

### 3.1-3.2 Понятие компилятора. Примеры компиляторов C++. Понятие ошибок компиляции (CE) с примерами. Понятия ошибок времени выполнения (RE) и неопределенного поведения (UB) с примерами. Почему не любую RE компилятор может предвидеть? Почему не любое UB приводит к RE?

#### Понятие компилятора

**Компилятор** – это программа, которая переводит текст, написанный на языке программирования, в набор машинных кодов.

- Компилируемые языки:

- \* Программа на компилируемом языке при помощи специальной программы компилятора преобразуется (компилируется) в набор инструкций для данного типа процессора (машинный код) и далее записывается в *исполняемый файл*, который может быть запущен на выполнение как отдельная программа. Другими словами, компилятор переводит программу с языка высокого уровня на низкоуровневый язык, понятный процессору сразу и целиком, создавая при этом отдельную программу

Примерами компилируемых языков являются Pascal, C, C++, Rust, Go.

- Интерпретируемые языки

- \* Если программа написана на интерпретируемом языке, то интерпретатор непосредственно выполняет (интерпретирует) ее текст без предварительного перевода. При этом программа остается на исходном языке и не может быть запущена без интерпретатора. Можно сказать, что процессор компьютера — это интерпретатор машинного кода. Кратко говоря, интерпретатор переводит на машинный язык прямо во время исполнения программы.

Примерами интерпретируемых языков являются PHP, Perl, Ruby, Python, JavaScript. К интерпретируемым языкам также можно отнести все скриптовые языки.

**Note:** Java и C, находятся между компилируемыми и интерпретируемыми. А именно, программа компилируется не в машинный язык, а в машинно-независимый код низкого уровня, байт-код.

#### Примеры компиляторов C++:

1. GNU Compiler Collection aka GCC
2. Clang
3. C++ Builder
4. Microsoft Visual C++

Запуск компилятора из командной строки: **g++ main.cpp** или **clang++ main.cpp**

Запуск исполняемого файла из командной строки: **./a.out**

## Compile time error aka CE

Ошибка времени компиляции возникает, когда код написан некорректно с точки зрения языка. Из такого кода не получается создать исполняемый файл. Примеры:

1. **Лексические:** ошибка в процессе разбиения на токены, т.е. компилятор увидел последовательность символов, которую не смог расшифровать.

- ✓ `(std) (::) (cout) (<<) (x) (;)` – пример корректного разбиения на токены
- × `24abracadabra;`

2. **Синтаксическая:** возникает, когда вы пишете инструкцию, недопустимую в соответствии с грамматикой языка (например служит речь Мастера Йоды)

- × `std::<int>vector x;`
- × `x + 5 +;`
- × нет точки с запятой `(;)`
- × несоответствие круглых или фигурных скобок

3. **Семантическая:** возникает, когда инструкция написана корректно, но компилятор ее выполнить не может (например: съешьте себя этим столом)

- × использование необъявленных переменных
- × вызов метода `size()` от переменной типа `int`
- × `x++ = a + b;`
- × вызов `foo(3);` хотя сигнатура такая: `void foo(int a, int b);`

## Runtime error aka RE

Программа компилируется корректно, но в ходе выполнения она делает что-то непотребное. RE невозможно отследить на этапе компиляции (компилятор может разве что кинуть предупреждение в месте потенциальной ошибки). Примеры:

- × Слишком большая глубина рекурсии – **stack overflow** ⇒ **segmentation fault**
- × Слишком далекий выход за границу массива – **segmentation fault**
- × Целочисленное деление на ноль (не всегда компилятор такое может предвидеть)
- × Исключение, которое никто не поймал – RE

**Замечание:** не всякое исключение есть RE, и не каждое RE есть исключение.

## Undefined behaviour aka UB

UB возникает при выполнении кода, результат исполнения которого не описан в стандарте. В случае UB компилятор волен сделать, всё что угодно, поэтому результат зависит от того, чем и с какими настройками код был скомпилирован (в теории компилятор может взорвать компьютер). UB может переродиться в CE, RE, или пройти незамеченным и нормально отработать. Примеры:

- × Повторное удаление одного объекта.

- × Битые ссылки — ситуация, когда используется ссылка на разрушенный (чаще всего из-за выхода из области видимости) объект. Использование такой ссылки является UB.

```

1 int& foo() {
2     int a = 4;
3     return a;
4 }
5
6 int main() {
7     int a = foo();
8     // can be anything, but more likely this will cause seg fault
9 }

```

- × `int x = 2 << 40;` – не определено, что будет происходить при переполнении знакового типа.
- × Чтение выделенной, но неинициализированной памяти. В теории, считается какой-то мусор, но технически, так как это UB, компилятор в праве поджечь ваш монитор.
- × Отсутствие `return` в конце функции, которая что-то возвращает. Шок, да? Это UB!
- × Недалекий выход за границы **C-style массива**.

**Замечание:** К сожалению, математически нельзя сделать все ошибки СЕ. За счёт UB в C++ мы выигрываем в эффективности.

## 3.3-3.4 Основные типы. Приоритет операций.

C++ является статически-типизированным языком, то есть на момент компиляции все типы должны быть известны. Основные типы, с которыми мы сталкивались:

<i>Тип</i>	<i>байт</i>	<i>Диапазон значений</i>
<b>логический тип данных</b>		
bool	1	[0; 2 <sup>8</sup> )
<b>целочисленные типы данных</b>		
short	2	[−2 <sup>15</sup> ; 2 <sup>15</sup> )
unsigned short	2	[0; 2 <sup>16</sup> )
int	4	[−2 <sup>31</sup> ; 2 <sup>31</sup> )
unsigned int	4	[0; 2 <sup>32</sup> )
long long	8	[−2 <sup>63</sup> ; 2 <sup>63</sup> )
unsigned long long	8	[0; 2 <sup>64</sup> )
<b>вещественные типы данных</b>		
float	4	[−2 <sup>31</sup> ; 2 <sup>31</sup> )
double	8	[−2 <sup>63</sup> ; 2 <sup>63</sup> )
long double	10	.....
<b>символьные типы данных</b>		
char	1	[−2 <sup>7</sup> ; 2 <sup>7</sup> )
unsigned char	1	[0; 2 <sup>8</sup> )

Так же используются **литеральные суффиксы:**

- **.u** для unsigned int
- **.ll** и **.ull** для long long и unsigned long long
- **.f** для float
- и прочее

**Integer promotion:** "меньший" тип приводится к "большему"

**Замечание:** Неявное преобразование к unsigned может вызывать проблемы, например:

```

1 int x = -1;
2 unsigned y = 0;
3 std::cout << x + y;    // very big number

```

**Note:** `size_t` беззнаковый целый тип данных, возвращаемый оператором `sizeof`, определен в заголовочном файле `<cstring>`

**Note:** Сложение char - это UB

## Выражения и операторы

В следующей таблице перечислены приоритет и ассоциативность операций C++. Операции перечислены сверху вниз в порядке убывания приоритета.

Приоритет	Оператор	Описание	Ассоциативность
1	::	Разрешение области видимости	слева направо
2	a++ a--	Суффиксный/постфиксный инкремент и декремент (возвращает копию старого объекта)	
	тип() тип{}	Функциональный оператор приведения типов	
	a()	Вызов функции	
	a[]	Индексация	
	. ->	Доступ к полю или методу класса (через объект класса / указатель на объект)	
3	++a --a	Префиксный инкремент и декремент (возвращает ссылку на уже измененный объект)	Справа налево
	+a -a	Унарные плюс и минус	
	! ~	Логическое НЕ и побитовое НЕ	
	(тип)	Приведение типов в стиле C	
	*a	Косвенное обращение (разыменование)	
	&a	Взятие адреса	
	sizeof	Размер в байтах <sup>[примечание 1]</sup>	
	co_await	Выражение await (C++20)	
	new new[]	Динамическое распределение памяти	
	delete delete[]	Динамическое освобождение памяти	
4	.* ->*	Указатель на элемент	Слева направо
5	a*b a/b a%b	Умножение, деление и остаток от деления	
6	a+b a-b	Сложение и вычитание	
7	<< >>	Побитовый сдвиг влево и сдвиг вправо	
8	<=>	Оператор трёхстороннего сравнения (начиная с C++20)	
9	< <=	Операторы сравнения < и ≤ соответственно	
	> >=	Операторы сравнения > и ≥ соответственно	
10	== !=	Операторы равенства = и ≠ соответственно	
11	&	Побитовое И	
12	^	Побитовый XOR (исключающее или)	
13		Побитовое ИЛИ (включающее или)	
14	&&	Логическое И	Справа налево
15		Логическое ИЛИ	
16	a?b:c	Тернарный условный оператор <sup>[примечание 2]</sup>	
	throw	Оператор throw	
	co_yield	Выражение yield (C++20)	
	=	Прямое присваивание (предоставляется по умолчанию для классов C++)	
	+= -=	Составное присваивание с сложением и вычитанием	
	*= /= %=	Составное присваивание с умножением, делением и остатком от деления	
	<<= >>=	Составное присваивание с побитовым сдвигом влево и сдвигом вправо	Слева направо
	&= ^=  =	Составное присваивание с побитовым И, XOR и ИЛИ	
17	,	Запятая (возвращает то, что справа)	Слева направо

При синтаксическом анализе выражения оператор, указанный в некоторой строке приведённой выше таблицы, будет более тесно связан со своими аргументами (как в случае применения скобок), чем любой оператор из строк, расположенных ниже, с более низким приоритетом. Например, выражения `std::cout<<a&b` и `*p++` будут разобраны как `(std::cout<<a)&b` и `*(p++)`, а не как `std::cout<<(a&b)` и `(*p)++`.

Операторы с одинаковым приоритетом связываются со своими аргументами в направлении их ассоциативности. Например, выражение `a = b = c` будет разобрано как `a = (b = c)`, а не `(a = b) = c`, так как ассоциативность присваивания справа налево, но `a + b - c` будет разобрано как `(a + b) - c`, а не `a + (b - c)`, так как ассоциативность сложения и вычитания слева направо.

**Идентификаторы** — любая последовательность латинских букв, цифр и знака “\_”, не начинающаяся с цифры. Они не могут совпадать с ключевыми словами (new, delete, class, int, if, true, etc)

**Литералы** — последовательность символов, интерпретируемая как константное значение какого-то типа (1, ‘a’, “abc”, 0.5, true, nullptr, etc)

**Операторы** — это, можно сказать, функции со специальными именами (=, +, <, [], ())

**Выражение** — некоторая синтаксически верная комбинация литералов и идентификаторов, соединенных операторами

## Использования оператора запятой

```
1  int x = 0;
2  int y = 2;
3  int z = (++x, ++y);
4  std::cout << z;  // it will be 3
5
6  // BUT!
7  int sum = add(x, y); // this is not a comma operator
8  int x=3, y=5; // this one also
```

## Использования тернарного оператора

Тернарный оператор выделяется из ряда других операторов в C++. Его называют “*conditional expression*”. Ну а так как это *expression*, выражение, то как у каждого выражения, у него должен быть **тип** и **value category**.

Типом тернарного оператора будет **наиболее общий тип** его двух последних операндов. (Например, у int и short общим типом будет int.) Т.е. наиболее общий тип это такой тип, к которому могут быть приведены оба операнда. Вполне могут быть ситуации, когда общего типа нет.

```
1  struct C{};
2  struct D{};
3  (true ? C() : D()); // this will cause CE
```

Так. С типом тернарного оператора мы немного разобрались. Осталось решить вопрос с value category. Тут действует следующее **правило**: если в тернарном операторе происходит преобразование типов к наиболее общему, то тернарный оператор — *rvalue*, иначе *lvalue*.

```
1  int i;
2  int j;
3  (true ? i : j) = 45;  // OK
4
5  short i;
6  int j;
7  (true ? i : j) = 45;  // CE
8  // Здесь происходит преобразование типов.
9  // Значит value category у выражения слева от знака "-" rvalue.
10 // A rvalue, как известно, нельзя присваивать.
11
12
13 int a = 1;
14 int b = 1;
15 int c = 1;
16 a = true ? ++b : ++c;
17 // a = 2, b = 2, c = 1
```

## Где нельзя использовать `if{...} else{...}`, но можно тернарный оператор?

Например, в списке инициализации конструктора и при инициализации ссылки в зависимости от условия. (Как известно, нельзя объявлять не инициализированную ссылку)

```
1 // 1-ый пример
2 struct S {
3     int i_;
4
5     // вот так НЕЛЬЗЯ, это СЕ
6     S() : if(some_condition) i_(1) else i_(0) {}
7
8     // а вот так можно :)
9     S() : i_(some_condition ? 1 : 0) {}
10 };
11
12
13
14 // 2-ой пример
15 int a = 3, b = 4;
16 int& i;
17
18 // вот так НЕЛЬЗЯ, это СЕ
19 if(some_condition) i = a;
20 else i = b;
21
22 // а вот так можно :)
23 int& i = (some_condition ? a : b);
```