Итератор

Синтатсис: data\_strucure <type>:: iterator name;

Итераторът е помощна структура данни, използвана за обхождане на линейни структури от STL (vector, map, list). Дефинира се като вида структура, нейния тип и ключовата дума iterator и се използва директно към обекти, съответстващи на дефиницията.

Пример:

vector<int> v;

vector<int>:: iterator it = v.begin();

while(it!=v.end())it++;

Функции, методи и оператори:

|  |  |
| --- | --- |
| \*iterator | Връща стойността на полето, сочено от итератора. |
| ++  -- | Оператори за преместване с една позиция напред/назад. |
| ==  != | Оператори за сравнение |
| = | Оператор за присвояване |
| advance(iterator, x) | Измества итератора с x позиции напред. |
| next(iterator, x) | Връща нов итератор, сочещ с x позиции напред. |
| prev(iterator, x) | Връща нов итератор, сочещ с x позиции назад. |