

Променљиве и функције

Име

- Главне ствари које именујемо у Це++-у су:
 - променљиве
 - функције
 - типови
- Придруживање имена ономе што треба да означава, дешава се приликом декларације.

Декларација

- Декларација описује језички појам (променљиву, функцију, тип...), давајући довољно информација да компајлер може знати како са тим појмом треба да поступа, тј. како да га **користи**.
- Декларација саопштава две кључне ствари:
 - уводи назив, тј. име, тог појма (у досег)
 - одређује тип тог појма (до неке мере, обично у потпуности)
- У Це++-у појам мора бити декларисан пре него што се може користити (сем једног изузетка)
- Примери:
 - `int a = 7;`
 - `const double cd = 8.7;`
 - `double sqrt(double x);`
 - `vector<Token> v;`
 - `class My_class;`

Дефиниција

- Дефиниција у потпуности описује неки појам. Потпуне информације су потребне да би компајлер знао како да направи тај појам.
- Код променљивих и функција, прављење подразумева заузимање ресурса за тај појам, као и његову иницијализацију.
- Код променљивих (скоро) све декларације су уједно и дефиниције. Постоје само два изузетка, на које ћемо се осврнути ако буде било времена и потребе.
 - Примери дефиниција:

```
int a = 7;
int b;
vector<double> v;
double sqrt(double x) { ... };
struct Point { int x; int y; };
```
 - Пример декларација, без дефиниције:

```
double sqrt(double x); // недостаје тело функције
// али оно није ни потребно да би се функција позвала
```

Декларација и дефиниција

- Не могу бити две дефиниције истог појма

- На пример:

```
int a;  
int a;  
double sqrt(double d) { ... }  
double sqrt(double d) { ... }
```

- Могу постојати две декларације истог појма. На пример:

```
double sqrt(double d); // декларација  
double sqrt(double d) {  
    ...  
} // дефиниција (уједно и декларација)
```

Декларација и дефиниција

- Зашто постоји и једно и друго?
- Да бисмо нешто користили, довољна нам је само декларација.
- Најчешће се дефиниција налази негде другде
 - Касније у истој датотеци
 - Или у сасвим другој датотеци – написана од стране сасвим друге особе
- Декларације одређују спрегу
 - ка остатку кода
 - ка библиотекама
 - библиотеке су важне: не можемо све сами написати, а и зашто би?
- Савет:
 - Декларације иду у заглавље да би се лако користиле, тј. убациле у друге датотеке

Заглавље и претпроцесор

- Заглавље је датотека која садржи декларације функција, типова, променљивих; и осталог.

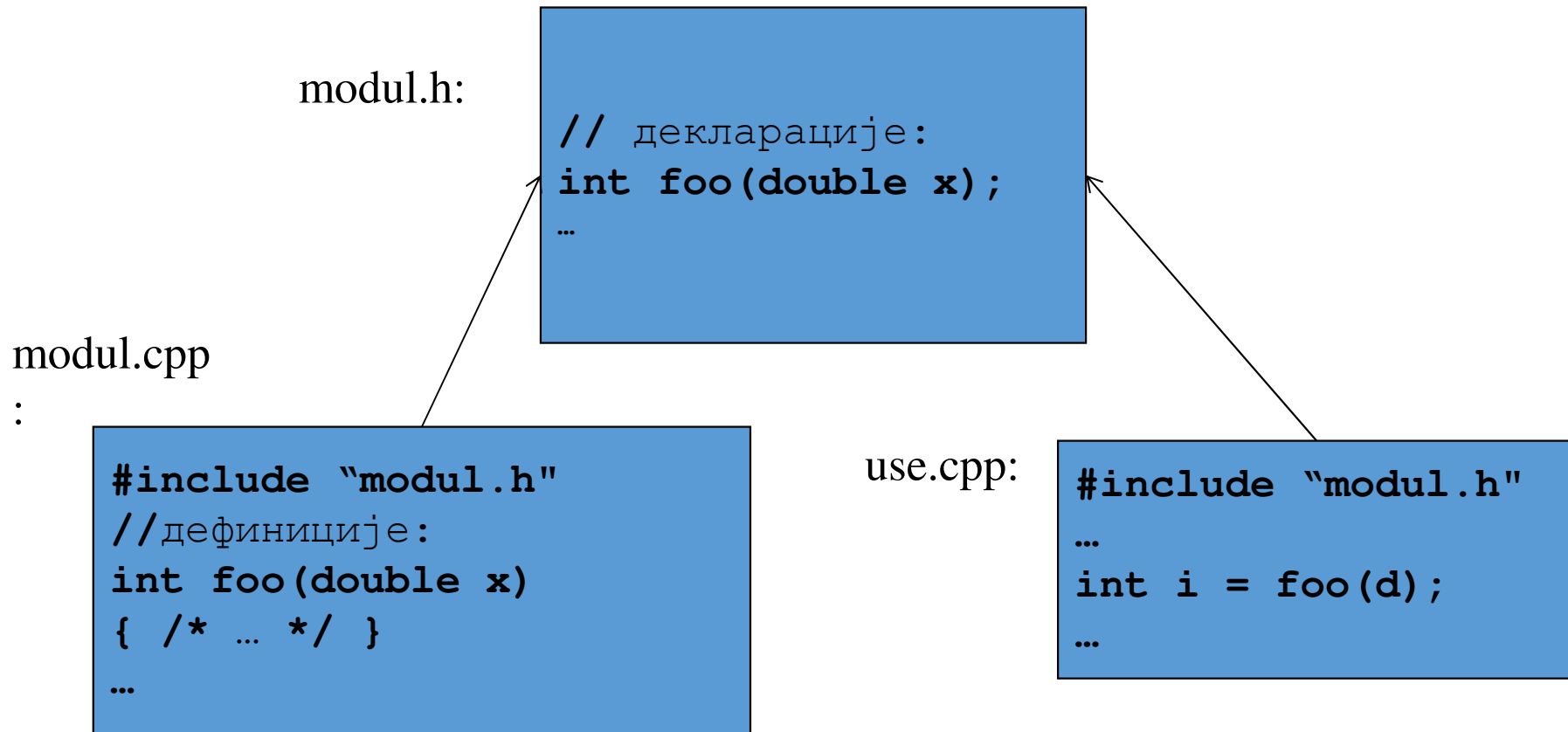
- Конструкција:

```
#include "std_lib_facilities.h"
```

је (претпроцесорска) директива која додаје те декларације у код.

- Заглавље омогућава приступ функцијама, типовима итд. које желите да користите у свом програму.
 - Обично вас не занима како су те ствари заправо имплементиране.

Изворни код



- Иста **#include** конструкција у обе **.cpp** датотеке олакшава одржавање конзистентности

Досег

- Досег је део програмског кода:
 - Рецимо:
 - Датотечки досег, тј. глобални досег (ван било које друге језичке конструкције)
 - Класни досег (унутар дефиниције класе)
 - Блоковски досег, тј. локални досег (у блоку {...}, или у листи параметара код дефиниције функције)
 - Исказни досег (унутар једног исказа, нпр. for исказа:
`for(int i = 0; i < 50; ++i)`
- Име које уведено у неком досегу видљиво је (може му се обратити) из тог истог досега (обично након тачке увођења – класе су изузетак), и из свих досега који су у њему угњеждени.
- Досези групишу и **ограничавају** идентификаторе на део кода којег се тичу.

Доcег

```
void foo(int x) {  
    ...  
    float y;  
    ...  
}
```

```
void bar(double x) {  
    ...  
    string y;  
    ...  
}
```

Досег

```
#include "std_lib_facilities.h" // max и abs су декларисани овде
// r, i и v нису видљиви одавде
class My_vector {
    vector<int> v; // v је класног досега
public:
    int largest() // largest је класног досега
    {
        int r = 0; // r је локална, тј. блоковског досега
        for (int i = 0; i < v.size(); ++i) // i је исказног досега
            r = max(r, abs(v[i]));
        // i није видљиво из ове тачке
        return r;
    }
    // r није видљиво (v је видљиво)
};
// v није видљиво
```

Досег

```
int x; // глобалне променљиве
int y; // обично их не треба користити у оваквом чистом облику

int f()
{
    int x; // локална променљива - сада постоје два x-а
    x = 7; // односи се на локални x, не на глобални
    {
        int x = y; // још једана локална променљива x
                    // (сада имамо три x)
        x++;       // односи се на локално x у овом досегу
    }
}

// овакве кодове не треба (свесно) писати!
```

Функције

Дефиниција

```
return-type function-name(parameters)
{
    declarations
    statements
    return value;
}
```

- **return-type** - тип повратне вредности; `void` ако нема повратне вредности
- **function-name** - јединствено име функције (функција и променљива истог досега не могу се звати исто)
- **parameters** - листа декларација променљивих које представљају параметре функције, међусобно су одвојене зарезом
- **return value;** - вредност која ће бити враћена након завршетка функције (није неопходно ако је тип повратне вредности `void`)

Декларација

```
return-type function-name(parameter-types);
```

- **parameter-types** - листа типова параметара; за разлику од листе у дефиницији, овде се не морају навести имена параметара (али је то ипак у пракси пожељно!)

```
int foo(float, int, const long*);
```

Прослеђивање параметара по вредности

// шаље функцији копију тренутне вредности стварног параметра

```
int f(int a) { a = a + 1; return a; }
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    int xx = 0;
```

```
    cout << f(xx) << endl; // исписује 1      xx:
```

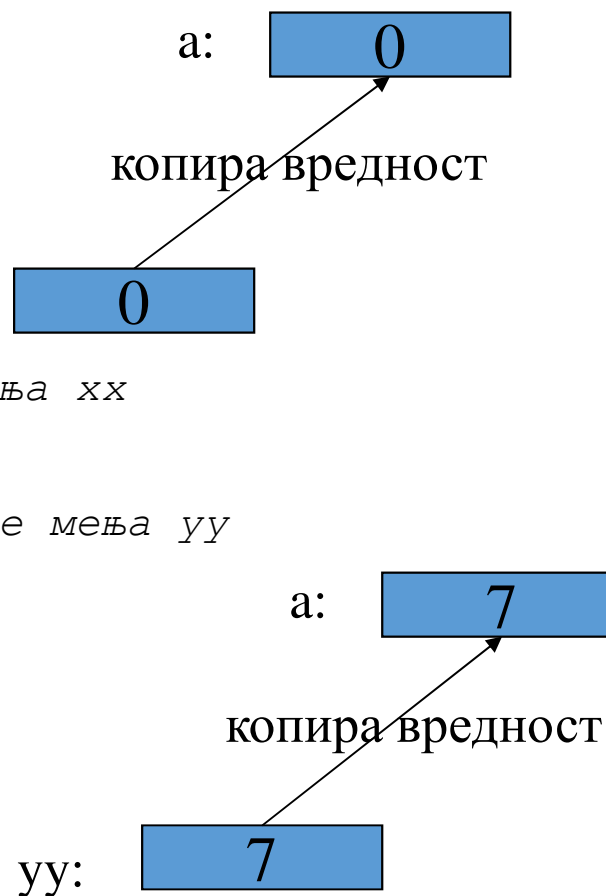
```
    cout << xx << endl; // исписује 0; f() не мења xx
```

```
    int yy = 7;
```

```
    cout << f(yy) << endl; // исписује 8; f() не мења yy
```

```
    cout << yy << endl; // исписује 7
```

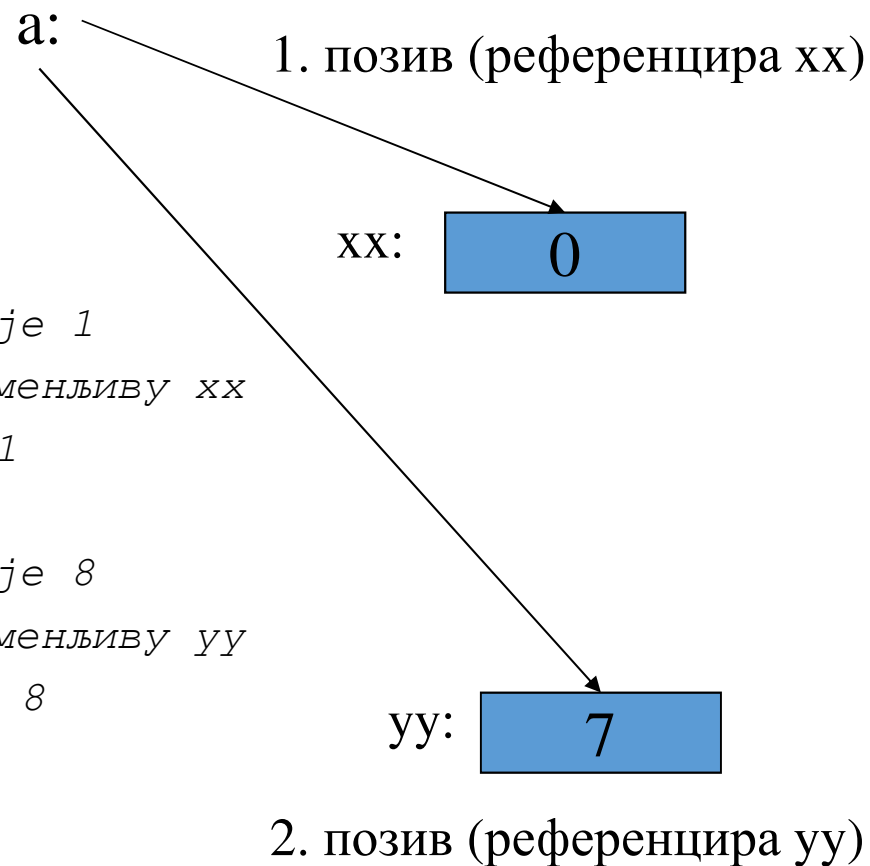
```
}
```



Прослеђивање параметара по референци

```
// шаље функцији референцу на стварни параметар  
int f(int&a) { a = a + 1; return a; }
```

```
int main()  
{  
    int xx = 0;  
    cout << f(xx) << endl; // исписује 1  
        // f() је изменила променљиву xx  
    cout << xx << endl; // исписује 1  
    int yy = 7;  
    cout << f(yy) << endl; // исписује 8  
        // f() је изменила променљиву yy  
    cout << yy << endl; // исписује 8  
}
```



Поређење два механизма прослеђивања параметара

По вредности:

- Вредност стварног параметра се копира
- Стварни параметар се не може изменити

По референци:

- Нема копирања
- Стварни параметар се може изменити

Поређење два механизма прослеђивања параметара

По вредности:

- Вредност стварног параметра се копира
- Стварни параметар се не може изменити

По референци:

- Нема копирања
- Стварни параметар се може изменити

- **Копирање није (увек) бесплатно!**
- **Безбедност је важна (ако функција неће мењати параметар, не треба јој то ни дозволити)**

Поређење два механизма прослеђивања параметара

По вредности:

- Вредност стварног параметра се копира
- **Стварни параметар се не може изменити**

По референци:

- **Нема копирања**
- Стварни параметар се може изменити

- **Копирање није (увек) бесплатно!**
- **Безбедност је важна (ако функција неће мењати параметар, не треба јој то ни дозволити)**

+

По константној референци:

- Нема копирања
- Стварни параметар се не може изменити

```
int f(const int& a) { a = a + 1; return a; }  
int f(const int& a) { int t = a + 1; return t; }  
int f(const int& a) { return a + 1; }
```

Кад користити који механизам - савети

- По вредности – када су параметри само улази и када променљиве нису велике. Уједно, приступ променљивој је обично (мало) бржи када је директан, а не преко референце.
- По константној референци – када су параметри само улази и када су променљиве велике

- По референци:

- Када је потребно више од једног излаза из функције, нпр.:

```
void splitVector(const vector<int>& x,  
                vector<int>& y,  
                vector<int>& z);
```

- Када је потребно изменити неку већу променљиву

```
vector<int> add0ToEnd(vector<int> x) {  
    x.push_back(0);  
    return x;  
}  
void add0ToEnd(vector<int>& x) {  
    x.push_back(0);  
}
```

Илустрације

```
void crfoo(const int& x);  
void rfoo(int& x);  
void foo(int x);  
  
int a;  
const int c = 5;
```

foo(a);	// OK	foo(c);	// OK
rfoo(a);	// OK	rfoo(c);	// Error!
crfoo(a);	// OK	crfoo(c);	// OK

```
void bar(int& x);  
void bar(const int& x);
```

```
void bar(int x);  
void bar(const int& x);    void bar(int x);  
                          void bar(int& x);
```

```
bar(a); -> bar(int&)  
  
bar(c); -> bar(int const&)
```

Резултујући асемблерски код је идентичан:

```
movl    $a, %edi  
call    bar(int&)  
movl    $c, %edi  
call    bar(int const&)
```

Шта одређује функцију? - подсећање

- Функција **није** једнозначно одређена само својим именом.
- Једнозначно је одређена именом, бројем параметара и њиховим типовима. То се зове још и „потпис функције“.
- Тип повратне вредности не одређује функцију.

```
double sqrt(float x);
```

```
float sqrt(float x); // ово не може
```

- Такође, овај пример илуструје да је `const` део потписа:

```
void bar(int& x);
```

```
void bar(const int& x);
```

```
bar(a); -> bar(int&)
```

```
bar(c); -> bar(int const&)
```

Референце

- Концепт референци није везан само за прослеђивање параметара.
- Али за сада само оволико :)

Именски простори

- Размотримо код двоје програмера: Сретена и Добриле

```
class Glob { /*...*/ };    // у Сретеновом заглављу sreten.h
class Widget { /*...*/ }; // исто у sreten.h
```

```
class Blob { /*...*/ };    // У Добрилином заглављу dobrila.h
class Widget { /*...*/ }; // исто у dobrila.h
```

```
// наш код:
```

```
#include "sreten.h"
```

```
#include "dobrila.h"
```

```
void my_func(Widget p) // грешка: који Widget?
{
    // ...
}
```

Именски простори

- Именски простори су један начин да се ови проблеми превазиђу (или бар умање):

```
namespace Sreten { // у Сретеновом заглављу
    class Glob{ /*...*/ };
    class Widget{ /*...*/ };
}
```

```
// наш код:
#include "sreten.h"
#include "dobrila.h"
```

```
void my_func(Sreten::Widget p) // сад је све јасно
{
    // ...
}
```


Именски простори

- Именски простор је заправо глобални досег са називом
- Операција `::` се користи да би се саопштило у ком досегу се налази појам који желимо да употребимо
- На пример, **cout** припада именском простору **std**, и да би му се обратили у суштини морамо писати:

```
std::cout << "...";
```

- Један именски простор може обухватати више блокова у више различитих датотека.

```
namespace Sreten { // у заглављу sreten1.h
    class Glob{ /*...*/ };
}
namespace Sreten { // у заглављу sreten2.h
    class Widget{ /*...*/ };
}
```

Именски простори

- Али то до сада нисмо писали. Како то?
- Стално писање именског простора неког појма може бити напорно и често оптерећује код.

- Зато можемо декларисати коришћење појма из неког именског простора („using declaration“)

```
using std::cout; // када напишем cout мислим на std::cout
cout << "..."; // ово је у ствари std::cout
cin >> x; // грешка: cin не постоји у подразумеваном досегу
```

- или декларисати коришћење целог именског простора („using directive“)

```
using namespace std; // све из std подижемо у датотечки досег
cout << "..."; // мисли се на std::cout
cin >> x; // мисли се на std::cin
```

- У нашем заглављу `std_lib_facilities.h` налазе се одговарајуће јузинг декларације.

Функције и методе

Ментални модел који може помоћи код разумевања како се заправо функција чланица разликује од слободне функције.

```
class MyClass {  
    int m;  
public:  
    void func(int n) {  
        m = n;  
    }  
};
```

```
void func(MyClass& a, int n) {  
    a.m = n;  
}
```

MyClass x;

x.func(5);

func(x, 5);

**Резултујући
асемблерски код:**

```
movl $5, %esi  
movl $x, %edi  
call MyClass::func(int)
```

```
movl $5, %esi  
movl $x, %edi  
call func(MyClass&, int)
```

Функције и методе

Раздвајање декларације и дефиниције код функција чланица (метода).

```
class MyClass {  
    int m;  
public:  
    void func(int n);  
};  
  
void MyClass::func(int n) {  
    m = n;  
}
```

Илустрација спреге ка класама везаним за токене

