовый класс виртуальный не по всем путям?
- Что если базовый класс виртуальный но в нижнем подобъекте всего один?
- В каком порядке и когда конструируются обычные и виртуальные подобъекты?

# Виртуальные базовые классы

- Что если базовый класс виртуальный не по всем путям?  
никаких проблем, вниз попадёт один со всех виртуальных путей и по одному с каждого не виртуального
- Что если базовый класс виртуальный но в нижнем подобъекте всего один?  
никаких проблем, можно хоть все базовые классы всегда делать виртуальными, будет работать как обычное наследование\*
- В каком порядке и когда конструируются обычные и виртуальные подобъекты?  
такое чувство что сначала должны конструироваться все виртуальные а потом все остальные

# Виртуальные базовые классы

- Вызов виртуальной функции при множественном наследовании должен пройти через дополнительный уровень диспетчеризации
- А при виртуальном наследовании через **ещё один дополнительный уровень** из-за того, что таблицы для виртуальных подобъектов должны быть отдельно смержены



# Списки инициализации

- Виртуальный базовый класс **обязан появиться** в списке инициализации самого нижнего подобъекта

```
struct InputFile : virtual public File {  
    InputFile() : File(smths1) {} // этот File() не вызовется для IOFile  
};
```

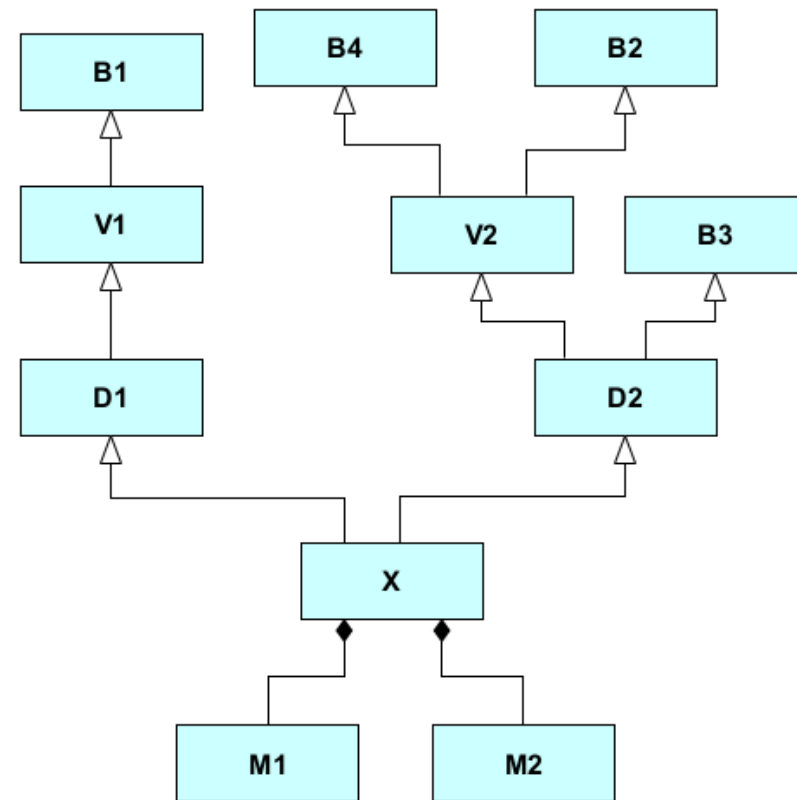
```
struct OutputFile : virtual public File {  
    OutputFile() : File(smths2) {} // этот File() не вызовется для IOFile  
};
```

```
struct IOFile : public InputFile, public OutputFile {  
    IOFile() : File(smths3), InputFile(), OutputFile() {}  
};
```

```
IOFile f; // вызовет File(smth3)
```

# Case study: сложная диаграмма

Порядок инициализации?



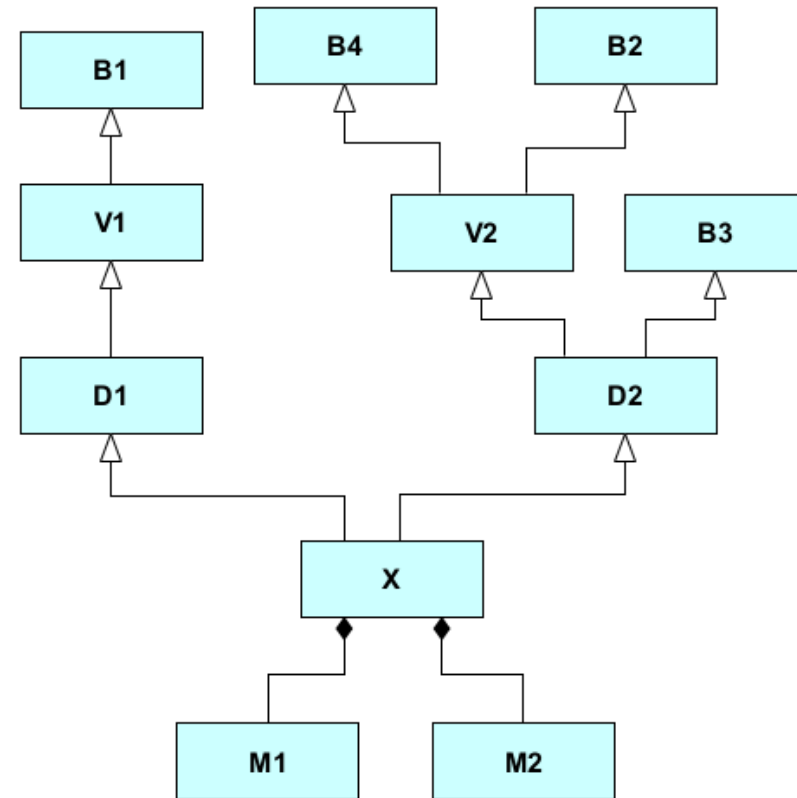
# Case study: сложная диаграмма

Порядок инициализации?

- V1: B1, V1
- V2: B4, B2, V2
- D1: D1
- D2: B3, D2
- X: M1, M2, X

Итого:

B1, V1, B4, B2, V2, D1, B3,  
D2, M1, M2, X





# Обсуждение

- Множественное наследование уже кажется мрачным?
- Это мы ещё не дошли до по-настоящему мрачных вещей
- Дело в том, что проблемы возможно не только с ромбовидными схемами

# Проблема преобразований

- Для того, чтобы при одиночном наследовании преобразовать вверх или вниз по указателю или ссылке достаточно static cast

```
struct Base {};
```

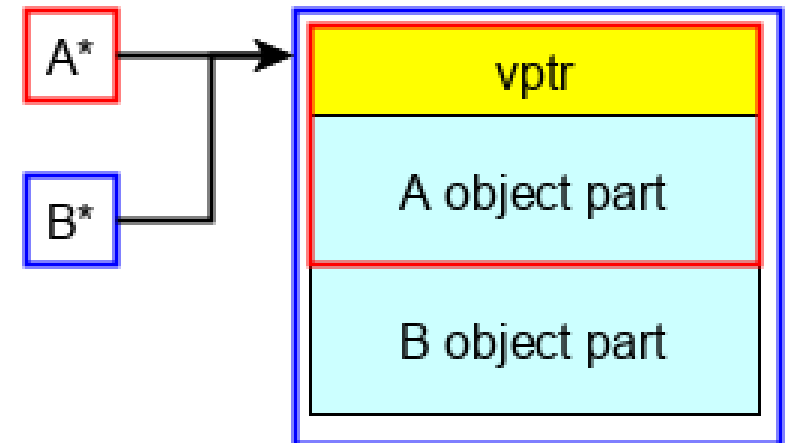
```
struct Derived : public Base {};
```

```
Derived *pd = new Derived{};
```

```
Base *pb = static_cast<Base*>(pd); // ok
```

```
pd = static_cast<Derived*>(pb); // ok
```

- Сработает ли такой подход при множественном наследовании?



# Проблема преобразований

- Как ни странно всё магическим образом прекрасно работает при касте вверх

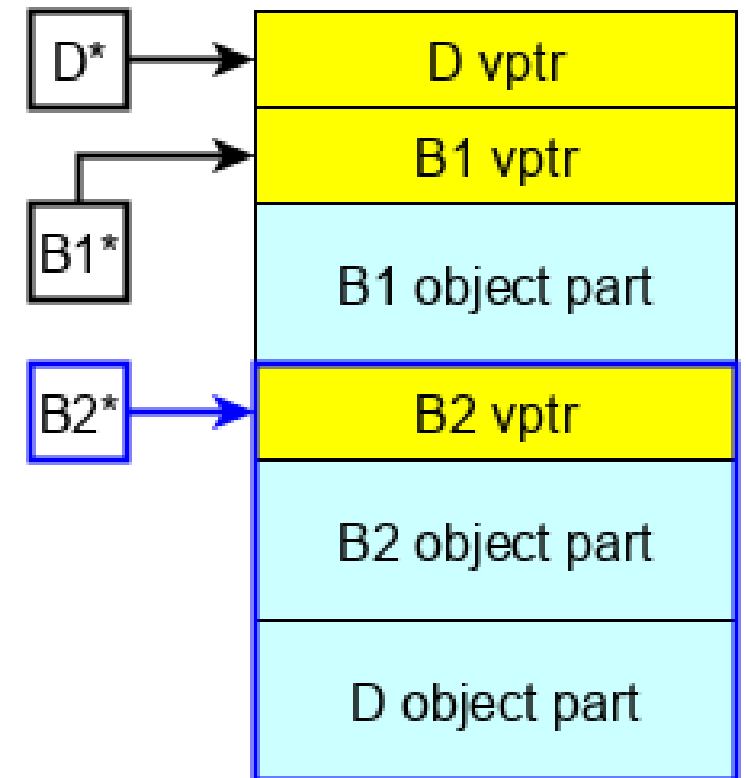
```
struct B1 {};  
struct B2 {};  
struct D : B1, B2 {};
```

```
D *pd = new D{};
```

```
B1 *pb1 = static_cast<B1*>(pd); // ok
```

```
B2 *pb2 = static_cast<B2*>(pd); // ok
```

- Мало того, всё магическим образом работает и вниз (см. пример)



# Обсуждение

- Такое чувство что при виртуальном наследовании из-за смерженных таблиц не должен работать каст вниз?

- ❑ Наследование

- ❑ Полиморфизм

- ❑ Множественное наследование

- RTTI

# Runtime Type Information

- Для разрешения насущных вопросов (например "какой у меня динамический тип") и свободного хождения вниз-вверх по иерархиям классов, программа на C++ должна во время исполнения поддерживать особые невидимые программисту структуры данных
- Это очень странное решение для C++ потому что оно противоречит идеологии языка
- В языке ровно два таких сомнительных механизма: RTTI и исключения
- Много раз делались попытки завести к ним какой-нибудь третий, но других ошибок с 1998 года комитет ни разу не делал
- И конечно основа RTTI это typeid

# Возможности typeid

- Оператор typeid возвращает объект `std::TypeInfo` который можно сравнивать и можно выводить на экран
- Этот объект представляет собой динамический или статический тип

```
OutputFile *pof = new IOFile{5};
```

```
assert(typeid(*pof) == typeid(IOFile)); // динамический тип
```

- typeid может брать type или expression, если он берёт expression то динамический тип выводится только если это lvalue expression объекта с хотя бы одной виртуальной функцией

```
assert(typeid(pof) != typeid(IOFile*)); // статический тип
```

# Возможности dynamic\_cast

- Самым распространённым (и самым накладным) механизмом RTTI является `dynamic_cast`. Он может приводить типы внутри иерархий

```
IOFile *piof = new IOFile{}; // File это виртуальная база
```

```
File *pf = static_cast<File *>(piof); // ok
```

```
InputFile *pif = dynamic_cast<InputFile *>(pf); // ok
```

```
OutputFile *pof = dynamic_cast<OutputFile *>(pf); // ok
```

```
pif = dynamic_cast<InputFile *>(pof); // ok!
```

- Обратите внимание, возможно приведение к сестринскому типу



# Ограничения

- `dynamic_cast` ходит по всем путям, в том числе виртуальным. Время его работы может превышать время работы `static_cast` **на порядки**
- К тому же затраты на `dynamic_cast` могут изменяться при изменении иерархий наследования
- При отсутствии таблиц виртуальных функций, `dynamic_cast` ведёт себя как `static_cast` и это наиболее безумное его использование
- `dynamic_cast` работает только для указателей и для ссылок
- Причём он работает для них по разному

# Поведение `dynamic_cast` при ошибке

- В случае, если `dynamic_cast` не может привести указатель, он возвращает нулевой указатель

```
OutputFile *pof = new OutputFile{13};  
InputFile *pif = dynamic_cast<InputFile *>(pof);  
assert(pif == nullptr);
```

- Но что он может сделать если он используется для ссылок?

```
OutputFile &rof = *pof;  
InputFile &rif = dynamic_cast<InputFile &>(rof);
```

- Ведь нет никакой "нулевой ссылки"

# Обсуждение

- На самом деле у нас накопилось уже несколько вопросов
- Что делать `dynamic_cast` если он работает для ссылок?
- Что возвращать `typeid` если он вызван для `nullptr`?
- Как вернуть код ошибки из перегруженного оператора сложения?
- Похоже в языке должен быть некий фундаментальный механизм, отвечающий за такие вещи. И этот механизм – **исключения**
- Но о них речь пойдёт позже

# Литература

- [CC11] ISO/IEC 14882 – "Information technology – Programming languages – C++", 2011
- [BS] Bjarne Stroustrup – The C++ Programming Language (4th Edition), 2013
- [LP] Stanley B. Lippman – Inside the C++ Object Model, 1996
- [GB] Grady Booch – Object-Oriented Analysis and Design with Applications, 2007
- [LB] Barbara Liskov – Keynote address - data abstraction and hierarchy, 1987
- [DB] Alfred Aho, Jeffrey Ullman – Compilers: Principles, Techniques, and Tools (2nd Edition), 2006
- [Aut] Jeffrey Ullman – Automata Theory online course, [lagunita.stanford.edu](http://lagunita.stanford.edu)
- [Comp] Alex Aiken – Compilers online course, [lagunita.stanford.edu](http://lagunita.stanford.edu)