

Eine Einführung in modernes C++ mit CMake

Paul Nykiel

August 16, 2019

- 1 Einleitung
- 2 Ein erstes C++ Programm
- 3 CMake
- 4 Mehr C++
- 5 Design Pattern
- 6 OOP in C++
- 7 Noch mehr C++
- 8 STL
- 9 Tools
- 10 Abschluss
- 11 Praxis

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

Einleitung

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

Was ist C++

- ~~C with classes~~

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

Was ist C++

- ~~C with classes~~
- Standardisiert und offen

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

Was ist C++

- ~~C~~ with classes
- Standardisiert und offen
- Wird in quasi jeder Domäne genutzt

Was ist C++

- ~~C with classes~~
- Standardisiert und offen
- Wird in quasi jeder Domäne genutzt
- Ziele: Performanter und sicherer Code

C++ im Vergleich zu Java

- Undefiniertes Verhalten

C++ im Vergleich zu Java

- undefiniertes Verhalten
- keine automatische Speicherverwaltung

C++ im Vergleich zu Java

- undefiniertes Verhalten
- keine automatische Speicherverwaltung
- kleiner Sprachkern und kleine Standardlibrary

C++ im Vergleich zu Java

- undefiniertes Verhalten
- keine automatische Speicherverwaltung
- kleiner Sprachkern und kleine Standardlibrary
- Templates

C++ im Vergleich zu Java

- undefiniertes Verhalten
- keine automatische Speicherverwaltung
- kleiner Sprachkern und kleine Standardlibrary
- Templates
- Operatorenüberladung

C++ im Vergleich zu Java

- undefiniertes Verhalten
- keine automatische Speicherverwaltung
- kleiner Sprachkern und kleine Standardlibrary
- Templates
- Operatorenüberladung
- tendenziell weniger tiefe Vererbung

C++ im Vergleich zu Java

- undefiniertes Verhalten
- keine automatische Speicherverwaltung
- kleiner Sprachkern und kleine Standardlibrary
- Templates
- Operatorenüberladung
- tendenziell weniger tiefe Vererbung
- Mehrfachvererbung

C++ im Vergleich zu Java

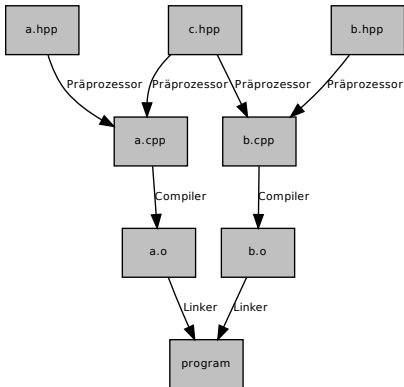
- undefiniertes Verhalten
- keine automatische Speicherverwaltung
- kleiner Sprachkern und kleine Standardlibrary
- Templates
- Operatorenüberladung
- tendenziell weniger tiefe Vererbung
- Mehrfachvererbung
- definierte Objektlebenszeit

Ein erstes C++ Programm

Beispiel: Hello World

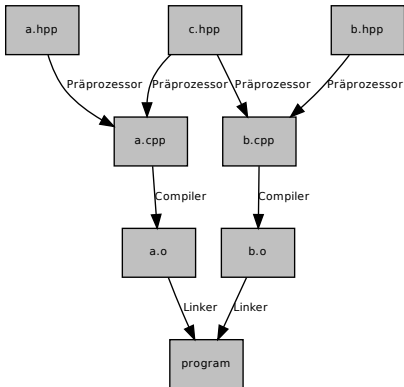
Vom Sourcecode zur ausführbaren Datei

- Präprozessor



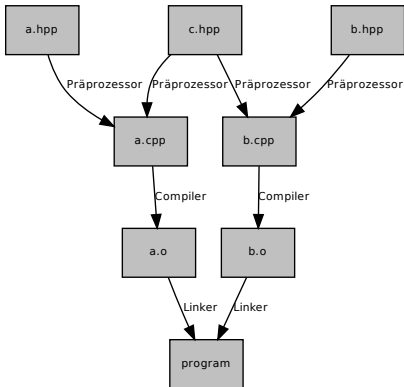
Vom Sourcecode zur ausführbaren Datei

- Präprozessor
- Compiler



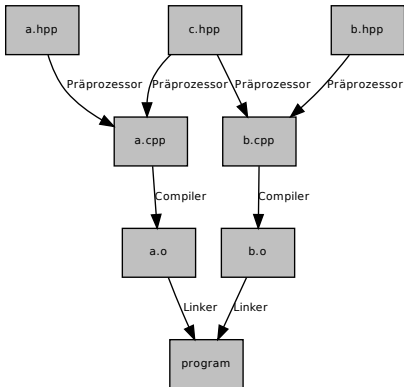
Vom Sourcecode zur ausführbaren Datei

- Präprozessor
- Compiler
- Linker



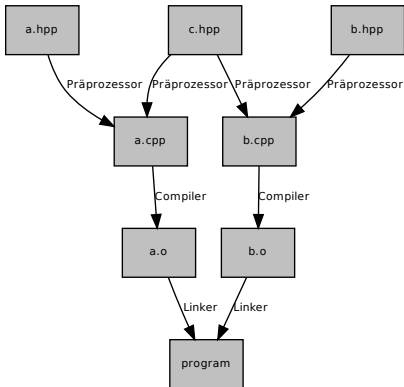
Vom Sourcecode zur ausführbaren Datei

- Präprozessor
- Compiler
- Linker
- `#includes` sichern Typkonsistenz



Vom Sourcecode zur ausführbaren Datei

- Präprozessor
- Compiler
- Linker
- `#includes` sichern Typkonsistenz
- Templates müssen im Header definiert werden



Beispiel: Eine zweite Übersetzungseinheit

CMake

Warum ein Buildsystem

- Nur geänderte Dateien neu kompilieren

Warum ein Buildsystem

- Nur geänderte Dateien neu kompilieren
- Einzelner Befehl an Compiler wird zu kompliziert

Warum ein Buildsystem

- Nur geänderte Dateien neu kompilieren
- Einzelner Befehl an Compiler wird zu kompliziert
- Portabilität

Wird durch Datei CMakeLists.txt konfiguriert:

```
cmake_minimum_required(VERSION 3.10)

set(CMAKE_CXX_STANDARD 17)
set(CMAKE_CXX_FLAGS "-Wall")
if (CMAKE_BUILD_TYPE STREQUAL "Release")
    set(CMAKE_CXX_FLAGS "${CMAKE_CXX_FLAGS} -O3")
endif ()

project(MyProject)
add_executable(${PROJECT_NAME} main.cpp mylib.cpp)
target_link_libraries(${PROJECT_NAME} pthread)
add_subdirectory(Tests)
```

Beispiel: CMake

Mehr C++

Speicherverwaltung

- `std::list<int> a = b;`
`std::list<int> c = f(a);`

Speicherverwaltung

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

- `std::list<int> a = b;`
`std::list<int> c = f(a);`
- Jegliche Zuweisung ist eine Kopie, auch für Funktionsargumente

Speicherverwaltung

- `std::list<int> a = b;`
`std::list<int> c = f(a);`
- Jegliche Zuweisung ist eine Kopie, auch für Funktionsargumente
- Einfach verständlich

Speicherverwaltung

- `std::list<int> a = b;`
`std::list<int> c = f(a);`
- Jegliche Zuweisung ist eine Kopie, auch für Funktionsargumente
- Einfach verständlich
- Für große Objekte unnötige Performanceeinbuße

- Pointer

Pointer

- Pointer
- Angst!

Pointer

Pointer

- Pointer
- Angst!
- Gefährlich!

Pointer

- Pointer
- Angst!
- Gefährlich!
- Böse!

Pointer

- Pointer
- Angst!
- Gefährlich!
- Böse!
- Nicht schlimm aber viel Fehlerpotential

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

- Pointer
- Angst!
- Gefährlich!
- Böse!
- Nicht schlimm aber viel Fehlerpotential
- `int b = 17; int *a = &b;`

- Pointer
- Angst!
- Gefährlich!
- Böse!
- Nicht schlimm aber viel Fehlerpotential
- `int b = 17; int *a = &b;`
- `int *c = new int();`

- Pointer
- Angst!
- Gefährlich!
- Böse!
- Nicht schlimm aber viel Fehlerpotential
- `int b = 17; int *a = &b;`
- `int *c = new int();`
- `delete c;`

Pointer

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

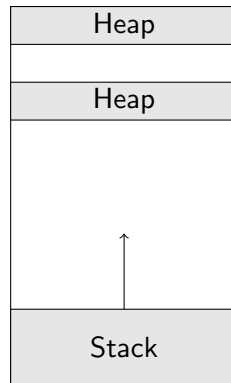
Abschluss

Praxis

- Pointer
- Angst!
- Gefährlich!
- Böse!
- Nicht schlimm aber viel Fehlerpotential
- `int b = 17; int *a = &b;`
- `int *c = new int();`
- `delete c;`
- Gehört nicht in die Anwendungslogik

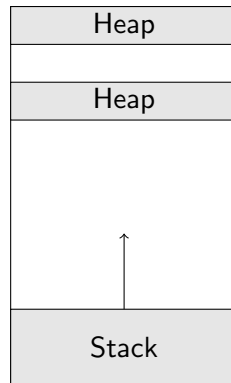
- Hauptspeicher (RAM) wird aus zwei Richtungen vergeben

Stack und Heap



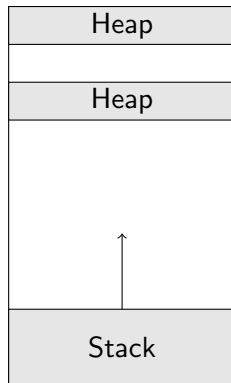
- Hauptspeicher (RAM) wird aus zwei Richtungen vergeben
- Stack wird für Funktion aufgebaut

Stack und Heap



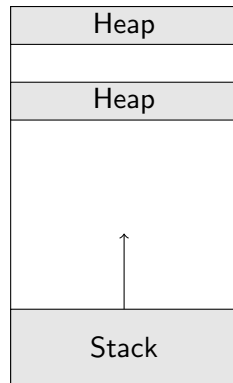
- Hauptspeicher (RAM) wird aus zwei Richtungen vergeben
- Stack wird für Funktion aufgebaut
- Heap für dynamischen Speicher

Stack und Heap



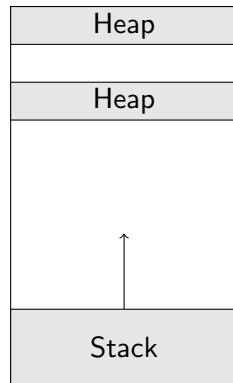
- Hauptspeicher (RAM) wird aus zwei Richtungen vergeben
- Stack wird für Funktion aufgebaut
- Heap für dynamischen Speicher
- Speicher auf dem Heap muss händisch reserviert und freigegeben werden

Stack und Heap



- Hauptspeicher (RAM) wird aus zwei Richtungen vergeben
- Stack wird für Funktion aufgebaut
- Heap für dynamischen Speicher
- Speicher auf dem Heap muss händisch reserviert und freigegeben werden
- Bei mehr als einem Owner Verwaltung kompliziert

Stack und Heap



Beispiel Pointer

```
int main() {  
    int a = 0; // Liegt auf dem Stack  
    int *aPtr = &a; // Zeigt auf den Stack  
  
    int *bPtr = new int(); // Liegt auf dem Heap  
    delete bPtr; // Speicher muss freigegeben werden  
}
```

Smart-Pointer

- Standardlibrary kann Verwaltung übernehmen

Smart-Pointer

- Standardlibrary kann Verwaltung übernehmen
- `unique_ptr`

Smart-Pointer

- Standardlibrary kann Verwaltung übernehmen
- `unique_ptr`
- Genau ein Owner

Smart-Pointer

Einleitung

Ein erstes C++ Programm

CMake

Mehr C++

Design Pattern

OOP in C++

Noch mehr C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

- Standardlibrary kann Verwaltung übernehmen
- `unique_ptr`
- Genau ein Owner
- `std::unique_ptr<int> a = std::make_unique<int>(17);`

Smart-Pointer

Einleitung

Ein erstes C++ Programm

CMake

Mehr C++

Design Pattern

OOP in C++

Noch mehr C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

- Standardlibrary kann Verwaltung übernehmen
- `unique_ptr`
- Genau ein Owner
- `std::unique_ptr<int> a = std::make_unique<int>(17);`
- `shared_ptr`

Smart-Pointer

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

- Standardlibrary kann Verwaltung übernehmen
- `unique_ptr`
- Genau ein Owner
- `std::unique_ptr<int> a = std::make_unique<int>(17);`
- `shared_ptr`
- Quasi immer nutzbar
- `std::shared_ptr<int> a = std::make_shared<int>(17);`

- Sprachfeature kein Library-Feature

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

- Sprachfeature kein Library-Feature
- Können nicht null sein

- Sprachfeature kein Library-Feature
- Können nicht null sein
- Können aber ungültig werden

Referenzen

- Sprachfeature kein Library-Feature
- Können nicht null sein
- Können aber ungültig werden
- `int b = 17; int &a = b;`

Zusammenfassung Pointer

- Raw-Pointer: Sollten quasi nie verwendet werden

Zusammenfassung Pointer

- Raw-Pointer: Sollten quasi nie verwendet werden
- Unique-Pointer: Oftmals ersatz für Raw-Pointer

Zusammenfassung Pointer

- Raw-Pointer: Sollten quasi nie verwendet werden
- Unique-Pointer: Oftmals ersatz für Raw-Pointer
- Shared-Pointer: Sichere Pointer für beliebig viele Owner

Zusammenfassung Pointer

- Raw-Pointer: Sollten quasi nie verwendet werden
- Unique-Pointer: Oftmals ersatz für Raw-Pointer
- Shared-Pointer: Sichere Pointer für beliebig viele Owner
- Referenzen: Oftmals um Kopien zu vermeiden

Beispiel: Pointer & Referenzen

Design Pattern

Const-Correctness

- Alles per Referenz: Super Effizient aber Fehlerquelle

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

Design
Pattern

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

Const-Correctness

- Alles per Referenz: Super Effizient aber Fehlerquelle
- Const-Referenzen

Const-Correctness

- Alles per Referenz: Super Effizient aber Fehlerquelle
- Const-Referenzen
- `const int &a = b;`

Const-Correctness

- Alles per Referenz: Super Effizient aber Fehlerquelle
- Const-Referenzen
- `const int &a = b;`
- Const-Memberfunktionen

Const-Correctness

- Alles per Referenz: Super Effizient aber Fehlerquelle
- Const-Referenzen
- `const int &a = b;`
- Const-Memberfunktionen
- `int getX() const {...`

Const-Correctness

- Alles per Referenz: Super Effizient aber Fehlerquelle
- Const-Referenzen
- `const int &a = b;`
- Const-Memberfunktionen
- `int getX() const {...`
- `mutable`

Beispiel: Const-Correctness

- Resource acquisition is initialization

Einleitung

Ein erstes
C++
Programm

CMake

Mehr C++

**Design
Pattern**

OOP in C++

Noch mehr
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

- Resource acquisition is initialization
- Objekt akquiriert Ressourcen im Konstruktor und gibt sie im Destruktor frei

- Resource acquisition is initialization
- Objekt akquiriert Ressourcen im Konstruktor und gibt sie im Destruktor frei
- ```
void doStuff() {
 std::lock_guard<std::mutex> lockGuard{mutex};
 shared_resource = 17;
 shared_resource += functionThatCanThrow();
}
```

# OOP in C++

# Klassendeklaration

```
class A : public B {
 public:
 A(int c, int d);
 int getC() const;
 private:
 int d;
};
```

# Klassendefinition

```
A::A(int c, int d) : B{c}, d{d} {
 // More code
}

int A::getC() const {
 return this->c;
}
```

# Namespaces

```
namespace mynamespace {
 int calculate() { return 17; }
}

int main() {
 return mynamespace::calculate();
}
```

# Namespaces

```
namespace mynamespace {
 int calculate() { return 17; }
}

int main() {
 return mynamespace::calculate();
}
```

- Struktur



# Namespaces

```
namespace mynamespace {
 int calculate() { return 17; }
}

int main() {
 return mynamespace::calculate();
}
```

- Struktur
- Keinen Einfluss auf Sichtbarkeit

# Beispiel: HelloWorld OOP

# Noch mehr C++

# Casts und Null-Pointer

- `static_cast<T>(a)`

# Casts und Null-Pointer

- `static_cast<T>(a)`
- `dynamic_cast<T>(a)`

# Casts und Null-Pointer

- `static_cast<T>(a)`
- `dynamic_cast<T>(a)`
- 0, NULL und `nullptr`

# Casts und Null-Pointer

- `static_cast`<T>(a)
- `dynamic_cast`<T>(a)
- 0, NULL und `nullptr`
- Trailing `return`-type

*// Normale Syntax*

```
std::vector<std::set<double>> a(double b) {
```

*// Trailing return-type*

```
auto a(double b) -> std::vector<std::set<double>> {
```

# Type-Deduction

```
float f = 0;
auto i = 0;
auto i2 = i;
auto i3 = static_cast<int>(f);
decltype(i3) i4 = 12;
```



# Kurzeinführung Templates als Generics

Eine  
Einführung in  
modernes  
C++ mit  
CMake  
  
Paul Nykiel

Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

```
template<typename T>
auto max(T i, T j) -> T {
 if (i > j) {
 return i;
 } else {
 return j;
 }
}

max<int>(1,2);
max(1,2);
```

Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

**STL**

Tools

Abschluss

Praxis

# STL

- Standard Template Library

Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

**STL**

Tools

Abschluss

Praxis

Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

**STL**

Tools

Abschluss

Praxis

- Standard Template Library
- Utility

- Standard Template Library
- Utility
- Container

- Standard Template Library
- Utility
- Container
- Algorithmen

- Standard Template Library
- Utility
- Container
- Algorithmen
- IO

- Standard Template Library
- Utility
- Container
- Algorithmen
- IO
- Concurrency



# Container

Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

|                                     | Auf Element zugreifen | Element einfügen                       |
|-------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------|
| <code>std::array&lt;T, N&gt;</code> | $\mathcal{O}(1)$      | X                                      |
| <code>std::vector&lt;T&gt;</code>   | $\mathcal{O}(1)$      | $\mathcal{O}(n)$                       |
| <code>std::deque&lt;T&gt;</code>    | $\mathcal{O}(1)$      | $\mathcal{O}(n)$ bzw. $\mathcal{O}(1)$ |
| <code>std::list&lt;T&gt;</code>     | $\mathcal{O}(n)$      | $\mathcal{O}(1)$                       |

```
std::vector<int> a = {1,2,17,42,1337};
int b = 0;

for (std::vector<int>::iterator it = a.begin();
 it != a.end(); ++it) {
 b += *it;
}
```

# for-each

```
std::vector<int> a = {1,2,17,42,1337};
int b = 0;

for (const auto &i : a) {
 b += i;
}
```

# Weitere Container und Aggregationstypen

- Assoziative-Container: `std::set<T>` und `std::map<K, V>`

Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

**STL**

Tools

Abschluss

Praxis

# Weitere Container und Aggregationstypen

- Assoziative-Container: `std::set<T>` und `std::map<K, V>`
- Sammlung verschiedener Objekte: `std::tuple<T...>` und `std::pair<T1, T2>`

# Weitere Container und Aggregationstypen

- Assoziative-Container: `std::set<T>` und `std::map<K, V>`
- Sammlung verschiedener Objekte: `std::tuple<T...>` und `std::pair<T1, T2>`
- Objekt das nicht vorhanden sein muss: `std::optional<T>`

# Tools

```
TEST(SqrtTest, Simple) {
 EXPECT_EQ(sqrt(4), 2);
}

TEST(SqrtTest, Negative) {
 EXPECT_THROW(sqrt(-1), std::runtime_error);
}
```



# Debugging und Fehlersuche

- Debugger

# Debugging und Fehlersuche

- Debugger
- Valgrind

# Debugging und Fehlersuche

- Debugger
- Valgrind
- LibAdressSanitizer (Asan)

# Debugging und Fehlersuche

- Debugger
- Valgrind
- LibAddressSanitizer (Asan)
- clang-tidy

# Abschluss

# Was fehlt?

- R-Value Referenzen, forward/universal Referenzen

# Was fehlt?

- R-Value Referenzen, forward/universal Referenzen
- Move

# Was fehlt?

- R-Value Referenzen, forward/universal Referenzen
- Move
- Destruktor und Copy / Move Konstruktor



# Was fehlt?

- R-Value Referenzen, forward/universal Referenzen
- Move
- Destruktor und Copy / Move Konstruktor
- Operatorenüberladung

# Was fehlt?

- R-Value Referenzen, forward/universal Referenzen
- Move
- Destruktor und Copy / Move Konstruktor
- Operatorenüberladung
- Friend Definition

# Was fehlt?

- R-Value Referenzen, forward/universal Referenzen
- Move
- Destruktor und Copy / Move Konstruktor
- Operatorenüberladung
- Friend Definition
- Meta-Programming

# Mehr Informationen

- `en.cppreference.com`

# Mehr Informationen

- [en.cppreference.com](http://en.cppreference.com)
- [github.com/isocpp/CppCoreGuidelines](https://github.com/isocpp/CppCoreGuidelines)

# Mehr Informationen

- [en.cppreference.com](http://en.cppreference.com)
- [github.com/isocpp/CppCoreGuidelines](https://github.com/isocpp/CppCoreGuidelines)
- [godbolt.org](http://godbolt.org)

# Mehr Informationen

- [en.cppreference.com](http://en.cppreference.com)
- [github.com/isocpp/CppCoreGuidelines](https://github.com/isocpp/CppCoreGuidelines)
- [godbolt.org](http://godbolt.org)
- [git.spatz.wtf/spatzenhirn/cppcmakeintro](https://git.spatz.wtf/spatzenhirn/cppcmakeintro)

# Mehr Informationen

Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

- [en.cppreference.com](http://en.cppreference.com)
- [github.com/isocpp/CppCoreGuidelines](https://github.com/isocpp/CppCoreGuidelines)
- [godbolt.org](http://godbolt.org)
- [git.spatz.wtf/spatzenhirn/cppcmakeintro](https://git.spatz.wtf/spatzenhirn/cppcmakeintro)
- Scott Meyers: Effective Modern C++



Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

STL

Tools

Abschluss

**Praxis**

# Praxis

# Praxis:

# Praxis: Huffman-Codierer

# Vorgehen

- Datei einlesen

# Vorgehen

- Datei einlesen
- Relative Häufigkeiten ( $\approx$  Wahrscheinlichkeiten) berechnen (Byteweise)

Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

# Vorgehen

- Datei einlesen
- Relative Häufigkeiten ( $\approx$  Wahrscheinlichkeiten) berechnen (Byteweise)
- Huffman-Baum konstruieren

Einleitung

Ein erstes  
C++  
Programm

CMake

Mehr C++

Design  
Pattern

OOP in C++

Noch mehr  
C++

STL

Tools

Abschluss

Praxis

- Datei einlesen
- Relative Häufigkeiten ( $\approx$  Wahrscheinlichkeiten) berechnen (Byteweise)
- Huffman-Baum konstruieren
  - Menge aller Symbole mit zugehörigen Wahrscheinlichkeiten

- Datei einlesen
- Relative Häufigkeiten ( $\approx$  Wahrscheinlichkeiten) berechnen (Byteweise)
- Huffman-Baum konstruieren
  - Menge aller Symbole mit zugehörigen Wahrscheinlichkeiten
  - Zwei Symbole geringster Wahrscheinlichkeit finden



- Datei einlesen
- Relative Häufigkeiten ( $\approx$  Wahrscheinlichkeiten) berechnen (Byteweise)
- Huffman-Baum konstruieren
  - Menge aller Symbole mit zugehörigen Wahrscheinlichkeiten
  - Zwei Symbole geringster Wahrscheinlichkeit finden
  - Symbole aus Menge Entfernen

- Datei einlesen
- Relative Häufigkeiten ( $\approx$  Wahrscheinlichkeiten) berechnen (Byteweise)
- Huffman-Baum konstruieren
  - Menge aller Symbole mit zugehörigen Wahrscheinlichkeiten
  - Zwei Symbole geringster Wahrscheinlichkeit finden
  - Symbole aus Menge Entfernen
  - Zu neuem Knoten kombinieren

- Datei einlesen
- Relative Häufigkeiten ( $\approx$  Wahrscheinlichkeiten) berechnen (Byteweise)
- Huffman-Baum konstruieren
  - Menge aller Symbole mit zugehörigen Wahrscheinlichkeiten
  - Zwei Symbole geringster Wahrscheinlichkeit finden
  - Symbole aus Menge Entfernen
  - Zu neuem Knoten kombinieren
  - Knoten zu Menge hinzufügen

- Datei einlesen
- Relative Häufigkeiten ( $\approx$  Wahrscheinlichkeiten) berechnen (Byteweise)
- Huffman-Baum konstruieren
  - Menge aller Symbole mit zugehörigen Wahrscheinlichkeiten
  - Zwei Symbole geringster Wahrscheinlichkeit finden
  - Symbole aus Menge Entfernen
  - Zu neuem Knoten kombinieren
  - Knoten zu Menge hinzufügen
- Abbildung ausgeben