

[Exercise Week 12](#)

GianAndrea Müller
<mailto:muellegi@student.ethz>

July 3, 2018

Exercise Week 12

GianAndrea Müller
<mailto:muellegi@student.ethz>

July 3, 2018

└ Time Schedule

Time Schedule

- 30' Vectors class
- 10' Dynamisch allozierter Speicherplatz
- 10' Dynamische Datentypen

Time Schedule

- 30' Vectors class
- 10' Dynamisch allozierter Speicherplatz
- 10' Dynamische Datentypen

└ Learning Objectives

Learning Objectives

- Verständnis: Klassen
- Kenntnis von Dynamischer Speicherverwaltung
- Kenntnis von Dynamischen Datenstrukturen

Learning Objectives

- Verständnis: Klassen
- Kenntnis von Dynamischer Speicherverwaltung
- Kenntnis von Dynamischen Datenstrukturen

└ Klassen: Motivation

Klassen: Motivation

Was

- Klassen: Kombination von Variablen und Funktionen
- Instanzen
- Objekte

Objektorientiertes Programmieren

Die Grundidee besteht darin, die Architektur einer Software an den Grundstrukturen desjenigen Bereichs der Wirklichkeit auszurichten, der die gegebene Anwendung betrifft.

Wieso

- Verkapselung
- Wiederverwendbarkeit

[Objektorientiertes Programmieren](#)

Klassen: Motivation

Was

- Klassen: Kombination von Variablen und Funktionen
- Instanzen
- Objekte

Objektorientiertes Programmieren

Die Grundidee besteht darin, die Architektur einer Software an den Grundstrukturen desjenigen Bereichs der Wirklichkeit auszurichten, der die gegebene Anwendung betrifft.

Wieso

- Verkapselung
- Wiederverwendbarkeit

[Objektorientiertes Programmieren](#)

└ Klassen: Grundlagen

Klassen: Grundlagen

Mitglieder

- **Mitgliedsfunktion:**
Funktion die in der Klasse angelegt wird.
- **Mitgliedsvariable:**
Variable die in der Klasse angelegt wird.

Mitglieder können nur über eine Instanz der Klasse aufgerufen werden.

```
1 //Definition der Klasse
2 class Vector {...};
3 Vector v1; //Deklaration einer Instanz
4 v1.memberVariable;
5 v1.memberFunction();
6 Vector* pv1 = &v1;
7 pv1->memberVariable;
```

- Zugriff auf Mitglieder ueber eine Instanz der Klasse funktioniert mit dem Punktoperator.
- Zugriff auf Mitglieder ueber einen Pointer auf eine Instanz funktioniert mit dem Pfeiloperator. Dieser ist gleichwertig mit `*(pointer).member`.

Klassen: Grundlagen

Mitglieder

- **Mitgliedsfunktion:**
Funktion die in der Klasse angelegt wird.
- **Mitgliedsvariable:**
Variable die in der Klasse angelegt wird.

Mitglieder können nur über eine Instanz der Klasse aufgerufen werden.

```
1 //Definition der Klasse
2 class Vector {...};
3 Vector v1; //Deklaration einer Instanz
4 v1.memberVariable;
5 v1.memberFunction();
6 Vector* pv1 = &v1;
7 pv1->memberVariable;
```

└ Klassen: Grundlagen

Klassen: Grundlagen

Verkapselung

- **Private Mitglieder:**
Nach dem Schlüsselwort `private` kommen alle Variablen die versteckt sein sollen.
 - **Öffentliche Mitglieder:**
Nach dem Schlüsselwort `public` kommen alle Variablen die öffentlich sein sollen.
- Nur öffentliche Mitglieder können über einen der beiden Zugriffoperatoren erreicht werden.

Mitgliedsfunktionen haben Zugriff auf private Mitgliedsvariablen.

Klassen: Grundlagen

Verkapselung

- **Private Mitglieder:**
Nach dem Schlüsselwort `private` kommen alle Variablen die versteckt sein sollen.
- **Öffentliche Mitglieder:**
Nach dem Schlüsselwort `public` kommen alle Variablen die öffentlich sein sollen.

Nur öffentliche Mitglieder können über einen der beiden Zugriffoperatoren erreicht werden.

Mitgliedsfunktionen haben Zugriff auf private Mitgliedsvariablen.

└ Klassen: Grundlagen

Klassen: Grundlagen

```
1 class Vector {  
2 private:  
3     double x;  
4     double y;  
5 };
```

[Codeboard](#)[Zusätzliches Beispiel](#)

Klassen: Grundlagen

```
1 class Vector {  
2 private:  
3     double x;  
4     double y;  
5 };
```

[Codeboard](#)[Zusätzliches Beispiel](#)

└ Klassen: Konstruktoren

Klassen: Konstruktoren

- Öffentliche Mitgliedsfunktion
- Wird automatisch beim Erstellen einer Instanz der Klasse aufgerufen!
- Wird eingesetzt um Mitgliedsvariablen zu initialisieren.

```

1 public:
2     Vector () {
3         x = 0;
4         y = 0;
5     }
6     Vector (double _x, double _y) : x(_x), y
      (_y) {}

```

Klassen: Konstruktoren

Konstruktor

- Öffentliche Mitgliedsfunktion
- Wird automatisch beim Erstellen einer Instanz der Klasse aufgerufen!
- Wird eingesetzt um Mitgliedsvariablen zu initialisieren.

- Der Konstruktor ist eine Funktion mit dem Namen der Klasse.
- Der default-Konstruktor, der keine Argumente uebernimmt wird aufgerufen, wenn eine Instanz der Klasse erzeugt wird und keine Argumente uebergeben werden.
- Der nicht-default-Konstruktor mit 2 Argumenten ist eine Ueberladung des default-Konstruktors.
- Die Initialisierungsliste wird benutzt um Mitgliedsvariablen zu initialisieren. Sie ist hier nicht strikt notwendig, wird aber gebraucht sobald eine Klasse konstante Mitgliedsvariablen hat, denn diese koennen nur so initialisiert werden.

```

1 public:
2     Vector () {
3         x = 0;
4         y = 0;
5     }
6     Vector (double _x, double _y) : x(_x), y
      (_y) {}

```


└ Klassen: Konstruktoren

Klassen: Konstruktoren

```

1 class Vector {
2     double x;
3     double y;
4 public:
5     Vector () : x(0),y(0){}
6     Vector (double _x, double _y)
7         : x(_x),y(_y) {}
8 };
9
10 Vector v1;
11 Vector v2();
12 Vector v3(1.0, 2.3);

```

Klassen: Konstruktoren

```

1 class Vector {
2     double x;
3     double y;
4 public:
5     Vector () : x(0),y(0){}
6     Vector (double _x, double _y)
7         : x(_x),y(_y) {}
8 };
9
10 Vector v1;
11 Vector v2();
12 Vector v3(1.0, 2.3);

```

- Mitglieder ohne spezifizierung sind automatisch privat!
- Der Konstruktor wird auch ohne Klammern aufgerufen.
- Der Konstruktor folgt immer dem Schema <Klassenname> (<argumente>) <initialisierungsliste> {<aktionen>}
- Der Konstruktor hat immer den Rueckgabotyp void. Das wird nicht extra angegeben sondern ist so bereits vorgemerkt.

└ Klassen: Zugriffsmethoden

- Konstante Mitgliedsfunktionen koennen Mitgliedsvariablen nicht verändern (ausser diese sind mutable).

Klassen: Zugriffsmethoden

Zugriff

- Der Zugriff ist durch Verkapselung eingeschränkt.
- Lösung: Sicherer Zugriff mit Zugriffsmethoden.

```
1 double get_x() const {return x;}
2 double get_y() const {return y;}
3
4 void set_x(const double _x) {x = _x;}
5 void set_y(const double _y) {y = _y;}
```

Klassen: Zugriffsmethoden

Zugriff

- Der Zugriff ist durch Verkapselung eingeschränkt.
- Lösung: Sicherer Zugriff mit Zugriffsmethoden.

```
1 double get_x() const {return x;}
2 double get_y() const {return y;}
3
4 void set_x(const double _x) {x = _x;}
5 void set_y(const double _y) {y = _y;}
```

└ Klassen: Zugriff auf Mitglieder

Klassen: Zugriff auf Mitglieder

this

- Der this Pointer speichert die Adresse seiner Instanz einer Klasse.
- Er ist in jeder Klasse vorhanden und kann in Mitgliedsfunktionen benutzt werden um auf die aktuelle Instanz zuzugreifen.

```
1 double get_x() const {return this->x;}  
2 double get_y() const {return (*this).y;}
```

Klassen: Zugriff auf Mitglieder

this

- Der this Pointer speichert die Adresse seiner Instanz einer Klasse.
- Er ist in jeder Klasse vorhanden und kann in Mitgliedsfunktionen benutzt werden um auf die aktuelle Instanz zuzugreifen.

```
1 double get_x() const {return this->x;}  
2 double get_y() const {return (*this).y;}
```

└ Klassen: Arithmetische Operatoren

Klassen: Arithmetische Operatoren

Argumentübergabe

- Die Operatoren, die als Mitgliedsfunktion überladen werden, erhalten die aufrufende Instanz als erstes Argument.
- Der Rückgabotyp hängt vom überladenen Operator ab. Für Zuweisungen wird eine Referenz zurückgegeben.

```
1 Vector& operator+=(const Vector& b){
2     x += b.get_x();
3     y += b.get_y();
4     return *this;
5 }
6 //Im main:
7 Vector v3(3,4),v4(1,2);
8 v3 += v4;
```

Klassen: Arithmetische Operatoren

Argumentübergabe

- Die Operatoren, die als Mitgliedsfunktion überladen werden, erhalten die aufrufende Instanz als erstes Argument.
- Der Rückgabotyp hängt vom überladenen Operator ab. Für Zuweisungen wird eine Referenz zurückgegeben.

```
1 Vector& operator+=(const Vector& b){
2     x += b.get_x();
3     y += b.get_y();
4     return *this;
5 }
6 //Im main:
7 Vector v3(3,4),v4(1,2);
8 v3 += v4;
```

└ Klassen: Arithmetische Operatoren

- Normalerweise werden diese Funktionen neu definiert sobald eine dynamische Datenstruktur eingefuehrt wird, die nach der Verwaltung von dynamisch angelegtem Speicherplatz verlangt. Dann ist es unerlaesslich diese drei Funktionen entsprechend auszulegen.

Klassen: Arithmetische Operatoren

```

1 Vector& operator+= (const Vector& b){
2     x += b.get_x();
3     y += b.get_y();
4     return *this;
5 }
6
7 //Ausserhalb der Klasse
8 Vector operator+ (const Vector& a, const
9     Vector& b) {
10     Vector res = a;
11     res += b;
12     return res;
13 }

```

Klassen: Arithmetische Operatoren

```

1 Vector& operator+= (const Vector& b){
2     x += b.get_x();
3     y += b.get_y();
4     return *this;
5 }
6
7 //Ausserhalb der Klasse
8 Vector operator+ (const Vector& a, const
9     Vector& b) {
10     Vector res = a;
11     res += b;
12     return res;
13 }

```

└ Dynamische Datentypen - Stack

Dynamische Datentypen - Stack

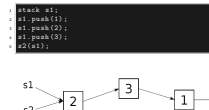
```
1 class stack {
2 public:
3     void push (int value){...}
4     int pop (){}
5     ...
6     void print (){...}
7
8 private:
9     ln* top_node; //ln = list node
10 };
11
12 struct ln {
13     int key;
14     ln * next;
15 }
```

Dynamische Datentypen - Stack

```
1 class stack {
2 public:
3     void push (int value){...}
4     int pop (){}
5     ...
6     void print (){...}
7
8 private:
9     ln* top_node; //ln = list node
10 };
11
12 struct ln {
13     int key;
14     ln * next;
15 }
```

└ Dynamische Datentypen - Stack

- Mit dem Standard Kopierkonstruktor werden einfach die Mitgliedsvariablen der Struktur kopiert. In diesem Fall also ein Pointer auf das erste Element des Stacks.
- Da wird gerne eine sogenannte tiefe Kopie haben moechten reicht uns das nicht.

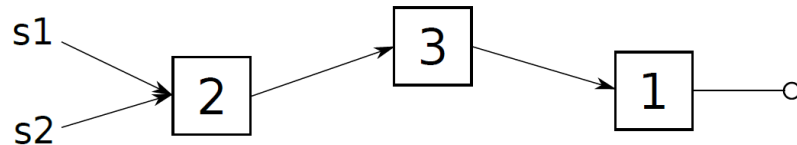


Dynamische Datentypen - Stack

```

1 stack s1;
2 s1.push(1);
3 s1.push(2);
4 s1.push(3);
5 s2(s1);

```



└ Dynamische Datentypen - Stack - Tiefe Kopie

- Der Kopierkonstruktor hat als Argument eine Referenz, da die Übergabe eines einfachen Wertes bereits einen Kopiervorgang benötigen würde!

Dynamische Datentypen - Stack - Tiefe Kopie

```

1 stack::stack(const stack& s) : top_node(0)
2 {
3     copy(s.top_node, top_node);
4 }
5
6 void stack::copy(const ln* from, ln*& to){
7     assert(to == 0);
8     if(from != 0){
9         to = new ln(from->key);
10        copy(from->next, to->next);
11    }
12 }
13
14 s2(s1);

```

Dynamische Datentypen - Stack - Tiefe Kopie

```

1 stack::stack(const stack& s) : top_node(0)
2 {
3     copy(s.top_node, top_node);
4 }
5
6 void stack::copy(const ln* from, ln*& to){
7     assert(to == 0);
8     if(from != 0){
9         to = new ln(from->key);
10        copy(from->next, to->next);
11    }
12 }

```

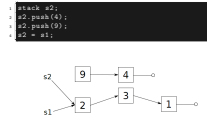
```

1 s2(s1);

```


└ Dynamische Datentypen - Stack - Zuweisung

- Der Zuweisungsoperator macht immer noch eine oberflächliche Kopie, setzt also nur alle Mitgliedsvariablen von s1 gleich die von s2.
- Um das zu beheben ueberladen wir den Zuweisungsoperator.

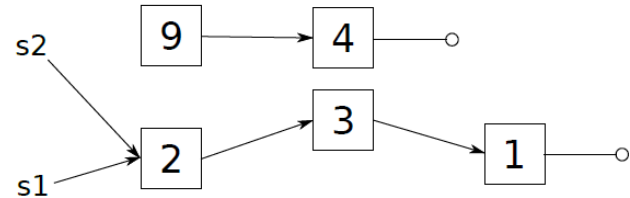


Dynamische Datentypen - Stack - Zuweisung

```

1 stack s2;
2 s2.push(4);
3 s2.push(9);
4 s2 = s1;

```



Dynamische Datentypen - Stack - Zuweisung

└─ Dynamische Datentypen - Stack - Zuweisung

- Bevor zugewiesen werden kann, muss der Empfaenger der Zuweisung seinen Stack leeren. Dazu wird clear implementiert.

```
void stack::clear(ln* from){  
    if (from != 0){  
        clear(from->next);  
        delete from;  
    }  
}
```

```
1 void stack::clear(ln* from){  
2     if (from != 0){  
3         clear(from->next);  
4         delete from;  
5     }  
6 }
```

└ Dynamische Datenstrukturen - Stack - Zuweisung

- Vor der Ueberschreibung wird geprueft ob der Stack sich selbst zugewiesen wird.
- Falls nicht wird die aufrufende Instanz geloescht und dann mit der Kopierfunktion ueberschrieben
- Schliesslich wird der Konvention entsprechend eine Referenz auf die aufrufende Instanz uebergeben. Das bewirkt weiter, dass der Zuweisungsoperator verkettet werden kann.

Dynamische Datenstrukturen - Stack - Zuweisung

```

1 stack& stack::operator= (const stack& s) {
2     if (top_node != s.top_node) { // test
3         for self-assignment
4             clear(top_node);
5         top_node = 0; // fix dangling pointer
6         copy(s.top_node, top_node);
7     }
8     return *this;
9 }

```

```

1 s1 = s2;

```

Dynamische Datenstrukturen - Stack - Zuweisung

```

1 stack& stack::operator= (const stack& s) {
2     if (top_node != s.top_node) { // test
3         for self-assignment
4             clear(top_node);
5         top_node = 0; // fix dangling pointer
6         copy(s.top_node, top_node);
7     }
8     return *this;
9 }

```

```

1 s1 = s2;

```

└ Dynamische Datenstrukturen - Stack - Destruktor

- Beim Loeschen eines Objekts wird immer dessen Destruktor aufgerufen. Damit im Falle einer dynamischen Datenstruktur auch alle dynamisch allokierten Speicherplaetze freigegeben werden muss der Destruktor entsprechend definiert werden.
- Daher wird die clear-Funktion fuer alle angehaengten Nodes aufgerufen. Die uebrigen Mitglieder der Instanz werden automatisch geloescht.

```
void useStack(){
    stack temp;
    temp.push(2);
    temp.pop();
} //end of scope, destruction

stack::~stack() {
    clear(top_node);
}
```

Dynamische Datenstrukturen - Stack - Destruktor

```
1 void useStack(){
2     stack temp;
3     temp.push(2);
4     temp.pop();
5 } //end of scope, destruction
6
7 stack::~~stack() {
8     clear(top_node);
9 }
```

Klassen: Spezielle Mitgliedsfunktionen

Klassen: Spezielle Mitgliedsfunktionen

Standardmitglieder

- Defaultkonstruktor
- Kopierkonstruktor
- Zuweisungsoperator
- Defaultdestruktor

Regel der drei: Wenn entweder Destruktor, Kopierkonstruktor und Zuweisungsoperator neu definiert werden sollten alle drei neu definiert werden.

Klassen: Spezielle Mitgliedsfunktionen

Standardmitglieder

- Defaultkonstruktor
- Kopierkonstruktor
- Zuweisungsoperator
- Defaultdestruktor

Regel der drei: Wenn entweder Destruktor, Kopierkonstruktor und Zuweisungsoperator neu definiert werden sollten alle drei neu definiert werden.