

Herbert Schildt

C++

**manual
complet**

Traducerea
Mihai Dăbuleanu

Teora

Titlul original: C++ THE COMPLETE REFERENCE

Traducere după ediția originală în limba engleză, publicată de Osborne McGraw-Hill.

Copyright © 1995 McGraw-Hill Book Company International (UK) Limited
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic or mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior permission of McGraw-Hill Book Company International (UK) Limited.

Copyright © 1997 Teora

Prima ediție: 1997

Retipărită: aprilie 1998

Toate drepturile asupra versiunii în limba română aparțin Editurii Teora.

Reproducerea integrală sau parțială a textului sau a ilustrațiilor din această carte este posibilă numai cu acordul prealabil scris al Editurii Teora.

Distribuție

București: B-dul Al. I. Cuza nr. 39; tel./fax: 222.45.33

Sibiu: Sos. Alba Iulia nr. 40; tel.: 069/21.04.72; fax: 069/23.51.27

Bacău: Calea Mărășești nr. 5; tel./fax: 034/18.18.26

Teora – Cartea prin poștă

CP 79-30, cod 72450 București, România

Tel./Fax: 252.14.31

Teora

CP 79-30, cod 72450 București, România

Fax: 210.38.28

NOT 2394 CAL C++, MANUAL COMPLET

ISBN 973-601-595-5

Printed in Romania

Prefață

xvii

CUPRINS

Partea I
Baza limbajului C++: Limbajul C

1.	O privire de ansamblu asupra limbajului C	3
	Originile limbajului C++	4
	C este un limbaj de nivel mediu	4
	C este un limbaj structurat	6
	C este un limbaj al programatorului	7
	Forma unui program în C	9
	Biblioteca și editarea legăturilor	10
	Compilarea independentă	11
	Utilizarea unui compilator de C++ pentru a compila programe în C	12
2.	Expresii	13
	Cele cinci tipuri de date de bază	14
	Modificarea tipurilor de bază	15
	Nume de identificatori	16
	Variabile	17
	Unde se declară variabilele	17
	Variabile locale	17
	Parametri formalii	20
	Variabile globale	21
	Modelatori de acces	22
	const	22
	volatile	24

Specificatori de clase de stocare extern	25	Instrucțiuni de iterare	68
Variabile statice	26	Bucla for	68
Variabile locale statice	26	Versiuni ale buclei for	69
Variabile globale statice	28	Bucla infinită	74
Variabile de tip register	29	Bucle for fără corp	74
Initializări de variabile	30	Bucla while	75
Constante	31	Bucla do-while	77
Constante hexazecimale și octale	32	Instrucțiuni de salt	78
Constante de tip sir	32	Instrucțiunea return	79
Constante de tip backslash caracter	32	Instrucțiunea goto	79
Operatori	33	Instrucțiunea break	80
Operatorul de atribuire	33	Funcția exit()	81
Conversii de tip la atribuire	34	Instrucțiunea continue	83
Atribuirile multiple	35	Instrucțiuni de tip expresie	84
Operatori aritmetici	36	Instrucțiuni bloc	84
Increment și decrement	37		
Operatori relaționali și logici	38		
Operatori de acțiune pe biți	40		
Operatorul ?	45		
Operatorii & și *	45		
Operatorul din timpul compilării, sizeof	47		
Operatorul virgulă	48		
Operatorii punct (.) și săgeată (->)	49		
Operatorii () și []	49		
Rezumatul priorităților	50		
Expresii	50		
Ordinea evaluării	50		
Conversia automată în expresii	51		
Modelatori	52		
Spațieri și paranteze	53		
Prescurtări în C	53		
3. Instrucțiuni	55		
Adevărat și Fals în C	56		
Instrucțiuni de selecție	57		
if	57		
if imbricat	58		
Scara if-else-if	59		
Alternativa ?	61		
Expresii de condiționare	64		
switch	64		
Instrucțiuni switch imbricate	67		
		4. Matrice și siruri	87
		Matrice cu o singură dimensiune	88
		Crearea unui pointer la o matrice	89
		Transmiterea matricelor unidimensionale către funcții	90
		Siruri	91
		Matrice bidimensionale	93
		Matrice de siruri	97
		Matrice multidimensionale	99
		Pointeri de indexare	99
		Initializarea matricelor	102
		Initializarea matricelor fără mărime	103
		Un exemplu de joc „O și X”	104
		5. Pointeri	109
		Ce sunt pointerii?	110
		Variabile de tip pointer	110
		Operatori pentru pointeri	110
		Expresii cu pointeri	112
		Instrucțiuni de atribuire pentru pointeri	113
		Aritmetică pointerilor	113
		Compararea pointerilor	115
		Pointeri și matrice	116
		Matrice de pointeri	118
		Indirectare multiplă	119
		Initializarea pointerilor	120
		Pointeri către funcții	122
		Funcții de alocare dinamică în C	125
		Probleme ale pointerilor	127

6. Funcții				
Forma generală a unei funcții	131	8. I/O la consolă		181
Sfera de influență a funcțiilor	132	O notă cu importanță practică		182
Argumentele funcției	132	Citirea și scrierea caracterelor		183
Apelare prin valoare, apelare prin referință	133	O problemă cu getchar()		184
Crearea unei apelări prin referință	133	Alternative la getchar()		184
Apelarea funcțiilor cu matrice	134	Citirea și scrierea sirurilor		185
argc și argv - Argumente pentru main()	135	I/O de la consolă, formatare		188
Instrucțiunea return	138	printf()		188
Revenirea dintr-o funcție	141	Afișarea caracterelor		189
Valori returnate	141	Afișarea numerelor		189
Funcții care returnează valori ce nu sunt de tip întreg	143	Afișarea unei adrese		191
Prototipurile funcțiilor	145	Specificatorul %		191
Returnarea pointerilor	147	Modelatori de format		192
Funcții de tipul void	148	Specificatorul pentru mărimea minimă a câmpului		192
Ce returnează main() ?	150	Specificatori de precizie		193
Recursivitate	150	Alinierea ieșirilor		194
Declararea listelor cu număr variabil de parametri	151	Manevrarea altor tipuri de date		195
Declarații de parametri pentru funcții în mod clasic și modern	153	Modelatori * și #		195
Caracteristici de implementare	153	scanf()		196
Parametri și funcții de utilitate generală	154	Specificatori de format		197
Eficiență	154	Intrări de numere		197
	155	Intrări de întregi fără semn		197
		Citirea caracterelor individuale folosind scanf()		198
		Citirea sirurilor		198
		Introducerea unei adrese		199
		Specificatorul %n		199
		Utilizarea specificatorului pentru seturi		199
		Eliminarea spațiilor libere nedorite		200
		Caractere care nu sunt de tip spațiu liber în sirul de control		200
		Trebuie să transmiteți adrese în scanf()		201
		Modelatori de format		201
		Suprimarea intrărilor		202
7. Structuri, uniuni, enumerări și tipuri definite de utilizator	157	9. I/O cu fișiere		203
Structuri	158	I/O pentru ANSI C față de I/O pentru Unix		204
Accesul la membrii structurii	160	I/O în C față de I/O în C++		204
Atribuirile în structuri	161	Streamuri și fișiere		205
Matrice de structuri	162	Streamuri		205
Transmiterea structurilor către funcții	162	Streamuri de tip text		205
Transmiterea membrilor structurilor către funcții	162	Streamuri binare		205
Transmiterea structurilor întregi către funcții	163	Fișiere		206
Pointeri la structuri	165	Bazele sistemului de fișiere		206
Declararea unui pointer la o structură	165	Pointerul fișierului		207
Utilizarea pointerilor la structuri	165			
Matrice și structuri în interiorul structurilor	168			
Câmpuri de biți	169			
Uniuni	172			
Enumerări	175			
Utilizarea lui sizeof pentru asigurarea portabilității	177			
typedef	179			

Deschiderea unui fișier	208	Încapsularea	246
Închiderea unui fișier	209	Polimorfism	246
Scrierea unui caracter	210	Moștenirea	247
Citirea unui caracter	210	Programarea în stilul C++	247
Utilizarea funcțiilor fopen(), getc(), putc() și fclose()	211	O privire mai atentă asupra operatorilor de I/O	250
Utilizarea funcției feof()	213	Declararea variabilelor locale	251
Lucrul cu șirurile: fputs() și fgets()	214	Prezentarea claselor C++	253
rewind()	215	Funcții supraîncărcate (overload)	257
ferror()	216	Supraîncărcarea operatorilor	260
Ștergerea fișierelor	218	Moștenirea	260
Golirea unui stream	219	Constructori și destrutori	265
fread() și fwrite()	219	Cuvintele cheie în C++	269
Utilizarea lui fread() și fwrite()	220	Forma generală a unui program în C++	270
fseek() și I/O în acces aleatoriu	221		
fprintf() și fscanf()	223	12. Clase și obiecte	271
Streamurile standard	224	Clase	272
Conecțarea I/O la consola	225	Structuri și clase	275
Utilizarea funcției freopen() pentru redirecționarea streamurilor standard	226	Uniuni și clase	277
10. Preprocesorul. Comentarii	227	Uniuni anonime	279
Preprocesorul	228	Funcții prietene	280
#define	228	Clase prietene	284
Definirea funcțiilor macro	230	Funcții inline	285
#error	231	Definirea funcțiilor inline într-o clasă	288
#include	231	Funcții constructor cu parametri	289
Directivele de compilare condiționată	232	Funcțiile constructor cu un parametru: un caz special	291
#if, #else și #endif	232	Membrii de tip static ai claselor	292
#ifdef și #ifndef	232	Membri statici de tip date	292
#undef	235	Funcții membre statice	295
Utilizarea operatorului defined	236	Când sunt execuția constructorii și destrutorii	297
#line	236	Operatorul de specificare a domeniului	299
#pragma	237	Clase imbricate	300
Operatorii pentru preprocesor # și ##	237	Clase locale	300
Nume de macro predefinite	238	Transmiterea obiectelor către funcții	301
Comentarii	239	Returnarea obiectelor	303
	239	Atribuirea obiectelor	304
Partea a II-a			
C++ - Caracteristici specifice			
11. O privire de ansamblu asupra lui C++	243	13. Matrice, pointeri și referințe	307
Originile limbajului C++	244	Matrice de obiecte	308
Ce este programarea orientată pe obiecte?	245	Matrice inițializate / matrice neinițializate	310
		Pointeri către obiecte	311
		Pointeri de verificare a tipului în C++	313
		Pointerul this	313
		Pointeri către tipuri derivate	315

Pointeri către membrii clasei	318	16. Funcții virtuale și polimorfism	401
Referințe	320	Funcțiile virtuale	402
Parametri de referință	321	Atributul virtual este moștenit	405
Transmiterea referințelor către obiecte	324	Funcțiile virtuale sunt ierarhizate	406
Returnarea referințelor	325	Funcții virtuale pure	409
Referințe independente	326	Clase abstracte	411
Restricții pentru referințe	327	Utilizarea funcțiilor virtuale	411
O problemă de stil	327	Legături inițiale/ulterioare	414
Operatorii de alocare dinamică din C++	328		
Alocarea de memorie obiectelor	331		
14. Supraîncărcarea funcțiilor și a operatorilor		17. Bazele sistemului de I/O din C++	415
Supraîncărcarea funcțiilor	337	Streamuri în C++	416
Supraîncărcări de funcții și ambiguități	338	Claselor de bază pentru streamuri	416
Anacronisme pentru supraîncărcare	340	Streamuri predefinite în C++	417
Supraîncărcarea funcțiilor constructor	343	I/O formatare	417
Găsirea adresei unei funcții supraîncărcate	344	Formatarea folosind membrii ios	418
Supraîncărcarea operatorilor	346	Activarea indicatorilor de format	419
Crearea unei funcții operator membru	347	Dezactivarea indicatorilor de format	421
Crearea operatorilor de incrementare și de decrementare cu prefix și cu sufix	347	O formă suprapusă a funcției setf()	421
Supraîncărcarea operatorilor prescurtați	352	Examinarea indicatorilor de format	424
Restricții la supraîncărcarea operatorilor	353	Activarea tuturor indicatorilor	426
Supraîncărcarea operatorilor folosind o funcție friend	354	Utilizarea funcțiilor width(), precision() și fill()	427
Folosirea unui friend pentru a supraîncărca ++ sau --	354	Utilizarea manipulatorilor pentru I/O formatare	429
Funcțiile friend operator adaugă flexibilitate	356	Supraîncărcarea operatorilor <> și >>	431
Supraîncărcarea operatorilor new și delete	358	Crearea propriilor dvs. funcții de inserție	431
Supraîncărcarea operatorilor new și delete pentru matrice	361	Crearea propriilor extractor	437
Supraîncărcarea unor operatori speciali	365	Crearea propriilor dvs. funcții de manipulare	440
Supraîncărcarea pentru []	367	Crearea manipulatorilor fără parametri	440
Supraîncărcarea pentru ()	368	Crearea manipulatorilor parametrizați	443
Supraîncărcarea pentru ->	371	O notiță despre vechea bibliotecă de clase pentru streamuri	447
Supraîncărcarea operatorului virgulă	373		
374			
15. Moștenirea		18. I/O cu fișiere în C++	449
Controlul accesului la clasa de bază	377	fstream.h și claselor de fișiere	450
Moștenirea și membrii protejați	378	Deschiderea și închiderea unui fișier	450
Moștenirea protected a clasei de bază	380	Citirea și scrierea fișierelor de text	453
Moștenirea din clase de bază multiple	384	I/O de tip binar	455
Constructori, deconstructori și moștenire	385	get() și put()	455
Când sunt executate funcțiile constructor și destrutor	386	read() și write()	457
Transmiterea parametrilor spre constructorii clasei de bază	386	Mai multe funcții get()	460
Permiterea accesului	390	getline()	461
Clase de bază virtuale	394	Detectarea EOF	462
	396	Funcția ignore()	464
		peek() și putback()	465
		flush()	465

Accesul aleator	466	Constructori pentru copii de obiecte	536
Obținerea poziției curente dintr-un fișier	469	Inițializare dinamică	539
Starea de I/O	470	Funcții membre const și volatile	540
I/O și fișiere adaptate	472	Utilizarea cuvântului cheie asm	540
19. I/O bazate pe matrice	477	Specificații pentru editarea legăturilor	541
Clasele bazate pe matrice	478	Caracteristici noi adăugate de standardul ANSI C++ propus	542
Crearea unui stream de ieșire bazat pe matrice	478	Noi operatori de modelare	543
Utilizarea unei matrice ca intrare	480	Tipul de date bool	544
Folosirea funcțiilor membre tip pentru streamuri bazate pe matrice	482	Utilizarea unui nume pentru zona de influență	544
Streamuri de intrare/ieșire bazate pe matrice	483	Identificarea tipului în timpul rulării	545
Accesul aleator în cadrul matricelor	484	Constructori expliciti	548
Utilizarea matricelor dinamice	484	Utilizarea operatorului mutable	549
Manipulatori și operații de I/O bazate pe matrice	486	Tipul wchar_t	549
Funcții create de utilizator pentru extragere și inserție	487	Fișiere antet noi	549
Utilizări ale formatării bazate pe matrice	489	Diferențe între C și C++	549
20. Şabloane	491		
Funcții generice	492		
O funcție cu două tipuri generice	494	Partea a III-a	
Supraîncărcarea explicită a unei funcții generice	495	Câteva aplicații de C++	
Restricții pentru funcția generică	497		
Aplicarea funcțiilor generice	498	23. O clasă de tip sir	553
O sortare generică	498	Definirea unui tip de sir	554
Compactarea unei matrice	499	Clasa StrType	556
Clase generice	501	Funcțiile constructor și destrutor	558
Un exemplu cu două tipuri de date generice	505	I/O cu siruri	559
Crearea unei clase generice de matrice	506	Funcțiile de atribuire	561
21. Tratarea excepțiilor	509	Concatenarea	562
Bazele tratării excepțiilor	510	Excluderi de subșiruri	564
Folosirea instrucțiunilor catch multiple	516	Operatorii relaționali	567
Opțiuni de tratare a excepțiilor	517	Diverse funcții pentru siruri	568
Preluarea tuturor excepțiilor	517	Întreaga clasă StrType	569
Restricții pentru excepții	520	Utilizarea clasei StrType	578
Relansarea unei excepții	521		
Aplicații ale tratării excepțiilor	523	24. O clasă pentru afișarea ferestrelor	581
22. Elemente diverse și caracteristici avansate	525	Ferestrele	582
Argumente implicate pentru funcții	526	Crearea unor funcții de suport video	583
Utilizarea corectă a argumentelor implicate	530	Sistemul video al calculatorului	583
Argumente implicate sau supraîncărcare?	531	Accesul la BIOS	585
Crearea funcțiilor de conversie	532	Determinarea locației memoriei RAM video	586
		Scrierea în memoria RAM video	587
		Pozitionarea cursorului	588
		Clasa fereastră	589
		Afișarea și stergerea unei ferestre	592
		I/O pentru ferestre	595

Întregul sistem de ferestre
Lucruri de încercat

25. O clasă generică de liste înlățuite

O clasă simplă de liste dublu înlățuite

Funcția memo()

Funcția indep()

Afișarea listei

Găsirea unui obiect din listă

Un exemplu de program de listă dublu înlățuită

Crearea unei clase generice de liste dublu înlățuite

Versiunea generică a clasei de liste înlățuite

Clasa generică pentru liste dublu înlățuite

Alte implementări

Anexa A Bibliotecile de clase standard propuse

600

612

615

616

620

620

622

623

623

630

630

633

642

643

Despre autor

Herbert Schildt este cel mai cunoscut autor de manuale și programe de C/C++ din întreaga lume. Cărțile lui de programare s-au vândut în peste un milion și jumătate de exemplare în întreaga lume și au fost traduse în toate limbile de circulație mondială. El este autorul cărților de succes *C: The Complete Reference* (*C: Manual Complet*), acum la cea de a treia ediție, *Teach Yourself C* (învață singur C) și *Teach Yourself C++* (învață singur C++). A mai scris, de asemenea, *The Annotated ANSI C Standard*, *C++ from the Ground Up*, *Schildt's Windows 95 Programming in C and C++* și numeroase alte cărți. Schildt este președintele companiei Universal Computing Laboratories, o firmă de consultanță software din Mahomet, Illinois și membru al comitetului de standardizare ANSI C++. El deține titlul de Master în informatică al Universității Illinois.

Prefată

Noutatea cu adevărat importantă în această carte este aceea că a început lucrul la ANSI Standard C++. Chiar dacă procesul de standardizare este unul lent și va mai dura probabil mulți ani, crearea unui standard pentru C++ este pasul final necesar stabilirii acestuia ca limbaj de programare de clasă profesională mondială. Desigur, informațiile conținute aici reflectă varianta de C++ propusă pentru standardizarea ANSI.

Chiar dacă C++ face parte din universul programării deja de mai mulți ani, este bine să ne reamintim că el încă reprezintă un pas mare în programare. Bazat pe limbajul C, C++ adaugă extinderi care admit programarea orientată pe obiecte. Aceste extinderi au mărit enorm, în general, puterea limbajului. Limbajele de programare (și metodologiile subordonate) s-au dezvoltat constant de la inventarea lor în anii '50. C++ este pasul următor. Pe lângă descrierea programării orientate pe obiecte, pe care o conține în cadrul său, scopul principal al cărții este ca dvs., ca programator, să puteți lucra cu programe din ce în ce mai mari și mai complexe. În această privință C++ reușește admirabil.

C++ este construit pe structura limbajului C. Acum, în momentul în care scriu această carte, C este încă cel mai popular și mai important limbaj de programare din lume. Deoarece reprezintă o dezvoltare și o extindere a sa, se așteaptă ca C++ să-și întreacă în continuare sfera acceptării și utilizării. Forța și flexibilitatea lui, combinate cu faptul că se bazează pe popularitatea limbajului C, îi asigură deja locul în istoria programării.

O carte pentru toți programatorii

Această carte cuprinde atât caracteristicile de tip C ale limbajului C++, cât și aspectele sale specifice. Totuși, cea mai mare atenție se acordă acelor caracteristici care sunt proprii limbajului C++. Deoarece mulți cititori sunt deja familiarizați și competenți în C, elementele preluate din C sunt prezentate separat de cele specifice limbajului C++. Acest fapt evită ca programatorii cunoscători de C să se „bălăcească” prin măldăre de informații pe care le cunoaște deja, ei putând trece direct la secțiunile din carte care acoperă caracteristicile specifice limbajului C++.

Acest manual de referință pentru C++ este destinat tuturor programatorilor în C++, indiferent de nivelul lor de experiență. El presupune, însă, un cititor capabil să creeze măcar un program simplu. Dacă de-abia acum învățăți C++, această carte vă va fi o companie excelentă pentru orice program explicativ C++ și va servi ca sursă de răspunsuri la întrebările dvs.

De aceea, fie că sunteți un programator cu experiență în C care învăță C++ fie un novice în programare, veți găsi această carte ca fiind de mare utilitate.

Conținutul

Această carte descrie în detaliu toate caracteristicile limbajului C++, inclusiv fundamentele său: C. Cartea este împărțită în trei părți, care cuprind:

- Bazele limbajului C
- Limbajul C++
- Exemple de aplicații C++

Partea întâi oferă o prezentare cuprinzătoare a bazei limbajului C++: limbajul C. Aici este descris în întregime standardul ANSI C. Cunoașterea în profunzime a limbajului C este o premisă obligatorie pentru învățarea limbajului C++. Partea a doua prezintă în detaliu extinderile și îmbunătățirile adăugate limbajului C de către C++. Partea a treia oferă exemple practice de aplicații de C++ și de programare orientată pe obiecte.

Partea I

Baza limbajului C++: Limbajul C

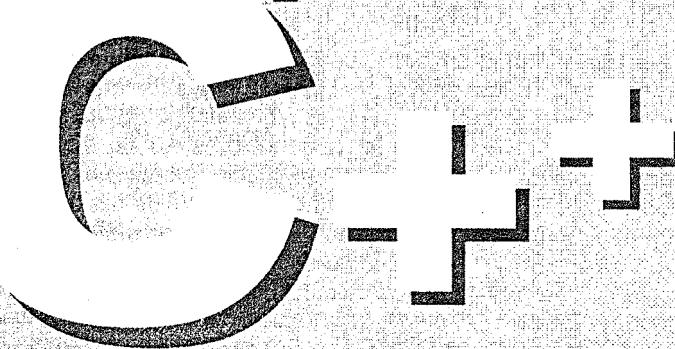
Partea întâi a acestei cărți prezintă caracteristicile de tip C ale limbajului C++. După cum probabil știți, C++ este construit pe baza limbajului C. C++ a fost inventat pornind de la C. Acesta i-au fost adăugate noi facilități și extinderi destinate acceptării programării orientate pe obiecte (OOP). Dar aspectele de tip C ale limbajului C++ nu au fost niciodată abandonate.

În forma obișnuită, C++ este o versiune dezvoltată a limbajului C standard ANSI, care este, de fapt, un *document de bază* pentru standardul ANSI C++ propus. Din acest motiv, orice compilator de C++ este, prin definiție, și un compilator de C. Deoarece C++ este construit pe baza limbajului C, nu puteți programa în C++ fără să știți să programați în C. Mai mult, mare parte dintre concepții fundamentale din C sunt astfel și pentru C++.

Atât timp cât C++ este un super-C, cele descrise în prima parte a cărții sunt pe deplin aplicabile și pentru C++. Caracteristicile proprii acestuia sunt detaliate în Partea a Doua. Motivul pentru care aspectele de tip C ale limbajului C++ sunt prezentate într-o secțiune proprie este intenția de a face mai ușor programatorilor cu experiență în C accesul rapid la informații despre C++ fără să se „bălăcească”, prin măldăre de informații pe care le cunoște deja. Pe parcursul întregii Părți întâi, sunt evidențiate diferențele minore între C și C++.

Capitolul 1

**O privire de
ansamblu
asupra
limbajului C**



Scopul acestui capitol este să prezinte o vedere de ansamblu a limbajului de programare C, a originilor, utilizărilor și a filosofiei care stă la temelia lui. Deoarece C++ este construit pe baza limbajului C, acest capitol oferă o importantă perspectivă istorică asupra originilor sale.

Originile limbajului C++

C a fost inventat și implementat prima oară de Dennis Ritchie pe un DEC PDP-11 care utiliza sistemul de operare UNIX. C este rezultatul unui proces de dezvoltare care a început cu un limbaj numit BCPL, creat de Martin Richards; BCPL a influențat un limbaj numit B, care a fost inventat de Ken Thompson. În anii '70, B a dus la dezvoltarea limbajului C.

Mulți ani standardul de facto pentru C a fost versiunea ce însoțea sistemul de operare UNIX. El a fost descris pentru prima dată în *The C Programming Language* (Limbajul de programare C) de Brian Kernighan și Dennis Ritchie (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1978). O dată cu creșterea popularității calculatoarelor personale, au fost create numeroase implementări de C. A fost aproape un miracol că acestea au fost în mare măsură compatibile (însemnând că un program scris într-o din ele putea fi compilat de obicei cu succes utilizând o alta). Totuși, deoarece nu exista nici un standard, apăreau discrepanțe. Pentru a remedia acest fapt, în vara lui 1983 a fost stabilit un comitet pentru crearea unui standard ANSI (American National Standards Institute) care să definească o dată pentru totdeauna limbajul C. Procesul de standardizare a durat șase ani (mult mai mult decât s-ar fi așteptat orice om rezonabil). În sfârșit, standardul ANSI C a fost adoptat în decembrie 1989, primele copii devenind disponibile la începutul lui 1990. Astăzi, toate compilatoarele C/C++ se supun standardului ANSI C. De asemenea, standardul ANSI C este o bază pentru propunerea de standard ANSI C++.

C este un limbaj de nivel mediu

C este deseori numit un limbaj de *nivel mediu*. Aceasta nu înseamnă că C este mai puțin performant, mai greu de utilizat sau mai puțin dezvoltat decât un limbaj de nivel înalt, cum ar fi BASIC sau Pascal, și nici că are natura greoaie a unui limbaj de asamblare (inclusiv problemele sale). C este descris ca limbaj de nivel mediu deoarece combină cele mai bune facilități ale unui limbaj de nivel înalt cu posibilitățile de control și flexibilitatea limbajului de asamblare. **Tabelul 1-1** prezintă locul limbajului C în gama limbajelor informaticе.

Ca limbaj de nivel mediu, C permite lucrul cu biți, octeți și adrese - elementele de bază cu care funcționează calculatorul. În ciuda acestui fapt, codul C este, de asemenea, foarte portabil. *Portabilitatea* înseamnă că un software scris pentru un anumit tip de calculator sau sistem de operare se adaptează ușor pe oricare altul. De exemplu, un program este portabil dacă, fiind scris pentru sistemul DOS, puteți face ușor conversia sa, astfel încât să ruleze în Windows.

Limbaje de nivel înalt	Ada Modula-2 Pascal COBOL FORTRAN BASIC
Limbaje de nivel mediu	C++ C FORTH
Limbaje de nivel scăzut	Macro-asamblor Limbaj de asamblare

Tabelul 1-1: Locul lui C în lumea limbajelor

Toate limbajele de programare acceptă conceptul de tip de date. Un *tip de date* definește o mulțime de valori pe care le poate lua o variabilă, împreună cu un ansamblu de operații care pot fi efectuate asupra sa. Tipurile uzuale de date sunt întreg, caracter și real. Chiar dacă C are cinci tipuri de date de bază, el nu este un limbaj centrat pe tipurile de date, așa cum sunt Pascal și Ada. C permite aproape toate conversiile de tipuri. De exemplu, puteți amesteca într-o expresie date de tip caracter cu date de tip întreg.

Spre deosebire de un limbaj de nivel înalt, C nu efectuează aproape nici un control al erorilor în timpul rulării. De exemplu, nu se face nici o verificare de încadrare în dimensiunile unei matrice. Acest tip de control cade în responsabilitatea programatorului.

În aceeași ordine de idei, C nu solicită o compatibilitate strictă între un parametru și un argument. După cum probabil știți din experiența de programator, un limbaj de nivel înalt cere ca tipul unui argument să fie (mai mult sau mai puțin) identic cu cel al parametrului căruia îl va da valoarea sa. Restricția această nu este însă valabilă și pentru C. C permite ca un argument să fie de orice tip, atât timp cât el poate fi convertit convenabil în tipul de date al parametrului, conversie pe care de altfel C o efectuează automat.

O caracteristică specială a limbajului C este posibilitatea de a opera direct cu biți, octeți, cuvinte și pointeri, ceea ce îl face foarte potrivit pentru programare la nivelul de sistem, unde toate aceste operații sunt foarte necesare.

Un alt aspect important al limbajului C este că el are doar 32 de cuvinte-cheie (27 din standardul inițial al lui Kernighan și Ritchie și cinci adăugate de comitetul de standardizare ANSI); ele sunt comenzi care formează limbajul C. Limbajele de nivel înalt au, în general, de câteva ori mai multe cuvinte cheie. De exemplu, cele mai multe versiuni de BASIC au cu mult peste 100 de cuvinte-cheie!

C este un limbaj structurat

În experiența dvs. anterioară ca programator, probabil că ați auzit termenul *structură-în-blocuri* aplicat unui limbaj de calculator. Chiar dacă termenul „structurat în blocuri” nu se aplică strict limbajului C, acesta este numit în mod curent mai simplu, *limbaj structurat*. Există multe similarități cu alte limbaje structurate, aşa cum ar fi ALGOL, Pascal și Modula-2.

 **NOTĂ:** Motivul pentru care C (ca și C++) nu este, practic, un limbaj structurat în blocuri este acela că limbajele cu această caracteristică permit să fie declarate proceduri sau funcții în interiorul altor proceduri sau funcții. Astfel, deoarece C nu permite crearea de funcții în interiorul funcțiilor, el nu poate fi numit formal structurat în blocuri.

Caracteristica distinctivă a unui limbaj structurat este *compartimentarea* codului și a datelor. Aceasta este capacitatea unui limbaj de a despărți și a ascunde de restul unui program toate informațiile și instrucțiunile necesare efectuării unei anumite sarcini. O modalitate de realizare a compartimentării este utilizarea de subrute care folosesc variabile locale (temporare). Utilizând variabile locale, puteți scrie modulele astfel încât ceea ce se întâmplă în interiorul lor să nu aibă efecte în alte secțiuni ale programului. Având această facilitate, programelor în C li se poate împărtăși foarte ușor codul în secțiuni. Ca să creați funcții compartimentate, trebuie să știți doar ce face funcția, nu și cum o face. Rețineți că utilizarea excesivă a variabilelor globale (variabile cunoscute de întreg programul) permite greșelilor să se strecoare în program, prin apariția de efecte secundare nedorite. (Oricine a programat în BASIC standard cunoaște foarte bine această problemă.)

 **NOTĂ:** Conceptul de compartimentare este dezvoltat foarte mult de extensia limbajului C, C++. Specific acestuia este faptul că o parte a programului poate să controleze foarte strict la care alte secțiuni este permis accesul.

Un program structurat vă oferă o mare varietate de posibilități de programare. El include mai multe construcții de bucle, cum ar fi *while*, *do-while* și *for*. Într-un limbaj structurat, utilizarea instrucțiunii *goto* este interzisă sau descurajată, aceasta nefiind forma obișnuită de control al programului (așa cum este, de exemplu, în BASIC standard și în clasicul FORTRAN). Un limbaj structurat vă permite să plasați instrucțiuni oriunde pe o linie și nu necesită un concept strict

despre câmp (așa cum o fac câteva din variantele mai vechi de FORTRAN). Iată câteva exemple de limbaje structurate și nestructurate:

Nestructurate
FORTRAN
BASIC
COBOL

Structurate
Pascal
Ada
C++
C
Modula-2

Limbajele structurate tind să fie moderne. De fapt, o caracteristică a limbajelor de programare mai vechi este aceea că nu sunt structurate. Astăzi, majoritatea programatorilor consideră că în limbajele structurate este mai ușor să scrie și să întreți un program.

Componenta structurală principală din C este *funcția* - rutina de sine stătătoare a limbajului C. În C, funcțiile sunt construcțiile de blocuri în care are loc întreaga activitate a programului. Ele permit definirea și scrierea codurilor pentru sarcinile individuale ale programului, ducând la modularizarea acestora. După ce ati construit o funcție, puteti fi siguri că ea lucrează corect în diverse situații fără să inducă efecte secundare în alte părți ale programului. Crearea de funcții de sine stătătoare este foarte importantă în proiectele mari, în care codul unui programator nu trebuie să afecteze accidental un altul.

Alt mod de a structura și de a compartimenta un cod în C este utilizarea blocurilor de cod. Un *bloc de cod* este un grup de instrucțiuni alăturate logic, tratate ca un singur element. În C, creați un bloc de cod incluzând între accolade un grup de instrucțiuni. În următorul exemplu,

```
if (x < 10) {
    printf("Prea jos, mai incercă o dată.\n");
    scanf("%d", &x);
}
```

ambele instrucțiuni de după *if* și dintre paranteze sunt ambele executate dacă x este mai mic decât 10. Aceste două instrucțiuni, împreună cu accoladele, reprezintă un bloc de cod. Ele constituie un singur element logic: una din instrucțiuni nu se poate executa fără ca să se execute și cealaltă. Rețineți că orice instrucțiune în C poate fi simplă sau un bloc de instrucțiuni. Blocurile de cod permit realizarea multor algoritmi cu limpezime, eleganță și eficiență. Mai mult, ele ajută programatorul să clarifice adevărata natură a algoritmului.

C este un limbaj al programatorului

Surprinzător, dar nu toate limbajele de programare sunt pentru programatori. Gândiți-vă la exemplele clasice de limbaje pentru utilizator, COBOL și BASIC.

COBOL nu a fost proiectat pentru a îndulci soarta programatorilor, pentru a mări siguranța în exploatare a codului creat și nici chiar pentru a crește viteza de scriere a acestuia. COBOL a fost proiectat mai degrabă, cel puțin în parte, pentru a permite utilizatorilor să citească și, s-ar părea, deși este puțin probabil, să înțeleagă programul. BASIC a fost creat în principiu pentru a permite utilizatorilor să programeze un calculator pentru a rezolva probleme relativ simple.

În schimb, C (ca și C++) a fost creat, influențat și testat de către adevărății programatori. Rezultatul final este acela că C oferă programatorului exact ceea ce își dorește: restricții puține, motive puține de nemulțumire, structuri în blocuri, funcții de sine stătătoare și un set compact de cuvinte-cheie. Utilizând C, puteți să atingeți eficiența codului de asamblare combinată cu structura limbajului ALGOL sau Modula-2. Nu este de mirare că C și C++ au ajuns cu ușurință cele mai răspândite limbiage printre cei mai buni profesioniști ai programării.

Faptul că puteți utiliza C în locul limbajului de asamblare este un factor important pentru popularitatea sa în rândul programatorilor. Limbajele de asamblare folosesc reprezentarea simbolică a codului binar efectiv pe care calculatorul îl execută direct. Fiecare operație a limbajului de asamblare reprezintă o singură acțiune pentru calculator. Chiar dacă limbajul de asamblare oferă programatorului posibilitatea de a realiza sarcini cu flexibilitate și eficiență maximă, este evident dificil de operat cu el pentru dezvoltarea și depanarea unui program. Mai mult, deoarece limbajul de asamblare este nestructurat, programul final va fi un cod-spaghetti - o masă încâlcită de sărituri, apelări și indici. Această lipsă de structurare face programele scrise în limbaje de asamblare dificil de citit, de dezvoltat și de întreținut. Probabil că și mai important este faptul că rutinile limbajelor de asamblare nu sunt portabile între echipamentele cu unități centrale de prelucrare (CPU) diferite.

Înțial, C a fost folosit pentru programarea de sisteme. Un *program de sistem* formează o parte din sistemul de operare al calculatorului sau al accesoriilor sale. De exemplu, următoarele sunt numite uzuale programe de sistem:

- Sisteme de operare
- Interpretoare
- Editoare
- Compilatoare
- Baze de date
- Foi de calcul

O dată cu creșterea în popularitate a limbajului C, mulți programatori au început să îl utilizeze pentru a programa orice acțiune datorită portabilității și eficienței sale. Deoarece există compilatoare pentru orice calculator posibil, puteți prelua un cod scris pentru un echipament, să îl compilați și să îl rulați pe un altul cu relativ puține modificări. Portabilitatea economisește atât timp cât și bani. Compilatoarele

de C produc coduri obiect foarte compacte și rapide - de exemplu, mai compacte și mai rapide decât majoritatea compilatoarelor COBOL.

În plus, programatorii folosesc C pentru toate tipurile de sarcini de programare deoarece le place! C oferă viteza limbajului de asamblare și flexibilitatea limbajului FORTH, dar are puține din restricțiile din Pascal sau din Modula-2. Fiecare programator în C poate să creeze și să întrețină o bibliotecă de funcții care a fost croită în stilul său propriu de programare și care poate fi utilizată în multe programe diferite. Deoarece permite - ba mai mult, încurajează - compilarea independentă, C le oferă programatorilor posibilitatea să gestioneze ușor proiecte mari, cu un minim de redundanță și efortului.

Forma unui program în C

Tabelul 1-2 prezintă cele 32 de cuvinte-cheie care, combinate cu sintaxa formală, alcătuiesc limbajul de programare C. 27 dintre ele au fost definite în versiunea C originală. Următoarele cinci au fost adăugate de către comitetul ANSI C: enum, const, signed, void și volatile.

În plus, multe compilatoare de C (și C++) au adăugate mai multe cuvinte-cheie care exploatează mai bine mediul de operare. De exemplu, multe compilatoare includ cuvinte-cheie pentru administrarea memoriei familiei de procesoare 8086, pentru a admite programare cu limbaje mixte și pentru a avea acces la întăruperi. Iată o listă a cătorva cuvinte-cheie suplimentare utilizate curent:

asm	_cs	_ds	_es
_ss	cdecl	far	huge
interrupt	near	pascal	

auto	double	int	struct
break	else	long	switch
case	enum	register	typedef
char	extern	return	union
const	float	short	unsigned
continue	for	signed	void
default	goto	sizeof	volatile
do	if	static	while

Tabelul 1-2. Cele 32 de cuvinte-cheie definite de către standardul ANSI C

Compilatorul dvs. poate să conțină și alte extinderi care îl ajută să beneficieze de avantajele mediului său propriu.

Toate cuvintele-cheie în C sunt scrise cu literă mică. În C, literele mari diferă de cele mici: **else** este un cuvânt-cheie; **ELSE** nu este. Nu puteți folosi un cuvânt cheie în nici un alt scop într-un program în C - anume, nu ca variabilă sau ca nume de funcție.

Toate programele în C constau din una sau mai multe funcții. Singura funcție care trebuie să fie prezentă este numită **main()**, ea fiind prima funcție apelată când începe execuția unui program. Într-un cod în C bine scris, **main()** conține în esență un plan a ceea ce face programul. Planul este compus din funcții de apelare. Chiar dacă **main()** nu este un cuvânt-cheie, tratați-l ca și cum ar fi. De exemplu, nu încercați să folosiți **main()** ca nume de variabilă deoarece, probabil, veți deruta compilatorul.

Forma generală a unui program în C este prezentată în Figura 1-1, unde variabilele de la **f1()** la **fN()** reprezintă funcții definite de utilizator.

Biblioteca și editarea legăturilor

Din punct de vedere tehnic, puteți construi un program util și funcțional care constă doar din instrucțiunile pe care le-ați creat efectiv. Totuși, aceasta este o raritate

```

declaratii globale
returneaza-afiseaza main (lista de parametri)
{
    secventa de instructiuni
}
returneaza-afiseaza f1 (lista de parametri)
{
    secventa de instructiuni
}
returneaza-afiseaza f2 (lista de parametri)
{
    secventa de instructiuni
}
.
.
.
returneaza-afiseaza fN (lista de parametri)
{
    secventa de instructiuni
}
```

Figura 1-1. Forma generală a unui program în C

deoarece C nu asigură în cadrul actualei definiri a limbajului nici o metodă de efectuare a operațiilor de intrare/ieșire (I/O). Ca urmare, majoritatea programelor includ apeluri la diverse funcții conținute în *biblioteca standard*.

Toate compilatoarele de C se livrează cu o bibliotecă standard de funcții care efectuează cele mai uzuale sarcini. Standardul ANSI C specifică un set minim de funcții care trebuie conținute de bibliotecă. Compilatorul dvs. va conține probabil multe alte funcții. De exemplu, biblioteca standard nu definește nici o funcție grafică, dar compilatorul dvs. probabil că posedă câteva.



NOTĂ: Este important să înțelegeți că C++ admite întreaga bibliotecă a standardului ANSI C. Astfel, toate funcțiile limbajului standard C sunt valabile în programele pe care le scrieți atât în C cât și în C++. Desigur, C++ definește, de asemenea, câteva funcții de bibliotecă ce îi sunt proprii.

Cei care au creat compilatorul au scris deja majoritatea funcțiilor de utilitate generală pe care le veți folosi. Când apelați o funcție care nu face parte din programul dvs., compilatorul își „amintește” numele ei. Apoi, editorul de legături combină codul pe care l-ați scris cu codul obiect ce l-a găsit în biblioteca standard. Acest proces este numit *linking (editare de legături)*. Unele compilatoare au propriul lor editor de legături, în timp ce altele îl folosesc pe cel standard, asigurat de sistemul de operare.

Funcțiile din bibliotecă sunt în format *reallocabil*. Aceasta înseamnă că adresele din memorie pentru diverse instrucțiuni în cod mașină nu au fost definite în mod absolut - au fost păstrate doar informațiile de deplasament (offset). Atunci când programul dvs. este unit cu funcțiile din biblioteca standard, aceste adrese relative din memorie sunt folosite pentru a crea adresele utilizate efectiv. Există manuale tehnice și cărți care explică acest proces mai în detaliu. Dar, pentru a programa în C sau C++, nu aveți nevoie de mai multe amănunte privind procesul efectiv de reallocare.

Multe dintre funcțiile care vă vor fi necesare atunci când veți scrie un program există în biblioteca standard. Ele se comportă ca blocuri pe care le puteți combina. Dacă scrieți o funcție pe care o veți utiliza mereu, puteți să o introduceți, de asemenea, într-o bibliotecă. Unele compilatoare vă permit să o includeți în biblioteca standard; altele vă obligă să vă creați o nouă bibliotecă. În orice caz, codul va fi acolo, așteptând să îl reutilizați.

Compilarea independentă

Multe din programele scurte sunt conținute în întregime într-un singur fișier sursă. Dar, o dată cu lungirea programului, va crește și timpul de compilare, care vă va punе răbdarea la încercare. De aceea, C permite unui program să fie cuprins în mai multe fișiere ce pot fi compilate independent. Când ați compilat toate fișierele, li se editează legăturile, împreună cu orice rutină necesară din bibliotecă, pentru a

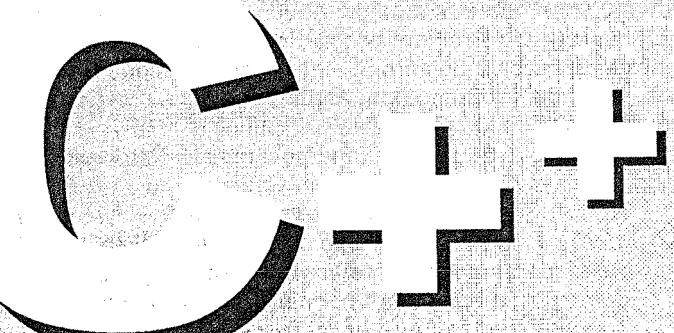
forma codul obiect complet. Avantajul compilării independente este acela că, dacă modificați codul unui fișier, nu este necesar să recompilați întreg programul. Acesta economisește o cantitate mare de timp, pentru toate programele, în afară de cele mai simple. Manualul de utilizare al compilatorului C/C++ va conține instrucțiunile de compilare a fișierelor multiple.

Utilizarea unui compilator de C++ pentru a compila programe în C

Programele din Partea întâi a acestei cărți sunt programe în C. Totuși, probabil că pentru a le compila utilizați un compilator de C++. Toate compilatoarele de C++ sunt și compilatoare de C, așa încât nu veți avea probleme. Însă, atunci când compilați programe în C trebuie să rețineți un lucru important: fișierele trebuie să aibă extensia .C (nu .CPP). În momentul scrierii acestei cărți, majoritatea compilatoarelor C++ comercializate compilează automat fișierele cu extensia .C ca programe în C, iar fișierele cu extensia .CPP, ca programe în C++. (Unele compilatoare pot să utilizeze o conversie puțin diferită, așa încât verificați în manualul dvs.) Chiar dacă C este conținut în C++, există câteva diferențe minore între cele două limbi. Din acest motiv, trebuie să compilați programele în C ca programe în C, iar programele în C++, ca programe în C++.

Capitolul 2

Expresii



Acest capitol prezintă elementele fundamentale ale limbajului C (și C++): expresiile. Așa cum veți vedea, expresiile în C sunt mult mai generale și mai puternice decât în alte limbaje de calcul. Expresiile sunt formate din elementele atom ale limbajului C: *date* și *operatori*. Datele pot fi reprezentate prin variabile sau prin constante. Ca și majoritatea celorlalte limbaje, C acceptă mai multe tipuri de date. De asemenea, el asigură o mare varietate de operatori.

Cele cinci tipuri de date de bază

În C există cinci tipuri de date de bază: caracter, întreg, în virgulă mobilă, în virgulă mobilă cu dublă precizie și fără nici o valoare (**char**, **int**, **float**, **double** și respectiv **void**). După cum veți vedea, toate celelalte tipuri de date din C se bazează pe acestea cinci. Dimensiunea și domeniul de cuprindere a acestor tipuri de date pot să varieze în funcție de tipul procesorului și de modul de implementare a limbajului C. Dar, în toate cazurile, un caracter este reprezentat de un octet. Chiar dacă de multe ori un întreg ocupă doi octeți, nu puteți să vă luați această răspundere dacă doriți ca programul dvs. să fie portabil în cele mai generale medii. Este important să înțelegeți că standardul ANSI C stipulează doar domeniul de cuprindere minimal al fiecărui tip de date, nu și mărimea sa în octeți.

 **NOTĂ:** Celor cinci tipuri de date definite în C, C++ adaugă încă două: **bool** și **wchar_t**. Acestea sunt discutate în Partea a Doua a cărții.

Formatul exact al valorilor în virgulă mobilă va depinde de modul lor de introducere. Întregii vor corespunde în general mărimii normale a unui cuvânt pe calculatorul respectiv. Valorile de tip **char** sunt în general utilizate pentru a memora valori definite de setul de caractere ASCII. Valorile care ies din acest domeniu sunt tratate în mod diferit de diferite compilatoare.

Domeniul de cuprindere pentru **float** și **double** va depinde de metoda folosită pentru a reprezenta numere în virgulă mobilă. Indiferent de metodă, domeniul este foarte cuprinzător. Standardul ANSI C specifică domeniul minim pentru valori în virgulă mobilă de la 1E-37 la 1E+37 (de la 10^{-37} la 10^{37}). Numărul minim de cifre pentru precizie al fiecărui tip în virgulă mobilă este prezentat în **Tabelul 2-1**.

 **NOTĂ:** Standardul propus pentru ANSI C++ nu specifică o mărime sau o sferă minimă pentru tipurile de bază. În schimb, el solicită pur și simplu satisfacerea anumitor cerințe. De exemplu, el spune că **int** „va avea domeniul de cuprindere normal pentru arhitectura sistemului”. Totuși, puteți presupune că toate compilatoarele de C++ vor avea domeniile minime specificate de standardul ANSI C. Fiecare compilator de C++ specifică în fișierul antet **<climits>** mărimea și domeniul de cuprindere al tipurilor de bază.

Tip	Dimensiune aproximativă în biți	Domeniu minimal de valori
char	8	de la -127 la 127
unsigned char	8	de la 0 la 255
signed char	8	de la -127 la 127
int	16	de la -32767 la 32767
unsigned int	16	de la 0 la 65535
signed int	16	Similar cu int
short int	16	Similar cu int
unsigned short int	16	de la 0 la 65535
signed short int	16	Similar cu short int
long int	32	de la -2.147.483.647 la 2.147.483.647
signed long int	32	Similar cu long int
unsigned long int	32	de la 0 la 4.294.967.295
float	32	Şase zecimale exacte
double	64	Zece zecimale exacte
long double	80	Zece zecimale exacte

Tabelul 2-1 Toate tipurile de date definite prin standardul ANSI C

Tipul **void** declară explicit că o funcție nu returnează nici o valoare sau creează pointeri generici. Ambele cazuri sunt discutate în capitolele următoare.

Modificarea tipurilor de bază

Cu excepția lui **void**, tipurile de bază pot fi precedate de diversi specifiicatori de conversie. Un *specifiicator de conversie* se utilizează pentru a modifica tipul de bază pentru a se adapta mai precis la situații cât mai diverse. Iată lista specifiicatorilor de conversie:

- signed
- unsigned
- long
- short

Puteți să aplicați specificatorii `signed`, `short` și `unsigned` întregilor. Tipului de bază caracter i se pot aplica `signed` și `unsigned`. De asemenea, puteți aplica `long` pentru `double`.

Tabelul 2-1 prezintă toate combinațiile de tipuri de date care corespund standardului ANSI C, împreună cu domeniile minime și mărimea aproximativă în biți. (Aceste valori se aplică și unui C++ tipic.)

Este permisă utilizarea lui `signed` pentru întregi, dar este redundantă, deoarece declararea implicită ca întreg presupune un număr cu semn. Utilizarea cea mai importantă pentru `signed` este pentru a modifica tipul `char` în implementările în care acesta este, implicit, fără semn.

Diferența dintre întregii cu și fără semn constă în modul în care este interpretat bitul cu ordinul cel mai mare. Dacă specificați un întreg cu semn, compilatorul generează un cod care presupune că bitul de ordinul cel mai mare va fi utilizat ca *indicator pentru semn*. Dacă acesta este 0, numărul este pozitiv; dacă este 1, numărul este negativ.

În general, numerele negative sunt reprezentate utilizând *complementul lui 2*, care inversează toți bitii din număr (cu excepția bitului de semn), adună 1 la acest număr și dă indicatorului pentru semn valoarea 1.

Întregii cu semn sunt importanți în foarte mulți algoritmi, dar ei ating doar jumătate din amplitudinea fraților lor fără semn. De exemplu, iată numărul 32.767:

0 1 1 1 1 1 1

1 1 1 1 1 1 1

Dacă bitul cu ordinul cel mai mare este 1, numărul va fi interpretat ca -1. Dar dacă îl declarați pe același ca un `unsigned int`, el devine 65.535 atunci când bitul respectiv are valoarea 1.

Nume de identificatori

În C/C++ numele variabilelor, ale funcțiilor, ale etichetelor și ale altor diverse obiecte definite de către utilizator sunt numite *identificatori*. Acești identificatori pot să aibă unul sau mai multe caractere. Primul caracter trebuie să fie o literă sau o linie de subliniere, iar următoarele pot fi litere, cifre sau linia de sublinire. Iată câteva nume de identificatori corecte și incorecte:

Corect

numarator
test23
bilant_mare

Incorect

1numarator
salut!
bilant...mare

Standardul ANSI C stipulează că identificatorii pot avea orice lungime. Totuși, nu toate caracterele vor fi obligatoriu semnificative. Dacă identificatorul este implicat într-un proces de editare de legături externe, vor conta cel puțin săse

caractere. Acești identificatori, denumiți *nume externe*, includ numele funcțiilor și ale variabilelor globale care aparțin mai multor fișiere. Dacă identificatorul nu este utilizat într-un proces de editare de legături din exterior, atunci vor fi semnificative cel puțin 31 de caractere. Acest tip de identificator este denumit *nume intern* și include, de exemplu, nume de variabile locale. În C++ nu există limite ale lungimii unui identificator și toate caracterele sunt semnificative. Această diferență poate fi importantă dacă dorîți să convertiți un program din C în C++.

Într-un identificator literele mari sunt tratate distinct față de cele mici. Astfel, `numara`, `Numara` și `NUMARA` sunt trei identificatori diferiți.

Atât în C, cât și în C++ un identificator nu poate fi identic cu un cuvânt-cheie și nu trebuie să aibă același nume ca o funcție din biblioteca C sau C++.

Variabile

După cum știți probabil, o *variabilă* este numele unei locații din memorie utilizate pentru a păstra o valoare care poate fi modificată de program. Înainte de a le utiliza, variabilele trebuie declarate. Forma generală a unei declarații este:

tip listă_variabile;

Aici *tip* trebuie să fie un tip de date valid, plus orice specificator de conversie, iar *listă_variabile* poate consta dintr-unul sau mai multe nume de identificatori, separate prin virgulă. Iată câteva declarații:

```
int i, j, l;
short int si;
unsigned int ui;
double bilant, profit, pierdere;
```

 **RETINETI:** În C/C++ numele variabilei nu are legătură cu tipul său.

Unde se declară variabilele

Variabilele se declară, de obicei, în trei locuri: în interiorul funcțiilor, în cadrul definiției parametrilor funcției și în afara oricărei funcții. Avem, deci, de-a face cu variabile locale, parametri formali și variabile globale.

Variabile locale

Variabilele care sunt declarate în interiorul unei funcții sunt numite *variabile locale*. O parte din literatura de C/C++ numește aceste variabile *variabile*

automatice. Această carte folosește termenul mai ușual de „variabile locale”. Variabilele locale nu sunt accesibile decât instrucțiunilor care sunt în interiorul blocului în care sunt declarate variabilele. Cu alte cuvinte, variabilele locale sunt cunoscute doar în interiorul propriului lor bloc de cod. Rețineți că un bloc de cod începe cu o acoladă deschisă și se termină cu o acoladă închisă.

Variabilele locale există doar atât cât se execută blocul de cod în care sunt declarate. Aceasta înseamnă că o variabilă locală este creată la începerea execuției blocului său și este distrusă la încheiere.

Blocul de cod cel mai ușual în care sunt declarate variabilele locale este funcția. De exemplu, să luăm următoarele două funcții:

```
void func1(void)
{
    int x;
    x = 10;
}
void func2(void)
{
    int x;
    x = -199;
}
```

Variabila întreagă **x** este declarată de două ori, o dată în **func1()** și o dată în **func2()**. **x** din **func1()** nu are nici o legătură și nici un efect asupra variabilei **x** din **func2()**, deoarece fiecare **x** este cunoscut doar de codul din blocul în care este declarată variabila.

Limbajul C conține cuvântul cheie **auto**, pe care îl puteți utiliza pentru a declara variabile locale. Totuși, deoarece toate variabilele care nu sunt globale se presupune că sunt implicit **auto**, cuvântul nu este utilizat, în principiu, niciodată. De aceea, exemplele din această carte nici nu îl vor conține. (Se spune că **auto** a fost introdus în C pentru a asigura compatibilitatea cu predecesorul său, B. Tot aşa, **auto** este admis în C++ pentru a fi compatibil cu C.)

Din motive de conveniență și tradiție, majoritatea utilizatorilor declară toate variabilele folosite de o funcție imediat după acolada deschisă a funcției și înainte de orice altă instrucțiune. Totuși, puteți să declarați variabile locale în orice bloc de cod. Blocul definit de o funcție este pur și simplu un caz particular. De exemplu:

```
void f(void)
{
    int t;
    scanf("%d", &t);
    if(t==1){
```

```
char s[80]; /* aceasta este creata doar la
               intrarea in acest bloc*/
printf("introduceti numele:");
gets(s);
/*faceti ceva...*/
```

Aici variabila locală **s** este creată la intrarea în blocul de cod și este distrusă la ieșirea din el. Mai mult, **s** este cunoscută doar în interiorul blocului și nu este accesibilă din altă parte - nici chiar din alte zone ale funcției care o conține.

Un avantaj de a declara o variabilă locală într-un bloc de condiționare este că, pentru acea variabilă se va aloca memorie doar dacă va fi necesar, deoarece variabilele locale nu există până când nu se ajunge la blocul în care sunt declarate. Cu lipsa de memorie s-ar putea să vă confruntați când creați un cod pentru controlul anumitor procese (precum deschiderea ușii unui garaj care răspunde la un cod digital de siguranță) care dispun de foarte puțin RAM.

Declararea de variabile în interiorul blocului care le utilizează ajută, de asemenea, la prevenirea efectelor secundare nedorite. Atâtă vreme cât ele nu există în afara blocului în care au fost declarate, ele nu pot fi modificate accidental.

Există o diferență importantă între modul de declarare a variabilelor locale în C față de C++. În C, trebuie să declarați toate variabilele locale la începutul blocului în care le definiți, înainte de orice instrucțiuni ale programului. De exemplu, următoarea funcție este greșită dacă este compilată cu un compilator de C.

```
/* Aceasta functie este gresita daca este compilata cu un
   compilator de C, dar perfect acceptabila pentru un
   compilator de C++.
*/
void f(void)
{
    int i;
    i = 10;
    int j; /*aceasta linie va determina o eroare*/
    j = 20;
}
```

Însă, în C++, această funcție este perfect valabilă deoarece puteți defini variabile locale în orice punct al programului. (Declararea de variabile în C++ este discutată în profunzime în Partea a Doua a acestei cărți.)

Deoarece variabilele locale sunt create și distruse la fiecare intrare, respectiv ieșire din blocul în care au fost declarate, conținutul lor se pierde o dată cu

părăsirea blocului. Acest lucru este important să ni-l amintim când apelăm o funcție. La apelarea ei, sunt create variabilele locale iar la încheierea ei acestea sunt distruse, ceea ce înseamnă că variabilele locale nu păstrează valorile între apelări. (Totuși, puteți determina compilatorul să păstreze aceste valori utilizând specificatorul de conversie **static**.)

Dacă nu se specifică altfel, variabilele locale sunt stocate în memoria stivă. Faptul că memoria stivă este o regiune dinamică și în schimbare a memoriei explică de ce variabilele locale nu pot, în general, să păstreze valorile între apelările funcției.

Puteți inițializa o variabilă locală cu o valoare cunoscută. Această valoare va fi atribuită variabili de fiecare dată când se va intra în blocul de cod în care este ea declarată. De exemplu, următorul program afișează numărul 10 de zece ori.

```
#include <stdio.h>
void f(void);
void main(void)
{
    int i;
    for(i=0; i<10; i++)  f();
}
void f(void)
{
    int j = 10;
    printf("%d ", j);
    j++; /*aceasta linie nu are nici un efect */
}
```

Parametri formali

Dacă o funcție urmează să folosească argumente, ea trebuie să declare variabilele pe care le acceptă ca valori ale argumentelor. Aceste variabile sunt denumite *parametri formali* ai funcției. Ele se comportă ca oricare altă variabilă locală din acea funcție. Așa cum se arată în următorul fragment de program, declararea lor are loc după numele funcției și este închisă între paranteze:

```
/*Returneaza 1 daca c face parte din sirul s; daca nu, 0*/
este_in(char *s, char c)
{
    while(*s)
        if(*s==c) return 1;
        else s++;
    return 0;
}
```

Funcția *este_in()* are doi parametri: *s* și *c*. Această funcție returnează 1 atunci când caracterul specificat în *c* este conținut în sirul *s*; dacă nu, returnează 0.

Trebuie să specificați tipul parametrilor formali declarându-i aşa cum am arătat. Apoi puteți să îi folosiți în interiorul funcției ca variabile locale obișnuite. Rețineți că, fiind variabile locale, ele sunt, de asemenea, dinamice și sunt distruse la ieșirea din funcție.

Ca și pentru variabilele locale, puteți să atribuiți valori parametrilor formali ai funcției sau să îi folosiți în expresii permise. Chiar dacă aceste variabile primesc valoarea argumentelor transmise funcției, puteți să le folosiți ca pe oricare altă variabilă locală.

Variabile globale

Spre deosebire de variabilele locale, *variabilele globale* sunt cunoscute în întreg programul și pot fi utilizate de către orice zonă a codului. De asemenea, ele își vor păstra valoarea pe parcursul întregii execuții a programului. Variabilele globale se creează prin declarare în afara oricărei funcții. Orice expresie are acces la ele, indiferent de tipul blocului de cod în care se află expresia.

În următorul program variabila *contor* a fost declarată în afara oricărei funcții. Chiar dacă declarația sa se află înaintea funcției *main()*, ați fi putut să o plasați oriunde înainte de prima sa utilizare, dar nu într-o funcție. Este bine, totuși, să declarați variabilele globale la începutul programului.

```
#include <stdio.h>
int contor; /*contor este global */
void func1(void);

void func2(void);
void main(void)

{
    contor = 100;

    func1();

}

void func1(void)
{
    int temp;
    temp = contor;

    func2();
}
```

```
    printf("contor este %d", contor); /*va afisa 100 */
}
void func2(void)
{
    int contor;
    for(contor = 1; contor<10; contor++)
        putchar('.');
}
```

Prinții cu atenție acest program. Observați că, deși nici `main()` și nici `func1()` nu au declarat o variabilă locală cu numele `contor`, amândouă o utilizează. Totuși `func2()` a creat o variabilă locală cu numele `contor`. Când `func2()` se referă la `contor`, se referă doar la variabila locală, nu și la cea globală. Dacă o variabilă locală și una globală au același nume, toate referirile la numele variabilei din interiorul blocului în care a fost declarată variabila locală sunt pentru aceea variabilă și nu au efect asupra variabilei globale. Acest lucru poate să ne convingă dar, dacă uităm de el, programul poate să se comporte ciudat, chiar dacă el pare corect.

Stocarea variabilelor globale este făcută de compilator într-o anumă regiune de memorie alocată acestui scop. Variabilele globale sunt utile atunci când mai multe funcții ale aceluiași program folosesc aceleași date. Totuși, ar trebui să evitați utilizarea variabilelor globale când nu este necesar. Ele ocupă spațiu în memorie tot timpul cât este executat programul, nu doar atunci când sunt necesare. În plus, utilizarea unei valori globale în locul uneia locale va face funcția mai puțin generală deoarece se bazează pe ceva care trebuie definit în afara ei. În sfârșit, utilizarea unui număr mare de variabile globale poate conduce la erori în program datorită efectelor secundare necunoscute și nedorite. O problemă majoră în realizarea de programe mari este schimbarea accidentală a valorii variabilei, în altă parte a programului, unde este, de asemenea, utilizată. Acest lucru se poate întâmpla foarte ușor în C/C++ dacă utilizați prea multe variabile globale în programe.

Modelatori de acces

Există doi modelatori care controlează modul de apelare sau modificare a variabilelor. Acești specificatori sunt **const** și **volatile**. Ei trebuie să precedă specificatorii de tip și numele tipului de date la care se referă.

const

Variabilele de tip **const** nu pot fi modificate de programul dvs. (O variabilă de tip **const** poate să primească totuși o valoare inițială.) Compilatorul poate să plaseze variabilele de acest tip în Read Only Memory (ROM). De exemplu,

```
const int a=10
```

creează o variabilă întreagă numită a cu valoarea initială 10 pe care programul dvs. nu o poate modifica. Dar puteți să folosiți această variabilă în alte tipuri de expresii. O variabilă de tip **const** va primi valoarea ori dintr-o inițializare explicită, ori prin intermediul hard-ului.

Modelatorul **const** poate fi utilizat pentru a proteja obiectele indicate de argumentele unei funcții spre a nu fi modificate de acea funcție. Aceasta înseamnă că, atunci când un pointer este transmis unei funcții, acea funcție poate să modifice variabila indicată de pointer. Însă, dacă în declararea parametrilor pointerul este specificat ca fiind **const**, codul funcției nu va fi capabil să modifice obiectul indicat. De exemplu, funcția **linie_pt_spatiu()** din programul următor afișează o linie de unire pentru fiecare spațiu din argumentul său de tip sir, ceea ce înseamnă că sirul "acesta este un sir" va fi afișat astfel: "acesta-este-un-sir". Utilizarea modelatorului **const** în declararea parametrilor ne asigură că obiectul indicat de parametru nu poate fi modificat de codul din interiorul funcției.

```
#include <stdio.h>
void linie_pt_spatiu(const char *sir);
void main(void)
{
    linie_pt_spatiu("acesta este un test");
}
void linie_pt_spatiu(const char *str)
{
    while(*str) {
        if(*str==' ')printf("%c", '-');
        else printf("%c", *str);
        str++;
    }
}
```

Dacă ați fi scris linie_pt_spatiu astfel încât sirul să poată fi modificat, el nu ar fi compilat. De exemplu, dacă i-ați scris codul după cum urmează, veți primi o eroare în timpul compilării.

```
/*Acesta este un cod gresit*/
void linie_pt_spatiu(const char *str)
{
    while(*str) {
        if(*str==' ') *str = '-'; /* nu pot face
                                     aceasta */
```

```
    printf("%c", *str);
    str++;
}
```

Multe funcții din biblioteca standard utilizează `const` în declarațiile lor de parametri. De exemplu, funcția `strlen()` are următorul prototip:

```
size_t strlen(const char *str);
```

Specificând *sir* ca fiind o constantă, el nu va modifica sirul indicat. În general atunci când o funcție din biblioteca standard nu trebuie să modifice un obiect indicat de un argument de apelare, parametrul este declarat ca fiind constant.

Puteți, de asemenea, să utilizați **const** pentru a verifica dacă programul dvs. nu modifică o variabilă. Rețineți că o variabilă de tip **const** poate fi modificată de ceva din afara programului. De exemplu, un element din hard poate să îi schimbe valoarea. Prin declararea unei variabile ca fiind de tip **const**, puteți dovedi că orice modificare a acesteia are loc din cauze externe.

volatile

Modelatorul **volatile** spune compilatorului că valoarea unei variabile poate să fie modificată pe căi nedeclarate explicit de program. De exemplu, adresa unei variabile globale poate fi transmisă rutinei ceasului sistemului de operare și utilizată pentru a păstra timpul real al sistemului, situație în care conținutul variabilei se modifică fără o instrucțiune de atribuire explicită. Acest lucru este important deoarece majoritatea compilatoarelor de C/C++ optimizează automat anumite expresii pe baza presupunerii că o variabilă rămâne neschimbată atât timp cât nu se află în partea stângă a unei instrucțiuni de atribuire, nefiind astfel nevoie să î se verifice conținutul la fiecare utilizare, iar alte compilatoare modifică ordinea evaluării unor expresii în timpul compilării. Modelatorul **volatile** blochează aceste interventii.

Puteți utiliza `const` și `volatile` împreună. De exemplu, dacă 0x30 se presupune că este valoarea unui port care este modificată doar de condiții externe, următoarea declarație va împiedica orice posibilitate de apariție a efectelor secundare accidentale:

```
const volatile unsigned char *port=0x300;
```

Specificatori de clasa de stocare

C admite patru specificatori de clasa de stocare:

```
extern  
static  
register  
auto
```

Acești specificatori spun compilatorului cum să stocheze variabilele care îi urmează. Specificatorul de stocare precede restul declarației de variabile. Forma sa generală este:

specificator de stocare tip nume variabilă

extern

Deoarece C/C++ permit secțiunilor separate ale unui program mare să fie compilate independent și să li se editeze legăturile împreună, trebuie să existe un mod de a comunica tuturor fișierelor variabilele globale necesare programului. Deși C permite practic declararea unei variabile globale de mai multe ori, nu este bine să o faceți (poate crea probleme la editarea legăturilor). și mai important este faptul că în C++ puteți declara o variabilă globală *doar o dată*. Cum veți informa atunci toate fișierele din program despre variabilele globale utilizate? Soluția este să declarați toate variabilele globale într-un singur fișier și să folosiți declarațiile *extern* în celelalte, ca în Figura 2-1.

În fișierul 2, lista de variabile globale a fost copiată din fișierul 1 iar declarațiile le-a fost adăugat specificatorul **extern**. Acesta spune compilatorului că tipurile și

```
Figer 1  
int x,y;  
char ch;  
main(void)  
{  
    .  
    .  
    .  
}  
  
func1()  
{  
    x=123;  
}
```

```
Figer 2
extern int x,y;
extern char ch;
func22(void)
{
    x=y/10;
}
func23()
{
    y=10;
}
```

Figure 2-1. Folosirea variabilelor globale în module compilate separate

numele de variabile care îi urmează au fost declarate în altă parte. Cu alte cuvinte, **extern** oferă compilatorului informațiile despre numele și tipurile de variabile globale fără să creeze de fapt un nou loc de stocare a lor. Atunci când sunt editate legăturile celor două secțiuni, este rezolvat și accesul la variabilele externe.

Cuvântul cheie **extern** are forma generală:

```
extern lista_variab;
```

Mai există și o altă utilizare optională pentru **extern** pe care o veți întâlni uneori. Când folosiți o variabilă globală în interiorul unei funcții, puteți să o declarați ca fiind de tip **extern**, aşa cum este arătat aici:

```
int primul, ultimul; /* definirea pentru primului și
                      ultimului ca variabile globale */
void main(void)
{
    extern int primul; /* utilizarea optională a
                        declaratiei extern */
    :
}
```

Chiar dacă sunt permise declarări de variabile **extern**, aşa cum ați văzut în exemplul anterior, ele nu sunt necesare. Atunci când compilatorul întâlnește o variabilă care nu a fost declarată în blocul respectiv, el verifică dacă acea variabilă este întâlnită în declarăriile de variabile din interiorul blocurilor care îl conțin pe acesta. Dacă nu o întâlnește, compilatorul verifică variabilele globale. Dacă întâlnește una, el presupune că trebuie să utilizeze variabila globală.

Variabile static

Variabilele de tip **static** sunt variabile permanente în interiorul funcției sau fișierului în care se găsesc. Spre deosebire de variabilele globale, ele nu sunt cunoscute în afara funcției sau fișierului, dar ele își păstrează valoarea între două apelări. Această caracteristică este utilă când scrieți funcții generalizate și funcții de bibliotecă pe care le pot utiliza alte programe. **static** are efecte diferite asupra variabilelor locale și asupra celor globale.

Variabile locale static

Atunci când aplicați specificatorul **static** unei variabile locale, compilatorul creează pentru ea un loc de stocare permanentă, similar celui rezervat unei variabile

globale. Diferența esențială între variabilele locale statice și o variabilă globală este că cea locală statică rămâne cunoscută doar blocului în care a fost declarată. Mai simplu, o variabilă locală statică este o variabilă locală care își păstrează valoarea între apelările funcției.

Variabilele locale de tip **static** sunt foarte importante pentru crearea unor funcții de sine stătătoare, deoarece mai multe tipuri de rutine trebuie să păstreze valori între apelări. Dacă variabilele statice nu ar fi fost permise, ar fi fost utilizate variabile globale, riscându-se însă apariția efectelor secundare. Un exemplu de funcție care beneficiază de variabile locale statice este un generator de serii de numere care emite o valoare în funcție de cea precedentă. Ați putea folosi variabile globale pentru a reține această valoare, dar de fiecare dată când funcția este utilizată într-un program, ar trebui să declarați acea variabilă și să vă convingeți că nu va intra în conflict cu altă variabilă globală deja declarată. De asemenea, utilizarea unei variabile globale ar face această funcție greu de introdus într-o funcție de bibliotecă. Cea mai bună soluție este să declarați variabila care păstrează numărul generat ca **static**, ca în următorul fragment de program:

```
serii (void)
{
    static int serii_num;
    serii_num = serii_num+23;
    return serii_num;
}
```

În acest exemplu, variabila **serii_num** continuă să existe între apelările funcției și nu apare și dispare aşa cum o fac variabilele locale obișnuite. Aceasta înseamnă că fiecare apelare a funcției **serii()** produce un nou număr al seriei bazat pe precedentul, fără să declare acea variabilă ca fiind globală.

Variabilei locale de tip **static** puteți să îi dați o valoare inițială. Această valoare îi este atribuită o singură dată - nu de fiecare dată când se intră în blocul de cod -, ca și în cazul variabilelor locale obișnuite. De exemplu, această versiune pentru **serii()** initializează **serii_num** cu 100:

```
serii (void)
{
    static int serii_num = 100;
    serii_num = serii_num+23;
    return serii_num;
}
```

Așa cum arată funcția acum, seriile vor începe întotdeauna cu valoarea 123. Dacă lucrul este acceptabil pentru unele aplicații, majoritatea generatoarelor de

serii necesită specificarea de către utilizator a numărului initial. O cale de a da variabilei `serii_num` o valoare specificată de utilizator este de a o declara variabilă globală și apoi de a-i da valoarea specificată. Dar exact aceasta am dorit să evităm atunci când am declarat-o statică. Aceasta ne conduce la cealaltă utilizare a specificatorului `static`.

Variabile globale statice

Aplicând specificatorul `static` unei variabile globale, vom spune compilatorului să creeze o variabilă globală care este cunoscută doar în fișierul în care a fost declarată. Aceasta înseamnă că, deși variabila este globală, rutinele din alte fișiere nu au acces la ea și nu îl pot modifica direct conținutul, ea fiind astfel protejată de efecte secundare. Pentru puținele situații pentru care o variabilă locală statică nu convine, puteți crea un mic fișier care conține doar funcția care are nevoie de variabila globală de tip `static`, pe care să-l compilați separat și să-l utilizați fără teamă de efecte secundare.

Pentru a ilustra o astfel de variabilă, exemplul de generator de numere din secțiunea precedentă a fost rescris, astfel încât o valoare primară să inițializeze seria printr-o apelare a unei funcții numite `incep_serie`. În continuare este prezentat întreg fișierul care conține `serii()`, `incep_serie()` și `serii_num`:

```
/* Toate acestea trebuie să fie intr-un singur fisier. */
static int serii_num;
void incep_serie(int initial);
int serii(void);

serii(void)
{
    serii_num = serii_num+23;
    return serii_num;
}
/* initializeaza serii_num */
void incep_serie(int incep)
{
    serii_num = incep;
}
```

Introducând în `incep_serie()` o valoare întreagă se inițializează generatorul de serii. După aceasta se apeleză `serii()` pentru a genera următorul element al seriei.

Să recapitulăm: numele variabilelor locale de tip `static` sunt cunoscute doar blocurilor de cod în care sunt declarate; numele variabilelor globale de tip `static` sunt cunoscute doar fișierului în care se găsesc. Dacă introduceți funcțiile `serii()` și `int_serie()` într-o bibliotecă, puteți utiliza funcțiile dar nu veți avea acces la

variabila `serii_num` care este ascunsă restului codului din program. De fapt, puteți chiar să declarați și să utilizați o altă variabilă numită `serii_num` în programul dvs. (desigur, în alt fișier). În esență, specificatorul `static` permite existența unor variabile cunoscute doar funcțiilor care le necesită, fără să intre în conflict cu alte funcții.

Variabilele de tip `static` vă permit să ascundeți anumite secțiuni ale programului față de altele. Acesta poate fi un avantaj imens atunci când încercați să gestionați un program mare și complex.

Variabile de tip register

Specificatorul de stocare `register` se aplică prin tradiție doar variabilelor de tip `int` și `char`. Totuși standardul ANSI C îl dă definiția, astfel încât puteți să-l folosiți pentru oricare tip de variabilă.

Înțial, `register` cere compilatorului să păstreze valoarea unei variabile într-un registru din CPU și nu în memorie, acolo unde sunt stocate variabilele în mod normal. Aceasta înseamnă că operațiile asupra unei variabile specificate cu `register`, păstrate în CPU, sunt executate mai repede decât asupra uneia obișnuite deoarece nu necesită acces la memorie pentru a determina sau a modifica valoarea ei.

Acum definiția specificatorului `register` a fost mult extinsă și el poate fi aplicat oricărui tip de variabilă. Standardul ANSI C declară simplu că „accesul la obiect este cât mai rapid posibil”. (Standardul ANSI C++ stipulează că `register` este „o indicație dată compilatorului, că obiectul astfel declarat va fi utilizat din plin.”) În practică, caracterele și întregii sunt în continuare stocați în registre ale CPU. Obiectele mari, cum sunt matricele, evident nu pot fi stocate într-un registru, dar ele pot totuși să beneficieze de un tratament preferențial din partea compilatorului. Variabilele `register` pot fi tratate diferit, astfel încât să corespundă modului de instalare a compilatorului de C/C++ și mediului său de operare. De fapt, tehnic este permis unui compilator să ignore `register` și să trateze normal variabilele specificate, dar aceasta se întâmplă rareori în practică.

Puteți să aplicați specificatorul `register` doar variabilelor locale și parametrilor formali ai unei funcții. Așadar, nu sunt permise variabile globale de tip `register`. Iată un exemplu care folosește variabile `register`. Această funcție calculează rezultatul lui M^e pentru valori întregi.

```
putere_int(register int m, register int e)
{
    register int temp;
    temp = 1;
    for(; e; e--) temp = temp * m;
    return temp;
}
```

În acest exemplu, `e`, `m` și `temp` sunt declarate ca variabile de tip `register` deoarece sunt toate utilizate într-o buclă. Faptul că variabilele `register` sunt optimizate ca viteza le face ideale pentru controlul sau utilizarea în bucle. În general, variabilele tip `register` sunt utilizate acolo unde acționează cel mai eficient, de cele mai multe ori în locurile în care se face foarte des referire la aceeași variabilă. Acest lucru este important de reținut deoarece puteți declara oricără variabilă ca fiind de tip `register`, dar nu toate vor beneficia de aceeași optimizare a vitezei de acces.

Numărul permis de variabile `register` care pot fi optimizate într-un bloc de cod este determinat atât de mediu cât și de modul efectiv de instalare a limbajului C/C++. Nu trebuie să vă fie teamă de declararea prea multor variabile ca `register` deoarece compilatorul le transformă automat în tipul normal atunci când este atinsă o anumită limită. (Aceasta asigură portabilitatea codului pentru o gamă mare de procesoare.)

În mod normal pot fi păstrate în registrele CPU cel puțin două variabile `register` de tip `char` sau `int`. Deoarece mediile de instalare variază foarte mult, consultați manualul compilatorului pentru a afla dacă puteți să aplicați și alte tipuri de opțiuni de optimizare.

Deoarece o variabilă `register` poate fi stocată într-un registru CPU, aceste variabile nu au adrese, ceea ce înseamnă că nu veți putea găsi adresa unei variabile `register` cu ajutorul operatorului & (discutat mai târziu în acest capitol).

Chiar dacă standardul ANSI C (și cel propus pentru ANSI C++) a lărgit descrierea specificatorului `register` față de semnificația clasică, în practică el are un efect sesizabil doar asupra tipurilor întreg și caracter. De aceea, nu veți putea probabil să contați pe îmbunătățirea substanțială a vitezei pentru alte tipuri de variabile.

Inițializări de variabile

Puteți să introduceți o valoare într-o variabilă în momentul declarării, prin plasarea după numele variabilei a semnului egal și a unei constante. Forma generală a inițializării este:

```
tip nume_variab = constanta;
```

Iată câteva exemple:

```
char ch = 'a';
int prima = 0;
float bilant = 123.23;
```

Variabilele globale și cele `static` locale sunt inițializate doar la începutul programului. Variabilele locale (în afara celor de tip `static`) sunt inițializate de

fiecare dată când este întâlnit blocul în care sunt declarate. Variabilele locale care nu sunt inițializate au valori necunoscute înainte de prima atribuire pe care le-o efectuați. Variabilele globale și locale de tip `static` neinițializate sunt automat inițializate cu 0.

Constante

Constantele se referă la valori fixe pe care programul nu poate să le modifice. Constantele pot fi de oricare din tipurile fundamentale de date. Modul în care este reprezentată fiecare constantă depinde de tipul său. Constantele de tip caracter sunt incluse între ghilimele simple. De exemplu, 'a' și '%' sunt ambele constante de tip caracter. C definește, de asemenea, caractere multiocet (mai ales în mediile care nu utilizează limba engleză.)

Constantele de tip întreg sunt specificate ca numere fără parte fracționară. De exemplu, 10 și -100 sunt constante de tip întreg. Constantele în virgulă mobilă cer punctul zecimal urmat de partea zecimală a numărului. De exemplu, 11.123 este o constantă în virgulă mobilă. C permite, de asemenea, utilizarea notației științifice pentru numere în virgulă mobilă.

Există două tipuri de numere în virgulă mobilă: `float` și `double`. Există, de asemenea, mai multe varietăți ale tipurilor de bază pe care le puteți obține utilizând specificatorii de tip. Implicit, compilatorul C stabilește pentru o constantă numerică cel mai scurt tip de date compatibil care o poate păstra. De aceea, 10 este implicit `int`, dar 60.000 este `unsigned`, iar 100.000 este `long`. Chiar dacă valoarea 10 poate intra în tipul `char`, compilatorul nu va transgresa limitele tipului. Singurele excepții de la regula tipului celui mai scurt sunt constantele în virgulă mobilă, care sunt asimilate tipului `double`.

Compilatorul are setări implicate adevărate pentru majoritatea programelor pe care le veți scrie. Totuși, puteți să specificați explicit tipul de constantă numerică pe care o doriti utilizând un sufix. Pentru tipul în virgulă mobilă, dacă veți scrie un F în urma sa, numărul va fi tratat ca fiind `float`. Dacă va fi urmat de L, numărul va deveni `long double`. Pentru tipul întreg, pentru `unsigned` veți folosi sufixul U, iar pentru `long`, sufixul L. Iată câteva exemple:

Tip de date	Exemple de constante
<code>int</code>	1, 123, 21000, -234
<code>long int</code>	35000L, -34L
<code>short int</code>	10, -1290
<code>unsigned int</code>	10000U, 987U, 40000
<code>float</code>	123.23F, 4.34e-3F
<code>double</code>	123.23, 12312333, -0.9876324
<code>long double</code>	1001.2L

Constante hexazecimale și octale

Uneori este mai ușor să folosiți un sistem de numerație în baza 8 sau 16 în loc de 10 (sistemul nostru zecimal standard). Sistemul de numerație bazat pe 8 este numit *octal* și utilizează cifre de la 0 la 7. În octal, numărul 10 reprezintă 8 în zecimal. Sistemul de numerație în bază 16 este numit *hexazecimal* și utilizează cifrele de la 0 la 9 plus literele de la A la F, care înlocuiesc elementelor 10, 11, 12, 13, 14 și respectiv 15. De exemplu, numărul hexazecimal 10 este 16 în zecimal. Deoarece cele două sisteme de numerație sunt deseori întrebuițate, C vă permite să specificați constantele întregi în hexazecimal sau octal în loc de zecimal. O constantă hexazecimală constă din 0x urmat de constantă în formă zecimală. O constantă octală începe cu 0. Iată câteva exemple:

```
int hex = 0x80; /* 128 in zecimal */
int oct = 012; /* 10 in zecimal */
```

Constante de tip sir

C admite și un alt tip de constantă: *sirul*. Un *sir* este un set de caractere închise între ghilimele duble. De exemplu, "acesta este un test" este un sir. Ați văzut exemple de siruri în unele din instrucțiunile printf() din programele exemplu. Chiar dacă C vă permite să definiți o constantă de tip sir, nu există efectiv un tip de date de tip sir.

Nu trebuie să confundați sirurile cu caracterele. O singură constantă de tip char este alcătuită dintr-un singur caracter și încadrată între apostrofuri, ca de exemplu 'a'. Dar, "a" este un sir care conține doar o singură literă.

Constante de tip backslash caracter

Încadrarea constantei de tip caracter între ghilimele simple lucrează pentru majoritatea caracterelor afișabile. Însă altele, puține la număr, cum ar fi caracterul de linie nouă, sunt imposibil de introdus de la tastatură. Din acest motiv, C include constante speciale *backslash character*.

C admite mai multe coduri backslash speciale (prezentate în **Tabelul 2-2**) astfel încât să puteți introduce ușor caracterele respective ca pe niște constante.

Pentru a asigura portabilitatea trebuie să folosiți codurile backslash în locul codurilor lor ASCII.

De exemplu, următorul program emite o nouă linie și un spațiu de tabulare și apoi afișează sirul *Acesta este un test*.

```
#include <stdio.h>
void main(void)
```

Codul	Semnificația
\b	Backspace
\f	Avans hârtie
\n	Rând nou
\r	Retur de car
\t	Spațiu de tabulare orizontal
\"	Ghilimele duble
'	Ghilimele simple
\0	Nul
\\\	Backslash (linie înclinată spre stânga)
\v	Spațiu de tabulare vertical
\a	Alertă
\N	Constantă în octal (unde N este constantă în octal)
\xN	Constantă în hexazecimal (unde N este o constantă în hexazecimal)

Tabelul 2-2 Coduri backslash

```
{
    printf("\n\tAcesta este un test");
}
```

Operatori

C conține foarte mulți operatori. De fapt, el acordă acestora o importanță mai mare decât majoritatea limbajelor. C definește patru clase de operatori: *aritmetică*, *relatională*, *logică* și *de acțiune pe biți*. Pentru anumite sarcini C are operatori suplimentari:

Operatorul de atribuire

În C, puteți să folosiți operatorul de atribuire în cadrul oricărei expresii valide, lucru care nu este permis în majoritatea limbajelor de programare (inclusiv Pascal, BASIC și FORTRAN), care tratează operatorul de atribuire ca pe un caz de instrucțiune specială. Forma generală a operatorului de atribuire este:

nume_variabilă = expresie;

unde o expresie poate fi o constantă simplă sau atât de complexă pe cât vă este necesar. Ca și BASIC sau FORTRAN, C utilizează un singur semn egal pentru a indica atribuirea (spre deosebire de Pascal sau Modula2, care utilizează construcția `:=`). *Tinta*, sau membrul stâng al atribuirii, trebuie să fie o variabilă sau un pointer, nu o funcție sau o constantă.

Frecvent, în literatura despre C și în mesajele de eroare ale compilatorului veți observa acești doi termeni: *lvalue* și *rvalue*. Exprimat simplu, *lvalue* este orice obiect care poate să apară în partea din stânga a instrucțiunii de atribuire. În practică, în toate situațiile, „*lvalue*” înseamnă „variabilă”. Termenul *rvalue* se referă la expresiile din membrul drept al atribuirii și, pur și simplu, ea conține valoarea unei expresii.

Conversii de tip la atribuire

Când variabilele de un anumit tip sunt amestecate cu variabile de alt tip, are loc o *conversie de tip*. Într-o instrucție de atribuire, regula de conversie este ușoară: valoarea din membrul drept (cel al expresiei) al declarației de atribuire este convertită în tipul din membrul stâng (variabila *tintă*), aşa cum se ilustrează în continuare:

```
int x;
char ch;
float f;

void func(void)
{
    ch = x;      /*linia 1*/
    x = f;      /*linia 2*/
    f = ch;      /*linia 3*/
    f = x;      /*linia 4*/
}
```

În linia 1, biții de ordin mare din stânga ai variabilei întregi *x* sunt eliminate, rămnând pentru *ch* cei opt biți de ordin mic. Dacă *x* este cuprins între 256 și 0, *ch* și *x* vor avea valori identice. Altfel, valoarea din *ch* va reflecta doar biții de ordin mic ai lui *x*. În linia 2, *x* va primi partea nefracțională a lui *f*. În linia 3, *f* va converti valoarea întreagă de 8 biți din *ch* în aceeași valoare, dar în format de virgulă mobilă. Același lucru se întâmplă și în linia 4, doar că *f* va converti o valoare întreagă în format de virgulă mobilă.

Când convertim din întregi în caractere și din întregi lungi în întregi, se înlătură cantitatea corespunzătoare de biți de ordin superior. În multe medii, aceasta înseamnă că se vor pierde 8 biți atunci când vom trece de la un întreg la un caracter și 16 când se va trece de la un întreg lung la un întreg.

Tipul destinației	Tipul expresiei	Possible pierderi de informație
signed char	char	Dacă valoarea >127, destinația este negativă
char	short int	Cei mai semnificativi opt biți
char	int	Cei mai semnificativi opt biți
char	long int	Cei mai semnificativi 24 de biți
int	long int	Cei mai semnificativi 16 biți
int	float	Partea zecimală și posibil mai mult
float	double	Precizie, rezultat rotunjit
double	long double	Precizie, rezultat rotunjit

Tabelul 2-3. Tipuri de conversie des folosite (presupunând cuvinte de 16 biți)

Tabelul 2-3 rezumă specificatorii de tip pentru atribuire. Rețineți că prin conversiile *int* în *float*, sau *float* în *double* și așa mai departe, nu se câștigă precizie sau exactitate. Acest tip de specificatori schimbă doar forma de reprezentare a valorii. În plus, unele compilatoare (și procesoare) C, întotdeauna când fac conversia unei variabile de tip *char* în *int* sau *float*, o tratează ca fiind pozitivă, indiferent de valoarea conținută în ea. Alte compilatoare, atunci când convertesc variabile de tip *char*, tratează valorile mai mari decât 127 ca numere negative. În general, puteți să folosiți variabile de tip *char* pentru caractere și să utilizați *int*, *short int* sau *signed char* atunci când dorîți să evitați problemele de portabilitate.

Pentru a utiliza Tabelul 2-3 pentru conversiile neprezentate, convertiți pe rând, de la un tip la altul, până la sfârșit. De exemplu, pentru a face conversia din *double* în *int*, mai întâi convertiți *double* în *float* și apoi din *float* în *int*.

Atribuirি multiple

C vă permite să atribuiți aceeași valoare mai multor variabile prin utilizarea atribuirii multiple într-o singură instrucție de atribuire. De exemplu, acest fragment de program atribuie valoarea 0 lui *x*, *y* și *z*:

```
x = y = z = 0;
```

În programele profesionale, această metodă este des utilizată pentru a atribui variabilelor valori uzuale.

Operatori aritmetici

Tabelul 2-4 prezintă operatorii aritmetici din C. În C, operatorii +, -, * și / lucrează la fel ca în majoritatea altor limbaje. Puteți să îi aplicați oricărora tipuri de date permise în C. Când aplicați / unui întreg sau unui caracter, orice rest va fi eliminat. De exemplu, 5/2 va fi egal cu 2 pentru o împărțire întreagă.

Operatorul modulo, %, lucrează în C ca și în alte limbaje, reținând restul unei împărțiri de întregi. Nu se poate folosi pentru valori în virgulă mobilă. Următorul fragment de cod prezintă utilizarea lui %:

```
int x, y;

x = 5;
y = 2;

printf("%d", x/y); /* va afisa 2 */
printf("%d", x%y); /* va afisa 1, restul impartirii de
                     intregi */

x = 1;
y = 2;

printf("%d %d", x/y, x%y); /* va afisa 0 1 */
```

Ultima linie afișează un 0 și un 1 deoarece 1/2 într-o împărțire de întregi este 0, cu restul 1.

Minusul unar înmulțește elementul cu -1, deoarece orice număr precedat de un semn minus își schimbă semnul.

Operator	ACTIONE
-	Scădere, de asemenea și minus unar
+	Adunare
*	Înmulțire
/	Împărțire
%	Modul
--	Decrementare
++	Incrementare

Tabelul 2-4: Operatori aritmetici

Increment și decrement

C include doi operatori utili care nu se găsesc în general în alte limbaje. Ei sunt operatorii de incrementare și de decrementare, ++ și --. Operatorul ++ adună 1 la variabila operată iar -- scade 1. Cu alte cuvinte:

x = x+1;

este același lucru cu:

++x;

și

x = x-1;

este același lucru cu:

x--;

Atât operatorii de incrementare cât și cei de decrementare pot să fie plasati înainte sau după variabila operată. De exemplu,

x = x+1;

poate fi scris

++x;

sau

x++;

Există totuși o diferență între forma cu prefix și cea cu sufix când utilizați acești operatori într-o expresie. Atunci când operatorul de incrementare sau de decrementare precede variabila, C efectuează operațiile respective înainte de a obține valoarea variabilei pentru a fi utilizată în expresie. Dacă operatorul urmează variabilei, C obține valoarea variabilei înainte de incrementare sau de decrementare. De exemplu,

x = 10;

y = ++x;

atribuie valoarea 11 lui y. Dacă veți scrie codul astfel:

```
x = 10;
y = x++;
```

lui y î se va atribui 10. În ambele moduri, lui x î se atribuie valoarea 11; diferența constă în momentul efectuării operației.

Majoritatea compilatoarelor C/C++ produc rapid un cod obiect eficient pentru operațiile de incrementare și de decrementare - cod care este mai bun decât cel obținut prin utilizarea instrucției de atribuire echivalente. Din acest motiv, ar trebui să utilizați acești operatori de câte ori puteți.

Iată ordinea de precedență a operatorilor aritmetici:

De ordinul cel mai înalt

++ --
- (minus unar)
* / %

De ordinul cel mai coborât

+ -

Operatorii cu aceeași precedență sunt evaluati de compilator de la stânga la dreapta. Desigur, puteți să utilizați paranteze pentru a modifica ordinea execuției. C tratează parantezele la fel cum le tratează și toate celelalte limbiage. Ele forțează ca o operație sau un set de operații să aibă un nivel de precedență mai înalt.

Operatori relationali și logici

În termenul „operator relațional”, *relational* se referă la relațiile pe care aceste valori pot să le aibă cu altele. În termenul „operator logic”, *logic* se referă la modul în care sunt corelate aceste relații. Deoarece operatorii relationali și cei logici lucrează de obicei împreună, ei sunt discuți și aici tot împreună.

Operatorii relationali și cei logici se bazează pe ideea de adevărat și fals. În C, adevărat este orice valoare care diferă de 0. Fals este 0. Expresiile care utilizează operatori relationali și logici returnează 0 pentru fals și 1 pentru adevărat.

Tabelul 2-5 prezintă acești operatori. Tabela de adevăr a operatorilor logici utilizează 0 și 1.

p	q	p&&q	p q	!p
0	0	0	0	1
0	1	0	1	1
1	1	1	1	0
1	0	0	1	0

Atât operatorii relationali cât și cei logici au o precedență mai scăzută decât cei aritmetici. Aceasta înseamnă că o expresie ca $10>1+12$ este evaluată ca și cum ar

Operatori relationali

Operator	Aciune
>	Mai mare decât
>=	Mai mare sau egal
<	Mai mic decât
<=	Mai mic sau egal
==	Egal
!=	Diferit

Operatori logici

Operator	Aciune
&&	AND (ȘI)
	OR (SAU)
!	NOT (NEGAT)

Tabelul 2-5: Operatori relationali și logici

fi fost scrisă $10>(1+12)$. Desigur, rezultatul este fals.

După cum vedeați, puteți să combinați mai multe operații într-o expresie:

$10>&& ! (10<9) || 3<=4$

În acest caz, rezultatul este adevărat.

Chiar dacă nici C și nici C++ nu conțin operatorul logic SAU exclusiv (XOR), puteți să creați foarte ușor o funcție care să execute această sarcină, utilizând ceilalți operatori logici cunoscuți. Rezultatul unei operații XOR este adevărat dacă și numai dacă un element (dar nu ambii) este adevărat. Următorul program conține funcția `xor()`, care returnează rezultatul unei operații cu SAU exclusiv operând asupra celor două argumente proprii.

```
#include <stdio.h>

int xor(int a, int b);

void main(void)
{
    printf("%d", xor(1, 0));
    printf("%d", xor(1, 1));
    printf("%d", xor(0, 1));
    printf("%d", xor(0, 0));
}
```

```
/* efectuarea unei operatii XOR utilizand cele doua
   argumente. */
xor(int a, int b)
{
    return (a || b) && !(a && b);
}
```

Următorul tabel arată prioritățile relative pentru operatorii relaționali și cei logici.

De ordinul cel mai înalt

!
> >= < <=
== !=
&&

De ordinul cel mai coborât

||

Ca și în expresiile aritmetice, puteți utiliza parantezele pentru a modifica ordinea firească de evaluare a unei expresii relaționale și/sau logice. De exemplu,

!0&0||0

este fals. Dar dacă adăugați paranteze acestei expresii, aşa cum vedeti mai jos, rezultatul este adevărat:

!(0&0)||0

Rețineți că toate expresiile relaționale și logice au ca rezultat 0 sau 1. De aceea, următorul fragment de program este corect și va afișa cifra 1.

```
int x;
x = 100;
printf("%d", x>10);
```

Operatori de acțiune pe biți

Spre deosebire de multe alte limbi, C admite un complement deplin cu operatori cu acțiune pe biți. Deoarece C a fost proiectat să ia locul limbajului de asamblare pentru majoritatea sarcinilor, el trebuie să fie capabil să asigure multe operații care pot fi executate în asamblor, inclusiv operații asupra bițiilor. *Operațiile asupra bițiilor* se referă la testare, inițializare sau deplasare a bițiilor existenți într-un octet sau într-un cuvânt care corespunde tipurilor de date **char** și **int** și variantelor acestora din standardul de C. Nu puteți să le utilizați asupra tipurilor **float**, **double**, **long**

double, **void** sau asupra altor tipuri mai complexe. Tabelul 2-6 prezintă operatorii care se aplică bițiilor individuali ai variabilelor.

Operatorii pentru biți AND, OR și NOT (complement) au aceleași tabele de adevăr ca și echivalentele lor logice, doar că ei lucrează bit cu bit. SAU exclusiv are următoarea tabelă de adevăr:

P	q	$p \wedge q$
0	0	0
1	0	1
1	1	0
0	1	1

Așa cum arată tabelul, rezultatul operației XOR este adevărat dacă numai unul dintre termeni este adevărat; altfel, el este fals.

Operațiile cu biți își găsesc adesea aplicații în cadrul driverelor de dispozitiv - aşa cum sunt programele pentru modem, rutinele fișierelor de pe disc și rutinele de tipărire - deoarece pot fi utilizate pentru a descoperi anumiți biți, aşa cum este cel de paritate. (Bitul de paritate confirmă că ceilalți biți din acel octet sunt nemodificați. El este de obicei bitul cu cel mai mare ordin al fiecărui octet.)

Gândiți operatorul pentru biți AND ca un mod de a curăța un bit. Aceasta înseamnă că orice bit care este 0 într-unul din termeni determină bitul corespunzător al rezultatului să fie 0. De exemplu, următoarea funcție citește un caracter din portul modemului utilizând funcția **citește_modem()** și reinițializează bitul de paritate la 0.

```
char preia_char_din_modem(void)
{
    char ch;

    ch = citește_modem(); /* preia un caracter din portul
                           modemului */
```

Operator	Acțiune
&	AND
	OR
^	OR exclusiv (XOR)
~	Complement față de 1 (NOT)
>>	Deplasare la dreapta
<<	Deplasare la stânga

Tabelul 2-6. Operatori pentru biți

```
return(ch & 127);
```

Paritatea este deseori indicată de cel de-al optulea bit, care este initializat cu 0, prin operația AND cu un octet care are primii 7 biți inițializați cu 1 iar bitul 8 cu 0. Expresia **ch & 127** înseamnă că biții din **ch** sunt combinați prin operatorul AND cu cei care formează numărul 127. Rezultatul efectiv este acela că al optulea bit din **ch** capătă valoarea 0. În următorul exemplu, se presupune că **ch** a primit caracterul A și că are și bitul de paritate stabilit la 1.

Bit de paritate	
↓	
11000001	ch conține un „A” cu bit de paritate
01111111	127 în binar
&	AND asupra biților
01000001	„A” fără bit de paritate

Operatorul pentru biți OR, ca opus al lui AND, poate fi utilizat pentru a atribui unui bit valoarea 1. Orice bit initializat cu 1 în orice termen determină ca bitul corespunzător al rezultatului să fie 1. Următorul exemplu reprezentă $128 \mid 3$.

10000000	128 în binar
00000011	3 în binar
	OR asupra biților
10000011	rezultat

Un OR exclusiv, prescurtat ușual cu XOR, va inițializa un bit dacă și numai dacă biții pe care îi compară sunt diferenți. De exemplu, 127^120 este:

01111111	127 în binar
01111000	120 în binar
^	XOR în logica biților
00000111	rezultat

RETINETI: operatorii relaționali și cei logici determină întotdeauna un rezultat care este 0 sau 1, în timp ce operatorii similari pentru biți determină o valoare arbitrară în concordanță cu operația respectivă. Cu alte cuvinte, operațiile pentru biți pot să ducă la alte valori decât 0 și 1, în timp ce operatorii logici evaluatează întotdeauna la 0 sau 1.

Operatorii de deplasare pentru biți, **>>** și **<<**, deplasează toți biții dintr-o

variabilă la dreapta sau la stânga după cum se specifică. Forma generală a instrucțiunii de deplasare la dreapta este:

variabilă>>număr de poziții ale biților

Forma generală a instrucțiunii pentru deplasarea la stânga este:

variabilă<<număr de poziții ale biților

Deoarece biții sunt mutați către un capăt, la celălalt capăt se adaugă zerouri. (În cazul unui întreg negativ cu semn o deplasare la dreapta va determina introducerea unui 1, astfel încât bitul de semn se va păstra.) Tineți minte că o deplasare nu este o rotație. Biții deplasați dincolo de capăt nu se întorc la capătul celălalt, ci sunt sunți pierduți.

Operațiile de deplasare a biților pot fi foarte utile atunci când decodificați intrarea de la un dispozitiv extern, precum un convertor D/A și citiți informațiile de stare. Operatorii de deplasare pentru biți pot, de asemenea, să înmulțească și să împartă întregi. O deplasare la dreapta împarte efectiv un număr cu 2 iar o deplasare la stânga îl înmulțește cu 2, aşa cum se vede în **Tabelul 2-7**. Următorul program ilustrează operatorii de deplasare.

```
/* Un exemplu de deplasare pe biți */
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    unsigned int i;
    int j;

    i = 1;

    /* deplasare la stanga */
    for(j=0; j<4; j++) {
        i = i << 1; /* deplasare la stanga a lui i cu 1,
                      care este același lucru cu
                      înmulțirea cu 2 */
        printf("deplasare la stanga %d: %d\n", j, i);
    }

    /* deplasare la dreapta */
    for(j=0; j<4; j++) {
        i = i >> 1; /* deplasare la dreapta a lui i cu 1,
                      care este același lucru cu
```

```

        impartirea cu 2 */
    printf("deplasare la dreapta %d: %d\n", j, i);
}

```

Operatorul de complement al lui 1, `~`, inversează valoarea fiecărui bit dintr-un octet. Cu alte cuvinte, 1 este transformat în 0 iar 0 în 1.

Operatorii pentru biți sunt deseori utilizati în rutine criptate. Dacă doriți ca un fișier de pe disc să fie ilizibil, efectuați asupra lui câteva operații cu biți. Una dintre cele mai simple metode este cea de complementare a fiecărui octet utilizând complementul lui 1, care inversează fiecare bit al octetului, așa cum se prezintă mai jos:

Octet original	00101100	
După prima complementare	11010011	Același
După a doua complementare	00101100	

Notați că o secvență de două complementări succesive produce numărul original. Astfel, primul complement reprezintă versiunea codificată a acelui octet. Al doilea complement decodează octetul la valoarea sa originală.

Pentru a codifica un caracter puteți folosi funcția `encode()`:

unsigned char x;	x după executarea fiecărei instrucțiuni	valoarea lui x
<code>x=7;</code>	0 0 0 0 0 1 1	7
<code>x=x<<1;</code>	0 0 0 0 1 1 0	14
<code>x=x<<3;</code>	0 1 1 1 0 0 0	112
<code>x=x<<2;</code>	1 1 0 0 0 0 0	192
<code>x=x>>1</code>	0 1 1 0 0 0 0	96
<code>x=x>>2</code>	0 0 0 1 1 0 0	24

Fiecare deplasare la stânga determină o înmulțire cu 2. Remarcați că s-a pierdut informație după `x<<2`, fiindcă un bit a depășit marginea din stânga.

Fiecare deplasare la dreapta determină o împărțire cu 2. Remarcați că împărțirile ulterioare nu readuc biții pierduți.

Tabelul 2-7: Înmulțirea și împărțirea folosind operatorii de deplasare

```

/* o functie de codificare. */
char encode(char ch)
{
    return(~ch); /* il complementeaza*/
}

```

Operatorul ?

C conține un operator foarte puternic și util care înlocuiește anumite instrucțiuni de forma dacă-atunci-altfel. Operatorul ternar `?` are forma generală :

`Exp1 ? Exp2 : Exp3;`

unde `Exp1`, `Exp2` și `Exp3` sunt expresii. Rețineți utilizarea și amplasarea celor două puncte.

Operatorul `?` lucrează astfel: se evaluează `Exp1`. Dacă este adeverătă se evaluează `Exp2` și valoarea ei se atribuie expresiei. Dacă `Exp1` este falsă, se evaluează `Exp3` și valoarea sa devine valoarea expresiei. De exemplu, în:

```

x = 10;
y = x>9 ? 100 : 200;

```

lui `y` i se atribuie valoarea 100. Dacă `x` ar fi fost mai mic decât 9, `y` ar fi primit valoarea 200. Același cod scris utilizând instrucțiunile `if-else` este:

```

x = 10;
if(x>9) y = 100;
else y = 200;

```

Operatorul `?` va fi discutat mai amănunțit în Capitolul 3 în legătură cu alte instrucțiuni de condiționare în C.

Operatorii & și *

Un `pointer` este adresa din memorie a unei variabile. O variabilă de tip `pointer` este o variabilă declarată explicit pentru a reține un pointer către un obiect de un tip specificat. Cunoașterea adresei unei variabile poate fi de mare ajutor în anumite tipuri de rutine. Pointerii au în C trei funcții principale. Ei pot să asigure o cale rapidă de acces la elementele unei matrice; permit funcțiilor în C să modifice parametrii de apelare; în sfârșit, asigură funcționarea listelor înlántuite și altor structuri de date dinamice. Capitolul 5 este dedicat în exclusivitate pointerilor, în

capitolul de față fiind prezenți pe scurt cei doi operatori care sunt utilizati pentru a lucra cu pointeri.

Primul operator pentru pointeri este `&`, un operator unar care returnează adresa din memorie a unui element. (Rețineți că un operator unar cere un singur element asupra căruia operează.) De exemplu,

```
m = &numara;
```

plasează în `m` adresa din memorie a variabilei `numara`. Această adresă este locația variabilei în memoria internă a calculatorului. Ea nu are nici o legătură cu valoarea din `numara`. Puteți să considerați `&` ca reprezentând „adresa lui...”. De aceea, instrucțiunea de atribuire precedentă înseamnă „`m` primește adresa lui `numara`”.

Pentru o mai bună înțelegere a acestei atribuirii, să presupunem că variabila `numara` se găsește în locația de memorie 2000. Să mai presupunem că `numara` are valoarea 100. Atunci, după atribuirea precedentă, `m` va conține valoarea 2000.

Al doilea operator pentru pointeri este `*`, complementul lui `&`. Operatorul `*` este unar și returnează valoarea din variabila localizată la adresa specificată. De exemplu, dacă `m` conține adresa din memorie a variabilei `numara`

```
q = *m;
```

plasează valoarea din `numara` în `q`. Acum `q` are valoarea 100 deoarece 100 este stocat în locația 2000, adresa din memorie care a fost stocată în `m`. Considerați `*` ca reprezentând „din adresa”. În acest caz, ați putea să citiți instrucțiunea astfel: „`q` primește valoarea din adresa `m`”.

Din nefericire, simbolurile pentru înmulțire și pentru „din adresa” sunt aceleași, iar simbolul pentru AND asupra bitilor este același cu cel pentru „adresa lui...”. Acești operatori nu au nici o legătură unii cu ceilalți. Atât `&` și `*` sunt execuții cu prioritate față de toți ceilalți operatori aritmici cu excepția lui minus unar, care are aceeași precedență.

Variabilele care vor păstra pointeri trebuie declarate ca atare. Variabilele care vor păstra adrese de memorie, sau pointeri, cum sunt numiți în C, trebuie să fie declarate plasând `*` în fața numelui de variabilă. Aceasta îi spune compilatorului că ea va păstra un pointer către acel tip de variabilă. De exemplu, pentru a declara `ch` ca un pointer către un caracter, veți scrie:

```
char *ch;
```

Aici, `ch` nu este un caracter, ci un pointer către un caracter - este o mare diferență. Tipul de date către care indică un pointer, în acest caz `char`, este numit *tipul de bază* al pointerului. Dar variabila pointer însăși este o variabilă care păstrează adresa unui obiect de acel tip de bază. Astfel, un pointer de tip caracter

(sau oricare altul) este de mărime suficientă pentru a păstra o adresă, așa cum este ea definită de arhitectura calculatorului pe care rulează. Însă rețineți că un pointer trebuie să indice doar către date care sunt de tipul de bază al pointerului.

În aceeași instrucțiune de declarare puteți amesteca variabile de tip pointer cu variabile obișnuite. De exemplu:

```
int x, *y, numara;
```

declară `x` și `numara`, variabile de tip întreg, iar `y` ca pointer către una de tip întreg.

Următorul program utilizează operatorii `*` și `&` pentru a introduce valoarea 10 în variabila numită `tinta`. După cum vă așteptați, acest program afișează pe ecran valoarea 10.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int tinta, sursa;
    int *m;

    sursa = 10;
    m = &sursa;
    tinta = *m;

    printf("%d", tinta);
}
```

Operatorul din timpul compilării, `sizeof`

`sizeof` este un operator unar utilizat în timpul compilării care returnează lungimea în octeți a variabilei sau a specificatorului de tip dintre paranteze care îl urmează. De exemplu, presupunând că întregii au 2 octeți iar tipul `float` are 8,

```
float f;
printf("%d ", sizeof f);
printf("%d ", sizeof(int));
```

va afișa 8 2.

Rețineți că pentru a calcula mărimea (size) unui tip, trebuie să includeți numele tipului între paranteze. Acest lucru nu este necesar pentru numele de variabile, deși nu este greșit.

`C` definește (utilizând `typedef`) un tip special numit `size_t`, care corespunde

aproximativ unui întreg fără semn. Practic, valoarea returnată de `sizeof` este de tipul `size_t`. În practică însă, puteți să îl considerați (și să îl utilizați) ca și cum ar fi o valoare întreagă fără semn.

În primul rând `sizeof` ne ajută să creăm un cod portabil care depinde de mărimea tipurilor de date construite în C. De exemplu, imaginați-vă un program de baze de date care necesită să stocheze şase valori întregi în fiecare înregistrare. Dacă doriți să utilizați acest program de baze de date pe o diversitate de calculatoare, nu puteți stabili dvs. mărimea unui întreg, ci trebuie să determinați mărimea sa efectivă utilizând `sizeof`. Așa stând lucrurile, ati putea folosi următoarea rutină pentru a scrie o înregistrare într-un fișier pe disc.

```
/* Scrieti 6 intregi intr-un fisier pe disc. */
void preia_inreg(int inreg[6], FILE *fp)
{
    int lung;

    lung = fwrite(inreg, sizeof inreg, 1, fp);
    if(lung != 1) printf("eroare de scriere");
}
```

Așa cum este scris, `preia_inreg` este compilat și rulat corect pe orice calculator, indiferent de numărul de octeți conținuți într-un întreg.

Pentru a încheia, `sizeof` este evaluată în momentul compilării, iar valoarea pe care o determină este tratată ca o constantă în cadrul programului dvs.

Operatorul virgulă

Operatorul virgulă asigură însuirea mai multor expresii. Partea din stânga operatorului virgulă este întotdeauna evaluată ca `void`. Aceasta înseamnă că expresia din dreapta stabilăște valoarea întregii expresii separate prin virgulă. De exemplu,

```
x = (y=3, y+1);
```

În primul rând atribuie lui `y` valoarea 3 și apoi atribuie lui `x` valoarea 4. Parantezele sunt necesare deoarece operatorul virgulă nu are prioritate față de operatorul de atribuire.

În principal, virgula stabilăște o succesiune de operații. Atunci când o utilizați în partea dreaptă a instrucțiunii de atribuire, valoarea atribuită este cea a ultimei expresii din lista separată prin virgule.

Operatorul virgulă are ceva din înțelesul cuvântului „și” din limba vorbită, așa cum este utilizat în propoziția „fă asta, și asta, și asta”.

Operatorii punct (.) și săgeată (->)

Operatorii `.` (punct) și `->` (sägeată) se referă la elemente individuale ale structurilor și uniunilor. *Structurile și uniunile* sunt tipuri de date agregate la care se poate avea acces sub un singur nume (a se vedea Capitolul 7).

Operatorul punct este utilizat atunci când lucrăm cu structuri sau uniuni efective. Operatorul săgeată este folosit împreună cu un pointer la o structură sau la o uniune. De exemplu, având următorul fragment de program:

```
struct angajati
{
    char nume[80];
    int vîrstă;
    float salariu;
} angaj;
struct angajati *p = &angaj; /* adresa lui angaj în p */
```

Ati putea scrie următorul cod pentru a atribui valoarea 123,23 elementului `salariu` din variabila de tip structură `angaj`.

```
angaj.salariu = 123.23;
```

Aceeași atribuire utilizând un pointer la `angaj` ar fi:

```
p->salariu = 123.23;
```

Operatorii () și []

Parantezele rotunde sunt operatori care măresc prioritatea operațiilor din interiorul lor. În parantezele pătrate se înscrui indicii matricelor (acestea vor fi discutate detaliat în Capitolul 4). Având o matrice, expresia din parantezele pătrate este un indice al acelei matrice. De exemplu,

```
#include <stdio.h>
char s[80];

void main(void)
{
    s[3] = 'X';
    printf("%c", s[3]);
}
```



atribuie mai întâi valoarea 'X' celui de-al patrulea element (rețineți că toate matricele încep în C de la 0) al matricei s și apoi afișează acel element.

Rezumatul priorităților

Tabelul 2-8 prezintă prioritatea operațiilor în C. Rețineți că toți operatorii, cu excepția operatorilor unari și a operatorului ?, operează de la stânga la dreapta. Operatorii unari (*, &, -) și ? operează de la dreapta la stânga.

NOTĂ: C++ definește câțiva operatori suplimentari, care vor fi discutați pe larg în Partea a doua.

Expresii

Operatorii, constantele și variabilele sunt componente ale expresiilor. O expresie în C este orice combinație validă formată din aceste elemente. Deoarece majoritatea expresiilor tind să urmeze regulile generale din algebră, echivalența este deseori generalizată. Totuși, câteva aspecte ale expresiilor sunt specifice pentru C (și C++) .

Ordinea evaluării

Nici standardul ANSI C și nici cel propus pentru ANSI C++ nu specifică ordinea în care sunt evaluate subexpresiile dintr-o expresie. Ele lasă la latitudinea

Precedență maximă

```
( ) [ ] -> .
! ~ ++ -- - (de tip) * & sizeof
* / %
+
<< >>
< <= > >=
== !=

&
^
|
&&
||
?:
= += -= *= /= etc.
```

Precedență minimă

Tabelul 2-8. Prioritatea operatorilor în C

compilatorului rearanjarea unei expresii pentru a elabora codul optim. Aceasta înseamnă însă că un cod nu va trebui să se bazeze pe ordinea în care vor fi evaluate subexpresiile. De exemplu, expresia:

`x = f1() + f2();`

nu ne asigură că `f1()` va fi apelată înainte de `f2()`.

Conversia automată în expresii

Atunci când într-o expresie sunt amestecate constante și variabile de diferite tipuri, ele sunt convertite în același tip. Compilatorul face conversia tuturor elementelor asupra cărora se operează în tipul celui mai mare, acțiune numită *promovarea tipului*. Mai întâi, toate valorile de tip `char` și `short int` sunt automat evaluate ca `int`. (Acest proces este numit *promovarea la întreg*.) O dată încheiat acest proces, toate celelalte conversii sunt efectuate operație cu operație, așa cum este descris în următorul algoritm de conversie a tipului:

```
DACĂ un element este long double
ATUNCI următorul este convertit în long double
ALTFEL DACĂ un element este double
ATUNCI următorul este convertit în double
ALTFEL DACĂ un element este float
ATUNCI următorul este convertit în float
ALTFEL DACĂ un element este unsigned long
ATUNCI următorul este convertit în unsigned long
ALTFEL DACĂ un element este long
ATUNCI următorul este convertit în long
ALTFEL DACĂ un element este unsigned int
ATUNCI următorul este convertit în unsigned int
```

Există încă un caz, special: dacă un element este `long` iar celălalt este `unsigned int` și dacă valoarea celui `unsigned int` nu poate fi reprezentată ca `long`, ambele elemente sunt convertite în `unsigned long`.

Odată aplicate aceste reguli de conversie, fiecare pereche de elemente este de același tip iar rezultatul fiecărei operații este de același tip cu cel al ambelor elemente.

De exemplu, să considerăm conversia de tip care apare în Figura 2-2. Pentru început, caracterul `ch` este convertit într-un `integer` iar `float f` este convertit în `double`. Apoi, rezultatul lui `ch/i` este convertit în `double` deoarece `f*d` este `double`. Rezultatul final este `double` deoarece, de data aceasta, ambele elemente sunt `double`.

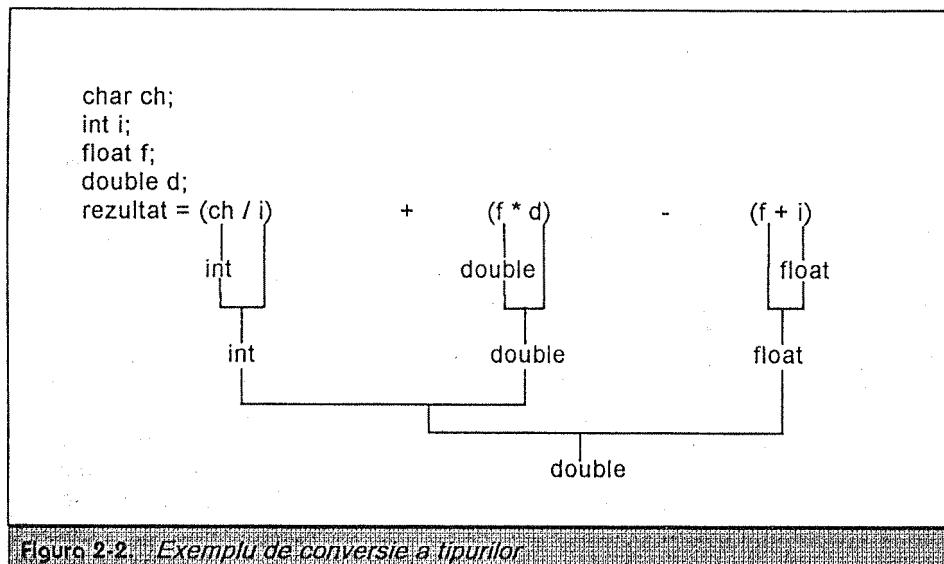


Figura 2.21. Exemplu de conversie a tipurilor

Modelatori

Puteți să forțați o expresie să devină de un anumit tip utilizând un *modelator*. Forma generală a unui modelator este:

(tip) expresie

unde *tip* este un tip de date valid. De exemplu, pentru a vă asigura că expresia `x/2` este evaluată ca fiind de tipul `float`, veți scrie:

`(float) x/2`

Modelatorii sunt operatori tehnici. Ca operator, un modelator este unar și are aceeași prioritate ca oricare operator unar.

Deși modelatorii nu sunt uzuali în programare, ei pot fi foarte utili când acțiunea lor este necesară. De exemplu, să presupunem că doriți să folosiți un întreg pentru a controla o buclă, dar pentru a efectua calculul este necesară o parte fracționară, ca în următorul program.

```
#include <stdio.h>

void main(void) /* afiseaza i si i/2 cu zecimale */
```

```
{  
    int i;  
  
    for(i=1; i<=100; ++i)  
        printf("%d / 2 este: %f\n", i, (float) i/2);  
}
```

Fără modelatorul (`float`), s-ar fi efectuat doar împărțire de întregi. Modelatorul asigură că va fi afișată partea fracționară a răspunsului.

NOTĂ: Standardul propus pentru ANSI C++ a adăugat câțiva operatori noi de modelare, ca de exemplu `const_cast` și `static_cast`. Acești modelatori sunt discuți în Partea a doua.

Spațieri și paranteze

Puteți să adăugați spații simple și de tabulare în expresiile în C pentru a le face mai ușor de citit. De exemplu, următoarele două expresii sunt identice.

```
x=10/y~(127/x);  
x = 10 / y ~(127/x);
```

Parantezele în plus sau în exces nu implică erori sau încetinirea executiei expresiilor. Puteți să utilizați parantezele pentru a clarifica ordinea exactă a evaluării, atât pentru dvs. cât și pentru ceilalți. De exemplu, care dintre următoarele două expresii este mai ușor de citit?

```
x=y/2-34*temp&127;  
x = (y/3) - ((34*temp) & 127);
```

Prescurtări în C

Există variații ale instrucțiunilor de atribuire, uneori numite *prescurtări* în C, care simplifică codul pentru anumite operații de atribuire. De exemplu,

`x = x+10;`

poate fi scris ca:

`x += 10;`

Operatorul `+=` spune compilatorului să atribuie lui `x` valoarea lui `x` plus 10. Această prescurtare este operantă pentru toți operatorii binari (aceia care solicită două elemente de operare). În general, instrucțiuni ca:

`var = var operator expresie`

pot fi scrise ca:

`var operator = expresie`

Ca alt exemplu,

`x = x-100;`

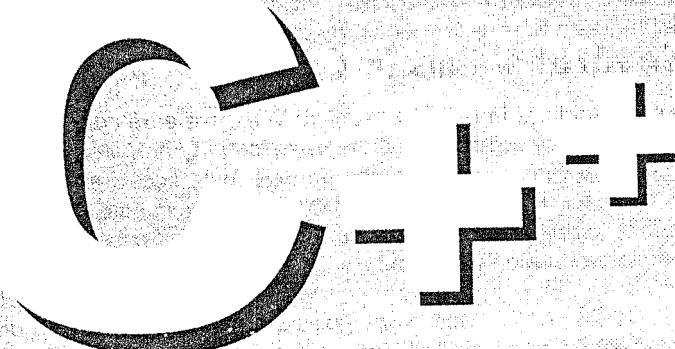
este același lucru cu:

`x -= 100;`

→ **NOTĂ:** Notarea prescurtată este larg utilizată în scrierea programelor profesionale în C/C++; ar trebui să vă familiarizați cu ea.

Capitolul 3

Instrucțiuni



Acest capitol prezintă instrucțiunile. În cel mai general sens, o instrucțiune este o porțiune a programului care poate fi executată. Aceasta înseamnă că o instrucțiune specifică o acțiune. Standardul ANSI C (și cel propus pentru ANSI C++) împart instrucțiunile în următoarele grupe:

- Selecție
- Iterare
- Salt
- Etichetă
- Expresie
- Bloc

Instrucțiunile de selecție cuprind **if** și **switch**. (Deseori este utilizat termenul *instrucțiune condițională* în loc de „instrucțiune de selecție.”) Instrucțiunile de iterare sunt **while**, **for** și **do-while**. Acestea mai sunt denumite și *instrucțiuni de buclare*. Instrucțiunile de salt sunt **break**, **continue**, **goto** și **return**. Instrucțiunile etichetă includ **case** și **default** (discutate împreună cu instrucțiunea **switch**) și etichetele (discutate cu **goto**). Instrucțiunile expresie sunt instrucțiuni compuse dintr-o expresie validă. Instrucțiunile bloc sunt simple blocuri de cod. (Amintiți-vă că un bloc începe cu { și se încheie cu }). Standardul ANSI C++ propus mai denumește instrucțiunile bloc și *instrucțiuni compuse*.

 **NOTĂ:** C++ adaugă două tipuri de instrucțiuni: blocul **try** și instrucțiunea de declarare. Ele sunt discutate în Partea a doua.

De vreme ce multe instrucțiuni se bazează pe rezultatul unui test de condiționare, să începem cu recapitularea conceptelor de adevărat și de fals.

Adevărat și Fals în C

Multe instrucțiuni în C se bazează pe o expresie de condiționare care determină cursul acțiunilor următoare. O expresie condițională este evaluată ca adevărat sau fals. În C, spre deosebire de alte limbi, este adevărată orice valoare diferită de zero, inclusiv numerele negative. O valoare falsă este 0. Aceste concepte de adevărat și fals permit o mare varietate de rutine care pot fi codate foarte eficient, așa cum veți vedea în curând.

 **NOTĂ:** Chiar dacă propunerea de standard ANSI C++ definește un tip de dată Boolean numit **bool** (care poate să aibă doar valorile **adevărat** și **fals**), C++ păstrează aceleași concepte generale de adevărat și fals ca și C.

Instrucțiuni de selecție

C admite două tipuri de instrucțiuni de selecție: **if** și **switch**. În plus, operatorul ? este în anumite condiții o alternativă a lui **if**.

if

Forma generală a instrucțiunii **if** este:

```
if (expresie) instrucțiune;
else instrucțiune;
```

unde *instrucțiune* poate să fie o singură instrucțiune, un bloc de instrucțiuni sau nici una (în cazul instrucțiunilor vide). Clauza **else** este opțională.

Dacă *expresie* este evaluată ca adevărat (orice altceva în afară de 0), atunci este executată instrucțiunea sau blocul care formează obiectul lui **if**; altfel, este executată instrucțiunea sau blocul care face obiectul lui **else**, dacă există. Rețineți că se va executa ori codul asociat lui **if** ori cel asociat lui **else**, niciodată amândouă.

Instrucțiunea de condiționare care controlează pe **if** trebuie să determine un rezultat scalar. Un **scalar** este unul din tipurile întreg, caracter, pointer sau în virgulă mobilă. Totuși, rareori se utilizează un număr în virgulă mobilă pentru a controla o instrucțiune de deoarece acesta incetinește considerabil execuția. (Sunt necesare mai multe instrucțiuni pentru a efectua o operație în virgulă mobilă decât pentru a executa operații cu întregi sau cu caractere.)

Următorul program conține un exemplu de utilizare a lui **if**. Programul redă o versiune simplă a jocului „ghicește numărul magic”. El afișează mesajul ****Corect**** atunci când jucătorul ghicește numărul magic. Numărul magic este obținut prin utilizarea generatorului de numere aleatorii din C **rand()**, care returnează un număr arbitrar între 0 și **RAND_MAX** (valoare întreagă egală sau chiar mai mare decât 32.767). **rand()** cere fișierul antet **STDLIB.H**.

```
/* Program #1 pentru numarul magic. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(void)
{
    int magic; /* numar magic */
    int ghici; /* numar jucator */

    magic = rand(); /* genereaza numarul magic */
    printf("ghiceste numarul magic: ");
```

```

    scanf("%d", &ghici);
    if(ghici == magic) printf("**Corect**");
}

```

Continuând programul numărului magic, următoarea versiune ilustrează utilizarea instrucției **else** pentru a afișa un mesaj ca răspuns la introducerea unui număr greșit.

```

/* Program #2 pentru numarul magic. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(void)
{
    int magic; /* numar magic */
    int ghici; /* numar jucator */

    magic = rand(); /* genereaza numarul magic */
    printf("ghiceste numarul magic: ");
    scanf("%d", &ghici);
    if(ghici == magic) printf("**Corect**");
    else printf("Gresit");
}

```

if imbricat

Un **if imbricat** este un **if** care este obiectul unui alt **if** sau al unui **else**. În programare **if imbricat** este foarte uzual. Într-un **if imbricat**, o instrucție **else** se referă întotdeauna la cea mai apropiată instrucție care se află în același bloc cu **else** și care nu este deja asociată unui alt **else**. De exemplu,

```

if(i)
{
    if(j) instructiune 1;
    if(k) instructiune 2; /* acest if */
    else   instructiune 3; /* este asociat acestui else */
}
else      instructiune 4; /* asociat cu if(i) */

```

Așa cum am explicitat, **else** din final nu este asociat cu **if(j)** deoarece el nu se găsește în același bloc. El este asociat lui **if(i)**. De asemenea, **else** din interior este asociat lui **if(k)**, deoarece acesta este cel mai apropiat **if**.

Standardul ANSI C specifică un număr de cel puțin 15 niveluri de imbricare. În practică, majoritatea compilatoarelor permit mult mai multe. Mai important este faptul că propunerea de ANSI C++ sugerează că într-un program în C++ trebuie să fie permise cel puțin 256 de niveluri de imbricare pentru **if**. Totuși, imbricarea peste mai mult de câteva niveluri este rareori necesară, iar imbricarea excesivă îngreunează înțelegerea algoritmului.

Puteți să utilizați un **if imbricat** pentru îmbunătățirea programului numărului magic oferind jucătorului o apreciere asupra numărului greșit.

```

/* Program #3 pentru numarul magic. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(void)
{
    int magic; /* numar magic */
    int ghici; /* numar jucator */

    magic = rand(); /* genereaza un numar aleator */

    printf("ghiceste numarul magic: ");
    scanf("%d", &ghici);
    if(ghici == magic) {
        printf("**Corect**");
        printf(" %d este numarul magic\n");
    }
    else {
        printf("Gresit, ");
        if(ghici > magic) printf("prea mare\n");
        else printf("prea mic\n");
    }
}

```

Scara if-else-if

O construcție de programare ușuală este **scara if-else-if**, denumită astfel datorită felului în care se prezintă. Forma sa generală este:

```

if (expresie) instructiune;
else
    if (expresie) instructiune;
    else

```

```
if (expresie) instrucțiune
```

```
else instrucțiune;
```

Condițiile sunt evaluate de sus în jos. Imediat ce este întâlnită o condiție adevărată, va fi executată instrucțiunea asociată iar restul scării va fi ignorat. Dacă nici una dintre condiții nu este adevărată, va fi executat **else** final. Aceasta înseamnă că dacă toate celelalte condiții cad, va fi executată ultima instrucțiune **else**. Dacă nu există un **else** final, nu va avea loc nici o acțiune în cazul în care celelalte condiții sunt false.

Chiar dacă modul de prezentare în trepte a scării precedente if-else-if este tehnic corect, el poate să ducă la o exagerare a numărului de identări. Din acest motiv, scara if-else-if este de obicei prezentată astfel:

```
if (expresie)
    instrucțiune;
else if (expresie)
    instrucțiune;
else if (expresie)
    instrucțiune;
```

```
else
    instrucțiune;
```

Utilizând o scară if-else-if, programul cu numere magice devine:

```
/* Program #4 pentru numarul magic. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(void)
{
    int magic; /* numar magic */
    int ghichi; /* numar jucator */

    magic = rand(); /* genereaza numarul magic */

    printf("ghiceste numarul magic: ");
    scanf("%d", &ghichi);
```

```
if(ghichi == magic) {
    printf("**Corect**");
    printf(" %d este numarul magic", magic);
}
else if(ghichi > magic)
    printf("Gresit, prea mare");
else
    printf("Gresit, prea mic");
```

Alternativa ?

Puteți să utilizați operatorul **?** pentru a înlocui instrucțiunile **if-else** de forma următoare:

```
if (condiție) expresie;
else expresie;
```

Dar subiectul, atât pentru **if**, cât și pentru **else**, trebuie să fie o singură expresie - nu o altă instrucțiune.

Operatorul **?** este numit *operator ternar* deoarece el cere trei elemente asupra căror operează. El are forma generală:

Exp1 ? Exp2 : Exp3

unde *Exp1*, *Exp2* și *Exp3* sunt expresii. Rețineți utilizarea și plasarea celor două puncte.

Valoarea unei expresii **?** este evaluată astfel: se evaluatează *Exp1*. Dacă este adevărată, *Exp2* este evaluată și devine valoarea întregii expresiei **?**. Dacă *Exp1* este falsă, atunci se evaluatează *Exp3* și valoarea ei devine valoarea expresiei **?**. De exemplu să considerăm:

```
x = 10;
y = x>9 ? 100 : 200;
```

În acest exemplu, lui *y* îi este atribuită valoarea 100. Dacă *x* ar fi fost mai mic decât 9, *y* ar fi primit valoarea 200. Același cod scris cu instrucțiuni **if-else** ar fi:

```
x = 10;
if(x>9) y = 100;
else y = 200;
```

Următorul program utilizează operatorul `?` pentru a ridica la pătrat o valoare introdusă de către utilizator. Program păstrează semnul (10 la pătrat este 100 iar -10 la pătrat este -100).

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int ipatrat, i;

    printf("Introduceti un numar: ");
    scanf("%d", &i);

    ipatrat = i>0 ? i*i : -(i*i);
    printf("%d patrat este %d", i, ipatrat);
}
```

Utilizarea operatorului `?` pentru înlocuirea secvenței `if-else` nu este restrânsă doar la instrucțiunile de atribuire. Amintiți-vă că toate funcțiile (cu excepția celor declarate `void`) pot să returneze o valoare. Astfel, puteți să utilizați una sau mai multe apelări ale unei funcții într-o expresie. Când este întâlnit numele funcției, ea este executată astfel încât să fie determinată valoarea returnată de ea. De aceea, puteți să executați una sau mai multe apeluri de funcție utilizând operatorul `?` plasând apelurile în expresiile care îi servesc drept operanzi, ca mai jos:

```
#include <stdio.h>

int f1(int n);
int f2(void);

void main(void)
{
    int t;
    printf("Introduceti un numar: ");
    scanf("%d", &t);

    /* afiseaza mesajul corespunzator */
    t ? f1(t) + f2() : printf("s-a introdus 0");
}

f1(int n)
{
    printf("%d ", n);
    return 0;
}
```

```
f2(void)
{
    printf("introdus");
    return 0;
}
```

Introducerea lui 0 în acest exemplu apelează funcția `printf()` și afișează mesajul `s-a introdus 0`.

Dacă introduceți orice alt număr, se vor executa atât `f1()` cât și `f2()`. Rețineți că în acest exemplu se renunță la valoarea expresiei `?`. Nu trebuie să îi atribuiți nimic.

ATENȚIE: Unele compilatoare de C/C++ rearanjează ordinea de evaluare a unei expresii în încercarea de a optimiza codul obiect. Aceasta poate să determine ca funcțiile care formează expresia supusă operatorului `?` să se execute într-o ordine nedorită.

Utilizând operatorul `?`, puteți să rescrieți programul cu numere magice.

```
/* Program #5 pentru numarul magic. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(void)
{
    int magic; /* numar magic */
    int ghici; /* numar jucator */

    magic = rand(); /* genereaza numarul magic */

    printf("ghiceste numarul magic: ");
    scanf("%d", &ghici);

    if(ghici == magic) {
        printf("**Corect**");
        printf(" %d este numarul magic", magic);
    }
    else
        ghici > magic ? printf("Prea mare") :
                           printf("Prea mic");
}
```

Aici, operatorul `?` afișează mesajul corect în funcție de testul `ghici>magic`.

Expresii de condiționare

Uneori începătorii în C (și C++) sunt derutați de faptul că se poate folosi orice expresie validă pentru controlul asupra operatorilor **if** sau **?**. Aceasta înseamnă că nu sunteți limitați la expresii care implică operatorii relaționali și logici (precum în cazul limbajelor BASIC sau Pascal). Expresia este evaluată simplu ca valoare zero sau non-zero. De exemplu, următorul program citește doi întregi introdusi de la tastatură și afișează cîtul lor. El folosește o instrucțiune **if**, controlată de al doilea număr, pentru a evita eroarea obținută prin împărțirea la zero.

```
/* Imparte primul număr la al doilea. */
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int a, b;
    printf("Introduceti două numere: ");
    scanf("%d%d", &a, &b);

    if(b) printf("%d\n", a/b);
    else printf("Nu pot imparti la zero.\n");
}
```

Programul funcționează deoarece dacă **if** este 0, condiția care îl controlează pe **if** este falsă și se va execuția **else**. Altfel, condiția este adevărată (non-zero) și are loc împărțirea. Scrierea instrucțiunii **if** astfel:

```
if(b != 0) printf("%d\n", a/b);
```

este inutilă, potențial neficientă și considerată ca lipsită de stil.

switch

Care este o instrucțiune de condiționare multiramură, numită **switch**, care testează succesiv valoarea unei expresii față de o listă de constante de tip caracter sau întreg. Când se întâlnește o coincidență, se execuțiază instrucțiunea asociată acelei constante. Forma generală a instrucțiunii **switch** este :

```
switch (expresie) {
    case constanta1:
        secvență de instrucțiuni
        break;
    case constanta2:
```

```
        secvență de instrucțiuni
        break;
    case constanta3:
        secvență de instrucțiuni
        break;
    .
    .
    default
        secvență de instrucțiuni
}
```

Este testată valoarea din **expresie**, față de valorile constanțelor specificate în instrucțiunile **case**. Când se întâlnește o coincidență, se execuțiază secvența de instrucțiuni asociată acelui **case** pînă la instrucțiunea **break** sau până când se ajunge la finalul instrucțiunii **switch**. Instrucțiunea **default** se execuțiază dacă nu este întâlnită nici o coincidență. **default** este opțional și, dacă nu este prezent, nu are loc nici o acțiune dacă nu se găsește nici o potrivire.

Standardul ANSI C stipulează că **switch** poate să aibă cel puțin 257 de instrucțiuni de tip **case**. Standardul propus pentru ANSI C++ recomandă să poată introduce cel puțin 16.384 de instrucțiuni de tip **case**. În practică, din motive de eficiență, veți dori să limitați numărul de instrucțiuni **case** la o valoare mai mică. Deși **case** este o instrucțiune etichetă, ea nu poate exista de una singură, în afara unei instrucțiuni **switch**.

Instrucțiunea **break** este o instrucțiune de salt în C. Puteți să o utilizați la fel de bine în bucle, ca și în instrucțiuni **switch** (după cum se vede în secțiunea „Instrucțiuni de iterare”). Când se întâlnește **break** într-o construcție **switch**, programul execuțiază un salt la linia de cod care urmează instrucțiunii **switch**.

Trebuie să știți trei lucruri importante despre instrucțiunea **switch**:

- **switch** diferă de **if** prin aceea că testează doar egalitatea, în timp ce **if** poate să evalueze orice tip de expresie relațională sau logică.
- În același **switch** nu pot exista două constante **case** cu valori identice. Desigur, două instrucțiuni **switch**, una inclusă în cealaltă, pot să aibă aceeași constantă **case**.
- Dacă în instrucțiunea **switch** sunt utilizate constante de tip caracter, ele sunt automat convertite în întregi.

Instrucțiunea **switch** este deseori folosită pentru a prelucra comenzi de la tastatură, cum ar fi selecția dintr-un meniu. Așa cum se arată în continuare, funcția **menu()** afișează un meniu pentru un program de verificare ortografică și care apelează procedura corespunzătoare:

```

void menu(void)
{
    char ch;

    printf("1. Control ortografic\n");
    printf("2. Corecteaza erorile de ortografie\n");
    printf("3. Afiseaza erorile de ortografie\n");
    printf("   Apasati orice tasta pentru a iesi din
          program\n");
    printf("   Introduceti o optiune: ");

    ch = getchar(); /* citeste selectia de la tastatura */
    switch(ch) {
        case '1':
            control_orto();
            break;
        case '2':
            corect_erori();
            break;
        case '3':
            afis_erori();
            break;
        default :
            printf("Nu s-a selectat nici o optiune");
    }
}

```

Practic, instrucțiunile **break** sunt optionale în construcțiile **switch**. Ele încheie secvența instrucțiunilor asociate unei constante. Dacă sunt omise, execuția va continua cu instrucțiunile din următorul **case** până este întâlnit un **break** sau până se ajunge la sfârșitul lui **switch**. De exemplu, funcția următoare folosește facilitatea de „trecere liberă” prin **case** pentru a simplifica codul unui gestionar al intrărilor de la un driver de dispozitiv:

```

/* Proceseaza o valoare */
void manev_intr(int i)
{
    int marcaj;

    marcaj = -1;

    switch(i) {
        case 1: /* aceste case au secvențe */

```

```

        case 2: /* comune de instructiuni */
        case 3:
            marcaj = 0;
            break;
        case 4:
            marcaj = 1;
        case 5:
            eroare(marcaj);
            break;
        default:
            procesat(i);
    }
}

```

Acest exemplu ilustrează două aspecte ale lui **switch**. Primul, puteți avea instrucțiuni **case** care nu au asociate secvențe de instrucțiuni. Când apar, pur și simplu execuția sare la următorul **case**. În acest exemplu, primele trei **case** execută aceleași instrucțiuni, care sunt:

```

    marcaj = 0;
    break;

```

În al doilea rând, execuția unei secvențe de instrucțiuni continuă cu următorul **case** dacă nu este prezentă instrucțiunea **break**. Dacă i este 4, **marcaj** este 1 și, deoarece nu există nici o instrucțiune **break** la sfârșitul acestui **case**, execuția continuă și se execută apelarea lui **eroare(marcaj)**. Dacă i ar fi fost 5, **eroare(marcaj)** ar fi trebuit să fie apelat cu valoarea -1 (în loc de 1).

Faptul că niște **case** pot rula împreună atunci când nu este prezent nici un **break** previne repetarea inutilă a instrucțiunilor, rezultând un cod mult mai eficient.

Instrucțiuni **switch** imbricate

Puteți să aveți un **switch** inclus într-o secvență de instrucțiuni a unui alt **switch**, exterior. Chiar dacă unele constante **case** din **switch** interior și din cel exterior conțin valori comune, nu apar conflicte. De exemplu, următorul fragment de cod este perfect valabil:

```

switch(x) {
    case 1:
        switch(y) {
            case 0: printf("impartire la 0, eroare");
                      break;
            case 1: procesat(x,y);

```

```

    }
    break;
case 2:
    .
    .
    .
}

```

Instrucțiuni de iterare

În C, ca și în alte limbajele de programare moderne, instrucțiunile de iterare (denumite și *bucle*) permit ca un set de instrucțiuni să se execute repetat, până se îndeplinește o anumită condiție. Această condiție poate fi predefinită (ca în buclele **for**) sau cu sfârșit deschis (ca în buclele **while** și **do-while**).

Bucla **for**

Conceptul general al buclii **for** în C este reflectat într-o formă sau alta în toate procedurile limbajele structurate de programare. Totuși, în C, el capătă flexibilitate și putere neașteptată.

Forma generală a instrucțiunii **for** este:

for (*initializare; condiție; increment*) *instrucțiune*;

Bucla **for** permite multe variații. Totuși, *initializare* este în general o instrucțiune de atribuire utilizată pentru a inițializa variabila de control a buclii. *Condiție* este o expresie relațională care determină ieșirea din buclă. *Increment* definește modul în care se modifică variabila de control a buclii de fiecare dată când aceasta se repetă. Trebuie să separați aceste trei secțiuni principale prin punct și virgulă. Bucla **for** continuă să se execute atât timp cât condiția este adevărată. Când condiția devine falsă, execuția programului se reia de la instrucțiunea care urmează lui **for**.

În următorul program, o buclă **for** este utilizată pentru a afișa pe ecran numerele de la 1 la 100:

```

#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int x;

    for(x=1; x <= 100; x++) printf("%d ", x);
}

```

În buclă, **x** este inițializat cu 1 și apoi comparat cu 100. De vreme ce **x** este mai mic decât 100, se apelează **printf()** iar bucla se reia, ceea ce face ca **x** să crească cu 1 și să fie testat din nou pentru a se vedea dacă încă este mai mic sau egal cu 100. Dacă este așa, se apelează **printf()**. Acest proces se repetă până când **x** devine mai mare ca 100, moment în care bucla se încheie. În acest exemplu, **x** este variabilă de control, care este modificată și verificată de fiecare dată când bucla se repetă.

Următorul exemplu este o buclă **for** care reia instrucțiuni multiple:

```

for(x=100; x != 65; x -= 5) {
    z = x*x;
    printf("Patratul lui %d, %f", x, z);
}

```

Atât ridicarea la patrat a lui **x** cât și apelarea lui **printf()** sunt executate până când **x** devine egal cu 65. Rețineți că bucla este *rulată în sens invers*: **x** este inițializat cu 100 și la fiecare repetare a buclii se scad din el căte 5 unități.

În bucla **for** testul de condiționare este efectuat la începutul ciclului. Aceasta înseamnă că un cod din interiorul buclii poate să nu fie executat de loc dacă este falsă condiția de început. De exemplu, în

```

x = 10;
for(y=10; y!=x; ++y) printf("%d", y);
printf("%d", y); /* aceasta este singura instrucțiune
                   printf care se executa */

```

bucla nu se va executa niciodată deoarece **x** și **y** sunt egale în momentul intrării în buclă. Deoarece aceasta determină evaluarea expresiei de condiționare ca falsă, nici corpul buclii, nici zona de incrementare a buclii nu se execută. Astfel, **y** are în continuare valoarea 10 și singura ieșire produsă este numărul 10 afișat o singură dată pe ecran.

Versiuni ale buclii **for**

Secțiunea anterioară a prezentat cea mai uzuală formă a buclii **for**. Însă, pentru a-i mări puterea, flexibilitatea și aplicabilitatea în situații specifice de programare, sunt permise mai multe variații ale lui **for**.

Una dintre cele mai folosite variații folosește operatorul **virgulă** pentru a permite ca bucla să fie controlată de două sau mai multe variabile. (Amintiți-vă că operatorul **virgulă** se utilizează pentru a alătura un număr de expresii în modul „fă asta și asta”, după cum s-a arătat în **Capitolul 2**.) De exemplu, variabilele **x** și **y** controlează următoarea buclă și amândouă sunt inițializate în interiorul instrucțiunii **for**:

```

for(x=0, y=0; x+y<10; ++x) {
    Y = getchar();
    Y = Y-'0'; /* scade codul ASCII pentru 0 din y */
    .
    .
}

```

Virgula separă cele două instrucțiuni de inițializare. De fiecare dată când se repetă bucla, x este incrementat iar valoarea lui y este introdusă de la tastatură. Atât x cât și y trebuie să aibă o anumită valoare pentru ca bucla să se încheie. Chiar dacă valoarea lui y este introdusă de la tastatură, y trebuie să fie inițializat cu 0 astfel încât valoarea sa să fie stabilită înainte de prima evaluare a expresiei de condiționare. (Dacă y nu ar fi inițializat, ar putea întâmplător să conțină valoarea 10, condiția de test devenind falsă și împiedicând execuția buclei.)

Funcția **converg()** din exemplul următor, prezintă o buclă cu mai multe variabile de control. Ea afișează un sir tipărand caracterele de la ambele capete, convergând către mijlocul liniei specificate. Aceasta solicită poziționarea cursorului în diverse puncte distincte pe ecran. Deoarece C/C++ rulează într-o varietate mare de medii, ele nu definesc o funcție de poziționare a cursorului. Totuși, virtual, toate compilatoarele de C/C++ asigură una, chiar dacă numele ei poate să difere. Următorul program folosește funcția de poziționare a cursorului din Borland, care se numește **gotoxy()**. (Ea solicită fișierul antet CONIO.H.)

```

/* Versiunea Borland. */
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>

void converg(int line, char *mesaj);

void main (void)
{
    converg(10, "Acesta este un test pentru converg().");
}

/* Aceasta functie afiseaza un sir incepind de la stinga
liniei specificate. Ea scrie caracterele de la ambele
capete, convergind catre mijloc. */
void converg(int linie, char *mesaj)
{
    int i, j;
    for(i=1, j=strlen(mesaj); i<j; i++, j--) {

```

```

        gotoxy(i, line); printf("%c", mesaj[i-1]);
        gotoxy(j, line); printf("%c", mesaj[j-1]);
    }
}

```

Echivalentul Microsoft al funcției **gotoxy()** este **_settextposition()**, care folosește fișierul antet **graph.h**. Programul de mai sus, codificat pentru Microsoft C/C++, devine:

```

/* Versiune Microsoft. */
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>

void converg(int line, char *mesaj);

void main (void)
{
    converg(10, "Acesta este un test pentru converg().");
}

/* Aceasta functie afiseaza un sir incepind de la stinga
liniei specificate. Ea scrie caracterele de la ambele
capete, convergind catre mijloc. */
void converg(int linie, char *mesaj)
{
    int i, j;
    for(i=1, j=strlen(mesaj); i<j; i++, j--) {
        _settextposition(linie, i);
        printf("%c", mesaj[i-1]);
        _settextposition(linie, j);
        print("%c", mesaj[j-1]);
    }
}

```

Dacă folosiți alt compilator de C/C++, va fi necesar să consultați manualul utilizatorului pentru a afla numele funcției de poziționare a cursorului.

În ambele versiuni ale lui **converg()**, bucla **for** utilizează două variabile de control, i și j, pentru a avea acces la sir pe la ambele capete. Pe măsură ce se reia bucla, i crește, iar j scade. Bucla se încheie când i este mai mare sau egal cu j, aceasta asigurând că toate caracterele sunt scrise.

Expresia de condiționare nu implică testarea variabilei de control a buclei față de o anumită valoare. De fapt, condiția poate fi orice instrucțiune relațională sau logică. Aceasta înseamnă că puteți să testați multe condiții de încheiere.

De exemplu, puteți să utilizați următoarea funcție pentru a introduce un utilizator într-un sistem la distanță. Utilizatorul poate încerca de trei ori să introducă parola. Bucla se încheie când au fost epuizate cele trei încercări sau când utilizatorul introduce parola corectă.

```
void semn(void)
{
    char sir[20];
    int x;

    for(x=0; x<3 && strcmp(sir, "parola"); ++x) {
        printf("Va rog, introduce-ti parola:");
        gets(sir);
    }
    if(x==3) return;
    /* altfel conectati utilizatorul la... */
}
```

Această funcție folosește `strcmp()`, funcția de bibliotecă standard care compară două siruri și returnează 0 dacă ele sunt identice.

Amintiți-vă că fiecare dintre cele trei secțiuni ale buclei `for` poate să conțină orice expresie validă. Nu este necesar ca expresiile să aibă vreo legătură cu scopul utilizării secțiunilor. Înțând minte aceasta, să luăm următorul exemplu:

```
#include <stdio.h>

int numpatrat(int num);
int numcitit(void);
int prompt(void);

void main(void)
{
    int t;
    for(prompt(); t=numcitit(); prompt())
        numpatrat(t);
}

prompt(void)
{
    printf("Introduceti un numar: ");
    return 0;
}
```

```
numcitit(void)
{
    int t;

    scanf("%d", &t);
    return t;
}

numpatrat(int num)
{
    printf("%d", num*num);
    return num*num;
}
```

Să privim cu atenție la bucla `for` din `main()`. Remarcăți că fiecare parte a buclei `for` este compusă din apelarea unor funcții care solicită utilizatorului și citesc un număr introdus de la tastatură. Dacă numărul introdus este 0, bucla se încheie deoarece expresia de condiționare va fi falsă. Altfel, numărul va fi ridicat la pătrat. Pentru aceasta, bucla `for` folosește secvențele de inițializare și de incrementare într-un mod neobișnuit, dar perfect valabil.

O altă trăsătură interesantă a buclei `for` este aceea că pot lipsi părți din definiția sa generală. De fapt, nu este necesar să existe nici o expresie pentru nici una dintre secțiuni - expresiile sunt opționale. De exemplu, această buclă va rula până când utilizatorul va introduce 123:

```
for(x=0; x!=123; ) scanf("%d", &x);
```

Remarcăți că zona de incrementare a definiției `for` este liberă. Aceasta înseamnă că de fiecare dată când se repetă bucla, este testat `x` pentru a vedea dacă este egal cu 123, dar nici o altă acțiune nu are loc. Dacă însă scrieți 123 de la tastatură condiția devine falsă și bucla se încheie.

De multe ori inițializarea se întâlnește în afara instrucțiunii `for`. Aceasta se întâmplă deseori când starea inițială a variabilei de control a buclei trebuie să fie calculată prin metode mai complexe, ca în acest exemplu:

```
gets(s); /* citeste un sir in s */
if(*s) x = strlen(s); /* preia lungimea sirului */
else x = 10;

for( ; x<10; ) {
    printf("%d", x);
    ++x;
}
```

Secțiunea de inițializare a fost lăsată liberă, iar x capătă valoare înainte de intrarea în buclă.

Bucă infinită

Chiar dacă puteți utiliza orice instrucțiune de buclare pentru a crea o buclă infinită, în mod clasic este utilizat în acest scop **for**. De vreme ce nu este obligatorie prezența nici uneia din cele trei expresii care formează bucla **for**, puteți să creați o buclă fără sfârșit lăsând necompletată condiția de control, așa cum se arată aici:

```
for( ; ; ) printf(" Aceasta buclă va rula la infinit.\n");
```

Când expresia de condiționare este absentă, se presupune că este adevărată. Puteți să aveți o expresie de inițializare și de incrementare, dar programatorii în C/C++ utilizează mai frecvent construcția **for();** pentru a semnala o buclă infinită.

De fapt, construcția **for();** nu garantează o buclă infinită deoarece instrucțiunea **break**, întâlnită oriunde în interiorul corpului buclei, determină încheierea imediată a acesteia (**break** va fi discutată mai târziu în acest capitol). Programul se reia atunci de la codul care urmează buclei, așa cum este prezentat mai jos:

```
ch = '\0';

for( ; ; ) {
    ch = getchar(); /* preia un caracter */
    if(ch=='A') break; /* ieșe din buclă */
}

printf("Ati scris un A");
```

Această buclă va rula până când utilizatorul va scrie un A de la tastatură.

Bucă for fără corp

O instrucțiune poate să fie goală. Aceasta înseamnă că și corpul buclei **for** (sau al oricărei alte bucle) poate, de asemenea, să fie gol. Puteți folosi acest lucru pentru a mări eficiența anumitor algoritmi și pentru a crea bucle de întârziere.

O sarcină ușuală de programare este cea de îndepărțare a spațiilor dintr-un stream de intrare. De exemplu, un program de baze de date poate să permită o cerere de genul „rezintă toate bilanțurile mai mici de 400”. Baza de date necesită introducerea distinctă a fiecărui cuvânt, fără spații, adică ea recunoaște „baza” dar nu „baza”. Următoarea buclă îndepărtează spațiile libere de început din streamul indicat de către **sir**.

```
for( ; *str == ' ' ; str++) ;
```

După cum puteți vedea, această buclă nu are corp - și nici nu ar avea nevoie. Buclele de întârziere sunt deseori folosite în programe. Următorul cod arată cum se creează una prin utilizarea lui **for**:

```
for(t=0; t<NISTE_VALORI; t++) ;
```

Bucă while

A doua buclă disponibilă în C este bucla **while**. Forma sa generală este:

```
while (condiție) instrucțiune;
```

unde **instrucțiune** este o instrucțiune vidă, o singură instrucțiune sau un bloc de instrucțiuni. **Condiție** poate să fie orice expresie; este adevărată pentru orice valoare non-zero. Bucla se reia atât timp cât condiția este adevărată. Când condiția devine falsă, controlul programului trece la linia de cod imediat următoare buclei.

Următorul exemplu arată o rutină de introducere de la tastatură care se reia până când utilizatorul introduce A:

```
asteapta_caracter(void)
{
    char ch;

    ch = '\0'; /* initializează ch */
    while(ch != 'A') ch = getchar();
    return ch;
}
```

La început, **ch** este inițializat cu 0. Ca variabilă locală, valoarea sa nu este cunoscută când se execută **asteapta_caracter**. Apoi bucla **while** verifică dacă **ch** este egal cu A. Deoarece **ch** este inițializat cu 0, testul este adevărat, iar bucla începe execuția. De fiecare dată când apăsați o tastă, se testează din nou condiția. Când introduceți A, condiția devine falsă deoarece **ch** este egal cu A, iar bucla se încheie.

Ca și bucla **for**, bucla **while** verifică condiția de testare la începutul buclei, ceea ce înseamnă că nu se va executa corpul buclei dacă acea condiție este falsă. Acest fapt poate să elimine necesitatea de a executa o altă condiție de testare înainte de intrarea în buclă, după cum se arată în funcția **umple()**. Ea adaugă

spații la sfârșitul unui sir pentru a-l face de o lungime predefinită. Dacă sirul are deja lungimea dorită, nu se vor mai adăuga spații.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void umple(char *s, int lungime);

void main(void)
{
    char sir[80];

    strcpy(sir, "acesta este un test");
    umple(sir, 40);
    printf("%d", strlen(sir));
}

/* Adauga spatii la sfîrșitul unui sir. */
void umple(char *s, int lungime)
{
    int l;

    l = strlen(s); /* determina lungimea sa */

    while(l<lungime) {
        s[l] = ' '; /* introduce un spatiu */
        l++;
    }
    s[l] = '\0'; /* sirul trebuie sa se inchie cu null */
}
```

Cele două argumente ale lui **umple()** sunt **s**, un pointer la un sir supus măriri, și **lungime**, numărul de caractere pe care trebuie să îl aibă **s**. Dacă lungimea sirului **s** este egală sau mai mare decât **lungime**, codul din interiorul buclei **while** nu se execută. Dacă **s** este mai scurt decât **lungime**, **umple()** adaugă numărul necesar de spații. Funcția **strlen()**, parte a bibliotecii standard, returnează lungimea sirului.

Dacă sunt necesare mai multe condiții independente pentru a încheia bucla **while**, se creează o valoare comună care să le sintetizeze în expresia de condiționare. Valoarea acestei variabile este stabilită în diverse puncte din cadrul buclei. În acest exemplu,

```
void func1(void)
{
    int lucreaza;

    lucreaza = 1; /* adica, adevarat */

    while(lucreaza) {
        lucreaza = prelucr1();
        if(lucreaza)
            lucreaza = prelucr2();
        if(lucreaza)
            lucreaza = prelucr3();
    }
}
```

oricare din cele trei rutine poate să returneze fals și să determine ieșirea din buclă. Nu este necesar să existe vreo instrucție în corpul buclei **while**. De exemplu,

```
while((ch=getchar()) != 'A');
```

va rula până când utilizatorul scrie A. Dacă vă este greu să introduceți o atribuire în interiorul expresiei de condiționare **while** amintiți-vă că semnul egal este doar un operator care evaluează expresia la valoarea membrului drept.

Bucla *do-while*

Spre deosebire de buclele **for** și **while**, care testează condiția din buclă la începutul său, bucla **do-while** o verifică la sfârșit. Aceasta înseamnă că bucla **do-while** se execută cel puțin o dată. Forma generală a buclei **do-while** este:

```
do {
    instrucție;
} while(condiție);
```

Chiar dacă acoladele nu sunt necesare atunci când este prezentă o singură instrucție, ele se folosesc de obicei pentru a evita confuziile (ale dvs., nu ale compilatorului) cu **while**. Bucla **do-while** se iterează până când **condiție** devine falsă.

Următoarea buclă **do-while** va citi numere introduse de la tastatură până va găsi un număr mai mic sau egal cu 100.

```
do {
    scanf("%d", &num);
} while(num > 100);
```

Probabil că cea mai obișnuită utilizare a buclei **do-while** este într-o funcție de selectare dintr-un meniu. Când utilizatorul introduce un răspuns valid, acesta este returnat ca valoare a funcției. Un răspuns incorrect va determina o nouă solicitare. Următorul cod prezintă o variantă îmbunătățită a meniului de cercetare-verificare prezentat mai devreme în acest capitol:

```
void menu(void)
{
    char ch;

    printf("1. Control ortografic\n");
    printf("2. Corecteaza erorile de ortografie\n");
    printf("3. Afiseaza erorile de ortografie\n");

    printf("    Introduceti o optiune: ");

    do {
        ch = getchar(); /* citeste selectia de la tastatura */
        switch(ch) {
            case '1':
                control_orto();
                break;
            case '2':
                corect_erori();
                break;
            case '3':
                afis_erori();
                break;
        }
    } while(ch != '1' && ch != '2' && ch != '3');
}
```

Aici, bucla **do-while** este o alegere bună deoarece veți dori ca un meniu să se execute cel puțin o dată. După ce opțiunile au fost afișate, programul se va relua până când se va selecta o opțiune validă.

Instrucțiuni de salt

C are patru instrucțiuni care execută ramificări necondiționate: **return**, **goto**, **break** și **continue**. Dintre acestea, **return** și **goto** pot să se găsească oriunde în program. Instrucțiunile **break** și **continue** pot fi utilizate împreună cu oricare din instrucțiunile de buclare. Așa cum s-a discutat anterior, în acest capitol, puteți să mai utilizați **break** și **impreună cu switch**.

Instrucțiunea **return**

Instrucțiunea **return** este utilizată pentru reîntoarcerea dintr-o funcție. Este caracterizată drept instrucțiune de salt deoarece determină execuția să se reîntoarcă (să sară înapoi) în punctul în care a fost apelată funcția. **return** poate sau nu să aibă asociată o valoare. Dacă **return** are o astfel de valoare, aceasta devine valoarea returnată de funcție. În C, o funcție care nu este **void** nu trebuie neapărat să returneze o valoare. Dacă nu se specifică nici o valoare, se va returna ceva, la întâmplare. Totuși, în C++, o funcție care nu este **void** trebuie să returneze o valoare. Aceasta înseamnă că în C++, dacă se menționează că o funcție returnează o valoare, orice instrucțiune **return** din cadrul funcției trebuie să aibă o valoare asociată ei. (Chiar și în C, dacă o funcție este declarată ca returnând o valoare, este chiar bine să returneze una.)

Forma generală a instrucțiunii **return** este:

```
return expresie;
```

Această **expresie** este prezentă doar dacă funcția este declarată ca returnând o valoare. În acest caz, valoarea **expresiei** va deveni valoarea pe care o va returna funcția.

Într-o funcție puteți să utilizați câte instrucțiuni **return** doriti. Funcția își va încheia execuția imediat ce va întâlni primul **return**. Acolada care încheie o funcție determină, de asemenea, ieșirea din funcție și este echivalentă cu instrucțiunea **return** neînsoțită de nici o valoare. Dacă apare într-o funcție care nu este **void**, atunci valoarea returnată este nedefinită.

O funcție declarată ca **void** poate să nu conțină o instrucțiune **return** care să specifice o valoare. (Atâtă vreme cât o funcție **void** nu poate returna o valoare, este firesc ca nici o instrucțiune **return** dintr-o funcție **void** să nu poată returna vreo valoare.)

Pentru mai multe informații despre **return** vedeți **Capitolul 6**.

Instrucțiunea **goto**

Deoarece C are un pachet mare de structuri de control și permite control suplimentar prin **break** și **continue**, **goto** este puțin necesar. Principala rezervă a celor mai mulți programatori în ceea ce privește instrucțiunea **goto** este tendința sa de a crea programe ilizibile. Cu toate acestea, deși instrucțiunea **goto** a căzut în dizgrație acum câțiva ani, ea a reușit într-un fel să își mai îmbunătățească imaginea șifonată. Nu există situații în programare care să necesite **goto**; este doar o facilitate care, utilizată înțelept, se face utilă într-un domeniu restrâns de situații de programare. Astfel, **goto** nu este utilizată în afara acestui domeniu.

Instrucțiunea **goto** cere o etichetă pentru operație. (O **etichetă** este un specificator valid urmat de punct și virgulă.) Mai mult, eticheta trebuie să se

găsească în aceeași funcție ca și **goto** care o utilizează, nu puteți sări între funcții. Forma generală a instrucțiunii **goto** este:

```
goto etichetă;
;

etichetă:
```

unde **etichetă** este orice etichetă validă înainte sau după **goto**. De exemplu, puteți să creați o buclă de la 1 la 100 utilizând **goto** și o etichetă, așa cum se prezintă aici:

```
x = 1;
buclal:
    x++;
    if(x<100) goto buclal;
```

Instrucțiunea **break**

Instrucțiunea **break** are două utilizări. Puteți să o utilizați pentru a încheia un **case** dintr-o instrucțiune **switch** (după cum s-a discutat mai devreme în acest capitol în secțiunea despre **switch**) sau puteți să o folosiți pentru a determina încheierea imediată a unei bucle, trecând peste testul de condiționare normal.

Când se întâlnește instrucțiunea **break** într-o buclă, aceasta se încheie imediat și controlul programului se reia de la instrucțiunea care urmează imediat după buclă. De exemplu:

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int t;

    for(t=0; t<100; t++) {
        printf("%d ", t);
        if(t==10) break;
    }
}
```

Afișează pe ecran numerele de la 0 la 100. Apoi bucla se termină deoarece **break** determină încheierea imediată a buclei, fără a mai testa condiția **t<100**.

Programatorii o folosesc deseori în bucle în care este nevoie ca o condiție specială să ducă la ieșire imediată. De exemplu, aici o apăsare a unei taste poate opri execuția funcției **cauta()**:

```
cauta(char *nume)
{
    do {
        /* cauta nume... */
        if(kbhit ()) break;
    } while(!gasit);
    /* urmărire proces */
}
```

Funcția **kbhit()** returnează 0 dacă nu apăsați o tastă. Altfel, ea returnează o valoare nonzero. Din cauza diferențelor dintre mediile de calculatoare, nici standardul ANSI C, nici cel propus pentru ANSI C++ nu definesc **kbhit()**, dar aproape sigur o aveți (pe ea sau una cu nume asemănător) asigurată de compilatorul dvs.

Un **break** determină ieșirea doar din bucla cea mai interioară. De exemplu,

```
for(t=0; t<100: ++t) {
    contor = 1;
    for( ; ; ) {
        printf("%d ", contor);
        contor++;
        if(contor==10) break;
    }
}
```

Afișează pe ecran numerele de la 1 la 10 de 100 de ori. De fiecare dată când compilatorul întâlnește **break**, controlul este trecut înapoi buclei **for** exterioare.

Un **break** utilizat într-o instrucțiune **switch** va afecta doar acel **switch**. El nu afectează nici o buclă în interiorul căreia s-ar afla **switch**.

Funcția **exit()**

Chiar dacă **exit()** nu este o instrucțiune de control al programului, o scurtă digresiune este acum bine venită. Așa cum puteți ieși dintr-o buclă, la fel puteți ieși dintr-un program, utilizând funcția **exit()** din biblioteca standard. Această funcție determină încheierea imediată a unui întreg program, forțând reîntoarcerea în sistemul de operare. Acționează, de fapt, ca un **break** generalizat.

Forma generală a funcției **exit()** este:

```
void exit (int cod_de_intoarcere);
```

Valoarea lui `cod_de_intoarcere` este returnată procesului care a apelat, care este, de obicei, sistemul de operare. Zero este utilizat în general pentru a returna un cod care indică terminarea normală a programului. Alte argumente sunt utilizate pentru a indica unele tipuri de erori.

Programatorii utilizează deseori `exit()` atunci când nu este îndeplinită o anumită condiție obligatorie pentru program. De exemplu, imaginați-vă un joc pe calculator în realitate virtuală care necesită un adaptor grafic special. Funcția `main()` a acestui joc poate să arate astfel:

```
void main(void)
{
    if(!grafica_virtuala()) exit(1);
    play();
}
```

unde `grafica_virtuala()` este o funcție definită de utilizator care returnează adevarat dacă există adaptorul de grafică virtuală. Dacă adaptorul nu este în sistem, `grafica_virtuala` returnează fals iar programul se încheie.

Un alt exemplu este această versiune pentru `menu()` care folosește `exit()` pentru ieșirea din program și reîntoarcerea în sistemul de operare:

```
void menu(void)
{
    char ch;

    printf("1. Control ortografic\n");
    printf("2. Corecteaza erorile de ortografie\n");
    printf("3. Afiseaza erorile de ortografie\n");
    printf("Iesire\n");
    printf("      Introduceti o optiune: ");

    do {
        ch = getchar(); /* citeste selectia de la
                           tastatura */
        switch(ch) {
            case '1':
                control_orto();
                break;
            case '2':
                corect_erori();
                break;
            case '3':
                afis_erori();
                break;
            case '4':
                exit(0); /* reîntoarcere in OS */
        }
    } while(ch != '1' & ch != '2' & ch != '3');
```

```
break;
case '4':
    exit(0); /* reîntoarcere in OS */
}
} while(ch != '1' & ch != '2' & ch != '3');
```

Instrucțiunea `continue`

Instrucțiunea `continue` lucrează într-un fel ca și instrucțiunea `break`. În loc însă să forțeze încheierea, `continue` forțează trecerea la următoarea iterație a buclei, ignorând restul codului iterăției în care se află. În bucla `for`, `continue` determină execuția testului de condiționare și apoi a secvenței de incrementare. Pentru buclele `while` și `do-while` controlul programului este trecut testului de condiționare. De exemplu, următorul program numără câte spații sunt conținute în sirul introdus de către utilizator:

```
/* Numara spatiile */
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    char s[80], *sir;
    int spatiu;

    printf("introduceti un sir: ");
    gets(s);
    sir = s;

    for(spatiu=0; *sir; sir++) {
        if(*sir != ' ') continue;
        spatiu++;
    }
    printf("%d spatiu\n", spatiu);
}
```

Fiecare caracter este testat pentru a se vedea dacă este un spațiu. Dacă nu este, instrucțiunea `continue` forțează bucla `for` să treacă la o nouă iterăție. Dacă el este un spațiu, este incrementată variabila `spatiu`.

Următorul exemplu prezintă modul de utilizare a lui `continue` pentru a grăbi ieșirea dintr-o buclă forțând testul de condiționare să fie efectuat mai repede:

```

void cod(void)
{
    char gata, ch;

    gata = 0;
    while(!gata) {
        ch=getchar();
        if(ch=='$') {
            gata = 1;
            continue;
        }
        putchar(ch+1); /* preia litera urmatoare din
                         alfabet */
    }
}

```

Această funcție codifică un mesaj schimbând toate caracterele pe care le tastăți cu litera următoare. De exemplu, A devine B. Funcția se va încheia când scrieți \$. După ce a fost introdus \$, nu va mai apărea nici o ieșire deoarece testul de condiționare activat de **continue** va găsi **gata** adevărat, ceea ce va determina părăsirea buclei.

Instrucțiuni de tip expresie

Capitolul 2 acoperă în întregime expresiile. Totuși, aici mai trebuie menționate câteva lucruri. Amintiți-vă că o instrucțiune de tip expresie este pur și simplu o expresie validă urmată de punct și virgulă, ca în:

```

func(); /* o apelare de functie */
a = b+c; /* o instructiune de atribuire */
b+f(); /* o instructiune valida dar stranie */
; /* o instructiune vida */

```

Prima instrucțiune de tip expresie este o apelare de funcție. A doua este una de atribuire. A treia expresie, cea stranie, este totuși evaluată de compilatorul C/C++ deoarece funcția f() poate să efectueze o anumită sarcină. Ultimul exemplu arată că C permite ca o instrucțiune să fie vidă (uneori numită *instrucțiune nulă*).

Instrucțiuni bloc

Instrucțiunile *bloc* sunt simple grupuri de instrucțiuni înrudite care sunt tratate ca o unitate. Instrucțiunile care formează un bloc sunt unite logic. Un bloc începe cu o accoladă deschisă () și se încheie cu corespondentul său, accolada închisă ().

Cel mai adesea programatorii folosesc instrucțiunile bloc pentru a crea o instrucțiune multiplă ca obiect al unei alte instrucțiuni, cum ar fi **if**. Totuși, puteți să plasați o instrucțiune bloc oriunde ați putea introduce orice altă instrucțiune. De exemplu, acesta este un cod în C perfect valid (deși neobișnuit):

```

#include <stdio.h>

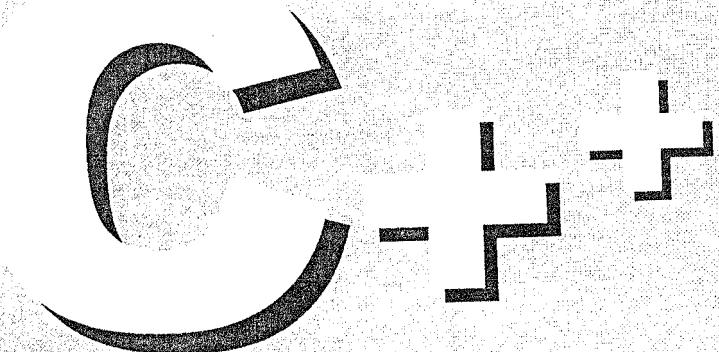
void main(void)
{
    int i;

    /* o instructiune bloc */
    i = 120;
    printf("%d", i);
}

```

Capitolul 4

Matrice și siruri



O matrice este o colecție de variabile de același tip, apelate cu același nume. Accesul la un anumit element al matricei se face cu ajutorul unui indice. În C, toate matricele constau în locații de memorie contigă. Cel mai mic indice corespunde primului element iar cel mai mare ultimului element. Matricele pot avea una sau mai multe dimensiuni. Cea mai simplă matrice în C este *sirul*, care este o matrice de caractere terminate cu un caracter null. Această caracteristică a sirurilor oferă limbajului C mai multă putere și eficiență decât posedă alte limbiage.

În C, matricele și pointerii sunt strâns legați; o discuție despre unele se referă de obicei și la ceilalți. Acest capitol se axează pe matrice, în timp ce **Capitolul 5** se ocupă îndeaproape de pointeri. Trebuie să le citiți pe amândouă pentru a înțelege pe deplin aceste construcții importante în C.

Matrice cu o singură dimensiune

Forma generală pentru declararea unei matrice cu o singură dimensiune este:

```
tip nume_variab[mărime];
```

Ca și alte variabile, matricele trebuie declarate explicit astfel încât compilatorul să aloce spațiu în memorie pentru ele. Aici, *tip* declară tipul de bază al matricei, care este tipul fiecărui element al său. *mărime* indică ce număr de elemente va conține matricea. De exemplu, pentru a declara o matrice cu 100 de elemente numită *bilant*, de tipul *double*, se utilizează această instrucție:

```
double bilant[100];
```

În C, toate matricele au 0 ca indice pentru primul element. De aceea, când scrieți

```
char p[10];
```

declarați o matrice de caractere care are zece elemente, de la *p[0]* la *p[9]*. De exemplu, următorul program încarcă o matrice de întregi cu numerele de la 0 la 99.

```
void main(void)
{
    int x[100]; /* declara o matrice cu 100 intregi */
    int t;

    for(t=0; t<100; ++t) x[t] = t;
}
```

Cantitatea de memorie necesară pentru înregistrarea unei matrice este direct proporțională cu tipul și mărimea sa. Pentru o matrice unidimensională, mărimea totală în octeți este calculată astfel:

$$\text{total octeți} = \text{sizeof}(tip de baza) * \text{marimea matricei}$$

C nu controlează limitele unei matrice. Puteți depăși ambele margini ale unei matrice și scrie în locul altor variabile sau peste codul programului. Este treaba dvs. ca programator să asigurați controlul limitelor acolo unde este necesar. De exemplu, acest cod va fi compilat fără eroare, dar este incorrect deoarece bucla *for* va determina ca matricea *numara* să-și depășească limitele:

```
int count[100], i;
/* aceasta determină numara sa depaseasca limitele */
for(i=0; i<100; i++) numara[i] = i;
```

Matricele unidimensionale sunt de fapt liste de informații de același tip care sunt stocate în locații de memorie contigă în ordinea indicilor. De exemplu, **Figura 4-1** arată cum apare în memorie matricea a dacă începe la locația de memorie 1000 și este declarată astfel:

```
char a[7];
```

Crearea unui pointer la o matrice

Un pointer la primul element al matricei se creează simplu, specificând numele matricei, fără nici un indice. De exemplu, având

```
int proba[10];
```

puteți să creați un pointer la primul ei element utilizând numele *proba*. Următorul fragment de program atribuie lui *p* adresa primului element din *proba*.

```
int *p;
int proba[10];
p = proba;
```

Element	a[0]	a[1]	a[2]	a[3]	a[4]	a[5]	a[6]
Adresa	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006

Figura 4-1. O matrice de șapte caractere care începe de la locația 1000

Puteți, de asemenea, să specificați adresa primului element al unei matrice utilizând operatorul &. De exemplu, proba și &proba[0] au același rezultat. Totuși, într-un cod C/C++ profesionist, nu veți vedea aproape niciodată &proba[0].

Transmiterea matricelor unidimensionale către funcții

În C nu puteți transmite o matrice întreagă ca argument al unei funcții. Puteți, totuși, să introduceți un pointer la o matrice specificând numele acesteia fără indice. De exemplu, următorul fragment de program introduce adresa lui i în funcția func1().

```
void main(void)
{
    int i[10];

    func1(i);
    .
    .
}
```

Dacă funcția primește o matrice unidimensională, puteți să declarați parametrul său formal în unul dintre aceste trei moduri: ca pointer, ca matrice cu dimensiune sau ca matrice fără dimensiune. De exemplu, pentru a primi pe i funcția cu numele func1() poate fi declarată astfel:

```
void fun(int *x) /* pointer */
{
    .
    .
}
```

sau

```
void func1(int x[10]) /* matrice cu dimensiune */
{
    .
    .
}
```

sau, în sfârșit,

```
void func1(int x[]) /* matrice fără dimensiune */
{
    .
    .
}
```

Toate trei metodele de declarare determină rezultate similare deoarece fiecare spune compilatorului că va fi primit un pointer către un întreg. Prima declarație folosește chiar un pointer. Cea de a doua lucrează cu declarația de matrice standard. În ultima variantă, o versiune modificată a unei declarații de matrice, se specifică pur și simplu că va fi introdusă o matrice de tip int și de o anumită mărime. După cum puteți vedea, mărimea matricei nu contează pentru funcție, deoarece C nu efectuează controlul limitelor. De fapt, din punctul de vedere al compilatorului, va fi corectă și forma:

```
void func1(int x[32])
{
    .
    .
}
```

deoarece compilatorul de C creează un cod care instruiește func1() să primească un pointer - el nu creează efectiv o matrice cu 32 de elemente.

Siruri

De departe cea mai utilizată matrice unidimensională este sirul de caractere. Amintiți-vă că în C un sir este definit ca o matrice de caractere care se termină cu un caracter null. Un null este specificat ca '\0' și are valoarea 0. Din acest motiv, trebuie să declarați matricele de tip caracter cu un caracter mai mult decât cel mai mare sir pe care îl vor conține. De exemplu, pentru a declara matricea sir care poate conține 10 caractere, veți scrie scrie:

```
char sir[11];
char salut;
```

Astfel, se face loc și pentru caracterul null de la sfârșitul sirului. Deși C nu are date de tip sir, el permite constante sir. O constantă sir este o listă de caractere închise între ghilimele simple. De exemplu,

Nu este necesar să introduceți manual caracterul null la sfârșitul sirului de constante - compilatorul o face automat, pentru dvs..

C admite o gamă largă de funcții de manevrare a sirurilor. Cele mai uzuale sunt prezentate aici:

Nume	Funcție
strcpy(s1, s2)	Copiază s1 în s2
strcat(s1, s2)	Concatenează s2 la sfârșitul lui s1
strlen(s1)	Returnează lungimea lui s1
strcmp(s1, s2)	Returnează 0 dacă s1 și s2 sunt identice; mai mic decât 0 dacă s1 < s2; mai mare ca 0 dacă s1 > s2
strchr(s1, ch)	Returnează un pointer la prima apariție a lui ch în s1
strstr(s1, s2)	Returnează un pointer la prima apariție a lui s2 în s1

Aceste funcții utilizează fișierul antet standard STRING.H. Următorul program demonstrează cum pot fi utilizate pentru siruri.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main(void)
{
    char s1[80], s2[80];

    gets(s1);
    gets(s2);

    printf("lungimi: %d %d\n", strlen(s1), strlen(s2));
    if(!strcmp(s1, s2)) printf("Sirurile sunt egale\n");
    strcat(s1, s2);
    printf("%s\n", s1);
    strcpy(s1, "Acesta este un test.\n");
    printf(s1);
    if(strchr("hello", 'e')) printf("e este in hello\n");
    if(strstr("te salut", "te")) printf("am gasit te");
}
```

Dacă rulați acest program și introduceți sirurile "hello" și "hello", ieșirea este:

lungimi: 5 5
Sirurile sunt egale

hellohello
Acesta este un test.
e este in hello
am gasit te



RETINETI: strcmp() returnează fals dacă sirurile sunt egale. Dacă verificați egalitatea, fiți siguri că utilizați operatorul logic ! pentru a obține inversul condiției, așa cum s-a arătat.

Matrice bidimensionale

C admite matrice multidimensionale. Cea mai simplă formă de matrice multidimensională este cea bidimensională. O matrice bidimensională este de fapt o matrice de matrice unidimensionale. Pentru a declara o matrice bidimensională de întregi numită d, de mărime 10,20, veți scrie:

```
int d[10][20];
```

Fiți foarte atenți la declarare. Majoritatea celorlalte limbiage folosesc virgule pentru a separa dimensiunile matricei; C plasează fiecare dimensiune în câte o pereche de paranteze drepte.

Similar, pentru a avea acces la punctul 1,2 al matricei d, veți utiliza:

```
d[1][2]
```

Următorul exemplu încarcă numere de la 1 la 12 într-o matrice bidimensională și le afișează rând cu rând.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int t, i, num[3][4];

    for(t=0; t<3; ++t)
        for(i=0; i<4; ++i)
            num[t][i] = (t*4)+i+1;
    /* acum le afiseaza */
    for(t=0; t<3; ++t) {
        for(i=0; i<4; ++i)
            printf("%3d ", num[t][i]);
        printf("\n");
    }
}
```

În acest exemplu, `num[0][0]` are valoarea 1, `num[0][1]` valoarea 2, `num[0][2]` valoarea 3 și așa mai departe. Valoarea lui `num[2][3]` va fi 12. Puteți să vizualizați matricea `num` în prezentarea de mai jos:

num [i][j]		0	1	2	3
0	1	2	3	4	
1	5	6	7	8	
2	9	10	11	12	

Matricele bidimensionale sunt stocate în forma rând-colonă, unde primul indice indică rândul iar al doilea precizează coloana. Aceasta înseamnă că indicele din dreapta se modifică mai repede decât cel din stânga atunci când parcurgeți elementele matricei în ordinea în care sunt stocate efectiv în memorie. Pentru o reprezentare grafică a unei matrice bidimensionale priviți **Figura 4-2**.

În cazul unei matrice bidimensionale următoarea formulă calculează numărul de octeți din memorie necesari pentru a o reține:

Se dă: char ch [4][3]

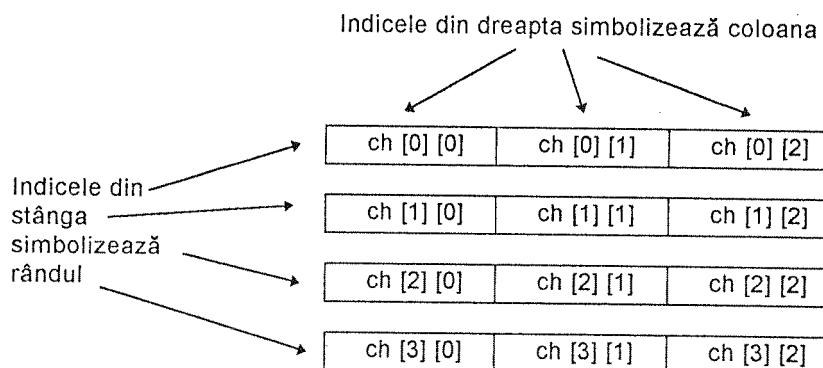


Figura 4-2. O matrice bidimensională în memorie

`octeți = mărimea primului indice * mărimea celui de-al doilea indice * sizeof (tip de dată)`

De aceea, presupunând că un întreg este înregistrat pe doi octeți, o matrice de întregi cu dimensiunile 10,5 va avea alocată

$$10 * 5 * 2$$

adică 100 octeți.

Când o matrice bidimensională este utilizată ca un argument pentru o funcție, este transmis doar un pointer către primul element al matricei. Însă, parametrul care primește o matrice bidimensională trebuie să definească cel puțin numărul de coloane din dreapta deoarece compilatorul de C/C++ trebuie să știe lungimea fiecărui rând pentru a indexa corect matricea. De exemplu, o funcție care primește o matrice bidimensională de întregi cu dimensiunea 10, 10 este declarată astfel:

```
void func1(int x[][10])
{
    .
    .
    .
}
```

Puteți specifica și dimensiunea din stânga dacă dorîți, dar nu este necesar. În ambele cazuri, compilatorul trebuie să știe mărimea celei din dreapta pentru a executa corect expresii ca:

```
x[2][4]
```

În interiorul funcției. Dacă mărimea rândului nu se cunoaște, compilatorul nu poate să determine unde începe al treilea rând.

Următorul scurt program utilizează o matrice bidimensională pentru a memoria notele fiecărui student din clasele unui profesor. Programul presupune că profesorul are trei clase și un maxim de 30 de studenți în fiecare clasă. Rețineți modul în care matricea `note` este parcursă de fiecare dintre funcții.

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <stdlib.h>

/* O baza de date simplă pentru notele studentilor */
```

```

#define CLASE 3
#define NOTE 30

int note[CLASE][NOTE];

void introd_note(void);
int preia_note(int num);
void afis_note (int g[][NOTE]);

void main(void)
{
    char ch, sir[80];

    for(;;) {
        do {
            printf("(I)ntroduceti notele\n");
            printf("(P)rezinta notele\n");
            printf("(Q)uit\n");
            gets(sir);
            ch = mari(*sir);
        } while(ch!='E' & ch!='R' & ch!='Q');

        switch(ch) {
            case 'E':
                introd_note();
                break;
            case 'R':
                afis_note(note);
                break;
            case 'Q':
                iesire(0);
        }
    }

    /* Introduceti notele studentilor. */
    void introd_note(void)
    {
        int t, i;

        for(t=0; t<CLASE; t++) {
            printf("Clasa # %d:\n", t+1);
            for(i=0; i<NOTE; ++i)

```

```

                note[t][i] = preia_note(i);
            }
        }

        /* Citeste o nota. */
        preia_note(int num)
        {
            char s[80];

            printf("Introduceti nota pentru studentul # %d:\n",
                   num+1);
            gets(s);
            return(atoi(s));
        }

        /* Afiseaza notele. */
        void afis_note(int g[][NOTE])
        {
            int t, i;

            for(t=0; t<CLASE; ++t) {
                printf("Clasa # %d:\n", t+1);
                for(i=0; i<NOTE; ++i)
                    printf("Student #%d este %d\n", i+1,
                           g[t][i]);
            }
        }
    }
}

```

Matrice de siruri

Utilizarea în programare a matricelor de siruri nu este neobișnuită. De exemplu, procesorul de intrare într-o bază de date poate să compare comenzi date de utilizator cu o matrice de comenzi. Pentru a crea o matrice de siruri, utilizați o matrice bidimensională de tip caracter. Mărimea indicelui din stânga determină numărul de siruri iar mărimea indicelui din dreapta specifică mărimea maximă a fiecărui sir. Următorul cod declară o matrice cu 30 de siruri, fiecare din ele cu lungimea maximă de 79 de caractere.

```
char matrice_siruri[30][80];
```

Este ușor de căptat acces la un sir individual: specificați pur și simplu doar indicele din stânga. De exemplu, următoarea instrucțiune apelează `gets()` pentru al treilea sir din `matrice_siruri`.

```
gets(matrice-siruri[2]);
```

Precedenta instrucțiune este echivalentă funcțional cu:

```
gets(&matrice_siruri[2][0]);
```

dar prima dintre forme este mai uzuale pentru codul C/C++ profesionist.

Pentru a înțelege mai bine cum lucrează matricele de siruri, studiați următorul scurt program care folosește o matrice de siruri ca bază pentru un editor de texte foarte simplu.

```
#include <stdio.h>

#define MAX 100
#define LUNG 80

char text[MAX][LUNG];

/* Un editor de text foarte simplu. */
void main(void)
{
    register int t, i, j;

    printf("Introduceti o linie goala pentru a iesi.\n");

    for(t=0; t<MAX; t++) {
        printf("%d: ", t);
        gets(text[t]);
        if(!text[t]) break; /* iesire din program la
                           prima linie libera */
    }

    for(i=0; i<t; i++) {
        for(j=0; text[i][j]; j++) putchar(text[i][j]);
        putchar('\n');
    }
}
```

Acest program introduce linii de text până când se dă o linie goală. Apoi el reafisează căte un caracter o dată pe fiecare linie.

Matrice multidimensionale

C permite matrice cu mai mult de două dimensiuni. Limita exactă, dacă există una, este determinată de compilatorul dvs. Forma generală de declarare a unei matrice multidimensionale este:

```
tip nume[Mărime 1][Mărime 2][Mărime 3]...[Mărime N];
```

Matricele cu mai mult de două dimensiuni nu sunt utilizate prea des datorită cantității de memorie cerute. De exemplu, o matrice de caractere cu patru dimensiuni de mărime 10, 6, 9, 4 necesită

```
10 * 6 * 9 * 4
```

deci 2.160 octeți. Dacă matricea reține întregii în doi octeți vor fi necesari 4.320 octeți. Dacă matricea memorează date de tip `double` (presupunând 8 octeți pentru fiecare `double`), vor fi necesari 17.280 de octeți. Memoria necesară crește exponential cu numărul dimensiunilor.

În matricele multidimensionale, calculatorul îi ia un timp pentru a prelucra indicii. Aceasta înseamnă că accesul la un element dintr-o matrice multidimensională poate fi mai lent decât accesul la un element dintr-o matrice cu o singură dimensiune.

Când transmiteți o matrice multidimensională unei funcții, trebuie să declarați toate dimensiunile, în afară de cea din extrema stângă. De exemplu, dacă declarați o matrice cu `m` dimensiuni ca aceasta:

```
int m[4][3][6][5];
```

o funcție `func1()` care primește pe `m` va arăta astfel:

```
void func1(int d[][3][6][5])
{
    .
    .
    .
}
```

Desigur, dacă doriti, puteți să introduceți prima dimensiune.

Pointeri de indexare

În C, pointerii și matricele sunt strâns legați. După cum știți, numele unei matrice fără un indice este un pointer la primul element al matricei. De exemplu, să luăm

această matrice:

```
char p[10];
```

Următoarele instrucțiuni sunt identice cu:

```
p  
&p[0]
```

Altfel spus,

```
p == &p[0]
```

este evaluat ca adevărat deoarece adresa primului element al unei matrice este aceeași cu adresa matricei.

După cum am mai spus, numele unei matrice fără un indice generează un pointer. Invers, un pointer poate să aibă un indice ca și cum ar fi fost declarat ca o matrice. De exemplu, să luăm acest mic fragment:

```
int *p, i[10];  
p = i;  
p[5] = 100; /* atribuire utilizind indice */  
*(p+5) = 100; /* atribuire utilizind aritmetică pointerilor */
```

Ambele instrucțiuni de atribuire plasează valoarea 100 în cel de-al șaselea element al lui *i*. Prima instrucțiune filosește un indice al lui *p*; cea de-a doua utilizează aritmetică pointerelor. În oricare mod rezultatul este același. (Capitolul 5 discută pointerii și aritmetică lor.)

Același concept se aplică la matricele de două sau mai multe dimensiuni. De exemplu, presupunând că *a* este o matrice de întregi de 10 pe 10, aceste două instrucțiuni sunt echivalente:

```
a  
&a[0][0]
```

Mai mult, la elementul 0, 4 al lui *a* se poate face referire în două moduri: ori prin indecșii matricei *a[0][4]*, ori prin pointerul **(a+4)*. Similar, elementul 1, 2 este ori *a[1][2]* ori **(a+12)*. În general, pentru orice matrice bidimensională

```
a[i][k]
```

este echivalent cu

```
*(a+(j*lungime rând)+k)_
```

Pointerii sunt uneori folosiți pentru a avea acces în matrice deoarece aritmetică pointerelor este în general mai rapidă decât adăugarea de indici matricei.

O matrice bidimensională poate fi redusă la un pointer la o matrice unidimensională. De aceea, utilizarea unei variabile de tip pointer separată este o cale ușoară de a folosi pointerii pentru a avea acces la elementele dintr-un rând al unei matrice bidimensionale. Următoarea funcție ilustrează această tehnică. Ea va afișa conținutul rândului specificat al matricei de variabile globale de tip întreg num.

```
int num[10][10];  
. . .  
void afis_rind(int j)  
{  
    int *p, t;  
    p = &num[j][0]; /* preia adresa primului element al  
                      rindului j */  
    for(t=0; t<10; ++t) printf("%d ", *(p+t));  
}
```

Puteți generaliza această rutină stabilind ca argumente de apelare rândul, lungimea sa și un pointer la primul element al matricei, așa cum se arată aici:

```
void afis_rind(int j, int dim_rind, int *p)  
{  
    int t;  
    p = p + (j * dim_rind);  
    for(t=0; t<dim_rind; ++t)  
        printf("%d ", *(p+t));  
}
```

Matricele mai mari de două dimensiuni pot fi reduse într-un mod similar. De exemplu, o matrice cu trei dimensiuni poate fi redusă la un pointer la o matrice bidimensională care poate fi redusă la un pointer la o matrice unidimensională. În general, o matrice *n*-dimensională poate fi redusă la un pointer la o matrice cu *(n-1)* dimensiuni. Această nouă matrice poate fi redusă prin aceeași metodă. Procesul se încheie când se ajunge la o matrice unidimensională.

Inițializarea matricelor

C permite inițializarea matricelor în același timp cu declararea lor. Forma generală de inițializare este similară cu aceea a celorlalte variabile, așa cum se prezintă aici:

```
Specificator_de_tip nume_matrice[marime1]....[marimeN] = {listă_de_valori};
```

Listă_de_valori este o listă separată prin virgule de un tip compatibil cu *specificator_de_tip*. Prima constantă este plasată în prima poziție a matricei, a doua constantă în a doua poziție și aşa mai departe. Rețineți că } este urmată de punct și virgulă.

În următorul exemplu o matrice de întregi cu 10 elemente este inițializată cu numerele de la 1 la 10:

```
int i[10] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10};
```

Aceasta înseamnă că i[0] va avea valoarea 1 iar i[9] va avea valoarea 10. Matricele de caractere care conțin siruri permit o inițializare prescurtată care are forma:

```
char nume_matrice[mărime] = "șir";
```

De exemplu, următorul fragment de cod inițializează sir cu fraza „Imi place C++”.

```
char str[14] = "Imi place C++";
```

Aceasta este similar cu a scrie:

```
char sir[14] = {'I', 'm', 'i', ' ', 'p', 'l', 'a', 'c',
                'e', ' ', 'c', '+', '+', '\0');
```

Deoarece toate sirurile în C se termină cu null, trebuie să fiți sigur că matricea pe care o declarați este suficient de lungă pentru a-l include. Din acest motiv, sir are mărimea de 14 caractere chiar dacă „Imi place C++” are doar 13. Când folosiți constante de tip sir, compilatorul asigură automat caracterul de null de sfârșit.

Matricele multidimensionale sunt inițializate la fel cu cele cu o singură dimensiune. De exemplu, următorul cod inițializează patrat cu numerele de la 1 la 10 și cu pătratele lor.

```
int patrat[10][2] = {
    1,1,
    2,4,
    3,9,
    4,16,
    5,25,
    6,36,
    7,49,
    8,64,
    9,81,
    10,100
};
```

Inițializarea matricelor fără mărime

Imaginați-vă că folosiți o inițializare pentru a construi un tabel de mesaje de eroare, astfel:

```
char e1[18] = "Eroare de citire\n";
char e2[19] = "Eroare de scriere\n";
char e3[28] = "Nu pot sa deschid fisierul\n";
```

După cum vă puteți da seama, este greu de numărat manual caracterele din fiecare mesaj pentru a determina mărimea exactă a matricei. Puteți lăsa compilatorul să calculeze singur această mărime utilizând matricele cu mărime nedeterminată. Dacă într-o instrucție de inițializare a unei matrice nu este specificată mărimea sa, compilatorul C/C++ creează automat o matrice suficient de mare pentru a păstra toate inițializările existente. Ea se numește o *matrice fără dimensiune*. Dacă folosiți această facilitate tabelul de mesaje devine:

```
char e1[] = "Eroare de citire\n";
char e2[] = "Eroare de scriere\n";
char e3[] = "Nu pot sa deschid fisierul\n";
```

Cu aceste inițializări următoarea instrucție

```
printf("%s are marimea %d\n", e2, sizeof e2);
```

va afișa

Eroare de citire are marimea 18

În afară de faptul că este mai simplă, inițializarea matricei fără dimensiune vă permite schimbarea oricărui mesaj fără teamă că utilizați incorect dimensiunile

matricei.

Inițializarea matricelor fără dimensiune nu este restrânsă la matricele unidimensionale. Pentru cele multidimensionale trebuie să specificați toate dimensiunile în afară de cea din extrema stângă. (Celelalte dimensiuni sunt necesare pentru a permite compilatorului C/C++ să aloce corect indicii matricei.) În acest fel puteți crea tabele de mărimi diferite iar compilatorul va aloca automat suficientă memorie pentru ele. De exemplu, aici este prezentată declararea lui **patrat** ca o matrice fără dimensiune:

```
int patrat[][2] = {
    1,1,
    2,4,
    3,9,
    4,16,
    5,25,
    6,36,
    7,49,
    8,64,
    9,81,
    10,100
};
```

Alt avantaj al acestei declarații, în afară de cel în legătură cu mărimea, este că puteți mări sau scurta tabelul fără să modificați dimensiunile matricei.

Un exemplu de joc „O și X”

Exemplul lung care urmează ilustrează multe dintre căile în care puteți manevra matricele în C. Matricele bidimensionale sunt folosite curent pentru a simula jocurile de pe tabele matriciale. Această secțiune prezintă un simplu program pentru „O și X”.

Calculatorul joacă un joc foarte simplu. Când este rândul său la mutare el utilizează **muta_calculatorul()** pentru a parurge matricea în căutarea unei căsuțe libere. Când găsește una, pune un O în ea. Dacă nu poate găsi un loc liber, declară jocul pierdut șiiese din program. Funcția **muta_jucatorul()** vă întrebă unde dorîți să puneți un X. Colțul din stânga sus are poziția 1,1; cel din dreapta jos, 3,3.

Matricea este inițializată cu spații. Fiecare mișcare făcută de jucător sau de calculator schimbă spațiul cu un X sau cu un O, ceea ce permite cu ușurință afișarea matricei pe ecran.

De fiecare dată când se efectuează căte o mutare programul apelează funcția **verifica()**. Ea returnează un spațiu dacă nu este încă nici un învingător, un X dacă ați câștigat dvs. sau un O dacă a câștigat calculatorul. Parurge rândurile,

coloanele și apoi diagonalele, căutând dacă vreuna conține doar X-uri sau doar O-uri.

Funcția **afis_matrice()** afișează stadiul curent al jocului. Observați cum modul de inițializare a matricei simplifică această funcție.

Rutinile din acest exemplu au acces la matricea **matrice** în mod diferit. Studiați-le pentru a vă asigura că ați înțeles fiecare operație cu matrice.

```
/* Un simplu joc de O si X. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

char matrice[3][3]; /* matricea O si X */

char verifica(void);
void matrice_init(void)
void muta_jucatorul(void);
void muta_calculatorul(void);
void afis_matrice(void);

void main(void)
{
    char gata;

    printf("Acesta este jocul ) si X.\n");
    printf("Veti juca cu calculatorul.\n");

    gata = ' ';
    matrice_init();
    do{
        afis_matrice();
        muta_jucatorul();
        gata = verifica(); /* verifica daca exista
                           invingator */
        if(gata!= ' ') break; /* castigator */
        muta_calculatorul();
        gata = verifica(); /* verifica daca exista
                           invingator */
    } while(gata== ' ');
    if(gata== 'X') printf("Ati castigat!\n");
    else printf("Am castigat!!!\n");
    afis_matrice(); /* arata pozitia finala */
}
/* Initializeaza matricea */
```

```

void matrice_init(void)
{
    int i, j;

    for(i=0; i<3; i++)
        for(j=0; j<3; j++) matrice[i][j] = ' ';

/* Muta jucatorul. */
void muta_jucatorul(void)
{
    int x, y;

    printf("Introduceti coordonatele pentru X-ul dvs.: ");
    scanf("%d%d", &x, &y);

    x--; y--;

    if(matrice[x][y]!=' ')
        printf("Mutare incorecta, mai incercati. \n");
        muta_jucatorul();
    else matrice[x][y] = 'X'
}

/* Muta calculatorul */
void muta_calculatorul(void)
{
    int i, j;

    for(i=0; i<3; i++){
        for(j=0; j<3; j++){
            if(matrice[i][j]==' ') break;
            if(matrice[i][j]=='X') break;
        }

        if(i*j==9) {
            printf("gata\n");
            exit(0);
        }
        else
            matrice[i][j] = 'O';
    }
}

```

```

/* Afiseaza matricea pe ecran. */
void afis_matrice(void)
{
    int t;

    for(t=0; t<3; t++) {
        printf(" %c | %c | %c ", matrice[t][0],
               matrice[t][1], matrice[t][2]);
        if(t!=2) printf("\n---|---|---\n");
    }
    printf("\n");

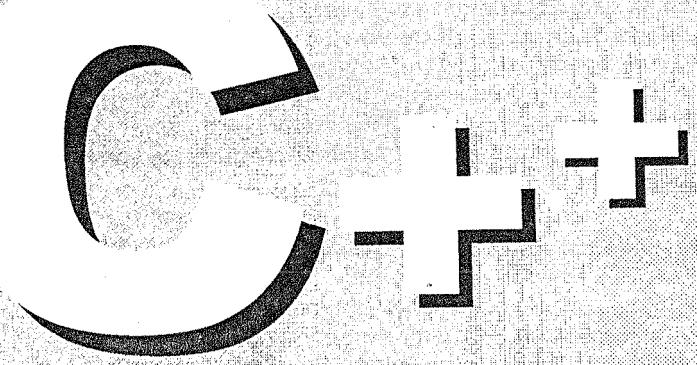
/* Verifica daca exista invingator. */
char verifika(void)
{
    int i;

    for(i=0; i<3; i++) /* verifica rindurile */
        if(matrice[i][0]==matrice[i][1] &&
           matrice[i][0]==matrice[i][2])
            return matrice[i][0];
    for(i=0; i<3; i++) /* verifica coloanele */
        if(matrice[0][i]==matrice[1][i] &&
           matrice[0][i]==matrice[2][i])
            return matrice[0][i];
    /* verifica diagonalele */
    if(matrice[0][0]==matrice[1][1] &&
       matrice[1][1]==matrice[2][2])
        return matrice[0][0];
    if(matrice[0][2]==matrice[1][1] &&
       matrice[1][1]==matrice[2][0])
        return matrice[0][2];
    return ' ';
}

```

Capitolul 5

Pointeri



Ințelegerea și utilizarea corectă a pointerilor este esențială pentru succesul programării în C (și C++). Pentru aceasta există trei motive: primul, pointerii oferă posibilitatea de a modifica argumentele de apelare a funcțiilor. Al doilea, pointerii permit o alocare dinamică. Al treilea, pointerii pot îmbunătăți eficiența anumitor rutine. De asemenea, după cum veți vedea în **Partea a doua**, în C++ pointerii mai au și alte roluri, importante.

Pointerii sunt una dintre cele mai puternice caracteristici ale lui C dar și cele mai periculoase. De exemplu, pointerii neinitializați (sau pointerii care conțin valori neadecvate) pot determina blocarea sistemului. Încă și mai rău, este ușor să fie folosiți incorrect, implicând erori foarte greu de depistat.

Atât datorită importanței căt și potențialului de erori, acest capitol examinează în detaliu subiectul pointerilor.

Ce sunt pointerii?

Un *pointer* este o variabilă care conține o adresă din memorie. Această adresă este localizarea în memorie a unui alt obiect (de obicei o altă variabilă). De exemplu, dacă o variabilă conține adresa alteia, prima se spune că este *un pointer la* (indică pe) cea de a doua. Figura 5-1 ilustrează aceasta.

Variabile de tip pointer

Dacă o variabilă urmează să rețină un pointer, el trebuie declarat ca atare. O declarare de pointer constă dintr-un tip de bază, un * și numele variabilei. Forma generală de declarare a unui pointer este:

```
tip * nume;
```

unde *tip* este tipul de bază al pointerului și poate fi orice nume valid. Numele variabilei de tip pointer este specificat prin *nume*.

Tipul de bază al pointerului definește tipul de variabilă către care indică acesta. Practic, orice tip de pointer poate să indice orice în memorie. Totuși, totă aritmetică pointerilor este creată relativ la tipul lor de bază, astfel încât este important să declarați corect pointerul. (Aritmetică pointerilor este prezentată în continuare în acest capitol.)

Operatori pentru pointeri

Există doi operatori speciali pentru pointeri: * și &. & este un operator unar care returnează adresa din memorie a operandului său. (Amintiți-vă că un operator unar necesită doar un singur operand.) De exemplu,

```
m = &numara;
```

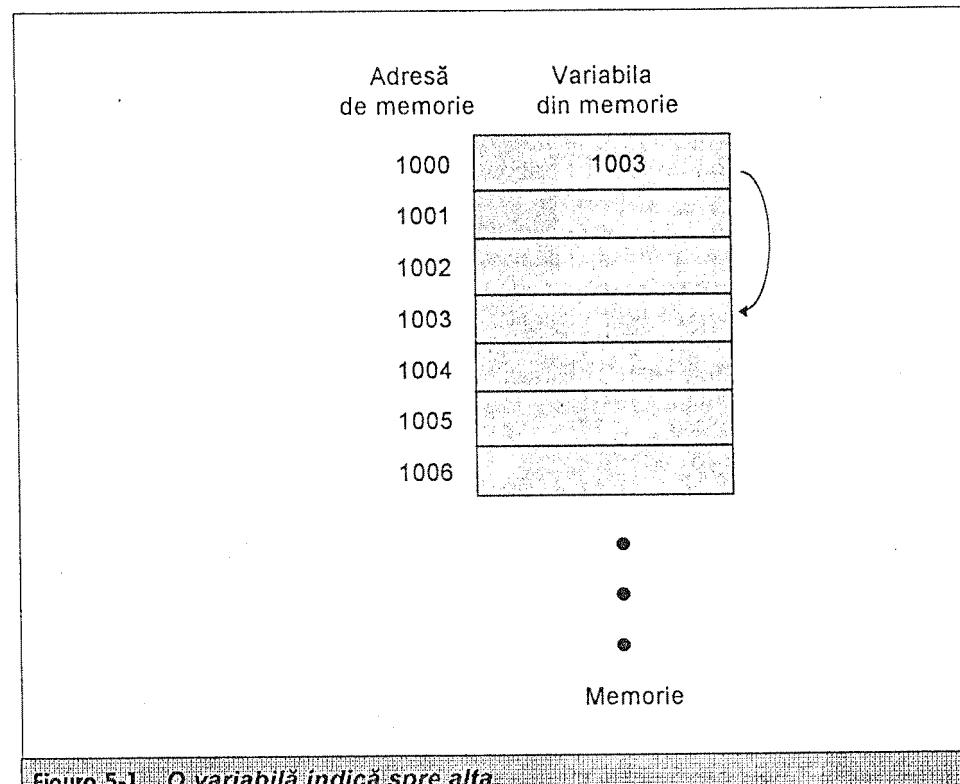


Figura 5-1 O variabilă indică spre alta

introduce în *m* adresa variabilei *numara*. Această adresă este locația internă din calculator a variabilei. Ea nu are nici o legătură cu valoarea din *numara*. Puteți să considerați & ca returnând „adresa lui”. De aceea, instrucțiunea de atribuire precedentă înseamnă „*m* primește adresa lui *numara*”.

Pentru a înțelege mai bine atribuirea anteroară, presupuneți că variabila *numara* folosește locația 2000 pentru a memora valoarea sa. Mai presupuneți că *numara* are valoarea 100. După atribuirea precedentă, *m* va avea valoarea 2000.

Al doilea operator pentru pointeri, *, este complementul lui &. El este un operator unar care returnează valoarea înregistrată la adresa care îi urmează. De exemplu, dacă *m* conține adresa din memorie a variabilei *numara*,

```
q = *m;
```

plasează valoarea din *numara* în *q*. De aceea, *q* va avea valoarea 100, deoarece 100 este stocat la locația 2000, care este adresa din memorie care a fost stocată în

m. Vă puteți gândi la * ca fiind „de la adresa”. În acest caz, instrucțiunea precedentă înseamnă „q primește valoarea de la adresa m.”

Uneori, pentru începători, produce confuzie faptul că același semn este și pentru înmulțire și pentru „la adresa” iar semnul pentru AND asupra biților este același și pentru „adresa lui”. Acești operatori nu au nici o legătură unul cu celălalt. Atât & cât și * au prioritate față de toți operatorii aritmetici cu excepția lui minus unar, cu care au aceeași precedență.

Trebuie să vă asigurați că variabilele dvs. de tip pointer indică întotdeauna tipul corect de date. De exemplu, când declarați un pointer ca fiind de tipul int, compilatorul înțelege că adresa pe care o conține memorează o variabilă de tip întreg - chiar dacă este adevărat sau nu. Deoarece C permite să atribuiți orice adresă unei variabile de tip pointer, următorul fragment de cod este compilat corect, fără mesaje de eroare (sau doar avertismente, în funcție de compilator), dar nu produce rezultatul dorit.

```
void main(void)
{
    float x, y;
    int *p;

    /* Urmatoarea instructiune determină p (care este un
       pointer de tip intreg) să indice catre un float. */
    p = &x;

    /* Urmatoarea instructiune nu lucreaza asa cum ne
       asteptam.*/
    y = *p;
}
```

Ei nu va atribui valoarea din x lui y. Deoarece p este declarat ca un pointer de tip întreg, vor fi transferați în y doar doi octeți din informație, nu toți 8 care formează în mod normal un număr în virgulă mobilă.

 **NOTĂ:** În C++ este interzisă convertirea unui pointer în altul fără utilizarea explicită a unui modelator de tip. Din acest motiv, programul precedent nici măcar nu va fi compilat dacă încercați să îl compilați ca pe un program în C++ (în loc de C). Totuși, tipul de eroare descris poate să apară în C++ într-un mod mai indirect.

Expresii cu pointeri

În general, expresiile care implică pointeri se conformează acelorași reguli ca și celealte expresii. Această secțiune examinează câteva aspecte mai deosebite ale

expresiilor care conțin pointeri.

Instrucțiuni de atribuire pentru pointeri

Ca și pentru celealte variabile, pentru a atribui valoarea din membrul drept al unei instrucțiuni de atribuire unui pointer, puteți să utilizați un alt pointer. Iată un exemplu:

```
#include <stdio.h>
void main(void)
{
    int x;
    int *p1, *p2;

    p1 = &x;
    p2 = p1;

    printf(" %p", p2); /* afiseaza adresa lui x, nu
                           valoarea sa! */
}
```

Atât p1 cât și p2 indică acum spre x. Adesa lui x este afișată utilizând specificatorul de formatare printf() %p, care face ca printf() să afișeze adresa în formatul utilizat de calculatorul pe care se lucrează.

Aritmetică pointerilor

Există doar două operații aritmetice care se pot efectua cu pointeri: adunarea și scăderea. Pentru a înțelege ce se întâmplă în aritmetică pointerilor, să luăm un pointer de tip întreg p1 cu valoarea efectivă 2000. Să mai presupunem că întregii au doi octeți. După expresia:

```
p1++;
```

p1 va conține 2002, nu 2001. Motivul este că de fiecare dată când p1 este incrementat, el va indica spre următorul întreg. Același lucru este valabil și pentru decrementare. De exemplu, presupunând că p1 are valoarea 2000, expresia:

```
p1--;
```

determină ca p1 să aibă valoarea 1998.

Generalizând exemplul precedent, aritmetică pointerilor este guvernată de următoarele reguli. De fiecare dată când este incrementat un pointer, el indică spre

```
char *ch=3000;
int *i=3000;
```

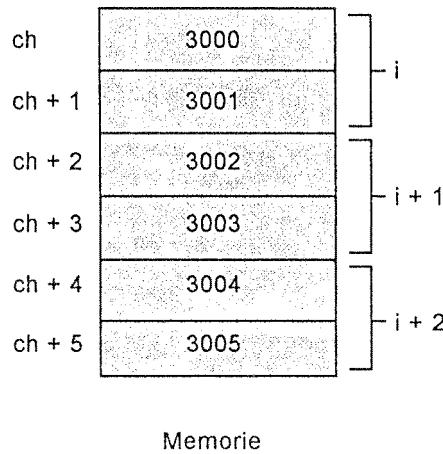


Figura 5-2. Aritmetică pointerilor este relativă la tipul lor de bază

ocația din memorie a următorului element de același tip cu tipul său de bază. De fiecare dată când este decrementat, el indică locația elementului anterior. Atunci când se aplică pointerilor de tip caracter, această aritmetică va fi una „normală” deoarece caracterele au întotdeauna lungimea de un octet. Însă, toti ceilalți pointeri vor fi incrementați și decrementați cu lungimea tipului de date către care indică. Această caracteristică asigură că pointerul indică mereu spre un element de tipul său de bază. **Figura 5-2** ilustrează acest concept.

Nu sunteți limitați la operatorii de incrementare și de decrementare. De exemplu, puteți aduna și scădea întregi la sau din pointeri. Expresia:

```
p1 = p2 + 12;
```

face ca p1 să indice al doisprezecelea element de același tip cu p1 după cel pe care îl indică în mod curent.

În afara adunării și a scăderii dintre un pointer și un întreg, mai este permisă o singură operație aritmetică: puteți să scădeți un pointer din altul pentru a determina numărul de obiecte de același tip care separă cei doi pointeri. Toți ceilalți operatori aritmetici sunt interzisi. Nu puteți înmulți sau împărți pointeri; nu puteți să adunați

două pointeri; nu puteți să le aplicați operatorii pe biți; și nu puteți aduna sau scădea tipul float sau double din pointeri.

Compararea pointerilor

Puteți să comparați doi pointeri într-o expresie relațională. De exemplu, fiind dați doi pointeri, p și q, următoarea instrucție este perfect valabilă:

```
if(p<q) printf("p indica o memorie mai mica decit q\n");
```

În general, compararea pointerilor este utilizată când doi sau mai mulți pointeri indică același obiect, aşa cum este o matrice. Ca exemplu, se creează o pereche de rutine stivă (stack) ca să stocheze și să găsească valori întregi. O stivă este o listă care folosește accesul de tip „primul venit ultimul plecat”. Ea este des comparată cu o stivă de farfurii de pe o masă - prima așezată este ultima folosită. Memoriile stivă sunt des utilizate în compilatoare, interpretoare, foi de calcul și alte sisteme înrudite acestora. Pentru a crea o stivă vă sunt necesare două funcții: **pune()** și **scoate()**. Funcția **pune()** plasează valori în stivă iar **scoate()** le preia. Aceste rutine sunt prezентate aici împreună cu o simplă funcție **main()** care le conduce. Programul așeaază în stivă valorile pe care le introduceți. Dacă introduceți 0, ieșe o valoare din stivă. Pentru a opri programul, introduceți -1.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#define MARIME 50

void pune(int i);
int scoate(void);

int *vis, *pl, stiva[MARIME];

void main(void)
{
    int valoare;
    vis = stack; /* vis indica virful stivei */
    pl = stack; /* initializeaza pl */

    do {
        printf("Introduceti valoare: ");
        scanf("%d", &valoare);
        if(valoare!=0) pune(valoare);
        else printf("valoarea din virf este %d\n",
                    scoate());
    }
}
```

```

        }      while(valoare!=-1);
    }

void pune(int i)
{
    p1++;
    if(p1==(vis+MARIME)) {
        printf("Stiva supraîncarcata");
        exit(1);
    }
    *p = i;
}

scoate(void)
{
    if(p1==vis) {
        printf("Stiva vida");
        exit(1);
    }
    p1--;
    return *(p1+1);
}

```

Puteți vedea că memoria pentru stivă este asigurată de matricea **stack**. Pointerul **p1** este inițializat pentru a indica primul octet din **stack**. Cu ajutorul variabilei **p1** aveți efectiv acces la stivă. Variabila **vis** păstrează adresa din memorie a vârfului stivei. Valoarea din **vis** împiedică depășirea superioară sau inferioară a stivei. Odată inițializată stiva, pot fi folosite **pune()** și **scoate()**. Atât **pune()** cât și **scoate()** efectuează un test relațional asupra pointerului **p1** pentru a găsi erorile de limite. În **pune()**, **p1** este comparat cu sfârșitul stivei adunându-se la **vis** și **MARIME** (mărimea stivei). Aceasta previne o supraîncarcare. În **scoate()**, **p1** este comparat cu **vis** pentru a se asigura că nu a apărut o depășire inferioară.

În **scoate()** sunt necesare paranteze în instrucțiunea **return**. Fără ele, ea ar arăta astfel:

```
return *p1 + 1;
```

În această formă, instrucțiunea ar returna valoarea locației **p1** plus unu, nu valoarea locației **p1+1**.

Pointeri și matrice

Există o strânsă legătură între pointeri și matrice. Să luăm acest fragment de program:

```

char sir[80], *p1;
p1 = sir;

```

Aici, **p1** a fost inițializat cu adresa primului element din **sir**. Pentru a avea acces la al cincilea element din **sir**, puteți să scrieți:

```
sir[4]
```

sau

```
* (p1+4)
```

Ambele instrucțiuni vor returna al cincilea element. Amintiți-vă că matricele încep de la 0. Pentru a avea acces la al cincilea element, trebuie să folosiți indicele 4 pentru **sir**. De asemenea, adăugați 4 la pointerul **p1** pentru a avea acces la al cincilea element, deoarece **p1** indică efectiv spre primul element din **sir**. (Amintiți-vă că un nume de matrice fără indice returnează adresa de pornire a acelei matrice, care este adresa primului ei element.)

C furnizează două metode de acces la elementele matricei: aritmetică pointerilor și indicii matricelor. Prima poate fi mai rapidă decât cealaltă. De vreme ce viteza este deseori un criteriu în programare, programatorii în C/C++ utilizează de obicei pointeri pentru a avea acces la elementele matricei.

Următoarele două versiuni ale lui **scriesir()** - una cu indici de matrice și una cu pointeri - ilustrează cum puteți să utilizați pointerii în loc indicii pentru matrice. Funcția **scriesir()** scrie un sir la dispozitivul de ieșire standard, căte un caracter o dată.

```

/* Se utilizeaza s ca matrice cu indecsi. */
void scriesir(char *s)
{
    register int t;

    for(t=0; s[t]; ++t) putchar(s[t]);
}
/* Se utilizeaza s ca pointer. */
void scriesir(char *s)
{
    while(*s) putchar(*s++);
}

```

Programatorilor profesioniști în C/C++, în mareea lor majoritate, vor găsi a două variantă mai ușor de citit și de înțeles. De fapt, varianta cu pointer este modul comun de scriere a rutinelor de acest fel în C/C++.

Matrice de pointeri

Pointerii pot fi organizați în matrice ca oricare alt tip de date. Declaraarea unei matrice de pointeri de tipul `int`, cu mărimea 10 este:

```
int *x[10];
```

Pentru a atribui adresa unei variabile de tip întreg cu numele **var** elementului al treilea al matricei de pointeri, scrieți:

```
x[2] = &var;
```

Pentru a obtine valoarea var, scrieti:

*x[2]

Dacă doriți să transmiteți o matrice de pointeri unei funcții, puteți folosi aceeași metodă pe care o folosiți pentru a transmite alte matrice - apelați pur și simplu funcția cu numele matricei fără nici un indice. De exemplu, o funcție care primește matricea x arată astfel:

```
void afis_matrice(int *q[])
{
    int t;
    for(t=0; t<10; t++)
        printf("%d ", *q[t]);
}
```

Rețineți că `q` nu este un pointer către întregi, ci un pointer către o matrice de pointeri către întregi. De aceea, trebuie să declarați parametrul `q` ca o matrice de pointeri pentru întregi, aşa cum tocmai am arătat. Nu puteți să îl declarați pe `q` ca simplu pointer pentru întregi deoarece aceasta este cu totul altceva.

Matricele de pointeri sunt deseori folosite pentru a păstra pointeri către siruri. Puteți crea o funcție care emite un mesaj de eroare prin numele său de cod, așa cum se prezintă aici:

```
void eroare_sintaxa(int num)
{
    static char *err[] = {
        "Nu pot sa deschid fisierul\n",
        "Eroare de citire\n",
        "Eroare de scriere\n".
```

```
        "Support magnetic defect\n";
    };
    printf("%s", err[num]);
}
```

Matricea `err` păstrează pointeri către fiecare sir. După cum puteți vedea, `printf()` din interiorul lui `eroare_sintaxa()` este apelată cu un pointer de tip caracter care indică spre unul dintre mesajele de eroare corespunzător numărului acelei erori transmise funcției. De exemplu, dacă lui `num` îi este transmis 2, va fi afișat mesajul **Eroare de scriere**.

Este interesant să notați că linia de comandă a argumentului `argv` este o matrice de pointere de tip caracter (a se vedea Capitolul 6).

Indirectare multiplă

Puteți să aveți un pointer care să indice pe un altul care indică valoarea întărită. Această situație este denumită *indirectare multiplă* sau *pointeri către pointeri*. Pointerii către pointeri pot produce confuzii. **Figura 5-3** ajută la clarificarea conceptului de indirectare multiplă. După cum puteți vedea, valoarea unui pointer obișnuit este adresa obiectului care conține valoarea dorită. În cazul unui pointer către un pointer, primul conține adresa celui de-al doilea pointer, care indică spre obiectul care conține valoarea dorită.

Indirectarea multiplă poate fi continuată cât de mult dorîți, dar mai mult decât un pointer către un pointer este rareori necesar. De altfel, indirectarea excesivă este derulantă și sursă de erori conceptuale.

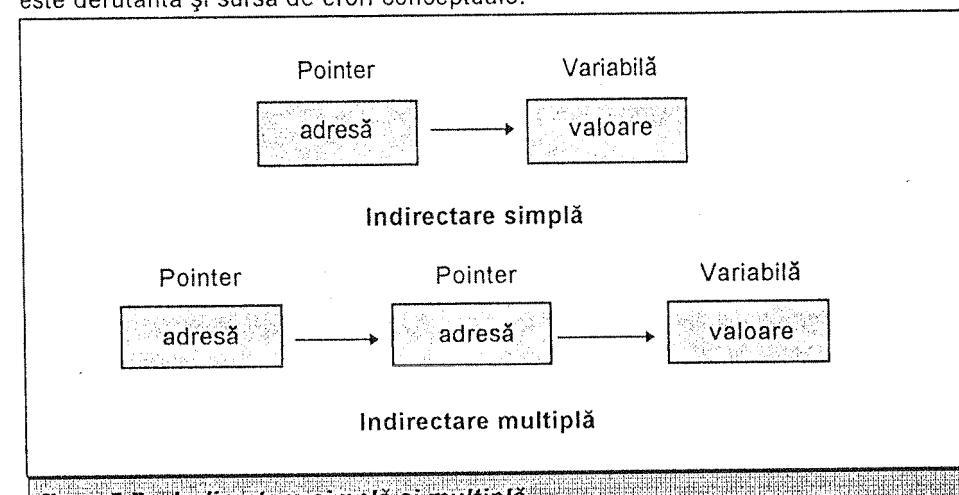


Figura 5-3. Indirectare simplă și multiplă

 **NOTĂ:** Nu confundați indirectarea multiplă cu structurile de date de nivel înalt, cum ar fi listele înlățuite, care conțin pointeri. Cele două concepte se deosebesc fundamental.

O variabilă care este pointer către pointer se declară ca atare, plasându-se încă un asterisc în fața numelui. De exemplu, următoarea declarare spune compilatorului că **noulbilant** este un pointer către un pointer de tipul **float**.

```
float **noulbilant;
```

Trebuie să înțelegeți că **noulbilant** nu este un pointer către un număr în virgulă mobilă ci un pointer către un pointer de tipul **float**.

Pentru a avea acces la valoarea dorită indicată de un pointer la un pointer, trebuie să aplicați de două ori operatorul asterisc, ca în următorul exemplu:

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int x, *p, **q;

    x = 10;
    p = &x;
    q = &p;
    printf("%d", **q); /* afiseaza valoarea lui x */
}
```

Aici, **p** este declarat ca un pointer către un întreg iar **q** ca un pointer către un pointer către un întreg. Apelarea funcției **printf()** afișează pe ecran numărul 10.

Inițializarea pointerilor

După ce este declarat un pointer, dar înainte de a-i se atribui o valoare, el poate să conțină o valoare necunoscută.

 **ATENȚIE:** Dacă veți încerca să folosiți un pointer înainte de a-i da o valoare validă, probabil că vă veți bloca programul - eventual și sistemul de operare al calculatorului dvs. - un tip de eroare foarte neplăcută!

Există o convenție importantă pe care o respectă majoritatea programatorilor în C/C++ atunci când lucrează cu pointeri: unui pointer care nu indică efectiv o locație de memorie validă i se dă valoarea null (care este zero). Prin convenție,

orică pointer care este null nu indică spre nimic și nu ar trebui folosit. Totuși, doar faptul că un pointer are valoarea null nu îl face „sigur”. Utilizarea lui null este o simplă convenție pe care o urmează programatorii. Ea nu face parte din limbajul C/C++. De exemplu, dacă utilizați un pointer null în membrul stâng al unei instrucțiuni de atribuire, încă mai există riscul de a bloca programul sau sistemului de operare.

Deoarece un pointer null se presupune că este nefolosit, puteți să îl utilizați pentru a face multe dintre rutinele cu pointeri mai ușor de codificat și mai eficiente. De exemplu, puteți folosi un pointer null pentru a marca sfârșitul unei matrice de pointeri. O rutină care are acces la acea matrice știe că a ajuns la sfârșit când întâlnește valoarea null. Funcția **cauta()** prezentată aici ilustrează această facilitate.

```
/* cauta un nume */
cauta(char *p[], char *nume)
{
    register int i;

    for(t=0; p[t]; ++t)
        if(!strcmp(p[t], nume)) return t;

    return -1; /* nu am gasit */
}
```

Bucla **for** din interiorul lui **cauta()** rulează până când găsește sirul pe care îl caută sau întâlnește un pointer null. Presupunând că sfârșitul unei matrice este marcat printr-un null, condiția de control a buclei devine falsă când se ajunge la el.

Programatorii de C/C++ inițializează de obicei sirurile. Ați văzut un asemenea exemplu în funcția **eroare_sintaxa()** din secțiunea „Matrice de pointeri”. O altă variație pe tema inițializării este următorul tip de declarare de sir:

```
char *p = "salut lume";
```

După cum puteți vedea, pointerul **p** nu este o matrice. Motivul pentru care acest tip de inițializare merge se datorează modului de funcționare a compilatorului. Toate compilatoarele de C/C++ creează ceea ce se numește **tabel de siruri**, care este utilizat de calculator pentru a memora constantele de tip sir pe care le folosește programul. De aceea, instrucțiunea precedentă de declarare plasează adresa lui **salut lume**, așa cum este ea stocată în tabela de siruri, în pointerul **p**. De-a lungul programului **p** poate fi utilizat ca oricare alt sir. De exemplu, următorul program este perfect valabil:

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

char *p = "salut lume";

void main(void)
{
    register int t;

    /* afiseaza sirul inainte si inapoi */
    printf(p);
    for(t=strlen(p)-1; t>-1;t--) printf("%c", p[t]);
}
```

Pointeri către funcții

O caracteristică generatoare de confuzii dar performantă a limbajului C este *pointerul către o funcție*. Chiar dacă o funcție nu este o variabilă, ea are o localizare în memorie care poate fi atribuită unui pointer. Adresa unei funcții este punctul de intrare în funcție. Din această cauză un pointer către funcție poate fi utilizat pentru a apela o funcție.

Pentru a înțelege cum lucrează aceasta, trebuie să cunoașteți puțin modul în care este compilată și apelată o funcție. Mai întâi, pe măsură ce este compilată fiecare funcție, codul sursă este transformat în cod obiect și se stabilește un punct de intrare. În timpul rulării programului, atunci când este apelată o funcție, acest punct de inserare este apelat de limbajul mașină. De aceea, dacă un pointer conține adresa punctului de intrare, poate fi folosit pentru a apela acea funcție.

Adresa unei funcții se obține utilizând numele funcției fără nici o paranteză sau argumente (similar cu modul în care se obține adresa unei matrice când este utilizat doar numele ei, fără indici). Pentru a vedea cum se face aceasta, urmăriți următorul program, fiind atenți la declarații.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void cauta(char *a, char *b,
           int (*comp)(const char *, const char *));

void main(void)
{
    char s1[80], s2[80];
    int (*p)(const char *, const char *);
```

```
p = strcmp;

gets(s1);
gets(s2);
cauta(s1, s2, p);

void cauta(char *a, char *b,
           int (*comp)(const char *, const char *));
{
    printf("testeaza egalitatea\n");
    if(!(*comp)(a, b)) printf("egal");
    else printf("diferit");
}
```

Când este apelată funcția **cauta()**, sunt transmiși ca parametri doi pointeri de tip caracter și unul către o funcție. În interiorul funcției **cauta()** argumentele sunt declarate ca pointeri de tip caracter și pointer către o funcție. Rețineți modul în care este declarat pointerul către funcție. Trebuie să folosiți o formă similară când declarați alți pointeri către funcții, chiar dacă tipul returnat și parametrii funcției pot să difere. Parantezele pentru ***comp** sunt necesare pentru compilator pentru a interpreta corect această instrucție.

Expresia:

```
(*comp) (a, b)
```

din interiorul lui **cauta()** apelează cu argumentele **a** și **b** pe **strcmp()**, care este indicată de **comp**. Repetăm, parantezele pentru ***comp** sunt necesare. Acest exemplu ilustrează, de asemenea, metoda generală pentru utilizarea unui pointer către o funcție, pentru a apela funcția pe care o indică.

Rețineți că puteți apela **cauta()** folosind direct **strcmp()**, așa cum se prezintă aici:

```
cauta(s1, s2, strcmp);
```

Aceasta elimină cerința unei variabile în plus, de tip pointer.

Vă puteți întreba de ce ar dori cineva să scrie un program în acest mod. Evident, în primul exemplu nu se câștigă nimic și se introduce un grad semnificativ de confuzie. Totuși, din când în când este avantajos să transmități funcții ca parametri sau să creați o matrice de funcții. De exemplu, când se scrie un compilator sau un interpreter, modulul parser (partea care evaluează expresia) apelează deseori diverse funcții de completare, cum sunt acelea care efectuează operațiile matematice (sin, cos, tg și.a.m.d.), care asigură operațiile I/O sau care

oferează accesul la resursele sistemului. În locul unei mari instrucțiuni `switch`, cu toate aceste funcții listate în ea, poate fi creată o matrice de pointeri pentru funcții. În acest mod, este selectată prin indici funcția adecvată. Puteți avea imaginea acestui tip de utilizare studiind versiunea extinsă a exemplului precedent. În acest program, `cauta()` poate să caute egalitatea alfabetică sau cea numerică prin simpla apelare cu diverse funcții de comparare.

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

void cauta(char *a, char*b,
           int (*comp)(const char *, const char *));
int numcomp(const char *a, const char *b);

void main(void)
{
    char s1[80], s2[80];

    gets(s1);
    gets(s2);

    if(isalfa(*s1))
        cauta(s1, s2, sircomp);
    else
        cauta(s1, s2, numcomp);
}

void cauta(char *a, char *b,
           int (*comp)(const char *, const char *))
{
    printf("testeaza egalitatea\n");
    if(!(*comp)(a, b)) printf("egal");
    else printf("diferit");
}

numcomp(const char *a, const char *b)
{
    if(atoi(a)==atoi(b)) return 0;
    else return 1;
}
```

Funcții de alocare dinamică în C

Pointerii oferă suportul necesar pentru sistemul puternic de alocare dinamică în C. *Alocarea dinamică* este caracteristica prin care un program poate obține memorie în timpul rulării. După cum știți, variabilelor globale îi se alocă memorie în timpul compilării. Variabilele locale folosesc memoria stivă. Totuși, nici variabilele globale nici cele locale nu pot fi adăugate în timpul execuției programului. Vor fi momente însă în care memoria necesară programului nu poate fi cunoscută dinainte. De exemplu, un procesor de texte sau o bază de date pot să beneficieze de întreaga memorie RAM a sistemului. Însă cantitatea de RAM diferă între calculatoare, astfel încât programele nu vor putea face aceasta folosind variabile obișnuite. Ele trebuie să aloce memorie după necesități, folosind sistemul de alocare dinamică existent în C.



NOTĂ: Chiar dacă C++ acceptă pe deplin sistemul de alocare dinamică al lui C, el își definește propriul sistem, care conține mai multe îmbunătățiri față de cele din C. Sistemul de alocare dinamică al lui C++ este discutat în Partea a doua.

Memoria alocată de funcțiile de alocare dinamică în C este obținută din *heap* - regiunea de memorie liberă care există între zona permanentă de memorie a programului dvs. și cea stivă. Chiar dacă mărimea zonei heap este necunoscută, ea conține, în general, o cantitate destul de mare de memorie liberă.

Nucleul sistemului de alocare din C constă din funcțiile `malloc()` și `free()`. (Majoritatea compilatoarelor asigură și alte funcții de alocare dinamică, dar acestea două sunt cele mai importante.) Aceste funcții lucrează în pereche folosind zona de memorie liberă pentru a stabili și a păstra o listă cu memoria disponibilă. Funcția `malloc()` alocă memorie iar `free()` o eliberează. Aceasta înseamnă că de fiecare dată când îl este cerută memorie lui `malloc()`, se alocă o zonă din memoria rămasă liberă. De fiecare dată când este apelată funcția `free()`, memoria este returnată sistemului. Orice program care folosește aceste funcții trebuie să includă fișierul antet `STDLIB.H`.

Funcția `malloc()` are acest prototip:

```
void *malloc(size_t numar_de_octeți);
```

Aici, *număr_de_octeți* este numărul de octeți din memorie pe care dorîți să îl alocați. (Tipul `size_t` este definit în `STDLIB.H` aproximativ ca un întreg de tip `unsigned`.) Funcția `malloc()` returnează un pointer de tipul `void`, ceea ce înseamnă că îl puteți atribui oricărui tip de pointer. După o apelare reușită, `malloc()` returnează un pointer spre primul octet al regiunii de memorie alocate în memoria liberă. Dacă nu există suficientă memorie disponibilă pentru a satisface cerința lui `malloc()`, apare o blocare de alocare iar `malloc()` returnează null.

Fragmentul de cod prezentat aici alocă 1000 de octeți de memorie contiguă:

```
char *p;
p = malloc(1000); /* preia 1000 octeti */
```

După alocare, *p* indică spre primul din cei 1000 de octeți de memorie liberă. Observați că nu este necesar nici un modelator de tip pentru a atribui lui *p* valoarea returnată de *malloc()*. În C, un pointer de tip **void* este convertit automat în tipul pointerului din partea stângă a instrucțiunii de atribuire. Totuși, este important de reținut că această conversie automată *nu are loc* în C++. Mai mult, în C++ este necesar un modelator explicit de tip când este atribuit un pointer de tip **void* unui alt tip de pointer. De aceea, în C++, atribuirea precedentă trebuie să fie scrisă astfel:

```
p = (char *) malloc(1000);
```

Ca regulă generală, în C++ trebuie să folosiți un modelator de tip când atribuiți (sau altfel spus, convertiți) un tip de pointer într-altul. Aceasta este una dintre puținele diferențe fundamentale între C și C++.

Următorul exemplu alocă spațiu pentru 50 de întregi. Rețineți utilizarea lui *sizeof* pentru asigurarea portabilității.

```
int *p;
p = malloc(50*sizeof(int));
```

Deoarece memoria nu este infinită, când alocați memorie trebuie să verificați valoarea returnată de *malloc()* înainte de a folosi pointerul, pentru a vă asigura că nu este null. Utilizând un pointer null sigur veți bloca programul. Modul corect de alocare a memoriei și de testare a validității unui pointer este ilustrat în acest fragment de cod:

```
if(!(p=malloc(100)) {
    printf("Depasire de memorie.\n");
    exit(1);
}
```

Desigur, puteți înlocui *exit()* cu un program de tratare a erorilor. Doar asigurați-vă că nu veți folosi pointerul *p* dacă este null.

Funcția *free()* este opusă lui *malloc()* deoarece ea returnează în sistem memoria alocată anterior. O dată memoria eliberată, ea poate să fie refolosită de o apelare ulterioară a lui *malloc()*. Funcția *free()* are următorul prototip:

```
void free(void *p);
```

Aici, *p* este un pointer spre memoria care a fost alocată anterior folosind *malloc()*. Este esențial să nu apelați *niciodată free()* cu un argument impropriu; aceasta v-ar distrugă lista de memorie liberă.

Probleme ale pointerilor

Nimic nu vă va crea mai multe probleme decât un pointer greșit! Pointerii sunt în același timp blagosloviți și blestemati. Ei vă oferă o putere de temut și sunt necesari multor programe. În același timp, când un pointer conține accidental o valoare greșită, poate fi greșeala cea mai greu de depistat.

Un pointer eronat este dificil de găsit deoarece nu pointerul însuși constituie problema. Necazul este că de fiecare dată când efectuați o operație folosind pointerul greșit, citiți sau scrieți într-o zonă de memorie necunoscută. Dacă citiți din ea, cel mai rău lucru care se poate întâmpla este să obțineți valori greșite. Însă, dacă scrieți în ea, poate că o faceți peste alte zone ale codului sau ale datelor dvs. Aceasta nu se va vedea decât mai târziu, în timpul execuției programului, și vă poate face să căutați greșeala în altă parte. Nu există aproape nici o dovdă care să sugereze că pointerul este cauza inițială a problemei. Aceste tip de greșală determină ca programatorii să piardă zilele și nopțile. Deoarece erorile pointerilor sunt asemenea coșmaruri, ar fi bine să faceți totul pentru a nu genera vreuna. Pentru a vă ajuta să le evitați, vom discuta aici câteva din erorile uzuale.

Exemplul clasic de greșală pentru pointeri este *pointerul neinitializat*. Să luăm următorul program:

```
/* Acest program este gresit. */
void main(void)
{
    int x, *p;
    x = 10;
    *p = x;
}
```

Acest program atribuie valoarea 10 unei locații de memorie necunoscute. Iată de ce. De vreme ce pointerului *p* nu i s-a dat o valoare, el conține una necunoscută atunci când are loc atribuirea **p = x*, ceea ce face ca valoarea din *x* să fie scrisă într-o locație de memorie necunoscută. Acest tip de problemă scapă de obicei neobservată când programul este mic deoarece cele mai mari şanse sunt ca *p* să conțină o adresă "sigură" - una care nu intră în zona de program, de date ori a sistemului de operare. Dar, pe măsură ce programul dvs. se mărește, crește și probabilitatea ca *p* să conțină ceva vital. În cele din urmă, programul se va opri. Soluția este să vă asigurați mereu, înainte de a utiliza un pointer, că acesta indică spre ceva valid.

O a doua eroare curentă este determinată de simpla neînțelegere a modului de folosire a unui pointer. Să luăm următorul cod:

```
/* Acest program este gresit. */
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int x, *p;

    x = 10;
    p = x;

    printf("%d", *p);
}
```

Apelarea funcției `printf()` nu afișează pe ecran valoarea lui `x`, care este 10. Ea afișează o valoare necunoscută datorită atribuirii greșite:

```
p = x;
```

Această instrucțiune atribuie valoarea 10 pointerului `p`. Totuși `p` se presupune că memorează o adresă și nu o valoare. Pentru a corecta programul, scrieți:

```
p = &x;
```

O altă eroare care apare uneori este determinată de presupunerea incorectă asupra amplasării variabilelor în memorie. Nu puteți să niciodată unde vor fi plasate în memorie datele dvs., sau dacă vor fi din nou plasate în același mod ori dacă fiecare compilator le va trata în același fel. Din acest motiv, comparațiile între pointeri care nu indică același obiect pot să determine rezultate neașteptate. De exemplu,

```
char s[80], y[80];
char *p1, *p2;

p1 = s;
p2 = y;
if(p1 < p2)...
```

este în general un concept greșit. (În cazuri deosebite, puteți să folosiți aşa ceva pentru a determina poziția relativă a variabilelor. Dar aceasta se întâmplă rar.)

O eroare asemănătoare rezultă când presupuneți că două matrice alăturate pot fi indexate ca una singură prin simpla incrementare a pointerului peste granițele matricelor, aşa cum se prezintă aici:

```
int prima[10], adoua[10];
int *p, t;

p = prima;
for(t=0; t<20; ++t) *p++ = t;
```

Aceasta nu este o cale corectă de inițializare a matricelor `prima` și `adoua` cu numere de la 0 la 19. Chiar dacă poate să lucreze pe anumite compilatoare și în anumite condiții, ea presupune că ambele matrice vor fi plasate una lângă alta în memorie, `prima` fiind `prima`. Nu va fi întotdeauna cazul.

Următorul program ilustrează un tip de greșală foarte periculoasă. Încercați să o descoperiți.

```
/* Acest program contine o greseala. */
#include <string.h>
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    char *p1;
    char s[80];

    p1 = s;
    do
    {
        gets(s); /* citeste sir */
        /* afiseaza echivalentul in notatie zecimala al
         fiecarui caracter */
        while(*p1) printf(" %d", *p1++);
    } while(strcmp(s, "gata"));
}
```

Acest program folosește `p1` pentru a afișa valorile ASCII asociate caracterelor conținute în `s`. Problema este că lui `p1` îi este atribuită adresa lui `s` o singură dată. Prima dată în buclă, `p1` indică primul caracter din `s`. Însă a doua oară el continuă de unde a rămas deoarece nu este reinitializat cu începutul lui `s`. Acest caracter care urmează poate face parte din al doilea sir, din altă variabilă sau poate fi o parte din program! Modul corect de scriere a programului este arătat aici:

```
/* Acest program este acum corect. */
#include <string.h>
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    char *p1;
    char s[80];

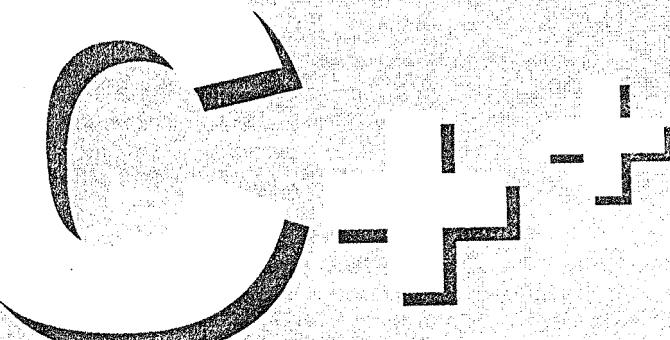
    do {
        p1 = s;
        gets(s); /* citeste sir */
        /* afiseaza echivalentul in notatie zecimala al
           fiecarui caracter */
        while(*p1) printf(" %d", *p1++);
    } while(strcmp(s, "gata"));
}
```

Aici, la fiecare iterare a buclei, **p1** este inițializat la începutul șirului. În general, trebuie să vă amintiți să reinițializați un pointer când îl refolosiți.

Faptul că manevrarea incorectă a pointerilor poate să genereze greșeli subtile, nu este un motiv să nu îi folosiți. Doar să fiți atenți și să fiți siguri că știți spre ce indică fiecare pointer înainte de a-l utiliza.

Capitolul 6

Functii



Funcțiile sunt construcții bloc în C și locul în care se petrece întreaga activitate a programului. Ele sunt una din cele mai importante caracteristici ale limbajului C.

Forma generală a unei funcții

Forma generală a unei funcții este:

```
specificator_de_tip nume_funcție(listă_de_parametri)
{
    corpul_funcției
}
```

Specificatorul_de_tip specifică tipul de date pe care îl returnează funcția. O funcție poate returna orice tip de date cu excepția unei matrice. Dacă nu este specificat nici un tip, compilatorul presupune că acea funcție returnează un rezultat de tip întreg. **Listă_de_parametri** este o listă separată prin virgule de nume de variabile și tipurile lor asociate care primesc valorile argumentelor atunci când este apelată funcția. O funcție poate să nu aibă parametri, caz în care lista lor este vidă. Totuși, parantezele sunt necesare chiar dacă nu există parametri.

În declarațiile de variabile puteți să vă referiți la mai multe variabile de același tip folosind o listă cu numele lor separate prin virgulă. Spre deosebire de acestea, toți parametrii funcției trebuie declarati individual, fiecare conținând atât tipul cât și numele. Aceasta înseamnă că lista de declarare a parametrilor unei funcții are forma generală:

```
f(tip numevariab1, tip numevariab2,..., tip numevariabN)
```

Înălță, de exemplu, declarații corecte și incorrecte de parametri pentru funcții:

```
f(int i, int k, int j) /* corect */
f(int i, k, float j) /* incorrect */
```

Sfera de influență a funcțiilor

Sfera de influență a unui limbaj este formată din regulile care stabilesc ce secvență de cod știe sau are acces la o altă secvență de cod sau de date.

Fiecare funcție este un bloc de cod discret. Codul unei funcții este propriu ei și nici o instrucțiune din altă funcție nu poate să aibă acces la el decât printr-un apel al funcției. (De exemplu, nu puteți folosi **goto** pentru a sări în mijlocul altrei funcții.) Codul care constituie corpul unei funcții este ascuns de restul programului și, dacă nu utilizează variabile sau date globale, nu poate fi afectat și nu poate afecta alte

părți ale programului. Cu alte cuvinte, codul și datele care sunt definite într-o funcție nu pot să interacționeze cu codul sau cu datele definite în alta, deoarece cele două funcții nu au aceeași sferă de influență.

Variabilele care sunt definite într-o funcție sunt numite *variabile locale*. O variabilă locală este creată atunci când se intră în acea funcție și este distrusă la ieșire. Aceasta înseamnă că variabilele locale nu își păstrează valoarea între apelările funcției. Singura excepție de la această regulă este atunci când variabila este declarată cu specificatorul de clasă de memorare **static**. Aceasta determină compilatorul să trateze variabila ca și cum ar fi o variabilă globală, în scopul stocării ei, dar încă îi limitează sfera la interiorul funcției. (Capitolul 2 studiază în amănunt variabilele globale și locale.)

În C (și C++), toate funcțiile au același nivel al sferei de influență. Aceasta înseamnă că nu puteți defini o funcție într-o funcție, motiv pentru care nici C și nici C++ nu sunt, tehnic vorbind, limbaje structurate în blocuri.

Argumentele funcției

Dacă o funcție urmează să folosească argumente, ea trebuie să declare variabile care acceptă valori ale argumentelor. Aceste variabile sunt denumite *parametri formali* ai funcției. Ei se comportă ca și celelalte variabile locale din funcție și sunt create la intrarea într-o funcție și distruse la ieșirea din ea. Așa cum se arată în următoarea funcție, declararea parametrilor are loc după numele funcției.

```
/* Returneaza 1 daca c face parte din sirul s; altfel, 0. */
este_in(char *s, char c)
{
    while(*s)
        if(*s==c) return 1;
        else s++;
    return 0;
}
```

Funcția **este_in()** are doi parametri: **s** și **c**. Această funcție returnează 1 atunci când caracterul **c** face parte din sirul **s**; altfel, ea returnează 0.

Ca și pentru variabilele locale, parametrilor formali ai funcției puteți să le aplicați atribuirii sau să îi folosiți în orice expresie permisă. Chiar dacă aceste variabile îndeplinește sarcina specială de primire a valorilor argumentelor transmise funcției, puteți să le utilizați așa cum o faceți cu oricare altă variabilă locală.

Apelare prin valoare, apelare prin referință

În general, în subruteine pot fi pasate argumente în unul din două feluri. Primul este denumit **apel prin valoare**. Această metodă copiază **valoarea** unui argument într-un

parametru formal al subruteinei. În acest caz, modificările efectuate asupra parametrului nu au efect asupra argumentului.

Al doilea mod de transfer de argumente către subruteine este *apelarea prin referință*. Prin această metodă, în parametru este copiată adresa unui argument. În interiorul subruteinei adresa este folosită pentru acces la argumentul folosit efectiv la apelare. Aceasta înseamnă că modificările efectuate asupra parametrului afectează argumentul.

Cu puține excepții, C folosește apelarea prin valoare pentru a transmite argumentul. În general, aceasta înseamnă că blocul de cod din interiorul funcției nu poate să modifice argumentele folosite pentru a apela funcția. Să luăm următorul program:

```
#include <stdio.h>

int patrat(int x);

void main(void)
{
    int t=10;

    printf("%d %d", patrat(t), t);

    patrat(int x)
    {
        x = x*x;
        return(x);
    }
}
```

În acest exemplu, valoarea argumentului funcției **patrat()**, 10, este copiată în parametru **x**. Când are loc atribuirea **x = x*x**, este modificată doar variabila locală **x**. Variabila **t**, folosită pentru a apela **patrat()**, are în continuare valoarea 10. De aceea, ieșirea este **100 10**.

RETINETI: Funcției îi este transmisă o copie a valorii argumentului. Ceea ce se întâmplă în interiorul funcției nu are efect asupra variabilei folosite pentru apelare.

Crearea unei apelări prin referință

Chiar dacă prin convenție în C parametrul se transformă prin valoare, puteți să creați o apelare prin referință prin transmiterea unui pointer către argument, în loc

de argumentul însuși. Dacă se transmite adresa argumentului, codul funcției poate modifica valoarea argumentului din afara sa.

Pointerii sunt transmiși funcțiilor la fel ca oricare altă valoare. Desigur, trebuie să declarați parametrii ca fiind de tip pointer. De exemplu, funcția **invers()**, care inversează între ele valorile a două variabile de tip întreg indicate de către argumentele sale, arată cum se face aceasta.

```
void modific(int *x, int *y)
{
    int temp;
    temp = *x; /* salveaza valoarea de la adresa x */
    *x = *y;     /* pune pe y in x */
    *y = temp;   /* pune pe x in y */
}
```

invers() este capabilă să schimbe între ele valorile celor două variabile indicate de **x** și **y** deoarece sunt pasate adresele lor (nu valorile). Astfel, în cadrul funcției, putem avea acces la conținutul variabilelor utilizând operațiile standard pentru pointeri și putem schimba între ele valorile variabilelor folosite pentru apelarea funcției.

Rețineți că **invers()**, sau oricare altă funcție care utilizează pointeri ca parametri, trebuie să fie apelată cu adresa argumentelor. Următorul program arată modul corect de apelare a funcției **invers()**.

```
void modific(int *x, int *y);

void main(void)
{
    int i, j;

    i = 10;
    j = 20;
    modific(&i, &j); /* paseaza adresele lui i si j */
}
```

În acest exemplu, variabilei **i** îi este atribuită valoarea 10 iar lui **j** valoarea 20. Funcția **invers()** este apelată cu adresele lui **i** și **j**. (Operatorul unar **&** este folosit pentru a prelua adresele variabilelor.) Astfel, în funcția **invers()** sunt pasate adresele variabilelor **i** și **j**, nu valorile lor.

Apelarea funcțiilor cu matrice

Matricele sunt descrise în detaliu în Capitolul 4. Acest paragraf discută transmiterea matricelor ca argumente pentru funcții deoarece ele sunt o excepție

de la regula de transfer prin valoare a parametrilor.

Când o matrice este folosită ca un argument al unei funcții, acesteia îi este pasată adresa matricei. Astfel, codul funcției operează asupra conținutului efectiv al matricei folosite pentru apelarea funcției și poate să îl modifice. De exemplu, să considerăm funcția **afis_maj()**, care afișează un argument de tip sir cu majuscule.

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>

void afis_maj(char *sir);

void main(void)
{
    char s[80];

    gets(s);
    afis_maj(s);
}

/* Afiseaza un sir cu majuscule. */
void afis_maj(char *sir)
{
    register int t;

    for(t=0; sir[t]; ++t) {
        sir[t] = toupper(sir[t]);
        putchar(sir[t]);
    }
}
```

După apelarea funcției **afis_maj**, conținutul matricei **s** din **main()** s-a modificat și este alcătuit din majuscule. Dacă nu asta v-ați dorit, puteți scrie programul astfel:

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>

void afis_maj(char *sir);

void main(void)
{
    char s[80];
```

```
    gets(s);
    afis_maj(s);
}

void afis_maj(char *sir)
{
    register int t;

    for(t=0; sir[t]; ++t)
        putchar(toupper(sir[t]));
}
```

În această versiune conținutul matricei **s** rămâne nemodificat deoarece valorile sale nu s-au schimbat.

Funcția din biblioteca standard **gets()** este un exemplu clasic de transmitere de matrice în funcții. Chiar dacă **gets()** din biblioteca dvs. standard este mai sofisticată și mai complexă, următoarea versiune mai simplificată, numită **xgets()**, vă va da o idee despre modul ei de lucru.

```
/* O versiune foarte simplă a funcției
   gets() din biblioteca standard. */
char *xgets(char *s)
{
    char ch, *p;
    int t;

    p = s; /* gets() returnează un pointer către s */

    for(t=0; t<80; ++t) {
        ch = getchar();

        switch(ch) {
            case '\n':
                s[t] = '\0'; /* încheie sirul */
                return p;
            case '\b':
                if(t>0) t--;
                break;
            default:
                s[t] = ch;
        }
    }
}
```

```
s[80] = '\0';
return p;
}
```

Funcția `xgets()` trebuie apelată cu un pointer de tip caracter, care poate fi ori o variabilă declarată ca un pointer de tip caracter ori numele unei matrice de tip caracter, ce prin definiție este un astfel de pointer. La intrare, `xgets()` generează o buclă `for` de la 0 la 80, ceea ce împiedică introducerea de la tastatură a sirurilor mai mari. Dacă sunt introduse mai mult de 80 de caractere, seiese din funcție. (Funcția inițială `gets()` nu are această restricție.) Deoarece C nu are construcții proprii de control al limitelor, trebuie să vă asigurați că orice matrice folosește `gets()` poate accepta cel puțin 80 de caractere. Pe măsură ce scrieți caracterele de la tastatură, ele sunt plasate în sir. Dacă apăsați Backspace, contorul `t` este decrementat cu 1, stergând efectiv caracterul anterior din matrice. Când tastați `ENTER`, la sfârșitul sirului este plasat un caracter de null, semnalând încheierea sa. Deoarece matricea care apelează `xgets()` este modificată, la returnarea sa ea conține caracterele pe care le tastați.

argc și argv - Argumente pentru main()

Câteodată este util să transmiteți informații într-un program când îl executați. În general, informațiile se transmit funcției `main()` prin intermediul argumentelor din linia de comandă. *Un argument al liniei de comandă* este informația care urmează numele programului pe linia de comandă a sistemului de operare. De exemplu, când compilați programe, puteți să scrieți ceva de genul următor la prompterul ecranului:

```
cc nume_program
```

unde `nume_program` este un argument de linie de comandă care specifică numele programului pe care doriți să îl compilați.

Există două argumente speciale proprii, `argc` și `argv`, care sunt folosite pentru primii argumentele liniei de comandă. Parametrul `argc` memorează numărul de argumente de pe linia de comandă și este de tip întreg. Valoarea sa este cel puțin egală cu 1, deoarece numele programului este considerat drept primul argument. Parametrul `argv` este un pointer la o matrice de pointeri de tip caracter. Fiecare element al matricei indică spre un argument din linia de comandă. Toate argumentele liniei de comandă sunt siruri - orice număr va fi convertit de program în formatul intern corespunzător. De exemplu, acest program simplu afișează pe ecran `Hello` și numele dvs. dacă îl scrieți direct după numele programului.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
```

```
void main(int argc, char *argv[])
{
    if(argc!=2) {
        printf("Ati uitat sa scrieti numele dvs. \n");
        exit(1);
    }
    printf("Hello %s", argv[1]);
}
```

Dacă denumiți acest program `nume` iar numele dvs. este Tom, pentru a rula programul trebuie să scrieți `nume Tom`. Pe ecran va apărea `Hello Tom`.

În multe medii fiecare argument al liniei de comandă trebuie separat cu un spațiu simplu sau cu unul de tabulare. Virgulele, punct și virgulă și cele asemenea lor nu sunt considerate separatori. De exemplu,

run Spot, run

este formată din trei siruri, în timp ce

Ion, Vasile, George

este un singur sir, deoarece virgulele nu sunt, în general, acceptate ca separatori.

Unele medii vă permit să includeți între ghilimele duble un sir care conține spații, ceea ce face ca întregul sir să fie tratat ca un singur argument. Pentru detalii specifice privind definirea parametrilor liniei de comandă, consultați manualul sistemului dvs. de operare.

Trebuie să declarați corect `argv`. Cea mai uzuală metodă este:

char *argv[];

Parantezele drepte, între care nu este menționat nimic, indică faptul că matricea are lungime nedeterminată. Acum puteți avea acces la argumentele individuale, punând indicii pentru `argv`. De exemplu, `argv[0]` indică spre primul sir, care este întotdeauna numele programului; `argv[1]` indică spre primul argument și.m.d.

Un alt exemplu scurt care folosește argumentele liniei de comandă este programul numit `numarainvers`, prezentat în continuare. Pornește numărarea de la o valoare dată (specificată pe linia de comandă) și se îndreaptă în jos, spre 0, iar când ajunge aici emite un semnal sonor. Observați că primul argument conținând numărul este convertit într-un întreg prin funcția standard `atoi()`. Dacă al doilea argument al liniei de comandă este sirul "afișează", numărătoarea va fi afișată pe ecran.

```

/* Program de numarare inversa. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <ctype.h>
#include <string.h>

void main(int argc, char *argv[])
{
    int afis, contor;
    if(argc<2) {
        printf("Trebuie sa introduceti numarul
               initial\n");
        printf("pe linia de comanda. Mai incercati o
               data. \n");
        exit(1);
    }
    if(argc==3 && !strcmp(argv[2], "afiseaza")) afis = 1;
    else afis = 0;
    for(contor=atoi(argv[1]); contor; --contor)
        if(afis) printf("%d\n", contor);
    putchar('\a'); /* Aceasta va da un semnal sonor
                     pe majoritatea calculatoarelor */
    printf("Gata");
}

```

Rețineți că dacă nu a fost specificat nici un argument pe linia de comandă, este afișat un mesaj de eroare. Un program cu argumente pe linia de comandă oferă deseori mesaje dacă utilizatorul încearcă să ruleze programul fără să introducă informațiile corecte.

Pentru a avea acces la un caracter individual dintr-unul din șirurile de comandă, adăugați un al doilea indice lui `argv`. De exemplu, următorul program afișează toate argumentele cu care este apelată funcția, câte un caracter o dată.

```

#include <stdio.h>

void main(int argc, char *argv[])
{
    int t, i;
    for(t=0; t<argc; ++t) {
        i = 0;
        while(argv[t][i]) {

```

```

            putchar(argv[t][i]);
            ++i;
        }
    }
}

```

Rețineți că primul indice oferă accesul la șir, iar al doilea la caracterele individuale ale șirului.

De obicei, folosiți `argc` și `argv` pentru a da programului dvs. comenzi inițiale. Teoretic, puteți avea până la 32.767 de argumente dar majoritatea sistemelor de operare nu permit decât câteva. În mod normal, utilizați aceste argumente pentru a indica un nume de fișier sau o opțiune. Utilizând argumentele liniei de comandă oferiți programului dvs. o înfățișare profesională și facilitați folosirea sa în fișiere batch.

Când un program în C nu necesită parametri din linia de comandă, este o practică uzuale să declarați explicit `main()` ca neavând parametri, utilizând cuvântul-cheie `void` în lista sa de parametri. Aceasta este abordarea utilizată pentru multe dintre programele din **Partea Întâi** a acestei cărți. Totuși, dacă dorîți, puteți specifica simplu o listă vidă de parametri. (De altfel, în C++ este redundantă utilizarea lui `void` pentru a indica o listă de parametri vidă.)

Numele `argc` și `argv` sunt folosite prin tradiție, dar numele lor este ales arbitrar. Puteți să numiți acești parametri ai lui `main()` oricum dorîți. De asemenea, unele compilatoare permit în `main()` argumente în plus, aşa încât verificați manualul utilizatorului.

Instrucțiunea `return`

Instrucțiunea `return` are două utilizări importante. Prima determină ieșirea imediată din funcția în care se află. Aceasta înseamnă că determină reîntoarcerea execuției programului la codul care a apelat-o. A doua poate fi utilizată pentru a returna o valoare. Amândouă sunt studiate în acest paragraf.

Revenirea dintr-o funcție

Există două căi de încheiere a execuției unei funcții și de revenire în programul apelant. Prima are loc atunci când este executată ultima instrucțiune a funcției și se întâlnește acolada de sfârșit `()`. (Desigur, acolada nu este prezentă efectiv în codul obiect, dar puteți să o imaginați astfel.) De exemplu, funcția `afis_invers()` din acest program pur și simplu afișează invers pe ecran șirul „Îmi place C” și apoi revine.

```
#include <string.h>
#include<stdio.h>

void afis_invers(char *s);

void main(void)
{
    afis_invers("imi place C++");
}

void afis_invers(char *s)
{
    register int t;

    for(t=strlen(s)-1; t>0; t--) putchar(s[t]);
}
```

O dată afișat șirul, lui **afis_invers** nu i-a mai rămas nimic de făcut, astfel încât se întoarce în locul din care a fost apelată.

De fapt, nu sunt multe funcțiile care își încheie execuția prin această metodă implicită. Majoritatea funcțiilor se bazează pe instrucțiunea **return** ca să-și încheie execuția ori deoarece trebuie returnată o valoare, ori pentru a face codul unei funcții mai simplu și mai eficient.

Rețineți că o funcție poate să conțină mai multe instrucțiuni **return**. De exemplu, funcția **afla_subcir** din următorul program returnează poziția de început a unui subcir dintr-un șir sau -1 dacă nu se găsește subcirul.

```
#include <stdio.h>

int afla_subcir(char *s1, char *s2);

void main(void)
{
    if(afla_subcir("C este dragut", "este") != -1)
        printf("subcirul a fost gasit");
    /* Returneaza indicele primei localizari a lui s2 in s1. */
    afla_subcir(char *s1, char *s2)
    {
        register int t;
        char *p, *p2;

        for(t=0; s1[t]; t++) {
```

```
            p = &s1[t];
            p2 = s2;

            while(*p2 && *p2==*p) {
                p++;
                p2++;
            }
            if(!*p2) return t; /* primaul return */
        }
        return -1; /* al doilea return */
    }
```

Valori returnate

Toate funcțiile, cu excepția celor de tip **void**, returnează o valoare. Această valoare este specificată explicit de către instrucțiunea **return**. Dacă nu există nici o instrucțiune **return**, atunci valoarea returnată de funcție este teoretic nedefinită. (În general, implementarea compilatorului de C/C++ întoarce 0 când nu este specificată nici o valoare de returnat, dar nu trebuie să vă bazați pe acest lucru dacă dorîți să asigurați portabilitatea programului.) Cu alte cuvinte, atâta vreme cât o funcție nu este declarată ca fiind **void**, puteți să o folosiți ca operand în orice expresie validă. Astfel, toate expresiile care urmează sunt corecte:

```
x = putere(y);
if(max(x,y) > 100) printf("mai mare");
for(ch=getchar(); isdigit(ch); )...;
```

Însă, ca regulă generală, o funcție nu poate fi ținta unei atribuiri. O astfel de instrucțiune:

```
modific(x,y) = 100; /* instructiune incorecta */
```

este greșită. Compilatorul de C/C++ o va taxa ca eroare și nu va compila un program care conține așa ceva. (După cum este prezentat în **Partea a doua**, C++ acceptă unele exceptii interesante de la această regulă, permitând unor tipuri de funcții să se găsească în membrul stâng al unei atribuiri.)

Când scrieți programe, funcțiile dvs. vor fi, în general, de trei tipuri. Primul tip este de calcul simplu. Aceste funcții sunt proiectate pentru a efectua operații asupra argumentelor lor și a returna o valoare rezultată din aceste operații. O funcție de calcul este o funcție „pură”. Exemple sunt funcțiile standard de bibliotecă **sqrt()** și **sin()**, care calculează rădăcina pătrată și respectiv sinusul argumentelor lor.

Al doilea tip de funcție manevrează informațiile și returnează o valoare care indică pur și simplu reușita sau nereușita acelei manevre. Un exemplu este funcția de bibliotecă `fclose()`, care este folosită pentru a închide un fișier. Dacă operația de închidere a decurs cu succes, funcția returnează 0; dacă operația nu a reușit, ea returnează un cod de eroare.

Ultimul tip de funcție nu are o valoare returnată explicit. În esență, funcția este strict de procedură și nu returnează o valoare. Un exemplu este `exit()`, care termină un program. Toate funcțiile care nu returnează valori trebuie declarate ca returnând tipul `void`. Declarând o funcție `void`, ea este ferită de a fi utilizată în expresii, evitându-se astfel manevrări accidentale greșite.

Uneori, funcții care nu produc un rezultat interesant returnează totuși ceva. De exemplu, `printf()` returnează numărul de caractere scrise. Totuși, ar fi neobișnuit ca să întâlniți un program care să folosească într-adevăr acest rezultat. Cu alte cuvinte, chiar dacă toate funcțiile, cu excepția celor `void`, returnează valori, nu trebuie neapărat să utilizați valorile returnate. O întrebare uzuială despre valorile returnate de funcții este: „Dacă se returnează o valoare nu trebuie să o atribui unei anumite variabile?” Răspunsul este nu. Dacă nu se specifică nici o atribuire, se renunță pur și simplu la rezultat. Să luăm următorul program, care folosește funcția `inmul()`.

```
#include <stdio.h>

int inmul(int a, int b);

void main(void)
{
    int x, y, z;

    x = 10; y = 20;
    z = inmul(x, y); /* 1 */
    printf("%d", inmul(x, y)); /* 2 */
    inmul(x, y);
}

inmul(int a, int b)
{
    return a*b;
}
```

În linia 1, valoarea returnată de `inmul()` este atribuită lui `z`. În linia a două, valoarea returnată nu este de fapt atribuită, dar este folosită de funcția `printf()`. În sfârșit, în linia 3, valoarea returnată se pierde deoarece nu este nici atribuită unei alte variabile nici utilizată ca parte a unei expresii.

Funcții care returnează valori ce nu sunt de tip întreg

Când tipul returnat de o funcție nu este declarat explicit, î se atribuie automat `int`. Acest lucru este valabil pentru multe funcții. Totuși, când este necesar alt tip de date, procesul implică doi pași. Primul, funcției trebuie să-i se ofere un specificator de tip explicit. Al doilea, tipul returnat de către funcție trebuie să fie specificat înainte de prima sa apelare. Doar în acest fel compilatorul generează codul corect pentru funcții care returnează valori ce nu sunt de tipul `int`.

Funcțiile pot fi declarate ca returnând orice tip valid de date (cu excepția matricelor). Declararea funcțiilor este similară declarării variabilelor: specificatorul de tip precede numele funcției. El spune compilatorului ce tip de date returnează acea funcție. Această informație este foarte importantă pentru rularea corectă a programului, deoarece tipuri de date diferite au diferite mărimi și reprezentări interne.

Tipul unei funcții care nu returnează întregi trebuie să fie cunoscut de restul programului înainte de a folosi acea funcție. Aceasta deoarece, dacă nu î se spune altfel, compilatorul va presupune că funcția returnează o valoare întreagă. Dacă programul apelează o funcție care returnează alt tip și ea încă nu a fost declarată, compilatorul generează un cod greșit pentru apelarea funcției. Pentru a preveni acest lucru, trebuie să folosiți o formă specială a instrucțiunii de declarare, aproape de începutul programului, pentru a spune compilatorului tipul efectiv al valorii returnate de acea funcție.

Există două căi de declarare a unei funcții înainte de a fi folosită: calea clasică și metoda modernă a prototipului. Calea clasică era singura metodă permisă atunci când a fost inventat C, dar acum este depășită. Prototipurile au fost adăugate de standardul ANSI C. Calea clasică este încă permisă de standardul ANSI C pentru a oferi compatibilitate cu codul vechi, dar utilizarea sa în continuare nu este recomandată.

 **NOTĂ:** C++ nu permite calea clasică de declarare a funcției, ci cere în locul ei prototipuri. Materialul prezentat în acest paragraf se aplică doar limbajului C.

Acest paragraf descrie pe scurt metoda clasică de declarare a funcțiilor, deși ea este depășită. Chiar așa fiind, multe programe existente încă o mai folosesc, deci trebuie să vă familiarizați cu ea. Mai mult, metoda prototipului este în mare o extensie a conceptului tradițional. (Prototipurile funcțiilor sunt discutate în paragraful următor.)

Utilizând metoda demodată de declarare a funcțiilor, specificați tipul valorii și numele funcției returnate la începutul programului pentru a informa compilatorul că o funcție va returna un anumit tip de valoare, alta decât una întreagă, așa cum se arată aici:

```
#include <stdio.h>

float sum(); /* declară funcția */
float prima, adoua;

void main(void)
{
    prima = 123.23;
    adoua = 99.09;

    printf("%F", sum());
}

float sum()
{
    return prima + adoua;
}
```

Prima declarație de tip de funcție spune compilatorului că **sum()** returnează un tip de date în virgulă mobilă. Aceasta permite compilatorului să genereze codul corect al apelărilor lui **sum()**. Fără declarare, compilatorul va afișa o eroare de nepotrivire.

Instrucțiunea clasică de declarare a tipului funcției are forma generală:

```
specificator_de_tip nume_funcție();
```

Rețineți că lista de parametri este vidă. Chiar dacă funcția urmează să preia argumente, nici unul nu va fi prezent în declararea tipului.

Fără instrucțiunea de declarare a tipului va apărea o nepotrivire între tipul de date returnat de funcție și tipul de date pe care îl aşteaptă rutina. Rezultatele vor fi bizare și neprevăzute. Dacă ambele funcții sunt în același fișier, compilatorul găsește nepotrivirea și nu compilează programul. Dar, dacă funcțiile sunt în fișiere diferite, compilatorul nu depistează eroarea. În C verificarea tipului nu se face în timpul editării legăturilor sau al rulării, ci doar în timpul compilării. Din acest motiv, trebuie să fiți siguri că tipurile sunt compatibile.

 **NOTĂ:** Când este returnat un caracter dintr-o funcție declarată ca fiind de tip **int**, valoarea acestuia este convertită în întreg. Deoarece C lucrează curat cu conversia caracterelor în întregi și invers, o funcție care returnează o valoare de tip caracter este declarată rareori ca returnând o valoare de acest tip. Programatorul se bazează pe tipul de conversie implicită a caracterelor în întregi și invers. Acest lucru se întâlnește frecvent în vechile coduri în C și teoretic nu este considerat o greșeală.

Prototipurile funcților

Declararea clasică a funcțiilor (descrișă în paragraful precedent) permite doar să fie declarat tipul returnat de o funcție. Standardul ANSI C extinde declararea clasică a funcției permitând să fie declarate în afară de tipul returnat și numărul și tipul argumentelor funcției. Această definiție extinsă este denumită **prototipul funcției**. Cum s-a mai spus, prototipurile de funcții nu făceau parte din limbajul C original. Ele sunt una dintre cele mai importante îmbunătățiri ale limbajului C făcute prin standardizare. De asemenea, în C++ ele sunt *impuse*. Toate exemplele din această carte includ prototipuri complete de funcții. Prototipurile permit limbajului C să asigure verificare mai strictă de tipuri, asemănătoare celor realizate de limbi precum Pascal. Când folosiți prototipurile, compilatorul poate să găsească și să afișeze orice conversie ilegală între tipurile argumentelor folosite pentru a apela o funcție și definiția tipurilor parametrilor săi. De asemenea, compilatorul va depista diferențele dintre numărul de argumente folosit pentru apelare și numărul parametrilor acelei funcții.

Forma generală a definirii unui prototip este:

```
tip nume_funcție(tip nume_param1, tip nume_param2,..., tip nume_paramN);
```

Folosirea numelor parametrilor este optională. Dar, ele permit compilatorului să identifice prin nume orice nepotrivire de tipuri atunci când apare o eroare, astfel încât este o idee bună să le includem.

Următorul program ilustrează importanța prototipurilor funcților. El emite un mesaj de eroare deoarece se încearcă o apelare a funcției **la_patrat()** cu un argument întreg în loc de pointerul de tip întreg necesar. (Nu este permisă convertirea unui întreg într-un pointer.)

```
/* Acest program utilizeaza prototipul functiei
   pentru a forta o verificare stricta a tipului */
void la_patrat(int *i); /* prototip */

void main(void)
{
    int x;

    x = 10;
    la_patrat(x); /* nepotrivire de tip */
}

void la_patrat(int *i)
{
    *i = *i * *i;
}
```

Datorită necesității de compatibilitate cu versiunea originală pentru C, prototipurile funcțiilor li se aplică unele reguli speciale. Prima, când este declarat tipul returnat de funcție, dar lista de parametri este vidă, compilatorul presupune că nu se dă nici o informație referitoare la parametri. În ceea ce privește compilatorul, funcția poate avea mai mulți parametri sau nici unul. Dar ce face un prototip de funcție care nu are nici un parametru? Iată răspunsul: când o funcție nu are parametri, prototipul ei folosește **void** în interiorul listei de parametri. De exemplu, dacă o funcție numită **f()** returnează un **float** și nu are parametri, prototipul ei arată astfel:

```
float f(void);
```

Aceasta spune compilatorului că funcția nu are parametri și că orice apelare a ei care conține parametri este o eroare.

 **NOTĂ:** În C++ **f()** și **f(void)** sunt echivalente.

Introducerea prototipurilor afectează promovarea de tip automată în C. Când este apelată o funcție fără prototip, toate caracterele sunt convertite în întregi și toate variabilele **float** în **double**. Aceste promovări cam ciudate de tip sunt legate de anumite caracteristici ale mediului original în care s-a dezvoltat C. Totuși, dacă dați prototipul unei funcții, tipul specificat în el este menținut și nu mai are loc nici o promovare a tipului.

Prototipurile funcțiilor vă ajută să ocoliți greșelile înainte ca ele să apară. În plus, vă dau posibilitatea să verificați dacă programul lucrează corect, nepermittând funcțiilor să fie apelate cu argumente nepotrivite.

Tineți foarte bine minte: chiar dacă utilizarea prototipurilor de funcții este recomandată cu târie în C, lipsa acestora nu este o greșală. Această toleranță este necesară pentru a admite codul C anterior apariției prototipului. Chiar și aşa, codul dvs. trebuie, în general, să includă informații de prototipuri complet definite. Discuția anterioară despre metoda clasică de declarare a funcțiilor este inclusă în această carte doar de dragul de a fi exhaustivi.

 **RETINETI:** Chiar dacă prototipurile sunt opționale în C, ele sunt impuse de C++. Aceasta înseamnă că orice funcție într-un program în C++ trebuie să fie declarată ca prototip.

Returnarea pointerelor

Chiar dacă funcțiile care returnează pointeri sunt manevrate la fel ca oricare tip de funcție, este necesar să discutăm câteva aspecte importante.

Pointerii la variabile nu sunt nici întregi, nici întregi fără semn. Ei sunt adresele

din memorie ale unui anumit tip de date. Motivul acestei distincții este acela că aritmética pointerilor se bazează pe tipul respectiv. De exemplu, dacă este incrementat un pointer de tip întreg, el va contine o valoare mai mare cu 2 decât cea inițială (presupunând un întreg de 2 octeți). În general, de fiecare dată când este incrementat (sau decrementat) un pointer, el va indica spre următorul (sau anteriorul) element de date de tipul său. Deoarece fiecare tip de date poate fi de o lungime diferită, compilatorul trebuie să știe către ce tip de date indică pointerul. Din acest motiv, o funcție care returnează un pointer trebuie să declare explicit tipul acestuia.

Pentru a returna un pointer, o funcție trebuie să fie declarată ca atare. De exemplu, această funcție returnează un pointer spre prima apariție a caracterului c în sirul s:

```
/* Returneaza un pointer la prima aparitie a lui c in s. */
char *gaseste(char c, char *s)
{
    while(c!=*s && *s) s++;
    return(s);
}
```

Dacă nu se găsește nimic, este returnat un pointer către caracterul de null de sfârșit. Iată un scurt program care folosește **gaseste()**:

```
#include <stdio.h>

char *gaseste(char c, char *s); /* prototip */

void main(void)
{
    char s[80], *p, ch;
    gets(s);
    ch = getchar();
    p = gaseste(ch, s);

    if(*p) /* potrivire */
        printf("%s", p);
    else
        printf("Nu s-a gasit nici o potrivire.");
}
```

Programul citește un sir și apoi un caracter. Dacă acel caracter există în sir, programul afișează sirul din punctul în care l-a găsit. Altfel, el afișează Nu s-a gasit nici o potrivire.

Funcții de tipul void

Una dintre utilizările tipului **void** este să declare explicit funcții care nu returnează valori. Aceasta previne folosirea lor într-o expresie și ajută la avertizarea asupra unor utilizări accidentale greșite. De exemplu, funcția **afis_vertical()** afișează șirul care îi servește drept argument vertical, în partea de jos a ecranului. Deoarece nu returnează nici o valoare, ea este declarată ca fiind de tip **void**.

```
void afis_vertical(char *sir)
{
    while(*sir)
        printf("%c\n", *sir++);
}
```

Înainte de a folosi orice funcție de tip **void**, trebuie să îi declarați prototipul. Dacă nu o faceți, compilatorul presupune că ea returnează un întreg iar când va ajunge la funcția efectivă va declara o nepotrivire de tipuri. Următorul program arată un exemplu corect care afișează vertical pe ecran un singur argument al liniei de comandă.

```
#include <stdio.h>

void afis_vertical(char *sir); /* prototip */

void main(int argc, char *argv[])
{
    if(argc) afis_vertical(argv[1]);
}

void afis_vertical(char *sir)
{
    while(*sir)
        printf("%c\n", *sir++);
}
```

Înainte ca standardul ANSI C să definească **void**, funcțiile care nu returnau valori erau considerate implicit ca având tip de returnare **int**. De aceea, să nu fiți surprinși să vedeați multe astfel de exemple în vechile coduri.

Ce returnează main() ?

Funcția **main()** returnează un întreg către sistemul care a apelat-o, care este în general sistemul de operare. Returnarea unei valori din **main()** este echivalentă cu

apelarea lui **exit()** cu aceeași valoare. Dacă **main()** nu returnează explicit o valoare, valoarea transmisă sistemului care a apelat-o este teoretic nedefinită. În practică, majoritatea compilatoarelor de C/C++ returnează automat 0, dar nu vă bazați pe aceasta dacă urmăriți portabilitatea programului.

De asemenea, dacă funcția **main()** nu returnează o valoare puteți să o declarați ca fiind de tip **void**. (Multe programe din această carte folosesc acest lucru.) Unele compilatoare emit un mesaj de avertizare dacă o funcție nu este declarată de tip **void** deși nu returnează o valoare. Astfel, dacă decideți că **main()** nu returnează nici o valoare, va trebui să declarați tipul său rezultat ca fiind **void**.

Recursivitate

În C o funcție poate să se apeleze singură. Se spune că o funcție este *recursivă* dacă o instrucție din corpul ei apelează chiar acea funcție. Recursivitatea este procesul de definire a unui lucru prin el însuși și, câteodată, este numită *definiție circulară*.

Funcția **fact()** este un exemplu simplu de funcție recursivă care calculează factorialul unui întreg. Factorialul unui număr **n** este produsul tuturor numerelor între 1 și **n**. De exemplu, 3 factorial este $1 \times 2 \times 3$, deci 6. În continuare, sunt arătate atât **fact()** cât și echivalentul sau iterativ:

```
fact(int n) /* recursiva */
{
    int raspuns;

    if(n==1) return(1);
    raspuns = fact(n-1)*n; /* apelare recursiva */
    return(raspuns);
}

fact(int n) /* ne-recursiva */
{
    int t, raspuns;

    raspuns = 1;
    for(t=1; t<=n; t++)
        raspuns = raspuns*t;
    return(raspuns);
}
```

Ar trebui ca versiunea nerecursivă a funcției **fact()** să fie clară. Ea folosește o buclă care rulează de la 1 la **n** și înmulțește progresiv fiecare număr cu produsul rezultat anterior.

Operarea cu funcția recursivă `fact()` este puțin mai complexă. Când `fact()` este apelat cu argumentul 1, funcția returnează 1. Altfel, ea returnează produsul `fact(n-1)*n`. Pentru a evalua această expresie, `fact()` este apelat cu `n-1`. Aceasta se întâmplă până când `n` este egal cu 1 iar apelațiile funcției încep să fie returnate.

De exemplu, când se calculează factorialul lui 2, prima apelare a lui `fact()` determină o a doua, apelare recursivă cu argumentul 1. Această apelare returnează 1, care este apoi înmulțit cu 2 (valoarea inițială a lui `n`). Răspunsul va fi 2. Încercați să efectuați calculul complet pentru 3 factorial de unul singur. (Poate doriți să introduceți instrucțiuni `printf()` în `fact()` pentru a vedea nivelul fiecărei apelări și care sunt răspunsurile intermediiare.)

Când o funcție se apelează pe ea însăși, în memoria stivă sunt alocate zone pentru un nou set de variabile locale și parametri, iar codul funcției se execută cu aceste noi variabile din vârf. O apelare recursivă nu creează o nouă copie a funcției. Doar argumentele sunt noi. Pe măsură ce apelările recursive sunt returnate, variabilele locale vechi și parametrii sunt îndepărtați din memoria stivă și execuția se întoarce la punctul în care funcția s-a apelat singură. Funcțiile recursive sunt denumite „telescop” (deoarece se „întind” și se „strânge”)

Majoritatea rutinelor recursive nu reduc semnificativ mărimea codului, nici nu îmbunătățesc utilizarea memoriei. Dimpotrivă, versiunile recursive pentru majoritatea rutinelor pot fi executate puțin mai încet decât echivalentul lor iterativ datorită apelărilor suplimentare ale funcției. De fapt, multe apelări recursive ale unei funcții pot determina depășirea limitei memoriei stivă. Deoarece memorarea parametrilor funcției și a variabilelor locale se face în memoria stivă și fiecare nouă apelare creează o nouă copie a acestor variabile, acestea s-ar putea scrie în stivă peste alte date sau peste program. Totuși, probabil că nu este cazul să vă fie teamă decât dacă funcția recursivă nu rulează exagerat.

Avantajul principal al funcțiilor recursive este acela că puteți să le folosiți pentru a crea versiuni mai simple și mai clare ale unor algoritmi. De exemplu, algoritmul scurt de sortare este destul de dificil de introdus în mod iterativ. De asemenea, unele probleme, în special cele care se adresează inteligenței artificiale, se pretează soluțiilor recursive. În sfârșit, unele persoane par să gândească mai degrabă recursiv decât iterativ.

Când scrieți funcții recursive trebuie să aveți undeva o instrucție `if` pentru a forța funcția să se reîntoarcă fără ca apelarea recursivă să mai aibă loc. Dacă nu faceți aceasta, o dată apelată, funcția nu se va mai încheia. Omiterea lui `if` este o greșală uzuială la scrierea unei funcții recursive. Utilizați `printf()` și `getchar()` liber în timpul derulării programului astfel încât să puteți urmări ce se întâmplă și să renunțați la execuție dacă vedeați vreo greșală.

Declararea listelor cu număr variabil de parametri

Puteți să specificați funcții care au un număr variabil de parametri. Cel mai simplu exemplu este `printf()`. Pentru a spune compilatorului că funcția va primi un număr necunoscut de parametri, trebuie să încheiați declararea parametrilor săi cu trei puncte. De exemplu, acest prototip specifică faptul că `func()` va avea cel puțin doi parametri de tip întreg și un număr necunoscut (inclusiv 0) de parametri după acesta.

```
func(int a, int b, ...)
```

Această formă de declarare este utilizată, de asemenea, la definirea unei funcții.

Orice funcție care folosește un număr variabil de parametri trebuie să aibă cel puțin un parametru. De exemplu, aceasta este o formă incorrectă:

```
func(...); /* qresit */
```

Declarații de parametri pentru funcții în mod clasic și modern

Versiunea originală a limbajului C folosea o metodă diferită de declarații de parametri, uneori numită forma *clasică*. Această carte folosește un tip de declarație numită forma *modernă*. Standardul ANSI C admite ambele forme, dar recomandă cu tărie pe cea modernă. Standardul propus pentru ANSI C++ nu admite decât metoda modernă pentru declararea parametrilor. Totuși, ar trebui să o cunoașteți și pe cea clasică deoarece multe din programele vechi în C încă o mai folosesc. (Dar nu este cazul să o utilizati în codurile pe care le scrieți.)

Declararea clasica a parametrilor functiei constă în două părți: o listă de parametri, care se găsește între parantezele care urmează numele funcției și declararea efectivă a parametrilor care se află între paranteza închisă și accolada deschisă pentru începutul funcției. Aici este prezentată forma generală a definirii clasice de parametri:

tip nume_funcție(param1, param2, ...paramN)
tip param1;
tip param2;

```
tip paramN;
{
    cod funcție
}
```

De exemplu, această declarare modernă:

```
float f(int a, int b, char ch)
{
    /*... */
}
```

va arăta astfel în formă clasică:

```
float f(a, b, ch)
int a, b;
char ch;
{
    /* ... */
}
```

Rețineți că forma clasică permite declararea a mai mult de un parametru în listă după numele tipului.

 **RETINETI:** Forma clasică a declarării de parametri este demodată în limbajul C și neadmisă de C++.

Caracteristici de implementare

Atunci când creați funcții, există câteva lucruri importante care afectează eficiența și utilizarea lor și pe care trebuie să vi le amintiți. Aceste probleme sunt subiectul prezentului paragraf.

Parametri și funcții de utilitate generală

O funcție de utilitate generală este una care va fi utilizată într-o varietate de situații, probabil în mai multe programe. În mod normal nu trebuie să vă bazați funcțiile de interes general pe date globale. Dacă este posibil, ar trebui ca toate informațiile pe care le necesită o funcție să fie introduse prin parametrii săi.

În afară de a permite ca funcțiile dvs. să fie de interes general, parametrii fac codul lizibil și mai puțin vulnerabil la erori rezultate prin efecte secundare.

Eficiență

Funcțiile sunt elementele de construcție ale lui C și sunt esențiale pentru toate programele, mai puțin cele simple. Totuși, în anumite aplicații specializate, s-ar putea să fie nevoie să eliminați o funcție și să o înlocuiți cu un cod *inline*. Codul inline efectuează aceleași acțiuni ca și o funcție dar fără dezavantajul produs de o apelare de funcție. Din acest motiv, dacă viteza de execuție este foarte importantă, codul inline este deseori utilizat în locul unei apelări de funcții.

Codul inline este mai rapid decât o apelare de funcție din două motive. Primul, o instrucțiune de apelare ia un timp pentru a fi executată. Al doilea, dacă există argumente de transmis ele trebuie plasate în memoria stivă, ceea ce din nou consumă timp. Pentru majoritatea aplicațiilor această mică îmbunătățire a timpului de execuție nu este semnificativă. Dar dacă totuși este, rețineți că fiecare apelare a funcției ia un timp pe care l-ați putea salva plasând inline codul funcției. De exemplu, iată două versiuni ale același program care afișează pătratul numerelor de la 1 la 10. Versiunea inline rulează mai repede decât cealaltă deoarece apelarea funcției consumă timp.

Inline

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int x;

    for(x=1; x<11; ++x)
        printf("%d", x*x);
    printf("%d", patrat(x));
}
```

Apelare de funcție

```
#include <stdio.h>
int patrat(int a);

void main(void)
{
    int x;

    for(x=1; x<11; ++x)
        printf("%d", patrat(x));
}

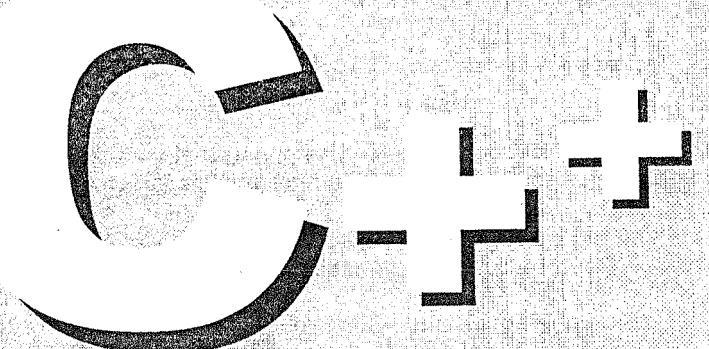
patrat(int a)
{
    return a*a;
}
```



NOTĂ: În C++ conceptul de funcție inline este bine dezvoltat și reglat. De fapt, funcțiile inline sunt o componentă importantă a limbajului C++.

Capitolul 7

**Structuri, uniuni,
enumerări și
tipuri definite
de utilizator**



Limbajul C vă permite să creați tipuri de date uzuale în cinci moduri diferite. Primul este *structura*, care grupează mai multe variabile sub același nume și este numită un tip de date *compozit*. (Mai sunt folosiți și termenii *agregat* și *conglomerat*.) Al doilea tip definit de utilizator este *câmpul de biți*, care este o variațune a structurii ce permite acces ușor la biții individuali. Al treilea este *uniunea*, care face posibil ca aceleși zone de memorie să fie definite ca două sau mai multe tipuri diferite de variabile. Al patrulea tip de date uzuale este *enumerarea*, care este o listă de constante întregi cu nume. Ultimul tip definit de utilizator este creat prin utilizarea instrucției *typedef* și definește un nou nume pentru un tip existent.

Structuri

O structură este un grup de variabile unite sub același nume, ce pune la dispoziție un mod convenabil de păstrare a informațiilor legate între ele. O declarare de structură formează un şablon care poate fi folosit pentru a crea structuri. Variabilele care fac parte din structură sunt denumite *membri* ai structurii. (Membrii structurii mai sunt numiți *uzual* și *elemente* sau *câmpuri*.)

În general, toți membrii structurii au o legătură logică. De exemplu, informațiile despre nume și adresă dintr-o listă pentru corespondență sunt reprezentate în mod normal într-o structură. Următorul fragment de cod prezintă cum se declară o structură care definește câmpurile pentru nume și adresă. Cuvântul-cheie *struct* spune compilatorului că a fost declarată o structură.

```
struct adrese
{
    char nume[30];
    char strada[40];
    char oras[20];
    char judet[3];
    unsigned long int cod;
};
```

Rețineți că declarația se termină cu punct și virgulă, deoarece este o instrucție. Numele *adrese* identifică această structură de date particulară și specificatorul său de tip.

Până aici nu a fost creată efectiv nici o variabilă. A fost definită doar forma datelor. Pentru a declara o variabilă de tipul *adrese* scrieți:

```
struct adrese adr_inform;
```

Aceasta declară o variabilă de tip *struct adrese* numită *adr_inform*. Când definiți o structură, definiți nu o variabilă, ci un tip compus de variabile. Nu va exista nici o variabilă până când nu veți declara una de acel tip.

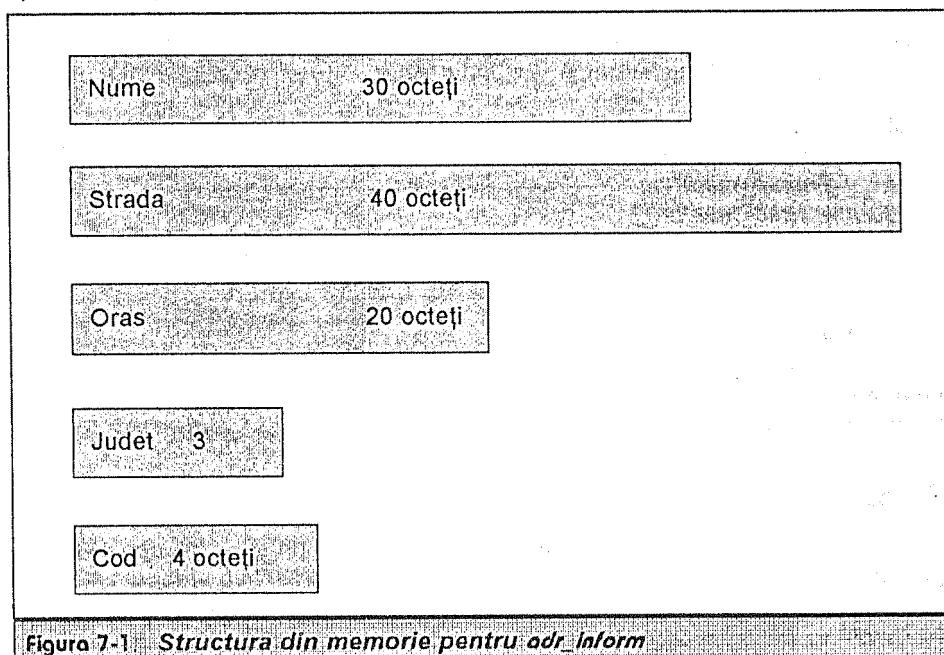
 **NOTĂ:** În C++, o dată ce a fost declarată o structură, puteți să declarați variabile de acel tip folosind doar numele ei generic, fără să o precedați cu cuvântul-cheie *struct*. De exemplu, pentru a declara în C++ o variabilă structură de tip *adrese*, veți scrie:

```
adrese adr_inform;
```

Motivul acestei diferențe între C și C++ este acela că în C un nume generic de structură nu este un nume de tip complet, în timp ce în C++ este. Rețineți, totuși, că într-un program în C++ declarația de tip C este perfect legală.

Când este declarată o variabilă de tip structură (așa cum este *adr_inform*), compilatorul de C/C++ alocă automat suficientă memorie pentru a face față tuturor membrilor săi. Figura 7-1 prezintă cum apare în memorie *adr_inform* presupunând că lungimea caracterelor este de un octet iar cea a întregilor lunghi, de 4 octeți.

Când declarați o structură puteți declara una sau mai multe variabile de acest tip. De exemplu,



```
struct adrese {
    char nume[30];
    char strada[40];
    char oras[20];
    char judet[3];
    unsigned long int cod;
} adr_inform, binform, cinform;
```

definește un tip de structură numită **adrese** și declară ca fiind de acest tip variabilele **adr_inform**, **biform** și **ciform**.

Dacă dorîți doar o variabilă numită **adr_inform**, nu mai este necesar numele generic. Aceasta înseamnă că:

```
struct {
    char nume[30];
    char strada[40];
    char oras[20];
    char judet[3];
    unsigned long int cod;
} adr_info;
```

declară o variabilă numită **adr_inform** definită de structura care o precede.

Forma generală a declarării unei structuri este:

```
struct nume_generic {
    tip nume_membru;
    tip nume_membru;
    tip nume_membru;

    variabile_structura;
```

unde atât **nume_generic** cât și **nume_variabila** pot fi omise, dar nu ambele simultan.

Accesul la membrii structurii

Accesul la membrii individuali ai unei structuri se face prin folosirea operatorului (denumit ușual *operatorul punct*). De exemplu, următoarea linie atribuie valoarea 12345 câmpului **cod** al variabilei de tip structură **adr_inform** declarate mai devreme:

```
adr_inform.cod = 12345;
```

Numele variabilei tip structură urmat de un punct și numele membrului se referă la acel membru individual. Forma generală de acces la un membru al structurii este:

```
nume_structură.nume_membru
```

De aceea, pentru a afișa **cod-ul** pe ecran, scrieți:

```
printf("%d", adr_inform.cod);
```

Aceasta va afișa conținutul din membrul **cod** al variabilei de tip structură **adr_inform**.

În același fel, poate fi folosită matricea de caractere **adr_inform.nume** pentru o apelare a lui **gets()**, aşa cum se arată aici:

```
gets(adr_inform.nume);
```

Aceasta transmite un pointer de tip caracter la începutul lui **nume**.

Deoarece **nume** este o matrice de caractere, puteți avea acces la caracterele individuale ale lui **adr_inform.nume** punând indici la **nume**. De exemplu, puteți să afișați conținutul lui **adr_inform.nume** un caracter o dată, folosind următorul cod:

```
register int t;

for(t=0; adr_inform.nume[t]; ++t)
    putchar(adr_inform.nume[t]);
```

Atribuiri în structuri

Informația conținută într-o structură poate fi atribuită unei alte structuri de același tip folosind o singură instrucție de atribuire. Aceasta înseamnă că nu trebuie să atribuiți valoarea fiecărui membru separat. Următorul program ilustrează atribuirea în structuri.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    struct {
```

```

int a;
int b;
} x, y;

x.a = 10;
y = x; /* atribuie o structura alteia */
printf("%d", y.a);
}

```

După atribuire, y.a va conține valoarea 10.

Matrice de structuri

Probabil că cea mai uzuală întrebunțare a structurilor este cea din matricele de structuri. Pentru a declara o matrice de structuri, trebuie mai întâi să definiți o structură și apoi să declarați o variabilă de tip matrice de acel tip. De exemplu, pentru a declara o matrice de structuri cu 100 de elemente de tip **adrese**, definite mai devreme, scrieți:

```
struct adrese adr_inform[100];
```

Aceasta creează 100 de seturi de variabile care sunt organizate aşa cum au fost definite în structura **adrese**.

Pentru a avea acces la o anumită structură se pun indici la numele matricei. De exemplu, pentru a afișa **cod**-ul din structura a treia, scrieți:

```
printf("%d", adr_inform[2].cod);
```

Ca toate variabilele de tip matrice, cele de structuri încep indicii de la 0.

Transmiterea structurilor către funcții

Acest paragraf prezintă transmiterea structurilor și a membrilor lor către funcții.

Transmiterea membrilor structurilor către funcții

Când transmiteți un membru al unei structuri unei funcții, de fapt transferați funcției valoarea aceluui membru. De aceea, transmiteți o singură variabilă (dacă, nu cumva, desigur, acel element nu este compus, aşa cum este o matrice de caractere). Să luăm, de exemplu, structura:

```

struct fane
{
    char x;
    int y;
    float z;
    char s[10];
} mihai;

```

Iată exemple de transmitere a fiecărui membru către o funcție:

```

func(mihai.x);      /* paseaza valoarea de tip caracter
                      din x */
func2(mihai.y);    /* paseaza valoarea intreaga din y */
func3(mihai.z);    /* paseaza valoarea de tip float din z */
func4(mihai.s);    /* paseaza adresa sirului s */
func(mihai.s[2]);   /* paseaza valoarea de tip caracter
                      din s[2] */

```

Dacă dorîți să transmitați adresa unui membru individual al structurii, puneți operatorul **&** înaintea numelui structurii. De exemplu, pentru a transmite adresele membrilor structurii **mihai**, scrieți:

```

func(&mihai.x);      /* paseaza adresa caracterului x */
func2(&mihai.y);    /* paseaza adresa intregului y */
func3(&mihai.z);    /* paseaza adresa lui float z */
func4(mihai.s);     /* paseaza adresa sirului s */
func(&mihai.s[2]);   /* paseaza adresa caracterului s[2] */

```

Rețineți că operatorul **&** precede numele structurii, nu pe cel al membrului individual. Mai rețineți și că s deja este o adresă, deci nu mai necesită **&**.

Transmiterea structurilor întregi către funcții

Când o structură este folosită ca argument al unei funcții, întreaga structură este transmisă folosind metoda standard de apelare prin valoare. Desigur, aceasta înseamnă că orice modificare a conținutului structurii din interiorul funcției căreia îi este pasat nu afectează structura utilizată ca argument.

Când folosiți o structură ca parametru, amintiți-vă că tipul argumentului trebuie să corespundă tipului parametrului. De exemplu, în următorul program atât argumentul **arg** cât și parametrul **param** sunt declarate ca fiind de același tip de structură.

```
#include <stdio.h>

/* definește un tip de structură. */
struct tip_struct {
    int a, b;
    char ch;
} ;

void f1(struct tip_struct param);

void main(void)
{
    struct tip_struct arg;
    arg.a = 1000;
    f1(arg);
}

void f1(struct tip_struct param)
{
    printf("%d", param.a);
}
```

După cum ilustrează acest program, dacă veți declara parametrii ca fiind structuri, va trebui să faceți declarații de structuri de tip global, astfel încât toate secțiunile programului să le poată folosi. De exemplu, dacă ați fi declarat **tip_struct** în interiorul lui **main()**, atunci el nu ar fi fost vizibil pentru **f1**.

Așa cum tocmai am afirmat, când transmiteți structuri, tipul argumentului trebuie să se potrivească cu tipul parametrului. Nu este suficient că ei să fie efectiv similari; numele tipului lor trebuie să corespundă. De exemplu, următoarea versiune a programului precedent este incorectă și nu va fi compilată deoarece numele tipului argumentului folosit pentru apelarea lui **f1()** diferă de numele tipului parametrului său.

```
/* Acest program este incorect și nu va fi compilat */
#include <stdio.h>

/* Definește un tip de structură. */
struct tip_struct {
    int a, b;
    char ch;
} ;

/* Definește o structură similară cu tip_struct
   dar cu un nume diferit. */
struct tip2_struct {
```

```
    int a, b;
    char ch;
};

void f1(struct tip2_struct param);

void main(void)
{
    struct tip_struct arg;
    arg.a = 1000;
    f1(arg); /* nepotrivire de tipuri */
}

void f1(struct tip_struct param)
{
    printf("%d", param.a);
}
```

Pointeri la structuri

C permite pointeri la structuri la fel cum permite pentru orice alt tip de variabilă. Totuși, există câteva aspecte speciale ale pointerilor la structuri pe care ar trebui să le cunoașteți.

Declararea unui pointer la o structură

Ca și alți pointeri, pointerii pentru structuri sunt declarați prin plasarea lui ***** în fața numelui variabilei de tip structură. De exemplu, considerând structura definită mai devreme adrese, următoarea instrucțiune declară **adr_pointer** ca un pointer către datele de acel tip.

```
struct adrese *adr_pointer;
```

Amintiți-vă că în C++ nu este necesar să plăsați cuvântul-cheie **struct** la începutul declarației.

Utilizarea pointerilor la structuri

Există două întrebunțări principale ale pointerilor pentru structuri: generarea unei apelări de funcție prin parametri de referință și crearea listelor înlănuite și a altor structuri de date dinamice folosind sistemul de alocare dinamică din C. Acest

capitol acoperă prima utilizare.

Există o piedică majoră în calea transmiterii structurilor, în afară de cele simple, către funcții: suprasolicitarea datorită necesității de a plasa structura în memoria stivă atunci când este executată o apelare a funcției. (Amintiți-vă că argumentele sunt transmise funcțiilor prin acest tip de memorie.) Pentru structuri simple, cu puțini membri, acest lucru nu este greu. Dacă, însă, structura conține mulți membri, sau dacă unii din ei sunt matrice, performanțele privind timpul de rulare pot să scadă la nivele inacceptabile. Soluția pentru această problemă este să pasați funcției doar un pointer.

Când un pointer al unei structuri este pasat unei funcții, în memoria stivă se reține doar adresa structurii. Acest lucru garantează apelări de funcții foarte rapide. În unele cazuri există și al doilea avantaj, atunci când o funcție trebuie să se adreseze structurii efective utilizate ca argument și nu unei copii a ei. Prin transmiterea unui pointer, funcția poate să modifice conținutul structurii folosite la apelare.

Pentru a găsi adresa unei variabile de tip structură, plasați operatorul & înainte de numele acesteia. De exemplu, dându-se următorul fragment,

```
struct bal {
    float bilant;
    char nume[80];
} persoana;
struct bal *p; /* declara un pointer la structura */
```

atunci

```
p = &persoana;
```

plasează adresa structurii persoana în pointerul p.

Pentru a avea acces la membrii structurii folosind un pointer la aceasta, trebuie să utilizați operatorul `->`. De exemplu, următoarea formă se adresează membrului bilant:

```
p->bilant
```

Simbolul `->` este denumit ușual *operatorul săgeată* și este compus din semnul minus urmat de un semn pentru mai mare ca. Sägeata este folosită în locul operatorului punct când aveți acces la un membru al structurii printr-un pointer la acea structură.

Pentru a vedea cum poate fi utilizat un pointer la o structură, să examinăm acest program simplu, care afișează pe ecran orele, minutele și secundele folosind un ceas software.

```
/* Afiseaza ora din soft. */
#include <stdio.h>

#define DELAY 128000

struct ora_mea {
    int ora;
    int minute;
    int secunde;
} ;
void afis(struct ora_mea *t);
void potrivit(struct ora_mea *t);
void intirzie(void);

void main(void)
{
    struct ora_mea sistora;

    sistora.ora = 0;
    sistora.minute = 0;
    sistora.secunde = 0;

    for(;;) {
        potrivit(&sistora);
        afis(&sistora);
    }
}

void potrivit(struct ora_mea *t)
{
    t->secunde++;
    if(t->secunde==60) {
        t->secunde = 0;
        t->minute++;
    }

    if(t->minute==60) {
        t->minute = 0;
        t->ore++;
    }

    if(t->ore==24) t->ore = 0;
    intirzie();
```

```

    }
    void afis(struct ora_mea *t)
    {
        printf("%02d:", t->ore);
        printf("%02d:", t->minute);
        printf("%02d\n", t->secunde);
    void intirzie(void)
    {
        long int t;

        /* modificati aceasta dupa cum este necesar */
        for(t=1; t<DELAY; ++t);
    }
}

```

În acest program ora este potrivită prin modificarea definiției lui **DELAY**. După cum puteți vedea, este definită o structură globală numită **ora_mea**. În interiorul funcției **main()** variabila de tip structură **sistora** este declarată și inițializată cu 00:00:00. Aceasta înseamnă că **sistora** este cunoscută direct doar de funcția **main()**.

Funcțiilor potrivit, care modifică ora, și **afis()**, care afișează ora, le este pasată adresa structurii **sistora**. Argumentele ambelor funcții sunt declarate ca pointeri spre o structură de tip **ora_mea**.

În **potrivit()** și **afis()** fiecare membru din **sistora** este accesat printr-un pointer. Deoarece **potrivit()** trimite un pointer către structura **sistora**, poate să potrivească valoarea noii ore. De exemplu, pentru a readuce ora din nou la 0 când se ajunge la 24:00:00, potrivit conține această linie de cod:

```
if(t->ora==24) t->ora = 0
```

Aceasta îi spune compilatorului ca, pentru a readuce **ora** la 0, să folosească adresa păstrată în **t**, care indică spre **sistora** din **main()**.



REȚINEȚI: Folosiți operatorul punct pentru a avea acces la elementele structurii când operați asupra structurii însăși. Când aveți un pointer spre o structură, folosiți operatorul săgeată.

Matrice și structuri în interiorul structurilor

Un membru al unei structuri poate să fie simplu sau de tip compus. Un membru simplu este unul din tipurile de date de bază, aşa cum este **int** sau **char**. Ați văzut deja un tip element compus: matricea de caractere folosită în **adrese**. Alte tipuri de date compuse includ matrice uni- și multidimensionale de alte tipuri de date și structuri.

Un membru al unei structuri care este de tip matrice este tratat aşa cum ati remarcat ca în exemplele anterioare. De exemplu, să luăm structura:

```

struct x {
    int a[10][10]; /* matrice de intregi 10 x 10 */
    float b;
} y;

```

Pentru a vă referi la întregul 3,7 al lui **a** din structura **y** scrieți:

```
y.a[3][7]
```

Când o structură este membru al altrei structuri, ea poartă denumirea de **structură imbricată**. În următorul exemplu, structura **adrese** este imbricată în **angaj**:

```

struct angaj {
    struct adr adrese; /* structura imbricata */
    float plata;
} lucrator;

```

Aici, structura **angaj** a fost definită ca având doi membri. Primul este o structură de tipul **adr**, care conține adresa angajatului. Celălalt este **plata**, care conține salariul angajatului. Următorul fragment de cod atribuie 93456 elementului **cod** din **adrese**:

```
lucrator.adrese.cod = 93456;
```

După cum puteți vedea, referirea la membrii fiecărei structuri se face din exterior spre interior. Standardul ANSI C specifică faptul că structurile trebuie să permită imbricarea pe cel puțin 15 niveluri. Propunerea de standard pentru ANSI C++ sugerează să fie permise cel puțin 256 de niveluri.

Câmpuri de biți

Spre deosebire de majoritatea altor limbi, C posedă o caracteristică intrinsecă denumită **câmp de biți** care permite accesul la un singur bit. Câmpurile de biți pot fi utile din mai multe motive:

- Dacă memoria este limitată, puteți să stocați mai multe variabile Booleene (adevărat / fals) într-un singur octet.
- Anumite echipamente transmit prin octeți informații codificate.
- Anumite rutine de criptare trebuie să aibă acces la biții dintr-un octet.

Chiar dacă aceste sarcini pot fi efectuate folosind operatorii pentru biți, un câmp de biți poate adăuga mai multă structurare (posibil și eficiență) codului dvs.

Pentru a avea acces la biți, C folosește o metodă bazată pe structură. De fapt, un câmp de biți este efectiv chiar un tip special de membru al unei structuri care definește cât de lung trebuie să fie câmpul, în biți. Forma generală a definirii unui câmp de biți este:

```
struct nume_generic {
    tip nume1 : lungime;
    tip nume2 : lungime;
    .
    .
    tip numeN : lungime;
} lista_variabile;
```

Aici, *tip* specifică tipul câmpului de biți, care trebuie să fie de tip **int**, **unsigned**, sau **signed**. Câmpul de biți cu lungimea 1 trebuie să fie declarat ca fiind **unsigned** deoarece un singur bit nu poate avea semn. (Unele compilatoare permit doar câmpuri de biți **unsigned**.) Numărul de biți dintr-un câmp este specificat prin *lungime*.

Câmpurile de biți sunt utilizate frecvent pentru analizarea intrării de la un echipament hard. De exemplu, portul de stare al unui adaptor de comunicație serială poate să returneze un octet de stare organizat astfel:

Bit	Semnificație (dacă bitul are valoarea 1)
0	Modificare în linia „clear-to-send”
1	Modificare în „data-set-ready”
2	Detectare de front crescător
3	Modificare în linia de recepție
4	„Clear-to-send” (CTS)
5	„Data-set-ready” (DST)
6	Apel telefonic
7	Semnal recepționat

Puteți să reprezentați informația dintr-un octet de stare folosind următorul câmp de date:

```
struct tip_stare {
    unsigned delta_cts: 1;
    unsigned delta_dsr: 1;
    unsigned tr_edge: 1;
    unsigned delta_rec: 1;
```

```
unsigned cts: 1;
unsigned dsr: 1;
unsigned ring: 1;
unsigned rec_line: 1;
} stare;
```

Puteți să folosiți o rutină similară cu aceasta pentru a determina când un program să primească sau să transmită date:

```
stare = preia_stare_port();
if(stare.cts) printf("liber pentru transmis");
if(stare.dsr) printf("date pregatite");
```

Pentru a atribui o valoare unui câmp de biți, utilizați forma pe care ati folosi-o pentru oricare tip de element al structurii. De exemplu, acest fragment de cod sterge câmpul *ring*:

```
stare.ring = 0;
```

După cum puteți vedea din acest exemplu, accesul la fiecare element se face cu operatorul punct. Dar, dacă accesul la structură se face printr-un pointer, trebuie să folosiți operatorul **->**.

Nu este necesar să numiți fiecare câmp de biți. Aceasta determină un acces mai ușor la bitul pe care îl doriți, trecând peste cei neîntrebuințați. De exemplu, dacă doriți doar biții **cts** și **dsr**, puteți să declarați astfel structura **tip_stare**:

```
struct tip_stare {
    unsigned: 4;
    unsigned cts: 1;
    unsigned dsr: 1;
} stare;
```

Rețineți, de asemenea, că biții de după **dsr** nu au nevoie să fie specificați dacă nu sunt folosiți.

Este corect să amestecați membrii normali ai structurii cu câmpuri de biți. De exemplu,

```
struct angajat {
    struct adr adrese;
    float plata;
    unsigned activ: /* activ sau intrerupt */;
    unsigned orar: /* plata orara */;
    unsigned impozit: /* impozit rezultat */;
};
```

definește o înregistrare despre salariat care folosește doar un octet pentru a păstra trei informații: statutul angajatului, dacă este salariat și impozitul. Fără câmpul de biți, aceste informații ar fi ocupat trei octeți.

Variabilele de tip câmp de biți au anumite restricții. Nu puteți să obțineți adresa unui câmp de biți. Ele nu pot fi introduse în matrice. Nu puteți să dacă aceste câmpuri vor fi rulate de la dreapta la stânga sau de la stânga la dreapta, aceasta diferind de la echipament la echipament. Cu alte cuvinte, orice cod care folosește câmpul de biți poate avea unele caracteristici dependente de echipament.

Uniuni

O **uniune** este o locație de memorie care este împărțită în momente diferite între două sau mai multe variabile diferite, în general de tipuri diferite. Declararea unei uniuni este similară cu declararea unei structuri. Forma ei generală este:

```
union nume_generic {
    tip nume_variabilă;
    tip nume_variabilă;
    tip nume_variabilă;
    ...
};

variabile_uniuni;
```

În exemplu:

```
union tip_u {
    int i;
    char ch;
};
```

Această declarare nu creează nici o variabilă. Acestea se declară ori prin plasarea unui nume la sfârșitul declarării, ori folosind separat instrucțiuni de declarare. Pentru a declara variabila de tip uniune cu numele **cnvt** de tip **tip_u** folosind definiția de mai înainte, scrieți:

```
union tip_u cnvt;
```

În **cnvt**, atât întregul **i** cât și caracterul **ch** împart aceeași locație de memorie. (Desigur, **i** ocupă doi octeți iar **ch** doar unul.) Figura 7-2 arată cum **i** și **ch** împart aceeași adresă. Puteți să vă referiți la datele stocate în **cnvt** ca la un întreg sau ca la un caracter, din orice punct al programului.

Când este declarată o variabilă de tip **union**, compilatorul alocă automat memorie suficientă pentru a păstra cel mai mare membru al acesteia. De exemplu (presupunând întregii de 2 octeți), **cnvt** are lungimea de 2 octeți, astfel încât el poate să îl păstreze pe **i**, chiar dacă **ch** necesită doar un octet.

Pentru a avea acces la membrii unei uniuni, folosiți aceeași sintaxă pe care ati folosi-o pentru structuri: operatorii punct și săgeată. Dacă lucrați direct cu uniunea, folosiți operatorul punct. Dacă accesul la **union** se face prin pointeri, utilizați operatorul săgeată. De exemplu, pentru a atribui valoarea întreagă 10 elementului **i** din **cnvt**, scrieți:

```
cnvt.i = 10;
```

În exemplul următor, unei funcții îi este transmis un pointer la **cnvt**:

```
void func1(union tip_u *un)
{
    un->i = 10; /* atribuie 10 lui cnvt folosind functia */
}
```

Utilizarea unei uniuni poate să ajute la crearea de coduri independente de tipul echipamentului (portabile). Deoarece compilatorul ține seama de mărimea efectivă a membrilor din **union**, nu va exista dependență față de echipament. Aceasta înseamnă că nu trebuie să vă temeți de mărimele pentru **int**, **long**, **float** sau oricare alta.

Uniunile sunt folosite frecvent când sunt necesari specifatori speciali de conversie deoarece vă puteți referi la datele din **uniune** în moduri fundamental diferite. De exemplu, puteți utiliza o **union** pentru a manevra biții care formează o dată **double**, pentru a-i modifica precizia sau pentru a face anumite rotunjiri atipice.

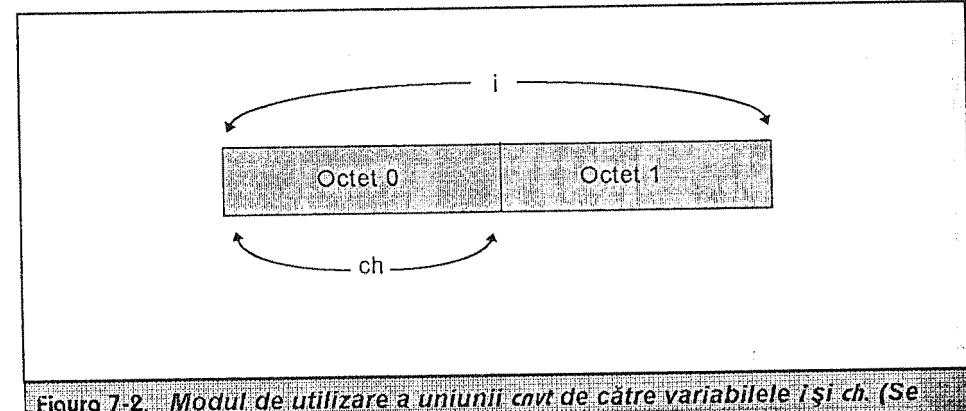


Figura 7-2. Modul de utilizare a uniunii **cnvt** de către variabilele **i** și **ch**. (Se presupune întregi de 2 octeți.)

Pentru a avea o idee de utilitatea unei **union** când sunt necesari specificatori de tip nestandardizați, să considerăm problema scrierii unui întreg într-un fișier de pe disc. Biblioteca standard de C/C++ nu definește nici o funcție creată special pentru a rezolva această problemă. Deși puteți să scrieți într-un fișier de pe disc orice tip de date (inclusiv una întreagă) folosind **fwrite()**, aceasta este uciugătoare pentru o astfel de operație simplă. Dar, folosind o **union** puteți să creați ușor o funcție numită **scrive()** care scrie reprezentarea binară a unui întreg fișier, câte un octet la fiecare pas. Pentru a vedea cum, mai întâi creați o uniune constând dintr-un întreg și o matrice de caractere cu doi octeți:

```
union scr {
    int i;
    char ch[2];
};
```

Acum puteți folosi **scr** pentru a crea versiunea funcției **scrive()** prezentată în următorul program:

```
#include <stdio.h>
union scr {
    int i;
    char ch[2];
};

scrive(int num, FILE *fp);

void main(void)
{
FILE *fp;

fp = fopen("test.tmp", "w+");

scrive(1000, fp); /* scrie valoarea 1000 ca un intreg */
fclose(fp);
}

scrive(int num, FILE *fp)
{
    union scr cuvint;

    cuvint.i = num;

    putc(cuvint.ch[0], fp); /* scrie prima jumătate */
```

```
    return putc(cuvint.ch[1], fp); /* scrie a doua jumătate */
}
```

Chiar dacă **scrive()** este apelat cu un întreg, ea poate totuși să folosească funcția standard **putc()** pentru a scrie pe rând fiecare octet al întregului într-un fișier de pe disc.

 **NOTĂ:** C++ admite un tip special de uniune numit **uniune anonimă**, care este discutată în Partea a doua a acestei cărți.

Enumerări

O **enumerare** este un set de constante de tip întreg care specifică toate valorile permise pe care le poate avea o variabilă de acel tip. Enumerările sunt uzuale în viața cotidiană. Iată de exemplu o enumerare a monedelor aflate în circulație în Statele Unite:

penny, nickel (5 centi), dime (10 centi), quarter (25 de centi),
jumătate de dolar, dolar

Enumerările sunt definite asemănător structurilor; cuvântul-cheie **enum** semnalează începutul unei enumerări. Forma generală a unei enumerări este:

enum nume_generic { lista enumerărilor } listă_variabile;

Aici, atât numele generic al enumerării, cât și lista de variabile sunt opționale. Ca și pentru structuri, numele generic al enumerării este folosit pentru a declara variabile de acel tip. Următorul fragment de cod definește o enumerare numită **monede** și declară **bani** ca fiind de acest tip:

```
enum monede { penny, nickel, dime, quarter,
                jumătate_dolar, dolar};
enum monede bani;
```

Dându-se această declarare, următoarele tipuri de instrucțiuni sunt corecte:

```
bani = dime;
if(bani==quarter) printf("Banul este un quarter.\n");
```

Cheia înțelegerei enumerării este aceea că fiecare dintre simboluri ține locul unei valori întregi. Astfel fiind, ele pot fi folosite oriunde poate fi utilizat și un întreg. Fiecarui simbol îi se dă o valoare cu o unitate mai mare decât a

precedentului. Valoarea primului simbol al enumerării este 0. De aceea,

```
printf("%d %d", penny, dime);
```

afisează pe ecran 0 2.

Puteți specifica valoarea unuia sau mai multor simboluri folosind o inițializare. Faceți aceasta punând după simbol semnul egal și o valoare întreagă. Simbolurilor care apar după inițializare li se atribuie valori mai mari decât valoarea de inițializare precedentă. De exemplu, următorul cod atribuie valoarea 100 lui quarter.

```
enum monede { penny, nickel, dime, quarter=100,
               jumataate_dolar, dolar };
```

Acum, valorile acestor simboluri sunt:

penny	0
nickel	1
dime	2
quarter	100
jumataate_dolar	101
dolar	102

O părere uzuală dar greșită despre enumerări este că simbolurile pot fi introduse și obținute direct. Nu este cazul. De exemplu, următorul fragment de cod nu va efectua ceea ce se dorește.

```
/* asa nu va lucra */
bani = dolar;
printf("%s", bani);
```

Arnintiți-vă că dolar este un simplu nume al unui întreg; el nu este un sir. Din același motiv nu puteți folosi acest cod pentru a obține rezultatul dorit:

```
/* acest cod este gresit */
strcpy(bani, "dime");
```

Asta înseamnă că un sir care conține numele unui simbol nu este convertit automat în acel simbol.

De fapt, crearea condului pentru intrarea și ieșirea simbolurilor enumerării este de-a dreptul plăcătoare (doar dacă nu dorîți să lucrați cu valorile lor întregi). De exemplu, aveți nevoie de acest cod pentru a afișa în cuvînt tipul de monede pe care îl conține bani.

```
switch(bani) {
    case penny: printf("penny");
                  break;
    case nickel: printf("nickel");
                  break;
    case dime: printf("dime");
                  break;
    case quarter: printf("quarter");
                  break;
    case jumataate_dolar: printf("jumataate_dolar");
                  break;
    case dolar: printf("dolar");
}
```

Uneori puteți să declarați o matrice de siruri și să folosiți valoarea enumerării ca pe un indice pentru a transforma acea valoare în sirul corespunzător:

```
char nume[][]={
    "penny",
    "nickel",
    "dime",
    "quarter",
    "jumataate_dolar",
    "dolar"
};
printf("%s", nume[bani]);
```

Desigur, aceasta lucrează doar dacă nu este inițializat nici un simbol, deoarece matricea de siruri trebuie să aibă indici începând cu 0.

Deoarece valorile enumerării trebuie să fie convertite pentru operații de I/O manual în valori de sir lizibile de către om, ele sunt foarte utile în rutine care nu efectuează asemenea conversii. De exemplu, o enumerare este utilizată deseori pentru a defini o tabelă de simboluri pentru compilator. Ele mai sunt folosite pentru a dovedi validitatea unui program efectuând un control al redundanței în timpul compilării care confirmă dacă unei variabile i s-au atribuit doar valori corecte.

Utilizarea lui sizeof pentru asigurarea portabilității

Ați văzut că structurile și uniunile pot fi folosite pentru a crea variabile de diferite mărimi și că mărimea efectivă a acestor variabile poate să se modifice de la echipament la echipament. Operatorul `sizeof` calculează mărimea oricărei

variabile sau tip și poate să eliminate dependența de echipament a codului programelor dvs. Acest operator este util în special în ceea ce privește structurile și uniunile.

Pentru discuția care urmează să presupunem o implementare comună a tuturor compilatoarelor de C/C++ care are următoarele mărimi pentru date:

Tip	Mărimea în octeți
char	1
int	2
float	4

De aceea, următorul cod va afișa pe ecran numerele 1, 2 și 4.

```
char ch;
int i;
float f;

printf("%d", sizeof(ch));
printf("%d", sizeof(i));
printf("%d", sizeof(f));
```

Mărimea unei structuri este egală sau mai mare ca suma mărimilor membrilor săi, ca în exemplul:

```
struct s {
    char ch;
    int i;
    float f;
} var_s;
```

Aici, `sizeof(var_s)` este cel puțin 7 (4+2+1). Însă, mărimea lui `var_s` poate fi și mai mare deoarece compilatorului îl este permis să completeze cu spații o structură pentru a realiza alinierea cuvântului sau a paragrafului. (Un paragraf are 16 octeți.) De vreme ce mărimea unei structuri poate fi mai mare decât suma mărimilor membrilor săi, de către ori dorîți să știți mărimea ei trebuie să folosiți `sizeof`.

Deoarece `sizeof` este un operator cu acțiune în timpul compilării, toate informațiile necesare calculării mărimii oricărei variabile sunt cunoscute abia în timpul acestui proces. Aceasta are importanță în special pentru `union`, deoarece mărimea unei uniuni este întotdeauna egală cu mărimea celui mai mare membru al său. De exemplu, avem uniunea:

```
union u {
    char ch;
```

```
int i;
float f;
} var_u;
```

Aici, `sizeof(var_u)` este 4. Nu are importanță ce conține efectiv `var_u` în timpul rulării. Tot ce contează este mărimea celui mai mare membru, deoarece orice `union` este la fel de mare cât elementul său cel mai mare.

typedef

C permite să definiți explicit noi nume de tipuri de date prin utilizarea cuvântului-cheie `typedef`. De fapt nu creați efectiv un nou tip de date, ci mai degrabă definiți un nou nume pentru un tip existent. Acest proces poate să ajute să faceți mai portabile programele dependente de echipament. Dacă definiți propriul dvs. nume de tip pentru fiecare tip de date din program care depinde de echipament, atunci, la compilarea într-un mediu nou, vor trebui modificate doar instrucțiunile `typedef`. De asemenea, `typedef` vă poate ajuta pentru documentația codului permitând nume descriptive pentru tipurile de date standard. Forma generală a instrucțiunii `typedef` este:

```
typedef tip numenou;
```

unde `tip` este orice tip de date valid iar `numenou` este un nou nume pentru acest tip. Noul nume pe care îl definiți este unul în plus, nu o înlocuire a celui existent.

De exemplu, puteți crea un nou nume pentru `float` utilizând:

```
typedef float bilant;
```

Această instrucțiune spune compilatorului să recunoască `bilant` ca un alt nume pentru `float`. Apoi, puteți crea o variabilă de tip `float` utilizând `bilant`:

```
bilant scadent;
```

Aici, `scadent` este o variabilă în virgulă mobilă de tip `bilant` care este un alt cuvânt pentru `float`.

Acum, o dată ce am definit `bilant`, el poate fi folosit în alt `typedef`. De exemplu,

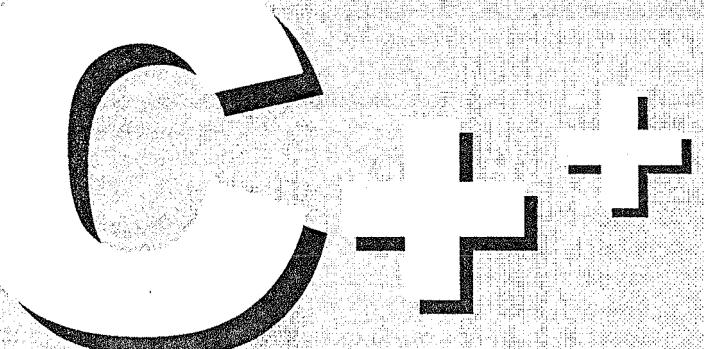
```
typedef bilant neacoperit;
```

spune compilatorului să recunoască `neacoperit` ca un alt nume pentru `bilant`, care este un alt nume pentru `float`.

Folosind `typedef` puteți să faceți codul dvs. mai ușor de citit și de introdus pe un alt echipament. Dar rețineți, nu creați nici un tip nou de date.

Capitolul 8

I/O la consolă



Capitolul acesta și următorul prezintă sistemul I/O (intrare/ieșire) al limbajului C. În C intrările și ieșirile sunt efectuate de funcțiile de bibliotecă. Sistemul C de I/O este o metodă tehnică elegantă care oferă un mecanism flexibil, dar coerent de transfer al datelor între echipamente. Totuși el este destul de mare și implică mai multe funcții.

C admite atât I/O de la consolă cât și prin fișiere, nefăcând practic o deosebire cele două procese. Totuși, din punct de vedere conceptual, ele reprezintă două lumi diferite. Acest capitol examinează în detaliu funcțiile de I/O pentru consolă. Următorul capitol prezintă sistemul de I/O pentru fișiere și descrie legătura între cele două sisteme.

Acest capitol acoperă, cu o singură excepție, doar funcțiile de I/O pentru consolă definite de standardul ANSI C. Acest standard nu definește nici o funcție care să efectueze diverse operații de control al ecranului (cum ar fi poziționarea cursorului) sau care să afișeze grafică, deoarece operațiile respective diferă foarte mult între echipamente. În schimb, funcțiile standard pentru consolă din C efectuează doar operații pentru ieșiri de tip terminal (TTY). Cu toate acestea, majoritatea compilatoarelor includ în bibliotecile lor atât funcții de control al ecranului cât și funcții pentru grafică ce se aplică mediului specific în care este proiectat să ruleze compilatorul. (Pentru funcțiile nestandardizate de I/O trebuie să consultați manualul utilizatorului.)

Acest capitol se referă la funcțiile de I/O pentru consolă care preiau intrări de la tastatură și produc ieșire pe ecran. Totuși, pentru acțiunile de I/O, aceste funcții au efectiv ca sursă și/sau destinație intrările și ieșirile standard în/din sistem. Mai mult, intrările și ieșirile standard pot fi redirecționate către alte echipamente. Aceste concepții sunt explicate în [Capitolul 9](#).

O notă cu importanță practică

Partea întâi a acestei cărți folosește sistemul de I/O definit de limbajul C. Chiar dacă C++ admite în întregime funcțiile de I/O din C, el definește propriul său sistem de I/O orientat pe obiecte. De aceea, dacă scrieți programe orientate pe obiecte, veți prefera să folosiți sistemul de I/O specific lui C++, nu sistemul ANSI C descris în acest capitol. Sistemul de I/O al limbajului C este discutat în această carte din următoarele motive:

- În următorii ani C și C++ vor coexista; de asemenea, multe programe vor fi hibride, conținând atât cod C cât și C++. În plus, va fi uzuială dezvoltarea programelor din C în programe în C++. Pentru aceasta vor fi necesare atât cunoștințe despre sistemul de I/O din C cât și despre cel din C++. De exemplu, pentru a modifica funcțiile din C pentru I/O în funcții de I/O orientate pe obiecte, va trebui să știți cum operează ambele sisteme.
- Înțelegerea principiilor de bază ale sistemelor de I/O din C este determinantă pentru înțelegerea sistemului din C++, orientat pe obiecte. (Amândouă

operează cu aceleași concepte generale.)

- În anumite situații (de exemplu, în programele foarte scurte), poate să fie mai ușor să folosiți abordarea de I/O neorientată pe obiecte din C, decât cea orientată pe obiecte definită de C++.

În plus, există o regulă nescrisă, ca orice programator în C++ să fie și programator în C. Dacă nu veți ști să utilizați sistemul de I/O din C orizontul dvs. profesional va fi limitat.

Citirea și scrierea caracterelor

Cele mai simple funcții de I/O pentru consolă sunt `getchar()`, care citește un caracter de la tastatură și `putchar()`, care scrie un caracter pe ecran. Funcția `getchar()` așteaptă până este apăsată o tastă și returnează valoarea sa. De asemenea, tastă apăsată are automat ecou pe ecran. Funcția `putchar()` scrie un caracter pe ecran în poziția curentă a cursorului. Iată prototipurile pentru `getchar` și `putchar()`:

```
int getchar(void);
int putchar(int c);
```

Fișierul antet pentru aceste funcții este STDIO.H. După cum arată prototipul, funcția `getchar()` este declarată ca returnând un întreg. Totuși, puteți atribui această valoare unei variabile de tip `char`, așa cum se face uzual, deoarece caracterul este conținut în octetul de ordin inferior. (Octetul de ordin superior este de obicei 0.) Dacă apare o eroare, `getchar()` returnează EOF.

În cazul lui `putchar()`, chiar dacă este declarată ca preluând un parametru de tip întreg, de obicei o veți apela folosind un argument de tip caracter. Ieșirea pe ecran constă efectiv doar din octetul său de ordin inferior. Funcția `putchar()` returnează caracterul scris sau, în cazul apariției unei erori, EOF. (Funcția macro EOF este definită în STDIO.H și, în general, este egală cu -1.)

Următorul program ilustrează `getchar()` și `putchar()`. El introduce caractere de la tastatură și le afișează după ce înlocuiește literele mari cu cele mici și reciproc. Pentru a încheia programul, se introduce un punct.

```
#include <stdio.h>
#include <cctype.h>

void main(void)
{
    char ch;
```

```

printf("Introduceti un text (tastati un punct pentru
      a iesi din program).\n");
do {
    ch = getchar();
    if(islower(ch)) ch = toupper(ch);
    else ch = tolower(ch);
    putchar(ch);
} while (ch != '.');
}

```

O problemă cu getchar()

Există unele probleme potențiale cu `getchar()`. Standardul ANSI C o definește ca fiind compatibilă cu originalul, versiunea de C bazată pe UNIX. Din nefericire, în forma sa inițială `getchar` introduce intrarea în buffer (memoria tampon) până când este apăsat ENTER. Aceasta este denumită intrare de tip *line-buffered* și a fost metoda folosită în sistemul original UNIX; trebuie să tastăți ENTER înainte ca ceea ce ați scris să fie transmis efectiv programului. De asemenea, deoarece `getchar()` introduce doar un caracter la fiecare apelare, line-buffering poate să lase unul sau mai multe caractere să aștepte la rând, lucru enervant în mediile interactive. Chiar dacă standardul ANSI C specifică `getchar()` ca putând fi implementată ca funcție interactivă, rareori este așa. De aceea, dacă programul anterior nu s-a comportat cum vă așteptați, acum știți de ce.

Alternative la getchar()

Se poate că `getchar()` să nu fie implementat de compilatorul dvs. astfel încât să fie util într-un mediu interactiv. Dacă este așa, probabil veți dori să folosiți alte funcții pentru a citi caractere de la tastatură. Standardul ANSI C nu definește nici o funcție care să garanteze oferirea unei intrări interactive, dar teoretic toate compilatoarele au așa ceva. Chiar dacă aceste funcții nu sunt definite de ANSI, ele sunt folosite uzuale deoarece `getchar()` nu acoperă cerințele majorității programatorilor.

Două dintre cele mai folosite funcții alternativă, `getch()` și `getche()`, au următoarele prototipuri:

```

int getch(void);
int getche(void);

```

Pentru majoritatea compilatoarelor, prototipurile acestor funcții se găsesc în CONIO.H. Funcția `getch()` așteaptă apăsarea unei taste după care returnează imediat. Ea nu are ecou pe ecran. Funcția `getche()` este identică cu `getch()`, dar

caracterul apare pe ecran. Această carte utilizează `getch()` sau `getche()` în loc de `getchar()` atunci când caracterul trebuie să fie citit de la tastatură într-un program interactiv. Totuși, în cazul în care programul dvs. nu admite aceste funcții alternative, sau dacă `getchar()` este implementat de către compilatorul dvs. ca funcție interactivă, trebuie să-l folosiți pe `getchar()`.

Următorul exemplu înlocuiește în programul prezentat anterior `getchar()` cu `getch()`:

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>

void main(void)
{
    char ch;

    printf("Introduceti un text (tastati un punct pentru
          a iesi din program).\n");

    do {
        ch = getch();

        if(islower(ch)) ch = toupper(ch);
        else ch = tolower(ch);
        putchar(ch);
    } while(ch != '.');
}

```

Citirea și scrierea sirurilor

Următorul pas în I/O pentru consolă, din punctul de vedere al complexității și al forței, sunt funcțiile `gets()` și `puts()`. Ele vă permit citirea și scrierea sirurilor de caractere de la/la consolă.

Funcția `gets()` citește un sir de caractere introduse de la tastatură și le plasează la adresa indicată de argumentul său. Puteți scrie caractere de la tastatură până când apăsați un caracter de linie nouă. Acesta nu face parte din sir; în locul său este plasat la sfârșitul sirului un caracter de încheiere null și apoi `gets()` se încheie. De fapt, nu puteți folosi `gets()` pentru a returna un caracter de linie nouă (chiar dacă `getchar()` o poate face). Puteți să corectați greșelile de tastare folosind `backspace` (șterge un caracter înapoi) înainte de a apăsa ENTER. Prototipul funcției `gets()` este:

```
char *gets(char *sir);
```

unde *sir* este o matrice care primește caracterele introduse de către utilizator. De asemenea, *gets()* returnează *sir*. Prototipul lui *gets()* se găsește în *STDIO.H*. Următorul program citește un sir dintr-o matrice *sir* și îl afișează lungimea.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main(void)
{
    char sir[80];

    gets(sir);
    printf("Lungimea este %d", strlen(sir));
}
```

Funcția *puts()* scrie pe ecran argumentul său sir, urmat de o linie nouă. Prototipul său este:

```
int puts(const char *sir);
```

puts() admite aceleași coduri backslash ca și *printf()*, cum ar fi '\t' pentru spațiul de tabulare. O apelare a lui *puts()* necesită mult mai puține resurse de sistem decât aceeași apelare pentru *printf()*, deoarece *puts()* poate să emită ca ieșire doar un sir de caractere - nu poate afișa numere sau efectua conversii de formatare. De aceea, *puts()* ocupă un spațiu mai mic și rulează mai repede decât *printf()*. Din acest motiv, funcția *puts()* este folosită deseori când este necesar să avem un cod extrem de optimizat. În cazul apariției unei erori, funcția *puts()* returnează **EOF**. Altfel, returnează o valoare non-negativă. Totuși, când scrieți la o consolă, puteți presupune că în mod normal nu va apărea nici o eroare, deci valoarea returnată de *puts()* este rareori urmărită. Următoarea instrucție afișează **hello**.

```
puts("hello");
```

Tabelul 8-1 rezumă funcțiile de bază de I/O pentru consolă.

Următorul program, un simplu dicționar, ilustrează mai multe funcții de bază de I/O pentru consolă. El solicită utilizatorului să introducă un cuvânt și apoi verifică dacă acesta coincide cu unul din baza proprie de date. În caz afirmativ, programul afișează semnificația cuvântului. Fiți atenți mai ales la indirectarea folosită în acest program. Dacă aveți vreo problemă de a-l înțelege, amintiți-vă că matricea *dic* este o matrice de pointeri către siruri. Rețineți că lista va trebui să se termine cu două caractere null.

Funcția	Operația
getchar()	Citește un caracter de la tastatură; așteaptă caracter de linie nouă.
getche()	Citește un caracter și are ecou; nu necesită caracter de linie nouă; nu este definit de standardul ANSI C, dar este o extindere uzuală.
getch()	Citește un caracter fără ecou; nu necesită caracter de linie nouă; nu este definit de standardul ANSI C, dar este o extindere uzuală.
putchar()	Scrie un caracter pe ecran.
gets()	Citește un sir de la tastatură.
puts()	Scrie un sir pe ecran.

Tabelul 8-1: Funcțiile I/O de bază

```
/* Un dicționar simplu */
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h>

/* lista de cuvinte și semnificații */
char *dic[][40] = {
    "atlas", "o culegere de harti",
    "masina", "un vehicul motorizat",
    "telefon", "un echipament de comunicare",
    "avion", "o masina zburatoare",
    "", "" /* lista se termină cu null */
};

void main(void)
{
    char cuvint[80], ch;
    char **p;

    do {
        puts("\nIntroduceti un cuvint: ");
        gets(cuvint);

        p = (char **)dic;

        /* gaseste cuvintul si ii afiseaza semnificatia */
    }
}
```

```

do {
    if(!strcmp(*p, cuvint)) {
        puts("inseamna:");
        puts(* (p+1));
        break;
    }
    if(!strcmp(*p, cuvint)) break;
    p = p + 2; /* continua lista */
} while(*p);
if(!*p) puts("cuvintul nu este in dictionar");
printf("altul? (y/n): ");
ch = getche();
} while(toupper(ch) != 'N');
}

```

I/O de la consolă, formate

Funcțiile `printf()` și `scanf()` efectuează intrări și ieșiri formatare - ele pot citi și respectiv scrie date în diverse formate pe care le puteți controla dvs. Funcția `printf()` scrie date pentru consolă. Funcția `scanf()`, complementul său, citește date de la tastatură. Ambele funcții pot să lucreze cu orice tip de date existent, inclusiv caractere, siruri și numere.

`printf()`

Prototipul lui `printf()` este:

```
int printf(const char *control_sir, ...);
```

Prototipul lui `printf()` se află în `STDIO.H`. Funcția returnează numărul de caractere scrise sau, dacă apare o eroare, o valoare negativă.

`control_sir` constă din două tipuri de simboluri. Primul tip este format din caracterele care vor fi afișate pe ecran. Al doilea conține specifiicatorii de format care definesc modul în care sunt afișate argumentele care îl urmează. Un specifiicator de formatare începe cu un semn pentru procent și este urmat de un cod de format. Trebuie să existe exact același număr de argumente ca și acela al specifiocatorilor de format, iar specifiicatorii de format și argumentele sunt corelați în ordine, de la stânga la dreapta. De exemplu, această apelare pentru `printf()`:

```
printf("Imi place %c %s", 'C', "++ foarte mult!");
```

afișează

Imi place C++ foarte mult!

Funcția `printf()` acceptă o mare varietate de specifiicatori de format, aşa cum se arată în Tabelul 8-2.

Afișarea caracterelor

Pentru a afișa un caracter individual, utilizați `%c`. Aceasta face ca argumentul de căutare să fie afișat nemodificat pe ecran.

Pentru a afișa un sir, folosiți `%s`.

Afișarea numerelor

Pentru a specifica un număr în baza 10 cu semn folosiți `%d` sau `%i`. Aceste specifiicatori de format sunt echivalente; sunt admise ambele din motive de istoric.

Pentru a afișa o valoare fără semn, folosiți `%u`.

Specifiicatorul de format `%f` afișează numere în virgulă mobilă.

Specifiocatorii `%e` și `%E` spun lui `printf()` să afișeze un argument de tip `double` în

Cod	Format
<code>%c</code>	Caracter
<code>%d</code>	Numere întregi în baza 10, cu semn
<code>%i</code>	Numere întregi în baza 10, cu semn
<code>%e</code>	Notație științifică (cu litera e mică)
<code>%E</code>	Notație științifică (cu litera E mare)
<code>%f</code>	Număr zecimal în virgulă mobilă
<code>%g</code>	Folosește <code>%e</code> sau <code>%f</code> , care din ele este mai mic
<code>%G</code>	Folosește <code>%E</code> sau <code>%f</code> , care din ele este mai mic
<code>%o</code>	Număr în octal fără semn
<code>%s</code>	Sir de caractere
<code>%u</code>	Numere întregi zecimale fără semn
<code>%x</code>	Numere hexazecimale fără semn (cu litere mici)
<code>%X</code>	Numere hexazecimale fără semn (cu litere mari)
<code>%p</code>	Afișează un pointer
<code>%n</code>	Argumentul asociat este un pointer de tip întreg în care a fost plasat numărul de caractere scrise până atunci
<code>%%</code>	Afișează un semn %

Tabelul 8-2 Specifiicatori de format `printf()`

notație științifică. Numerele reprezentate în notație științifică au această formă generală:

```
x.dddddE+/-yy
```

Dacă doriți să afișați litera mare „E”, folosiți formatul %E; altfel utilizați %e.

Puteți să îi spuneți lui printf() să folosească fie %f fie %e, utilizând specifiatorii de format %g sau %G. Aceasta determină ca printf() să aleagă specifiatorul de format care are cea mai scurtă formă de ieșire. Unde se poate, folosiți %G dacă doriți ca „E” să fie scris cu literă mare; altfel, folosiți %g. Următorul program arată efectul specifiatorului de format %g.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    double f;

    for(f=1.0; f<1.0e+10; f=f*10)
        printf("%g ", f);
}
```

El produce următoarea ieșire:

```
1 10 100 1000 10000 100000 1e+06 1e+07 1e+08 1e+09
```

Puteți afișa întregii fără semn în format octal sau hexazecimal folosind %o și respectiv %x. Deoarece numerele în hexazecimal folosesc literele de la A la F pentru a reprezenta valorile de la 10 la 15, puteți să le afișați cu literă mare sau mică. Pentru literă mare, utilizați specifiatorul de format %X; pentru litere mici, folosiți %x, aşa cum este prezentat aici:

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    unsigned num;

    for(num=0; num<255; num++) {
        printf("%o ", num);
        printf("%x ", num);
        printf("%X\n", num);
    }
}
```

Afișarea unei adrese

Dacă doriți să afișați o adresă, folosiți %p. Acest specifiator de format determină ca printf() să afișeze o adresă într-un format compatibil cu modul de adresare utilizat de calculator. Următorul program afișează adresa lui exemplu:

```
#include <stdio.h>

int exemplu;

void main(void)
{
    printf("%p", &exemplu);
```

Specifiatorul %n

Specifiatorul de format %n este diferit de ceilalți. În loc să îi spună lui printf() să afișeze ceva, el face ca acesta să încarce variabila spre care indică argumentul corespunzător cu o valoare egală cu numărul de caractere care au fost afișate. Cu alte cuvinte, valoarea care corespunde specifiatorului de format %n trebuie să fie un pointer la o variabilă. După returnarea apelării lui printf(), variabila va păstra numărul de caractere de ieșire, până în momentul în care a fost întâlnit %n. Examinați programul următor pentru a înțelege acest cod de formare cumva mai puțin obișnuit:

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int numara;

    printf("acesta&n este un test\n", &numara);
    printf("%d", numara);
}
```

Acest program afișează **acesta este un test** urmat de numărul 6. Specifiatorul de format %n este folosit în primul rând pentru a permite programului să efectueze o formatare dinamică.

Modelatori de format

Mulți specificatori de format pot accepta modelatori care modifică ușor semnificația lor. De exemplu, puteți specifica un minim de mărime a câmpului, numărul de cifre zecimale și alinierarea la stânga. Modelatorul de format se află între semnul procent și codul pentru format. În continuare sunt prezentate acești modelatori:

Specificatorul pentru mărimea minimă a câmpului

Un întreg plasat între semnul % și codul pentru format acționează ca un *specificator pentru mărimea minimă a câmpului*. Acesta umple ieșirea cu spații pentru a se asigura că ajunge la o anumită lungime minimă. Dacă sirul sau numărul este mai mare decât minimul, el va fi afișat complet. Tot ce rămâne liber este umplut cu spații. Dacă doriți să completați cu zero, plasați un 0 înaintea specificatorului de mărime pentru câmp. De exemplu, %05 va umple cu zero un număr mai mic de cinci cifre, astfel încât lungimea sa totală să fie cinci. Următorul program exemplifică specificatorul pentru câmp minim.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    double numar;

    numar = 10.12304;

    printf("%f\n", numar);
    printf("%10f\n", numar);
    printf("%012f\n", numar);
}
```

Acest program determină următoarea ieșire:

```
10.123040
10.123040
00010.123040
```

Modelatorul de câmp minim este folosit uzual pentru alinierarea coloanelor în tabele. De exemplu, următorul program realizează un tabel pentru patratele și cuburile numerelor între 1 și 19.

```
#include <stdio.h>
```

```
void main(void)
{
    int i;

    /* afiseaza un tabel de patrate si cuburi de numere */
    for(i=1; i<20; i++)
        printf("%8d %8d %8d\n", i, i*i, i*i*i);
}
```

Îată un exemplu de ieșire a acestui program:

1	1	1
2	4	8
3	9	27
4	16	64
5	25	125
6	36	216
7	49	343
8	64	512
9	81	729
10	100	1000
11	121	1331
12	144	1728
13	169	2197
14	196	2744
15	225	3375
16	256	4096
17	289	4913
18	324	5832
19	361	6859

Specificatori de precizie

Specificatorul de precizie urmează specificatorului de câmp minim (dacă există unul). El constă dintr-un punct urmat de un întreg. Semnificația sa exactă depinde de tipul de date căruia i se aplică.

Când aplicați specificatorul de precizie unei date în virgulă mobilă utilizând formatele %f, %e sau %E, el determină numărul de zecimale afișate. De exemplu, %10.4f afișează un număr de cel puțin 10 caractere cu patru cifre zecimale. Dacă nu specificați precizia, vor fi folosite implicit șase cifre.

Când specificatorul de precizie se aplică lui %g sau %G, el indică numărul de cifre semnificative.

Aplicat şirurilor, acest specificator precizează lungimea maximă a câmpului. De exemplu, `%5.7` afișează un şir cu lungimea de cel puțin cinci caractere, dar nu mai mare de șapte. Dacă şirul este mai lung decât mărimea maximă a câmpului, ultimele caractere vor fi eliminate.

Când se aplică tipului de întregi, specificatorul de precizie determină numărul minim de cifre care apar pentru fiecare număr. Pentru a ajunge la numărul cerut de cifre, se adaugă zerouri în fața sa.

Următorul program ilustrează specificatorul de precizie.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    printf("%.4f\n", 123.1234567);
    printf("%3.8d\n", 1000);
    printf("%10.15s\n", "Acesta este un test simplu.");
}
```

Ei determină următoarea ieșire:

```
123.1235
00001000
Acesta este un
```

Alinierea ieșirilor

Toate ieșirile sunt aliniate implicit la dreapta. Aceasta înseamnă că, dacă un câmp este mai mare decât datele afișate, ele vor fi plasate în capătul din dreapta al câmpului. Puteți forța ca datele să fie aliniate la stânga plasând un semn minus imediat după %. De exemplu, `%-10.2f` va alinia la stânga un număr în virgulă mobilă cu două zecimale într-un câmp de 10 caractere.

Următorul program prezintă alinierea la stânga

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    printf("aliniat la dreapta:%8d\n", 100);
    printf("aliniat la stanga:%-8d\n", 100);
}
```

Manevrarea altor tipuri de date

Există doi modelatori de format care permit lui `printf()` să afișeze întregi de tip `short` și `long`. Acești modelatori pot fi aplicați specificatorilor de tip `d`, `i`, `o`, `u` și `x`. Modelatorul `I` (încrește) spune lui `printf()` că urmează un tip de date `long`. De exemplu, `%ld` înseamnă că va fi afișat un `long int`. Modelatorul `h` determină `printf()` să afișeze un întreg de tip `short`. De exemplu, `%hu` indică un tip de date `short unsigned int`.

Modelatorul `L` se poate afla în fața specificatorilor în virgulă mobilă `e`, `f` și `g` indicând că va urma un `long double`.

Modelatorii * și

Funcția `printf()` admite doi modelatori în plus pentru unii dintre specificatorii săi de format: `*` și `#`.

Punând `#` în fața specificatorilor `g`, `G`, `f`, `E` sau `e`, asigurați prezența unui punct zecimal chiar dacă nu există cifre zecimale. Dacă îl veți folosi în fața specificatorilor de format `x` sau `X`, numărul hexazecimal va fi afișat având în față `0x`. În fața specificatorului `o`, `#` va determina ca numărul să fie afișat cu un `0` pe prima poziție. Nu puteți aplica `#` nici unui alt specificator de format.

Mărimea minimă a câmpului și precizia specificatorilor pot fi specificate numai prin constante, ci și prin argumentele ale lui `printf()`. Pentru a realiza aceasta, folosiți un `*` pentru a rezerva un loc. Când este parcurs şirul formatului, `printf()` va înlocui `*` cu căte un argument, în ordinea în care care apar acestea. De exemplu, în Figura 8-1 mărimea minimă a câmpului este 10, precizia este 4 iar valoarea care va fi afișată este 123.3.

Următorul program ilustrează utilizarea specificatorilor `#` și `*`.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    printf("%#x %#x\n", 10, 10);
    printf("%.*f", 10, 4, 1234.34);
}
```

```
printf("%.*f", 10, 4, 123.3);
```

Figura 8-1. Înlocuirea lui `*` cu valoarea sa

scanf()

`scanf()` este o rutină de uz general pentru intrări de la consolă. Ea poate să citească toate tipurile de date incorporate și să facă automat conversia numerelor în formatul intern corect. Se asemănă mult cu reciproca sa, `printf()`. Prototipul funcției `scanf()` este:

```
int scanf(const char *sir_control,...);
```

Prototipul se găsește în `STDIO.H`. Funcția `scanf()` returnează numărul de elemente de date cărora li s-a atribuit cu succes o valoare. Dacă apare o eroare, `scanf()` returnează `EOF`. `sir_control` determină modul de citire a valorilor în variabilele din lista de argumente spre care indică.

Șirul de control constă din trei clasificări ale caracterelor:

- Specifieri de format
- Caractere spații libere
- Caractere spații ocupate

Să le privim acum pe fiecare.

Cod	Semnificație
%c	Citește un singur caracter.
%d	Citește un număr întreg zecimal.
%i	Citește un număr întreg zecimal.
%e	Citește un număr în virgulă mobilă.
%f	Citește un număr în virgulă mobilă.
%g	Citește un număr în virgulă mobilă.
%o	Citește un număr în octal.
%s	Citește un sir.
%x	Citește un număr în hexazecimal.
%p	Citește un pointer.
%n	Primește o valoare egală cu numărul de caractere citite până atunci.
%u	Citește un număr întreg fără semn.
%[]	Caută un set de caractere.

Tabelul 8-3 Specifierii de format pentru `scanf()`

Specifieri de format

Specifierii pentru formatul de intrare sunt precedați de semnul % și spun funcției `scanf()` ce tip de date urmează să fie citite. Aceste coduri sunt prezentate în **Tabelul 8-3**. Specifierii de format sunt corelați cu argumentele din listă, în ordine, de la stânga la dreapta. Să urmărim câteva exemple.

Intrări de numere

Pentru a citi un număr zecimal, folosiți specifiicatorii `%d` sau `%i`. (Acești specifiicatori, care fac același lucru, sunt păstrați amândoi pentru compatibilitate cu versiunile vechi de C.)

Pentru a citi un număr în virgulă mobilă, reprezentat atât în notație standard cât și în notație științifică, folosiți `%e`, `%f` sau `%g`. (Din nou, acești specifiicatori, care fac exact același lucru, sunt introdusi pentru compatibilitate cu versiunile vechi de C.)

Puteți utiliza `scanf()` pentru a citi numere întregi atât în formă octală cât și hexazecimală folosind comenziile pentru format `%o` și respectiv `%x`. `%x` poate să fie scris cu literă mică sau mare. În oricare caz, atunci când introduceți numere hexazecimale puteți să scrieți literele de la A la F mari sau mici. Următorul program citește un număr în octal și unul în hexazecimal.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int i, j;

    scanf("%o%x", &i, &j);
    printf("%o %x", i, j);
}
```

Funcția `scanf()` începează citirea unui număr când este întâlnit primul caracter nenumeric.

Intrări de întregi fără semn

Pentru a introduce un întreg fără semn, folosiți specifiicatorul de format `%u`. De exemplu,

```
unsigned num;
scanf("%u", &num);
```

citește un număr fără semn și pună valoarea sa în num.

Citirea caracterelor individuale folosind scanf()

După cum ați învățat mai devreme în acest capitol, puteți citi caractere individuale folosind `getchar()` sau o funcție derivată. Puteți, de asemenea, să întrebuiți în acest scop `scanf()` dacă utilizați specificatorul de format `%c`. Totuși, ca și majoritatea implementărilor lui `getchar()`, `scanf()` trimite în general intrările în buffer când este folosit specificatorul `%c`. Acest lucru este puțin incomod într-un mediu interactiv.

Chiar dacă spațiile simple, cele de tabulare și de început de linie sunt separatoare pentru câmpuri atunci când se citesc alte tipuri de date, când se citește un singur caracter spațiile libere sunt citite ca și oricare alt caracter. De exemplu, pentru un sir de intrare „x y”, următorul fragment de cod

```
scanf("%c%c%c", &a, &b, &c);
```

introduce caracterul x în a, un spațiu în b și caracterul y în c.

Citirea sirurilor

Funcția `scanf()` poate fi folosită pentru a citi siruri din streamul de intrare utilizând specificatorul de format `%s`. Acesta determină ca `scanf()` să citească toate caracterele până când întâlnește un caracter de spațiu liber. Caracterele care sunt citite sunt introduse în matricea de tip caracter spre care indică argumentul corespunzător, iar rezultatul se încheie cu un caracter null. Relativ la `scanf()`, un spațiu liber poate fi un spațiu, o linie nouă, un spațiu de tabulare orizontală sau verticală sau o pagină nouă. Spre deosebire de `gets()`, care citește un sir până când apare un caracter de linie nouă, `scanf()` îl citește până la introducerea primului spațiu. Aceasta înseamnă că nu puteți folosi `scanf()` pentru a citi un astfel de sir: „acesta este un test”, deoarece primul spațiu încheie procesul de citire. Pentru a vedea efectul specificatorului `%s`, încercați acest program folosind sirul „va salut”.

```
#include <stdio.h>
void main(void)
{
    char sir[80];
    printf("Introduceti un sir: ");
    scanf("%s", sir);
    printf("Iata sirul dvs.: %s", sir);
}
```

Programul va răspunde doar cu zona „va” a sirului.

Introducerea unei adrese

Pentru a introduce o adresă de memorie, folosiți specificatorul de format `%p`. Acesta determină `scanf()` să citească o adresă în formatul definit de arhitectura CPU (unitatea centrală de prelucrare). De exemplu, următorul program introduce o adresă și apoi afișează ce se află la acea adresă.

```
#include <stdio.h>
void main(void)
{
    char *p;
    printf("Introduceti o adresa: ");
    scanf("%p", &p);
    printf("Valoarea din locatia %p este %c\n", p, *p);
```

Specificatorul %n

Specificatorul `%n` determină `scanf()` să atribuie variabilei spre care indică argumentul corespunzător numărul de caractere citit din streamul de intrare până în punctul în care este întâlnit `%n`.

Utilizarea specificatorului pentru seturi

Funcția `scanf()` admite un specificator de format pentru uz general numit „`scanfset`”. Un `scanfset` definește un grup de caractere. Când `scanf()` prelucrează un `scanfset`, el va introduce caractere atât timp cât ele fac parte din grupul definit de `scanfset`. Caracterele citite vor fi atribuite matricei de tip caracter spre care indică argumentul care îi corespunde `scanfset`ului. Un `scanfset` se definește scriind caracterele de citit între paranteze drepte. Paranteza dreaptă de început trebuie să fie precedată de un semn procent. De exemplu, următorul `scanfset` spune lui `scanf()` să citească doar caracterele X, Y și Z.

```
%[XYZ]
```

Când folosiți un `scanfset`, `scanf()` continuă să citească și să pună caractere în matricea de tip caracter corespunzătoare, până când întâlnește un caracter care nu

se află în scanset. La returnarea lui **scanf()**, această matrice va conține un sir terminat cu un null, care conține caracterele citite. Pentru a vedea cum lucrează aceasta, să încercăm următorul program:

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    int i;
    char sir[80], sir2[80];

    scanf("%d%[abcdefg]%s", &i, sir, sir2);
    printf("%d %s %s", i, sir, sir2);
}
```

Introduceți **123abcdt^e** urmat de ENTER. Programul va afișa **123 abcd tye**. Deoarece „t” nu face parte din scanset, când îl va întâlni, **scanf()** va opri citirea caracterelor în **sir**. Caracterele rămasă vor fi trecute în **sir2**.

Puteți să specificați reciproca unui set punând drept prim caracter în set ^, care spune funcției **scanf()** să accepte caracterele care nu sunt definite în scanset.

Pentru a specifica o înșiruire folosiți o cratiță. De exemplu, pentru a spune lui **scanf()** să accepte caracterele de la A la Z scrieți:

```
% [A-Z]
```

Un lucru important de reținut este că scanset face diferențe între literele mari și cele mici. Dacă veți căuta aceleași litere, mari și mici, va trebui să le specificați separat.

Eliminarea spațiilor libere nedorite

Un caracter de spațiu liber într-un sir de control determină **scanf()** să sară peste unul sau mai multe caractere de acest tip din streamul de intrare. Un caracter de spațiu liber este un spațiu simplu, un spațiu de tabulare orizontală sau verticală, o pagină nouă sau un caracter de linie nouă. În esență, un caracter de spațiu liber într-un sir de control face ca **scanf()** să citească, dar nu să memoreze, orice număr (inclusiv zero) de caracter de spațiu liber, până la primul caracter care nu este de acest tip.

Caractere care nu sunt de tip spațiu liber în sirul de control

Un caracter care nu este de tip spațiu liber în sirul de control face ca **scanf()** să citească și să eliminate din streamul de intrare caracterele similare lui. De exemplu, "%d,%d" determină ca **scanf()** să citească un întreg, să citească și să eliminate o

virgulă și să citească un întreg. Dacă acel caracter căutat nu este întâlnit, **scanf()** se va încheia. Dacă dorîți să citiți și să eliminați un semn procent, folosiți în sirul de control %%.

Trebuie să transmiteti adresa în **scanf()**

Toate variabilele folosite pentru a primi valori prin **scanf()** trebuie să fie transmise prin adresele lor. Aceasta înseamnă că toate argumentele trebuie să fie pointeri la variabilele care primesc efectiv intrările. Amintiți-vă că acesta este modul lui C de a crea o apelare prin referință și el permite unei funcții să modifice conținutul unui argument. De exemplu, pentru a citi un întreg într-o variabilă **numara**, veți folosi următoarea apelare a funcției **scanf()**:

```
scanf("%d", &numara);
```

Sirurile vor fi citite în matrice de caractere iar numele matricei, fără indice, este adresa primului element al matricei. Astfel, pentru a citi un sir din matricea de caractere **sir**, veți putea folosi:

```
scanf("%s", sir);
```

În acest caz, **sir** este deja un pointer și nu trebuie să fie precedat de operatorul &.

Modelatori de format

Ca și **printf()**, **scanf()** permite ca un număr din specifikatorii săi de format să fie modificăți.

Specifikatorii de format pot să includă modelatorul de lungime maximă a câmpului. Acesta este un întreg plasat între % și specifikatorul de format, care limitează numărul de caractere citite din acel câmp. De exemplu, pentru a nu citi mai mult de 20 de caractere din **sir**, veți scrie:

```
scanf("%20s", sir);
```

Dacă streamul de intrare este mai mare de 20 de caractere, o apelare ulterioară a intrării va începe unde s-a încheiat prima. De exemplu, dacă introduceți:

```
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
```

ca răspuns al apelării lui **scanf()** pentru exemplul acesta, vor fi plasate în **sir** doar primele 20 de caractere, adică până la „T”, datorită specifikatorului de lungime maximă a câmpului. Aceasta înseamnă că **UVWXYZ**, caracterele rămasă, nu au fost încă folosite. Dacă **scanf()** mai este apelată o dată astfel,

```
scanf("%s", sir);
```

În str vor fi plasate literele UVWXYZ. Intrarea dintr-un câmp se poate termina înainte ca să se ajungă la mărimea maximă a câmpului dacă se întâlnește un spațiu liber. În acest caz, `scanf()` se deplasează la următorul câmp.

Pentru a citi un întreg lung, puneți un l (litera l mică) în fața specificatorului de format. Pentru a citi un întreg scurt, puneți un h în fața specificatorului de format. Acești modelatori pot fi folosiți împreună cu codurile de format d, i, o, u și x.

Specificatorii f, e și g spun implicit funcției `scanf()` să atribuie datele unei variabile `float`. Dacă puneți un l (litera l mică) în fața unuia dintre acești specificatori, `scanf()` atribuie datele unui `double`. Utilizarea unui L spune lui `scanf()` că variabila care primește datele este un `long double`.

Suprimarea intrărilor

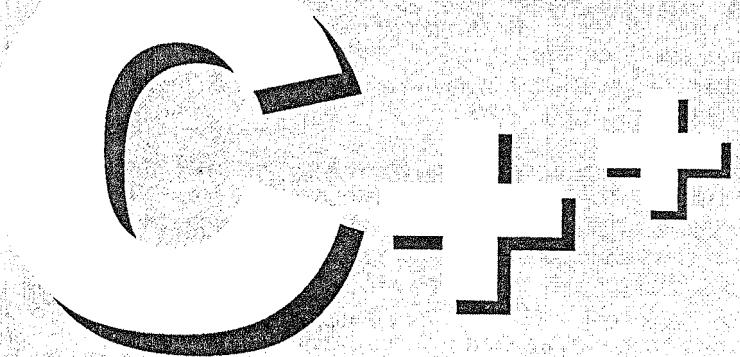
Puteți să îi spuneți funcției `scanf()` să citească un câmp, dar să nu îl atribuie nici unei variabile precedând acel cod de format pentru câmp cu un *. De exemplu, dându-se

```
scanf("%d%c%d", &x, &y);
```

puteți să introduceți perechea de coordonate 10,10. Virgula va fi citită corect, dar nu va fi atribuită nici unei variabile. Suprimarea atribuirilor este utilă în special când doriți să prelucrați doar o parte din ceea ce a fost introdus.

Capitolul 9

I/O cu fișiere



După cum s-a menționat în Capitolul 8, limbajul C nu conține nici o instrucțiune de I/O. În locul lor, toate operațiile de I/O au loc prin apelări ale funcțiilor din biblioteca standard C. Această caracteristică face sistemul de fișiere din C foarte puternic și flexibil. Sistemul de I/O pentru C permite de asemenea, datelor să fie transferate ori în reprezentare internă binară, ori în format de text lizibil de către om, ceea ce permite cu ușurință crearea de fișiere care să corespundă oricărora necesități.

I/O pentru ANSI C față de I/O pentru Unix

Standardul ANSI C definește un set complet de funcții de I/O care pot fi folosite pentru a citi și scrie orice tip de date, spre deosebire de vechiul standard Unix C care conține două sisteme distincte pentru fișiere care tratează operațiile de I/O. Prima metodă este vag asemănătoare cu cea definită de standardul ANSI C și mai este denumită sistemul de fișiere tip *buffer* (uneori este folosit în locul acestuia termenul *formatat* sau *de nivel înalt*). Cel de-al doilea este sistemul de fișiere *propriu pentru Unix* (denumit uneori *neformatat* sau *unbuffered*) și este definit doar de standardul vechi pentru Unix. Standardul ANSI C nu definește sistemul de fișiere propriu pentru Unix deoarece, printre altele, cele două sisteme sunt redundante, iar sistemul de tip Unix nu poate fi aplicat în toate mediile care acceptă C.

Din motive asemănătoare, sistemul de fișiere propriu pentru Unix nu este definit sau acceptat de standardul ANSI propus pentru C++. Însă *toate compilatoarele de C++ acceptă sistemul de fișiere ANSI C*. Deoarece sistemul de fișiere din Unix nu este prea important pentru programarea în C++ și nu este definit nici de standardul ANSI C și nici de cel propus pentru ANSI C++, el nu este discutat în această carte.

I/O în C față de I/O în C++

Deoarece C constituie baza limbajului C++, există uneori întrebarea cum se corelează sistemul de fișiere din C cu cel din C++. Următoarea scurtă discuție răspunde acestei întrebări.

C++ admite întreg sistemul de fișiere din ANSI C. De aceea, dacă veți transporta pe viitor vechiul cod de C în C++ nu va trebui să schimbați toate rutinile de I/O. Dar, C++ definește și propriul său sistem de I/O orientat pe obiecte, care include atât funcții cât și operatori de I/O. Sistemul C++ de I/O dublează complet funcționalitatea sistemului I/O din C. În general, dacă veți folosi C++ pentru a scrie programe orientate pe obiecte, veți prefera să utilizați sistemul de I/O orientat pe obiecte. Altfel sunteți liber să folosiți atât sistemul de fișiere orientat pe obiecte, cât și sistemul de fișiere din C. (Totuși, majoritatea programatorilor preferă să folosească sistemul de I/O din C++ din motive care vor deveni clare în Partea a doua a acestei cărți.)

Streamuri și fișiere

Înainte de a începe discuția despre sistemul de fișiere ANSI C, este important să înțelegeți diferența între termenii *streamuri* și *fișiere*. Sistemul de I/O din C asigură o interfață cu programatorul, coerență și independență de aparatul folosit efectiv. Aceasta înseamnă că sistemul de I/O separă printr-o anumită abstractizare programatorul de echipament. Forma abstractă se numește *stream*, iar instrumentul efectiv, *fișier*. Este important să înțelegeți cum interacționează streamurile și fișierile.

 NOTĂ: Conceptele de *stream* și de *fișier* sunt la fel de importante pentru sistemul de I/O discutat în Partea a doua a acestei cărți.

Streamuri

Sistemul de fișiere din C este proiectat să lucreze cu o mare varietate de echipamente, care include terminale, drivere de disc și drivere de unitate de bandă. Chiar dacă echipamentele diferă, sistemul de fișiere din C le transformă pe fiecare într-un instrument logic numit *stream*. Toate streamurile se comportă la fel. Deoarece streamurile sunt independente de echipamente, aceeași funcție care poate să scrie într-un fișier de pe disc poate fi folosită, de asemenea, pentru a scrie la alt tip de dispozitiv, ca de exemplu o consolă. Există două tipuri de streamuri: text și binar.

Streamuri de tip text

Un *stream de tip text* este o secvență de caractere. Standardul ANSI C permite (dar nu impune) ca un stream de tip text să fie organizat în linii terminate cu un caracter de linie nouă. Totuși, caracterul de linie nouă din ultima linie este optional, iar utilizarea sa este determinată de modul de implementare. (De fapt, majoritatea compilatoarelor de C/C++ nu încheie streamurile tip text cu un astfel de caracter.)

Într-un stream pot să apară anumite transformări cerute de mediul gazdă. De exemplu, un caracter de linie nouă poate să fie convertit într-o pereche început de rând / linie nouă. De aceea, nu va exista o relație biunivocă între caracterele care sunt scrise (sau citite) și cele de la echipamentul extern. De asemenea, datorită posibilelor modificări, numărul de caractere scrise (sau citite) poate să nu fie același cu cel din acele echipamente.

Streamuri binare

Un *stream binar* este o secvență de octeți într-o corespondență biunivocă cu cei de la echipamentul extern - cu alte cuvinte, nu apar transformări de caractere. De

asemenea, numărul de octeți scris (sau citit) este același cu numărul de la echipamentul extern. Totuși, unui stream liniar îl se poate adăuga un anumit număr de octeți cu valoare nulă. Aceștia pot fi folosiți pentru a completa informațiile astfel încât să umple, de exemplu, un sector de pe un disc.

Fișiere

În C, un fișier poate să fie orice, de la un fișier de pe disc până la un terminal sau o imprimantă. Veți asocia un stream cu un anumit fișier efectuând o operație de deschidere. O dată deschis un fișier, se poate efectua un schimb de informații între el și programul dvs.

Nu toate fișierele au aceleași posibilități. De exemplu, un fișier de pe disc poate să admită un acces aleatoriu, în timp ce portul unui modem nu o poate face. Aceasta introduce ceva important pentru sistemul de I/O din C: toate streamurile sunt la fel, dar fișierele nu.

Dacă fișierul poate să admită *position requests* (*cereri de poziționare*), deschiderea aceluiași fișier inițializează, de asemenea, *indicatorul de poziție* către începutul fișierului. Pe măsură ce fiecare caracter este citit din sau scris în fișier, indicatorul de poziție este incrementat, asigurând parcurgerea fișierului.

Un fișier se disociază de un anumit stream printr-o operație de închidere. Dacă închideți un fișier deschis pentru ieșire, conținutul (dacă există unul) streamului său asociat este scris la dispozitivul extern. Acest proces este în general numit *flushing* (golire) a streamului și garantează că nici o informație nu va rămâne accidental în bufferul de pe disc. Toate fișierele se închid automat când programul se termină normal, fie prin întoarcerea funcției *main()* în sistemul de operare, fie printr-o apelare a funcției *exit()*. Când un program nu se termină normal, dacă se blochează sau dacă apeleză *abort()*, fișierele nu se închid.

Fiecare stream care este asociat unui fișier are o structură de control pentru fișiere de tip *FILE*, definită în fișierul antet *STDIO.H*. Nu modificați niciodată acest bloc de control.

Dacă sunteți proaspăt programator, diferenția pe care o face C între streamuri și fișiere poate să vă pară inutilă sau fortată. Amintiți-vă doar că scopul său principal este de a oferi o interfață coerentă. În C, pentru a realiza toate operațiile de I/O, trebuie să gândiți în termeni de stream și să folosiți doar un singur sistem de fișiere. Sistemul de I/O din C convertește automat intrările sau ieșirile brute de la fiecare echipament într-un stream ușor de manevrat.

Bazele sistemului de fișiere

Sistemul de fișiere din ANSI C se compune din mai multe funcții înrudite. Cele mai uzuale sunt prezentate în Figura 9-1. Aceste funcții cer ca fișierul antet *STDIO.H* să fie inclus în orice program în care sunt folosite. Rețineți că majoritatea lor începe cu litera „f”, o reminiscență a standardului pentru Unix C, care definește două

sisteme pentru fișiere. Funcțiile de I/O din Unix nu aveau prefix iar majoritatea funcțiilor sistemului de I/O formatață aveau prefixul „f”. Comitetul de standardizare pentru C a preferat să mențină această convenție asupra numelor în scopul continuării.

Fișierul antet *STDIO.H* asigură prototipurile pentru funcțiile de I/O și definește următoarele tipuri: *size_t*, *fpos_t* și *FILE*. Tipul *size_t* este o varietate de întreg fără semn, ca și *fpos_t*. Tipul *FILE* va fi discutat în secțiunea următoare.

STDIO.H definește și mai multe funcții macro. Cele importante pentru acest capitol sunt *NULL*, *EOF*, *FOPEN_MAX*, *SEEK_SET*, *SEEK_CUR* și *SEEK_END*. Funcția macro *NULL* definește un pointer null. Funcția macro *EOF* este, în general, definită ca -1 și este valoarea returnată când o funcție de intrare încearcă să citească peste sfârșitul fișierului. *FOPEN_MAX* definește o valoare întreagă ce determină numărul de fișiere care pot fi deschise în același timp. Celelalte sunt folosite cu *fseek()*, care este funcția ce efectuează accesul aleatoriu într-un fișier.

Pointerul fișierului

Pointerul pentru fișier este legătura dintre fișier și sistemul de I/O ANSI C. Un pointer pentru fișier este un pointer către informațiile care definesc diferite lucruri despre fișier, cum ar fi numele, starea și poziția curentă a fișierului. În principal, pointerul pentru fișier identifică un anumit fișier de pe disc și este folosit de către

Nume	Scop
<i>fopen()</i>	Deschide un fișier
<i>fclose()</i>	Închide un fișier
<i>putc()</i>	Scrie un caracter într-un fișier
<i>fputc()</i>	La fel ca <i>putc()</i>
<i>getc()</i>	Citește un caracter dintr-un fișier
<i>fgetc()</i>	La fel ca <i>getc()</i>
<i>fseek()</i>	Caută un anumit octet într-un fișier
<i>fprintf()</i>	Este pentru un fișier ceea ce este <i>printf()</i> pentru consolă
<i>fscanf()</i>	Este pentru un fișier ceea ce este <i>scanf()</i> pentru consolă
<i>feof()</i>	Returnează adevărat dacă se ajunge la sfârșitul fișierului
<i>ferror()</i>	Returnează adevărat dacă a apărut o eroare
<i>rewind()</i>	Readuce indicatorul de poziție al fișierului la început
<i>remove()</i>	Sterge un fișier
<i>fflush()</i>	Golește un fișier

Tabelul 9-1. Cele mai uzuale funcții ale sistemului de fișiere ANSI C

streamul asociat pentru a conduce operațiile funcțiilor de I/O. Un pointer de fișier este o variabilă pointer de tip FILE. Pentru a citi sau a scrie fișiere, programul trebuie să folosească pointeri pentru ele. Pentru a obține o variabilă de tip pointer pentru fișier folosiți o instrucție ca aceasta:

```
FILE *fp;
```

Deschiderea unui fișier

Funcția `fopen()` deschide un stream pentru a fi folosit și îl asociază unui fișier. Apoi returnează pointerul de fișier asociat aceluui fișier. Deseori (și pentru restul acestor prezentări) fișierul este unul de pe disc. Funcția `fopen()` are următorul prototip:

```
FILE *fopen(const char *numefisier, const char *mod);
```

Aici *numefisier* este un pointer către un sir de caractere care creează un nume de fișier valid și poate include o specificare de cale. Sirul spre care indică *mod* determină modul în care va fi deschis fișierul. **Tabelul 9-2** prezintă valorile legale pentru *mod*. Sirurile ca „r+b” pot fi reprezentate și ca „rb+”.

Cum am mai spus, funcția `fopen()` returnează un pointer de fișier. Programul dvs. nu trebuie să modifice niciodată valoarea acestui pointer. Dacă apare o eroare la încercarea de deschidere a fișierului, `fopen()` returnează un pointer null.

Mod	Semnificație
r	Deschide un fișier tip text pentru a fi citit
w	Creează un fișier tip text pentru a fi scris
a	Adaugă într-un fișier tip text
rb	Deschide un fișier de tip binar pentru a fi citit
wb	Creează un fișier de tip binar pentru a fi scris
ab	Adaugă într-un fișier de tip binar
r+	Deschide un fișier tip text pentru a fi citit/scris
w+	Creează un fișier tip text pentru a fi citit/scris
a+	Adaugă în sau creează un fișier tip text pentru a fi citit/scris
r+b	Deschide un text în binar pentru a fi citit/scris
w+b	Creează un fișier de tip binar pentru a fi citit/scris
a+b	Adaugă sau creează un fișier de tip binar pentru a fi citit/scris

Tabelul 9-2. Valorile modurilor permise

După cum arată **Tabelul 9-2**, un fișier poate fi deschis în mod text sau în mod binar. Pentru majoritatea instalărilor, în modul text, secvențele return de car/trecere la linie nouă sunt transformate în caractere de linie nouă. La ieșire, are loc procesul reciproc: caracterele de linie nouă sunt transformate în return de car / trecere la linie nouă. Asemenea transformări nu au loc în fișierele de tip binar.

Următorul fragment folosește `fopen()` pentru a deschide fișierul numit TEST pentru ieșiri.

```
FILE *fp;
fp = fopen("test", "w");
```

Deși tehnic este corect, veți vedea de obicei acest cod scris astfel:

```
FILE *p;
if ((fp = fopen("test", "w"))==NULL) {
    printf("Nu pot deschide fisierul.\n");
    exit(1);
}
```

Această metodă va detecta orice eroare de deschidere a fișierului, cum ar fi o protecție la scriere sau un disc plin, înainte ca programul să încearcă să scrie. În general, este bine să aveți confirmarea că `fopen()` a reușit înainte de a încerca orice altă operație cu fișierul.

Dacă folosiți `fopen()` pentru a deschide un fișier pentru scriere, orice fișier care există deja cu acel nume va fi sters și va fi început un nou fișier. Dacă nu există fișiere cu acel nume, va fi creat unul. Dacă dorîți să adăugați la sfârșitul fișierului, trebuie să folosiți modul „a”. Puteți deschide fișiere existente și numai pentru operații de citire. Dacă fișierul nu există, va fi returnată o eroare. În sfârșit, dacă este deschis un fișier pentru operații de citire/scriere, el nu va fi sters dacă există. Dacă nu există, va fi creat.

Numărul de fișiere care pot fi deschise la un moment dat este specificat de `FOPEN_MAX`. Această valoare va fi de obicei mai mare de 8, dar trebuie să căutați în manualul compilatorului valoarea sa exactă.

Închiderea unui fișier

Funcția `fclose()` închide un stream care a fost deschis prin apelarea funcției `fopen()`. Ea scrie în fișier orice date rămasă în bufferul discului și execută o închidere a fișierului la nivelul sistemului de operare. Eșecul închiderii unui stream implică tot felul de necazuri, inclusiv date pierdute, fișiere distruse și posibile incluzeri de erori în programul dvs. De asemenea, `fclose()` eliberează blocul de control al fișierului asociat cu acel stream, făcându-l disponibil pentru a fi reutilizat. În majoritatea cazurilor există o limită a sistemului de operare relativ la numărul de

fișiere deschise la un moment dat, astfel încât va trebui să închideți un fișier înainte de a deschide altul.

Funcția **fclose()** are prototipul:

```
int fclose(FILE *fp);
```

Aici *fp* este pointerul de fișier returnat de apelarea lui **fopen()**. O valoare de zero returnată reprezintă o operație de închidere realizată cu succes. Dacă apare vreo eroare funcția returnează EOF. Puteți folosi funcția standard **ferror()** (discutată pe scurt) pentru a determina și a semnala orice probleme. În general, **fclose()** va eșua doar când o dischetă a fost scoasă prea devreme din unitatea de disc sau când nu mai există spațiu pe disc.

Scrierea unui caracter

Sistemul de I/O din ANSI C definește două funcții echivalente care scriu caractere: **putc()** și **fputc()**. (De fapt **putc()** este introdusă ca macro.) Au fost menținute amândouă doar pentru a se păstra compatibilitatea cu versiunile vechi de C. Această carte folosește **putc()**, dar dacă doriți puteți folosi **fputc()**.

Funcția **putc()** scrie caracterul într-un fișier care a fost deschis anterior pentru a se scrie în el, folosindu-se funcția **fopen()**. Prototipul acestei funcții este :

```
int putc(int ch, FILE *fp);
```

unde *fp* este pointerul de fișier returnat de **fopen()** iar *ch* este caracterul care va fi obținut. Pointerul de fișier spune funcției **putc()** în care fișier de pe disc să scrie. Din motive istorice, *ch* este definit ca fiind **int**, dar este folosit doar octetul de ordin inferior.

Dacă o operație **putc()** se încheie cu bine, ea returnează caracterul scris. Altfel, ea returnează EOF.

Citirea unui caracter

Există de asemenea două funcții echivalente care introduc un caracter: **getc()** și **fgetc()**. Sunt definite ambele pentru a se păstra compatibilitatea cu versiunile de C vechi. Această carte folosește **getc()** (implementată de fapt ca macro), dar, dacă doriți, puteți să utilizați și **fgetc()**.

Funcția **getc()** citește caractere din fișiere deschise cu **fopen()** în modul de citire. Prototipul ei este :

```
int getc(FILE *fp);
```

unde *fp* este pointerul de fișier de tip **FILE** returnat de **fopen()**. Din motive istorice

getc() returnează un întreg, dar octetul de ordin superior este zero.

Funcția **getc()** returnează EOF când s-a ajuns la sfârșitul fișierului. De aceea, pentru a citi până la sfârșitul unui fișier de tip text, puteți folosi următorul cod:

```
do {
    ch = getc(fp);
} while(ch!=EOF);
```

Dacă **getc()** returnează EOF și dacă apare o eroare. Pentru a determina exact ce s-a întâmplat puteți folosi **ferror()**.

Utilizarea funcțiilor **fopen()**, **getc()**, **putc()** și **fclose()**

Funcțiile **fopen()**, **getc()**, **putc()** și **fclose()** constituie setul minim de rutine pentru fișiere. Următorul program, KTOD, este un exemplu simplu de utilizare a funcțiilor **putc()**, **fopen()** și **fclose()**. El citește caracterele de la tastatură și le scrie pe un fișier de pe disc până când utilizatorul tastează un semn pentru dolar. Numele fișierului este specificat în linia de comandă. De exemplu, dacă numiți programul următor KTOD, comanda KTOD TEST vă permite să introduceți liniile de text în fișierul numit TEST.

```
/* KTOD: O cale spre programul de pe disc. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(int argc, char *argv[])
{
    FILE *fp;
    char ch;

    if(argc!=2) {
        printf("Ati uitat sa introduceti numele
               fisierului.\n");
        exit(1);
    }

    if(fp=fopen(argv[1], "w"))==NULL {
        printf("Nu pot sa deschid fisierul.\n");
        exit(1);
    }

    do {
        ch = getchar();
```

```

        putc(ch, fp);
    } while (ch != 'S');

    fclose(fp);
}

```

Programul complementar DTOS, prezentat mai jos, citește orice fișier ASCII și îl afișează conținutul pe ecran.

```

/* DTOS: Un program care citeste fisiere si le afiseaza pe
   ecran. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(int argc, char *argv[])
{
    FILE *fp;
    char ch;

    if(argc!=2) {
        printf("Ati uitat sa introduceti numele
               fisierului.\n");
        exit(1);
    }

    if((fp=fopen(argv[1], "r"))==NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid fisierul.\n");
        exit(1);
    }
    ch = getc(fp);           /* citeste un caracter */

    while (ch!=EOF) {
        putchar(ch);          /* afiseaza pe ecran */
        ch = getc(fp);
    }

    fclose(fp);
}

```

Încercați aceste două programe. Mai întâi rulați KTOD pentru a crea un fișier de tip text. Apoi citiți-i conținutul folosind DTOS.

Utilizarea funcției `feof()`

După cum am spus mai devreme, sistemul de fișiere ANSI C poate, de asemenea, să opereze cu date binare. Când se deschide un fișier pentru intrări binare, poate fi citită o valoare întreagă egală cu EOF. Aceasta va determina ca rutina de intrare să indice o condiție de sfârșit de fișier chiar dacă nu s-a ajuns la sfârșitul fizic al fișierului. Pentru a rezolva această problemă, C include funcția `feof()`, care stabilește când a fost atins sfârșitul aceluia fișier. Funcția `feof()` are următorul prototip:

```
int feof(FILE *fp);
```

Ca și celelalte funcții pentru fișiere, prototipul său se află în STDIO.H. `feof()` returnează adevărat dacă s-a ajuns la sfârșitul fișierului; altfel returnează 0. Astfel, următoarea rutină citește un fișier în binar până când se întâlnește sfârșitul fișierului.

```
while(!feof(fp)) ch = getc(fp);
```

Desigur, această metodă o puteți aplica și fișierelor tip text, nu doar celor binare.

Următorul program, care copiază fișiere tip text sau binar, conține un exemplu pentru `feof()`. Fișierele sunt deschise în mod binar, iar `feof()` caută sfârșitul fișierului.

```

/* Copiaza un fisier. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(int argc, char *argv[])
{
    FILE *intra, *iese;
    char ch;

    if(argc!=3) {
        printf("Ati uitat sa introduceti un nume de
               fisier.\n");
        exit(1);
    }

    if((intra=fopen(argv[1], "rb"))==NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid fisierul sursa.\n");
        exit(1);
    }

    if((iese=fopen(argv[2], "wb"))==NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid fisierul destinație.\n");
        exit(1);
    }

    while(!feof(intra)) {
        ch = getc(intra);
        putc(ch, iese);
    }

    fclose(intra);
    fclose(iese);
}

```

```

    }
    if((iese=fopen(argv[2], "wb"))==NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid fisierul
               destinatie.\n");
        exit(1);

    /* Acest cod copiaza efectiv fisierul. */
    while (!feof(intra)) {
        ch = getc(intra);
        if(!feof(intra)) putc(ch, iese);
    }

    fclose(intra);
    fclose(iese);
}

```

Lucrul cu şirurile: fputs() şi fgets()

În plus față de getc() și putc(), C admite funcțiile înrudite fputs() și fgets(), care citesc și scriu şiruri de tip caracter din sau într-un fișier de pe disc. Aceste funcții lucrează exact la fel ca putc() și getc(), dar în loc să citească sau să scrie un singur caracter, citesc sau scriu şiruri. Ele au următoarele prototipuri:

```

int fputs(const char *sir, FILE *fp);
char *fgets(char *sir, int lungime, FILE *fp);

```

Prototipurile pentru fputs() și fgets() se află în STDIO.H.

Funcția fputs() scrie în streamul specificat şirul spre care indică sir. Dacă apare o eroare ea returnează EOF.

Funcția fgets() citește un şir din streamul specificat până când este întâlnit un caracter de linie nouă sau au fost citite lungime-1 caractere. Dacă este citit un caracter de linie nouă, el este inclus în şir (spre deosebire de cazul funcției gets()). Şirul rezultat va fi terminat cu null. Funcția returnează sir dacă reușește și un pointer dacă apare o eroare.

Următorul program exemplifică fputs(). Citește şiruri de la tastatură și le scrie în fișierul cu numele TEST. Pentru a încheia programul, introduceți o linie liberă. Deoarece gets() nu memorează caracterul de linie nouă, se adaugă unul înainte ca fiecare şir să fie scris în fișier, astfel încât fișierul să fie citit mai ușor.

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

```

```

void main(void)
{
    char sir[80];
    FILE *fp;

    if((fp = fopen("TEST", "w"))==NULL) {
        printf("Nu pot deschide fisierul.\n");
        exit(1);
    }

    do {
        printf("Introduceti un sir (ENTER pentru a iesi
               din program):\n");
        gets(sir);
        strcat(sir, "\n"); /* adauga trecerea la o linie
                           nouă */
        fputs(sir, fp);
    } while(*sir != '\n');
}

```

rewind()

Funcția rewind() reduce indicatorul de poziție al fișierului la început, indicatorul fiind specificat ca un argument. Aceasta înseamnă că ea „rederulează” fișierul. Prototipul ei este:

```
void rewind(FILE *fp);
```

unde fp este un pointer valid pentru fișier. Prototipul funcției rewind() se află în STDIO.H.

Ca să vedeați un exemplu de rewind() puteți modifica programul din paragraful anterior, astfel încât să afișeze conținutul fișierului abia creat. Pentru a realiza aceasta, programul rederulează fișierul după ce intrarea este completă și apoi folosește fgets() pentru a-l citi. Rețineți că fișierul trebuie să fie deschis acum în modul citire/scriere, folosindu-se „w+” ca parametru de mod.

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

void main(void)

```

```

{
    char sir[80];
    FILE *fp;

    if((fp = fopen("TEST", "w"))==NULL) {
        printf("Nu pot deschide fisierul.\n");
        exit(1);
    }

    do {
        printf("Introduceti un sir (ENTER pentru a iesi
              din program):\n");
        gets(sir);
        strcat(sir, "\n"); /* adauga trecerea la o linie
                           noua */

        fputs(sir, fp);
    } while(*sir != '\n');
    /* acum citeste si afiseaza fisierul */
    rewind(fp); /* reduce indicatorul de pozitie al
                  fisierului la inceputul fisierului. */
    while(!feof(fp)) {
        fgets(sir, 79, fp);
        printf(sir);
    }
}

```

ferror()

Funcția **ferror()** determină dacă o operație cu fișiere a produs o eroare. Ea are prototipul:

```
int ferror(FILE *fp);
```

Aici, *fp* este un pointer valid pentru fișier. Ea returnează adevărat dacă a apărut o eroare în timpul ultimei operații cu fișierul; altfel, returnează fals. Deoarece orice operație cu fișiere activează condiția de eroare, **ferror()** trebuie să fie apelată imediat după fiecare operație cu fișiere; altfel, se poate pierde o eroare. Prototipul pentru **ferror()** se află în STDIO.H.

Următorul program ilustrează **ferror()** înlocuind spații de tabulare dintr-un fișier de tip text și înlocuindu-le cu numărul corespunzător de spații simple. Mărimea spațiului de tabulare este definită de **TAB_SIZE**. Rețineți că **ferror()** este apelată după fiecare operație pe disc. Pentru a folosi programul specificați în linia de

comandă numele fișierelor de intrare și de ieșire.

```

/* Programul inlocuiește spațiul de tabulare dintr-un
   fisier de tip text și verifică erorile. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#define TAB_SIZE 8
#define IN 0
#define OUT 1

void err(int e)

void main(int argc, char *argv[])
{
    FILE *in, *out;
    int tab, i;
    char ch;

    if(argc!=3) {
        printf("utilizare: lungimetab <intrare>
               <iesire>\n");
        exit(1);
    }

    if((in = fopen(argv[1], "rb"))==NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid %s.\n", argv[1]);
        exit(1);
    }

    if((out = fopen(argv[2], "wb"))==NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid %s.\n", argv[2]);
        exit(1);
    }

    tab = 0;
    do {
        ch = getc(in);
        if(ferror(in)) err(IN);

        /* daca este gasit un tab, se scrie numarul
           corespunzator de spatii */
        if(ch=='\t') {

```

```

        for(i=tab; i<8; i++) {
            putc(' ', out);
            if(ferror(out)) err(OUT);
        }
        tab = 0
    }
    else {
        putc(ch, out);
        if(ferror(out)) err(OUT);
        tab++;
        if(tab==TAB_SIZE) tab = 0;
        if(ch=='\n' || ch=='\r') tab = 0;
    }
} while(!feof(in));
fclose(in);
fclose(out);
}

void err(int e)
{
    if(e==IN) printf("Eroare la intrare. \n");
    else printf("Eroare la iesire. \n");
    exit(1);
}

```

Ștergerea fișierelor

Funcția **remove()** șterge fișierul specificat. Prototipul ei este:

```
int remove(const char *numefisier);
```

Ea returnează zero dacă se încheie cu succes. Altfel, returnează o valoare diferită de zero.

Următorul program șterge fișierul specificat în linia de comandă. Totuși, ea vă mai oferă o sănsă să vă răzgândiți. O astfel de utilitate poate fi de folos începătorilor în lucrul cu calculatorul.

```
/* Verifica de două ori înainte de a sterge. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <ctype.h>
```

```

main(int argc, char *argv[])
{
    char sir[80];

    if(argc!=2) {
        printf("Utilizare: xsterge <numefisier>\n");
        exit(1);
    }

    printf("Șterg %s? (Y/N): ", argv[1]);
    gets(sir);

    if(toupper(*sir)=='Y')
        if(remove(argv[1])) {
            printf("Nu pot sa sterg fisierul.\n");
            exit(1);
        }
    return 0; /* întoarcere cu succes in OS */
}

```

Golirea unui stream

Dacă doriți să goliiți conținutul unui stream de ieșire, folosiți funcția **fflush()**, al cărei prototip este prezentat aici:

```
int fflush(FILE *fp);
```

Această funcție scrie conținutul datelor din buffer în fișierul asociat cu *fp*. Dacă apelați **fflush()** cu un *fp* nul, vor fi golite toate fișierele deschise pentru ieșiri.

Funcția **fflush()** returnează 0 dacă a reușit; altfel, returnează EOF.

fread() și fwrite()

Pentru a citi și a scrie tipuri de date care sunt mai mari de un octet, sistemul pentru fișiere din ANSI C asigură două funcții: **fread()** și **fwrite()**. Ele permit citirea și scrierea blocurilor de orice tip de date. Prototipurile lor sunt:

```
size_t fread(void *buffer, size_t numar_octeti, size_t numara, FILE *fp);
size_t fwrite(const void *buffer, size_t numar_octeti, size_t numara, FILE *fp);
```

Pentru **fread()** *buffer* este un pointer către o regiune de memorie care va primi datele de la fișier. Pentru **fwrite()**, *buffer* este un pointer către informațiile care vor

fi scrisă în acel fișier. Valoarea *numara* determină numărul de elemente citite sau scrise, fiecare având un număr de octeți egal cu *numar_octeti*. (Amintiți-vă că tipul **size_t** este definit în **STDIO.H** și este aproximativ echivalent cu un întreg fără semn.) În sfârșit, *fp* este un pointer pentru fișier către un stream deschis anterior. Prototipurile pentru ambele funcții sunt definite în **STDIO.H**.

Funcția **fread()** returnează numărul de elemente citite. Această valoare poate fi mai mică decât *numara* dacă se ajunge la sfârșitul fișierului sau dacă apare o eroare. Funcția **fwrite()** returnează numărul de elemente scrise. Această valoare va fi egală cu *numara*, dacă nu apare o eroare.

Utilizarea lui **fread()** și **fwrite()**

Atât timp cât fișierul a fost deschis pentru date în mod binar, **fread()** și **fwrite()** pot să scrie și să citească orice tip de informații. De exemplu, următorul program scrie și apoi citește un **double**, un **int** și un **long** în și dintr-un fișier de pe disc. Rețineți cum folosește **sizeof** pentru a determina mărimea fiecărui tip de date.

```
/* Scrie unele date care nu sunt caractere intr-un fisier
de pe disc si le citeste. */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(void)
{
    FILE *fp;
    double d = 12.23;
    int i = 101;
    long l = 123023L;

    if((fp=fopen("test", "wb+"))==NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid fisierul.\n");
        exit(1);
    }

    fwrite(&d, sizeof(double), 1, fp);
    fwrite(&i, sizeof(int), 1, fp);
    fwrite(&l, sizeof(long), 1, fp);

    rewind(fp);

    fread(&d, sizeof(double), 1, fp);
    fread(&i, sizeof(int), 1, fp);
    fread(&l, sizeof(long), 1, fp);
}
```

```
printf("%f %d %ld", d, i, l);
fclose(fp);
}
```

Așa cum ilustrează acest program, bufferul poate fi (și deseori este) chiar memoria folosită pentru a păstra valoarea. În acest program simplu, valorile returnate de **fread()** și de **fwrite()** sunt ignorate. Totuși, în practică, trebuie să verificați valoarea returnată de ele pentru a nu exista erori.

Una dintre cele mai uzuale aplicații pentru **fread()** și **fwrite()** implică citirea și scrierea tipurilor de date definite de utilizator, în special a structurilor. De exemplu, dându-se structura,

```
struct tip_struct {
    float bilant;
    char nume[80];
} cust;
```

următoarea instrucțiune scrie conținutul din **cust** în fișierul spre care indică **fp**.

```
fwrite(&cust, sizeof(struct tip_struct), 1, fp);
```

fseek() și I/O în acces aleatoriu

Puteți să efectuați operații de citire și de scriere aleatorie folosind sistemul de I/O din ANSI C cu ajutorul funcției **fseek()**, care controlează indicatorul de poziție al fișierului. Prototipul ei arată astfel:

```
int fseek(FILE *fp, long numocteti, int origine);
```

Aici, *fp* este un pointer pentru fișier returnat de o apelare a funcției **fopen()**. *numocteti* este numărul de octeți de la *origine* care va deveni noua poziție curentă, iar *origine* este una dintre următoarele definiții macro din **STDIO.H**.

Origine	Nume macro
Începutul fișierului	SEEK_SET
Pozitie curentă	SEEK_CUR
Sfârșit de fișier	SEEK_END

Astfel, pentru a căuta *numocteti* de la începutul fișierului, *origine* va fi **SEEK_SET**. Pentru a porni de la poziția curentă, folosiți **SEEK_CUR** iar pentru a căuta de la sfârșitul fișierului folosiți **SEEK_END**. Funcția **fseek()** returnează 0

când se încheie cu succes și o valoare diferită de zero când apare o eroare.

Următorul fragment ilustrează **fseek()**. Ea cauță și afișează octetul specificat din fișierul specificat. Specificați pe linia de comandă mai întâi numele fișierului și apoi octetul pe care îl căutați.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(int argc, char *argv[])
{
    FILE *fp;

    if(argc!=3) {
        printf("Utilizare: SEEK numefisier octet\n");
        exit(1);
    }

    if((fp = fopen(argv[1], "r"))==NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid fisierul. \n");
        exit(1);
    }

    if(fseek(fp, atol(argv[2]), SEEK_SET)) {
        printf("Eroare la cautare.\n");
        exit(1);
    }

    printf("Octetul de la %ld este %c.\n", atol(argv[2]),
           getc(fp));
    fclose(fp);
}
```

Puteți să folosiți **fseek()** pentru a căuta multiplii de orice tip de date prin simpla înmulțire a mărimiilor datei cu numărul de elemente pe care îl dorîți. De exemplu, să presupunem că aveți o listă pentru poștă care constă din structuri de tip **tip_lista**. Pentru a căuta cea de a zecea adresă din fișierul care conține adresele, folosiți această instrucțiune:

```
fseek(fp, 9*sizeof(struct tip_lista), SEEK_SET);
```

fprintf() și fscanf()

În plus față de funcțiile de bază pentru I/O deja discutate, sistemul ANSI C include și **fprintf()** și **fscanf()**. Aceste funcții se comportă exact ca și **printf()** și **scanf()**, doar că lucrează cu fișiere. Prototipurile pentru **fprintf()** și **fscanf()** sunt:

```
int fprintf(FILE *fp, const char *șir_control,...);
int fscanf(FILE *fp, const char *șir_control,...);
```

unde **fp** este un pointer de fișier returnat de o apelare a funcției **fopen()**. **fprintf()** și **fscanf()** efectuează operațiile asupra fișierului spre care indică **fp**.

Ca un exemplu, următorul program citește un sir și un întreg de la tastatură și le scrie într-un fișier de pe disc numit TEST. Apoi programul citește fișierul și afișează informația pe ecran. După rularea acestui program, verifică fișierul TEST. După cum veți vedea, el conține un text lizibil de către om.

```
/* exemple de fscanf() - fprintf() */
#include <stdio.h>
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>

void main(void)
{
    FILE *fp;
    char s[80];
    int t;

    if((fp=fopen("test", "w")) == NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid fisierul.\n");
        exit(1);
    }

    printf("Introduceti un sir si un numar: ");
    fscanf(stdin, "%s%d", s, &t); /* citeste de la
                                    tastatura */
    fprintf(fp, "%s %d", s, t); /* scrie in fisier */
    fclose(fp);

    if((fp=fopen("test", "r")) == NULL) {
        printf("Nu pot sa deschid fisierul. \n");
        exit(1);
    }
```

```

fscanf(fp, "%s%d", s, &t); /* citeste din fisier */
fprintf(stdout, "%s %d, s, t); /* afiseaza pe ecran */
}

```

ATENȚIE: Chiar dacă **fprintf()** și **fscanf()** sunt de multe ori cea mai simplă cale de a scrie și de a căi date amestecate în sau din fișiere de pe disc, ele nu sunt mereu cele mai eficiente. Deoarece datele în format ASCII sunt scrise exact aşa cum s-ar afișa pe ecran (și nu în binar), cele în plus sunt reluate la fiecare apelare. Astfel că, dacă viteza sau mărimea fișierului sunt importante, veți folosi probabil **fread()** și **fwrite()**.

Streamurile standard

Întotdeauna când un program în C își începe execuția, se deschid automat trei streamuri. Ele sunt **stdin** (intrare standard), **stdout** (ieșire standard) și **stderr** (eroare standard). Normal, aceste streamuri se referă la consola, dar ele pot fi redirecționate de către sistemul de operare către elemente ale mediului care admit redirecționarea I/O. (Redirecționarea I/O este admisă de exemplu de Windows, DOS, Unix și OS/2.)

Deoarece streamurile standard sunt pointeri de fișiere, ele pot fi folosite de către sistemul de fișiere ANSI C pentru a efectua operații de I/O pentru consola. De exemplu, **putchar()** poate fi definită astfel:

```

putchar(char c)
{
    return putc(c, stdout);
}

```

În general, **stdin** este folosit pentru a căi de la consola iar **stdout** și **stderr** pentru a scrie la consola. Puteți să utilizați **stdin**, **stdout** și **stderr** ca pointeri de fișier în orice funcție care folosește o variabilă de tipul **FILE***. De exemplu, puteți folosi **fputs()** pentru a scrie un sir la consola folosind o astfel de apelare:

```

fputs ("va salut", stdout);

```

Rețineți că **stdin**, **stdout** și **stderr** nu sunt variabile în adevăratul sens al cuvântului și nu li se pot atribui valori folosind **fopen()**. De asemenea, deoarece acești pointeri de fișiere sunt creați automat la începutul programului, ei sunt închisi automat la sfârșit; nu trebuie să încercați să-i închideți.

Conectarea I/O la consola

Amintiți-vă din Capitolul 8 că pentru C practic nu există o deosebire între I/O pentru consolă și pentru fișiere. Funcțiile de I/O la consolă descrise în Capitolul 8 direcționează operațiile lor către **stdin** sau către **stdout**. În esență, funcțiile de la consolă sunt doar versiuni speciale ale funcțiilor corespunzătoare pentru fișiere. Motivul existenței lor este o facilitate pentru dvs., programatorii.

După cum s-a menționat în paragraful anterior, puteți să efectuați I/O la consolă folosind oricare dintre funcțiile sistemului de fișiere din C. Totuși, ceea ce poate vă va surprinde va fi faptul că puteți să efectuați I/O pentru fișiere de pe disc folosind funcțiile de I/O pentru consolă, ca de exemplu **printf()**. Aceasta deoarece toate funcțiile de I/O pentru consolă descrise în Capitolul 8 operează asupra streamurilor **stdin** și **stdout**. În mediile care permit redirecționarea I/O, înseamnă că **stdin** și **stdout** pot să se refere la alte elemente, altfel decât tastatura și ecranul. De exemplu, să luăm programul:

```

#include <stdio.h>

void main(void)
{
    char sir[80];

    printf("Introduceti un sir: ");
    gets(sir);
    printf(sir);
}

```

Să presupunem că acest program se numește TEST. Dacă executați TEST normal, el afișează un mesaj pe ecran, citește un sir de la tastatură și îl afișează pe ecran. Dar, într-un mediu care admite redirecționarea I/O, atât **stdin** cât și **stdout**, sau ambele, pot fi redirecționate spre un fișier. De exemplu, în mediu DOS sau Windows, executând următoarea comandă:

TEST > IESIRE

se ajunge ca rezultatele programului TEST să fie scrise într-un fișier numit OUTPUT. Executarea programului TEST după cum urmează:

TEST < INTRARE > IESIRE

direcționează **stdin** către fișierul numit INTRARE și transmite ieșirea spre un fișier numit IESIRE.

 **RETINETI:** Când se termină un program în C, toate streamurile redirecționate sunt automat readuse la starea lor implicită.

Utilizarea funcției `freopen()` pentru redirecționarea streamurilor standard

Puteți să redirecționați streamurile standard folosind funcția `freopen()`. Aceasta asociază un stream existent cu un nou fișier. Astfel, puteți să o folosiți pentru a asocia un stream standard cu un nou fișier. Prototipul său este:

```
FILE *fopen(const char *numefisier, const char *mod, FILE *stream);
```

unde *numefisier* este un pointer către numele fișierului pe care doriți să îl asociați cu streamul spre care indică *stream*. Fișierul se deschide după cum indică *mod*, care poate să aibă aceleși valori ca și cele pentru `fopen()`. `freopen` returnează *stream* dacă nu apare o eroare; altfel, returnează NULL.

Următorul program folosește `freopen()` pentru a redirecționa `stdout` spre un fișier numit IESIRE.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    char sir[80];

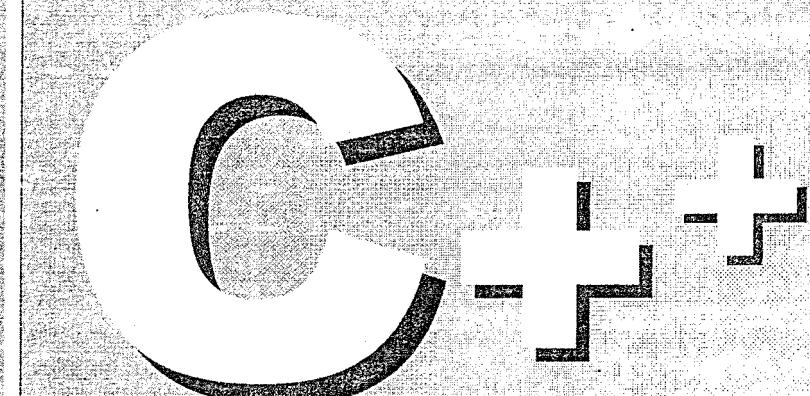
    freopen("IESIRE", "w", stdout);

    printf("Introduceti un sir: ");
    gets(sir);
    printf(sir);
}
```

În general, redirecționarea streamului standard utilizând `freopen()` este folositoare în situații speciale, aşa cum este depanarea. Dar executarea operațiilor I/O pe disc cu ajutorul lui `stdin` și `stdout` nu este la fel de eficientă ca utilizarea funcțiilor de tip `fread()` sau `fwrite()`.

Capitolul 10

Preprocesorul. Comentarii



In codul sursă al unui program în C sau C++ puteți să includeți diverse instrucțiuni pentru compilator. Acestea se numesc *directive pentru preprocesor* și, deși nu fac parte din limbajul C sau C++, largesc sfera de acțiune a programelor în C/C++. Acest capitol studiază comentariile.

Preprocesorul

Preprocesorul conține următoarele directive:

#if	#include
#ifdef	#define
#ifndef	#undef
#else	#line
#elif	#error
#endif	#pragma

După cum puteți vedea, toate directivele preprocesorului încep cu semnul #. În plus, fiecare dintre ele trebuie să fie pe o linie separată. De exemplu,

```
#include <stdio.h> #include <stdlib.h>
nu va funcționa.
```

#define

Direcțiva **#define** definește un identificator și o secvență (un set) care va înlocui identificatorul de fiecare dată când acesta este întâlnit în codul sursă. Identificatorul se numește *nume macro* iar procesul de înlocuire *înlocuire macro*. Forma generală a directivei este:

```
#define nume_macro secvența_de_caractere
```

Rețineți că această instrucțiune nu necesită punct și virgulă. Între identificator și secvența de caractere poate să existe orice număr de spații, dar odată începută secvența, ea se termină doar cu un sfârșit de linie.

De exemplu, dacă doriți să folosiți în program cuvântul **ADEVARAT** în locul valorii 1 și **FALS** pentru 0, puteți să declarați aceste două definiții macro astfel:

```
#define ADEVARAT 1
#define FALS 0
```

Aceasta determină compilatorul să înlocuiască cu 1 sau 0 toate aparițiile

cuvintelor **ADEVARAT** sau **FALS** din codul sursă. De exemplu, următoarea instrucțiune afișează pe ecran 0 1 2.

```
printf("%d %d %d", FALS, ADEVARAT, ADEVARAT+1);
```

O dată ce a fost definit un macro, el poate fi folosit ca parte a definiției unui alt nume de macro. De exemplu, acest cod definește valorile lui **UNU**, **DOI** și **TREI**:

#define UNU	1
#define DOI	UNU+UNU
#define TREI	UNU+DOI

Macrosubstituția este simplă înlocuire a unui identificator cu secvența de caractere asociată. Astfel, dacă doriți să definiți un mesaj de eroare standard, puteți scrie ceva de genul acesta:

```
#define E_MS "eroare de intrare standard \n"
/*... */
printf(E_MS);
```

Când va întâlni identificatorul **E_MS**, compilatorul îl va înlocui cu sirul "eroare de intrare standard \n". Pentru compilator, instrucțiunea **printf()** va reprezenta efectiv:

```
printf("eroare de intrare standard \n");
```

Dacă un identificator este închis între ghilimele, nu se va efectua substituția textului. De exemplu,

```
#define XYZ acesta este un test
printf("XYZ");
```

nu va afișa "acesta este un test", ci "XYZ".

Dacă grupul de caractere este mai lung decât o linie, puteți să îl continuați pe următorul plasând un backslash la sfârșitul acesteia, aşa cum se prezintă aici:

```
#define SIR_LUNG "acesta este un sir \
foarte lung care este folosit ca exemplu"
```

De obicei programatorii de C/C++ folosesc literele mari pentru a defini identificatorii. Această convenție ajută pe oricine citește programul să știe dintr-o privire că va avea loc o macrosubstituție. De asemenea, este bine să se pună **#define** la începutul fișierului sau într-un fișier antet separat, nu să le împărtăiem în întregul program.

Definițiile macro sunt cel mai des folosite pentru a defini nume pentru „numere magice” care apar într-un program. De exemplu, puteți să aveți un program care definește o matrice și are mai multe rutine cu acces la matrice. În locul „codificării hard” a mărimei matricei printr-o constantă, puteți defini mărimea folosind instrucția `#define` și apoi folosi numele macro de câte ori este nevoie de mărimea matricei. În acest fel, dacă trebuie modificată mărimea matricei, nu aveți altceva de făcut decât să o schimbați în instrucția `#define` și apoi să recompilezi programul. De exemplu,

```
#define MARIME_MAX 100
/* ... */
float bilant[MARIME_MAX];
/* ... */
for(i=0; i<MARIME_MAX; i++) printf("%f", bilant[i]);
```

Deoarece `MARIME_MAX` definește mărimea matricei `bilant`, dacă ea va trebui modificată în viitor, va trebui doar să schimbați definiția pentru `MARIME_MAX`. Toate referirile ulterioare la ea vor fi aduse la zi automat când recompilezi programul.

Definirea funcțiilor macro

Directiva `#define` are o altă caracteristică puternică: numele de macro poate să aibă argumente. De fiecare dată când este întâlnit un nume de macro, argumentele folosite în definirea sa sunt înlocuite cu argumentele efective din program. Această formă de macro este numită *funcție macro*. De exemplu,

```
#include <stdio.h>

#define ABS(a) (a)<0 ? -(a) : (a)

void main(void)
{
    printf("abs de -1 si 1: %d %d", ABS(-1), ABS(1));
}
```

La compilarea acestui program, a din definirea macro va fi înlocuit cu valorile -1 și 1. Parantezele care îl încadrează pe `a` asigură o înlocuire corectă în toate cazurile. De exemplu, dacă parantezele pentru `a` sunt înălțurate, expresia

`ABS(10-20)`

va fi înlocuită cu:

10-20<0 ? -10-20 : 10-20

și va determina un rezultat greșit.

Utilizarea unei funcții macro în locul uneia propriu-zise are un mare avantaj: mărește viteza de execuție a codului deoarece nu apar întârzierile produse de apelările funcției. Totuși, dacă mărimea funcției macro este foarte mare, creșterea vitezei poate fi plătită cu o mărire a programului datorată dublării codului.

 **NOTĂ:** Deși funcțiile macro cu parametri sunt o caracteristică valoioasă, vezi vedea în Partea a doua a acestei cărți că C++ are un mod mai bun de a crea cod inline care nu se bazează pe construcții macro.

#error

Directiva `#error` forțează oprirea compilării. Ea este folosită în primul rând pentru depanare. Forma generală a acestei directive este:

`#error mesaj_eroare`

`mesaj_eroare` nu se află între ghilimele duble. Când este întâlnită directiva `#error` se afișează mesajul de eroare, împreună cu eventuale alte informații stabilite de proiectantul compilatorului.

#include

Directiva `#include` spune compilatorului să citească și un fișier sursă în afară de cel care conține această directivă. Numele fișierului sursă adițional trebuie închis între ghilimele duble sau paranteze unghiuale. De exemplu,

```
#include "stdio.h"
#include <stdio.h>
```

spun ambele compilatorului de C/C++ să citească și să compileze fișierul antet pentru sistemul de fișiere al funcțiilor de bibliotecă.

Fișierele incluse pot să conțină alte directive tip `#include`. Acestea se numesc *includeri imbricate*. Numărul permis de niveluri de imbricare diferă în funcție de compilatoare. Standardul ANSI C stipulează că trebuie să fie permise cel puțin opt niveluri de includeri imbricate. Standardul propus pentru ANSI C++ recomandă să fie admise cel puțin 256 de niveluri de imbricare.

Modul de închidere a numelui fișierului între ghilimele sau paranteze unghiuale determină cum se face căutarea fișierului specificat. Dacă el este închis între

paranteze unghiulare, fișierul este căutat într-un mod definit de către proiectantul compilatorului. Deseori aceasta înseamnă să caute în anumite directoare realizate special pentru fișierele incluse. Dacă numele fișierului este închis între ghilimele, fișierul este căutat în altă manieră stabilită de implementare. Pentru multe compilatoare, aceasta înseamnă să caute în directorul în care se lucrează curent. Dacă fișierul nu este găsit, căutarea se reia, de data aceasta ca și cum fișierul ar fi fost încadrat între paranteze unghiulare.

Uzual, pentru a include fișierele antet standard, majoritatea programatorilor folosesc parantezele unghiulare. Ghilimele sunt utilizate pentru fișierele antet legate strict de fișierul cu care se lucrează. Dar nu există o regulă care să ceară acest lucru.

Directivele de compilare condiționată

Există mai multe directive care vă permit compilarea selectivă a unor porțiuni din codul sursă al programului. Acest proces este numit *compilare condiționată* și este utilizat mult de companiile de soft care asigură și dezvoltă multe versiuni înrudite ale aceluiași program.

#if, #else și #endif

Probabil că cele mai utilizate directive de compilare condiționată sunt **#if**, **#else**, **#elif** și **#endif**. Aceste directive vă permit să introduceți condiționat porțiuni de cod bazate pe rezultatul unei expresii constante.

Forma generală pentru **#if** este:

```
#if expresie_constanta
    secvența de instrucțiuni
#endif
```

Dacă expresia constantă care urmează cuvântului cheie **#if** este adeverată, codul care se află între el și **#endif** este compilat. Altfel, acel cod este ignorat. Directiva **#endif** marchează sfârșitul unui bloc **#if**. De exemplu,

```
/* Un exemplu simplu de #if. */
#include <stdio.h>

#define MAX 100

void main(void)
{
    #if MAX>99
```

```
    printf("compileaza daca matricea este mai mare decit
           99\n");
#endif
}
```

Acest program afișează mesajul pe ecran deoarece **MAX** este mai mare decât 99. Exemplul ilustrează un lucru important. Expresia care urmează după **#if** este evaluată în timpul compilării. De aceea, ea trebuie să conțină doar identificatori și constante definite anterior - nu pot fi folosite variabile.

Directiva **#else** lucrează asemănător instrucțiunii **else** din limbajul C: ea stabilește o alternativă dacă **#if** eșuează. Exemplul anterior poate fi extins după cum se arată aici:

```
/* Un exemplu simplu de #if/#else. */
#include <stdio.h>

#define MAX 10

void main(void)
{
    #if MAX>99
        printf("compileaza daca matricea este mai mare decat
               99\n");
    #else
        printf("compileaza matrice mici\n");
    #endif
}
```

În acest caz, **MAX** este definit ca fiind mai mic decât 99, astfel încât porțiunea de cod **#if** nu este compilată. În schimb, va fi compilată alternativa **#else** și va fi afișat mesajul **compileaza matrice mici**.

Rețineți că **#else** este folosit pentru a marca atât sfârșitul blocului **#if**, cât și începutul blocului **#else**. Lucrul aceasta este necesar deoarece poate exista numai un singur **#endif** asociat unui **#if**.

Directivea **#elif** înseamnă „altfel dacă” și stabilește lanțul if-else-if (dacă-altfel-dacă) pentru opțiuni de compilare multiple. **#elif** este urmat de o expresie constantă. Dacă expresia este adeverată, este compilat acel bloc de cod și nici o altă expresie **#elif** nu mai este testată. Altfel, este verificat următorul bloc din serie. Forma generală a directivei **#elif** este:

```
#if expresie
    secvența de instrucțiuni
#elif expresie 1
```

```

secvență de instrucțiuni
#elif expresie 2
    secvență de instrucțiuni
#elif expresie 3
    secvență de instrucțiuni
#elif expresie 4
    secvență de instrucțiuni
.
.
.

#elif expresie N
    secvență de instrucțiuni
#endif

```

De exemplu, urmatorul fragment folosește valoarea din **TARA_CURENTĂ** pentru a stabili moneda.

```

#define US 0
#define ANGLIA 1
#define FRANTA 2
#define TARA_CURENTĂ US
#if TARA_CURENTĂ == US
    char moneda[] = "dolar";
#elif TARA_CURENTĂ == ANGLIA
    char moneda[] = "lira";
#else
    char moneda[] = "franc";
#endif

```

Standardul ANSI C afirmă că **#if** și **#elif** pot fi imbricate până la opt niveluri. Standardul propus pentru ANSI C++ sugerează că trebuie să fie permise cel puțin 256 niveluri de imbricare. Când sunt imbricate, fiecare **#endif**, **#else** sau **#elif** se asociază cu cel mai apropiat **#if** sau **#elif**. De exemplu, urmatorul fragment este perfect valid:

```

#if MAX>100
    #if VERSIUNE_SERIALA
        int port=198;
    #elif
        int port=200;
    #endif
#else
    char buffer_iesire[100];
#endif

```

#ifdef și #ifndef

O altă metodă de compilare condiționată folosește directivele **#ifdef** și **#ifndef**, care înseamnă „dacă este definit” și respectiv „dacă nu este definit”. Forma generală pentru **#ifdef** este:

```

#ifndef nume_macro
    secvență de instrucțiuni
#endif

```

Dacă **nume_macro** a fost definit anterior într-o instrucțiune **#define**, blocul de cod va fi compilat.

Forma generală pentru **#ifndef** este:

```

#ifndef nume_macro
    secvență de instrucțiuni
#endif

```

Dacă **nume_macro** nu este definit curent de o instrucțiune **#define**, blocul de cod este compilat.

Atât **#ifdef** cât și **#ifndef** pot folosi o instrucțiune **#else**, dar nu și **#elif**. De exemplu,

```

#include <stdio.h>

#define TED 10

void main(void)
{
    #ifdef TED
        printf("Salut Ted\n");
    #else
        printf("Salut oricui\n");
    #endif
    #ifndef RADU
        printf("Radu nu este definit\n");
    #endif
}

```

va afișa **Salut Ted** și **Radu nu este definit**. Însă, dacă **TED** nu ar fi fost definit, s-ar fi afișat **Salut oricui** urmat de **Radu nu este definit**.

Puteți să imbricați **#ifdef** și **#ifndef** pe cel puțin opt niveluri. Standardul propus ANSI C++ sugerează să fie admise cel puțin 256 de niveluri de imbricare.

#undef

Directiva **#undef** elimină o definiție anterioară a unui nume de macro care îi urmează. Forma generală pentru **#undef** este:

```
#undef nume_macro
```

De exemplu,

```
#define LUNG 100
#define GROS 100

char matrice[LUNG] [GROS];

#undef LEN
#undef GROS
/* în acest moment atât LUNG cat și GROS nu mai sunt
definite */
```

Atât **LUNG** cât și **GROS** sunt definite până se întâlnesc instrucțiunile **#undef**.

În principal, **#undef** este folosită pentru a permite numelor de macro să fie localizate doar în acele secțiuni de cod care au nevoie de ele.

Utilizarea operatorului defined

În afară de **#ifdef** mai există și o a doua cale pentru a determina dacă un nume de macro este definit. Puteți folosi directiva **#if** împreună cu operatorul din timpul compilării **defined**. Acesta are forma generală:

```
defined nume_macro
```

Dacă *nume_macro* este definit curent, atunci expresia este adevărată. Altfel, ea este falsă. De exemplu, pentru a determina dacă este definit numele macro **FISIERULMEU**, puteți folosi oricare dintre aceste două comenzi pentru preprocesor:

```
#if defined FISIERULMEU
```

sau

```
#ifdef FISIERULMEU
```

De asemenea puteți să precedați **defined** cu **!** pentru a obține reciproca acestei condiții. De exemplu, următorul fragment este compilat doar dacă **DEPANAT** nu este definit.

```
#if !defined DEPANAT
    printf("Versiune finală!\n");
#endif
```

Un motiv pentru utilizarea lui **defined** este acela că el permite ca prezența unui nume de macro să fie determinată printr-o instrucțiune **#elif**.

#line

Directiva **#line** modifică conținutul din **_LINE_** și **_FILE_**, care sunt identificatori predefiniți în compilator. Identificatorul **_LINE_** conține numărul liniei de cod compilată curent. Identificatorul **_FILE_** este un sir care conține numele fișierului sursă care este compilat. Forma generală pentru **#line** este:

```
#line numar "numefisier"
```

unde *numar* este un întreg pozitiv și devine noua valoare pentru **_LINE_**, iar *numefisier*, care este optional, poate fi orice identificator valid pentru fișier, care devine noua valoare pentru **_FILE_**. **#line** este folosit în primul rând pentru depanare și aplicații speciale.

De exemplu, următorul cod specifică faptul că numărarea liniilor începe cu 100 și instrucțiunea **printf()** va afișa valoarea 102, deoarece este a treia linie din program după instrucțiunea **#line 100**.

```
#include <stdio.h>

#line 100           /* resetează numaratorul de
                      liniile */
void main(void)      /* linia 100 */
{
    printf("%d\n", __LINE__); /* linia 102 */
}
```

#pragma

Directiva **#pragma** este o directivă de definire pentru implementări care permite ca acestea să fie transmise compilatorului. De exemplu, un compilator poate avea o opțiune care permite urmărirea execuției programului. O astfel de opțiune va fi

specificată atunci printr-o instrucțiune `#pragma`. Pentru detalii și opțiuni, trebuie să consultați manualul utilizatorului.

Operatorii pentru preprocesor # și

Există doi operatori pentru preprocesor: # și ##. Acești operatori sunt folosiți împreună cu instrucțiunea `#define`.

Operatorul #, care este denumit în general operatorul de *înșiruire*, transformă argumentul pe care îl precede într-un sir cu ghilimele. De exemplu, să considerăm acest program:

```
#include <stdio.h>

#define facsir(s) # s

void main(void)
{
    printf(facsir("Imi place C++"));
}
```

Preprocesorul de C transformă linia:

```
printf(facsir("Imi place C++"));

printf("Imi place C++");
```

Operatorul ##, numit și operatorul de inserare, concatenează două elemente. De exemplu,

```
#include <stdio.h>

#define concat(a, b) a ## b

void main(void)
{
    int xy = 10;
    printf("%d", concat(x, y));
}
```

Preprocesorul transformă

printf("%d", concat(x, y));

în

printf("%d", xy);

Dacă aceste operații vi se par stranii, rețineți că ele nu sunt necesare și nici folosite în majoritatea programelor în C/C++. Ele există în primul rând pentru a permite preprocesorului să trateze anumite cazuri speciale.

Nume de macro predefinite

C are încorporate cinci nume de macro predefinite. Ele sunt:

```
__LINE__
__FILE__
__DATE__
__TIME__
__STDC__
```

Numele macro __LINE__ și __FILE__ au fost discutate în secțiunea despre `#line`.

Numele macro __DATE__ conține un sir de forma *lună/zi/an*. El reprezintă data calendaristică a translatării fișierului sursă în cod obiect.

Ora translatarii codului sursă în cod obiect este conținută sub formă de sir în __TIME__. Formatul sirului este *ore:minute:secunde*.

__STDC__ conține constanta în baza 10 1. Aceasta înseamnă că implementarea se conformează standardului ANSI C. Dacă numele macro conține orice alt număr (sau dacă nu este definit), implementarea diferă de standard sau este un program în C++.

 **NOTĂ:** Propunerea de ANSI C++ include anteroarele nume macro predefinite și adaugă încă unul: __cplusplus. Acest macro este definit (ca și celelalte) când se compilează un program în C++. De aceea, la compilarea unui program în C++, __cplusplus va fi definit iar __STDC__ în general, nu va fi definit. (Practic, în C++, semnificația parametrului __STDC__ este dependentă de implementare, ceea ce înseamnă că el poate, teoretic, să fie definit la compilarea unui program în C++.)

Comentarii

În C toate comentariile încep cu perechea de caractere /* și se încheie cu */. Nu trebuie să existe spații între asterisc și slash. Compilatorul ignoră orice text între

Începutul și sfârșitul simbolurilor de comentariu. De exemplu, următorul program afișează pe ecran doar va.

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
    printf("va");
    /* printf("salut"); */
}
```

Comentariile pot fi plasate oriunde în program, atât timp cât ele nu apar în mijlocul unui cuvânt-cheie sau identificator. Aceasta înseamnă că următorul comentariu este valid:

```
x = 10+ /*aduna numere */;
```

în timp ce

```
swi/*asta nu va lucra*/tch(c) { ...
```

este incorrect, deoarece un cuvânt-cheie nu poate conține un comentariu. Totuși, în general nu ar trebui să plăsați comentarii în mijlocul expresiilor deoarece le vor face conținutul de neînțeles.

Comentariile nu pot fi imbricate. Aceasta înseamnă că un comentariu nu poate să conțină un altul. De exemplu, următorul fragment de cod determină o eroare în timpul compilării.

```
/* acesta este un comentariu exterior
   x = y/a;
   /* acesta este un comentariu interior - și determină o
      eroare */
*/
```

Ar trebui să includeți comentarii ori de câte ori sunt necesare pentru a explicita operația din cod. Toate funcțiile, în afara celor evidente, ar trebui să fie precedate de un comentariu care să arate ce fac, cum sunt apelate și ce returnează.

 **NOTĂ:** C++ admite în întregime stilul de comentarii din C. În plus, el vă permite să definiți un comentariu de un rând. Acesta începe cu // și se încheie la sfârșitul rândului.

Partea a II-a

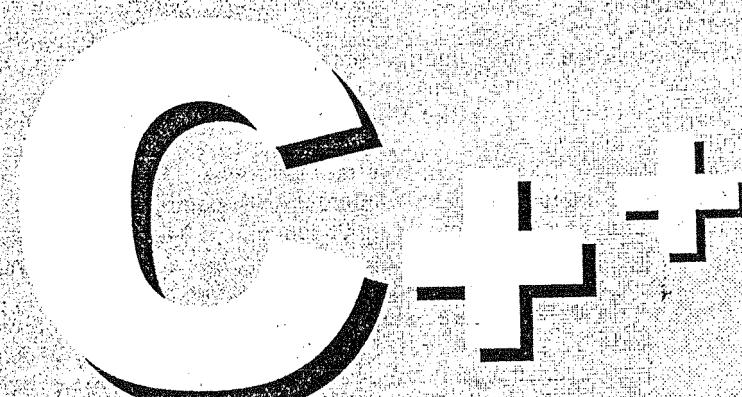
C++ - Caracteristici specifice

Parteaua a doua a acestei cărți examinează caracteristicile specifice ale limbajului C++. Aceasta înseamnă că în ea se discută acele caracteristici ale lui C++ care nu au nimic comun cu C. (Caracteristicile de tip C din C++ sunt descrise în Partea Întâi.) C++ este, în esență, un super C, astfel încât aproape tot ceea ce cunoașteți despre C este aplicabil în C++. Deoarece majoritatea îmbunătățirilor din C++ față de C sunt proiectate pentru a admite programarea orientată pe obiecte (OOP), Partea a doua mai asigură și o discuție despre teoria și calitățile acestui tip de programare.

 **NOTĂ:** Această parte presupune că știți să programați în C. Cunoașterea limbajului C este o cerință obligatorie pentru învățarea lui C++, astfel încât, dacă nu cunoașteți încă C, rezervați-vă mai întâi timp pentru a-l învăța pe acesta.

Capitolul 11

**O privire
de ansamblu
asupra lui C++**



Acest capitol prezintă o privire de ansamblu asupra conceptelor esențiale pe care se bazează C++. C++ este un limbaj de programare orientat pe obiecte, iar caracteristicile sale de orientare pe obiecte sunt în mare măsură corelate între ele. În numeroase situații această interdependență face dificil de descris o caracteristică de C++ fără implicarea multor altora. În anumite cazuri, caracteristicile orientate pe obiecte ale limbajului C++ sunt atât de implete încât discutarea uneia presupune cunoștințe anterioare despre una sau mai multe alte caracteristici. De aceea, acest capitol prezintă o scurtă privire de ansamblu a celor mai importante aspecte din C++. Următoarele capitole ale acestei părți examinează în detaliu C++.

Originile limbajului C++

După cum știți, C++ este o versiune îmbogățită a lui C. Extensiile lui C++ față de C au fost create de către Bjarne Stroustrup în 1980 în Laboratoarele Bell din Murray Hill, New Jersey. Inițial, el a numit noul limbaj „C cu clase”. Dar, în 1983, numele a fost schimbat în C++.

Chiar dacă predecesorul său, C, este unul dintre cele mai îndrăgite și mai larg utilizate limbaje de programare profesionale din lume, inventarea lui C++ a fost impusă de o importantă cerință a programării: creșterea complexității. În timp, programele pentru calculator au devenit mai mari și mult mai complexe. Chiar dacă C este un excelent limbaj de programare, încă mai are limitele sale. În C, dacă un program trece de la 25.000 la 100.000 de linii de cod devine atât de complex încât este dificil să fie stăpânit ca un întreg. Scopul lui C++ este să depășească această barieră. Eseña sa este să permită programatorului să înțeleagă și să administreze programe mai mari și mult mai complexe.

Majoritatea îmbunătățirilor aduse de Stroustrup pentru C admite programarea orientată pe obiecte, uneori numită și OOP. (A se vedea paragraful următor pentru o scurtă explicare a programării orientate pe obiecte.) Stroustrup afirmă că unele dintre caracteristicile de orientare pe obiecte au fost inspirate dintr-un alt astfel de limbaj, numit Simula67. Astfel, C++ reprezintă combinarea a două metode de programare puternice.

De la apariție, C++ a trecut prin trei mari revizuiri, una în 1985, alta în 1989, iar a treia când a început lucrul la standardul ANSI pentru C++. Prima versiune a standardului propus a fost creată pe 25 ianuarie 1994. Comitetul ANSI C++ (al căruia membri sunt) a păstrat virtual toate caracteristicile definite inițial de Stroustrup și, de asemenea, a adăugat multe altele noi.

Procesul de standardizare este tipic unui lent și vor trece ani până când va fi adoptat standardul pentru C++. De aceea, țineți minte că C++ este încă „în lucru” și că unele caracteristici urmează să fie puse la punct. Totuși, materialul prezentat în această carte este stabil. El este aplicabil, de asemenea, tuturor compilatoarelor de C++ existente și este în concordanță cu standardul propus pentru ANSI C++.

Când a inventat C++, Stroustrup știa că este important să păstreze spiritul inițial al limbajului C, inclusiv eficiența, flexibilitatea și concepția sa de bază, că programatorul conduce jocul, și nu limbajul, adăugându-i în același timp și suportul pentru programare orientată pe obiecte. Din fericire, scopurile sale au fost atinse. C++ asigură programatorului libertatea și controlul din C, împreună cu puterea obiectelor. Pentru a folosi cuvintele lui Stroustrup, caracteristicile de orientare pe obiecte din C++ „permit programelor să fie structurate pentru a fi clare, extensibile și ușor de întreținut, fără pierderea eficienței.”

Chiar dacă C++ a fost inițial proiectat pentru a fi de folos în administrarea programelor foarte mari, nu există o limitare a utilizării sale. De fapt, atributele sale de orientare pe obiecte pot fi aplicate potențial tuturor sarcinilor de programare. Nu este neobișnuit să vedem C++ folosit pentru obiecte cum ar fi editoare, baze de date, fișiere de personal și programe de comunicare. De asemenea, deoarece C++ preia eficiența lui C, cu ajutorul lui s-au creat multe sisteme de înaltă performanță.

Ce este programarea orientată pe obiecte?

Programarea orientată pe obiecte (OOP) este o nouă cale de abordare a programării. Modalitățile de programare s-au schimbat imens de la inventarea calculatorului, în primul rând pentru a se acomoda creșterii complexității programelor. De exemplu, la început, când au fost inventate calculatoarele, programarea se făcea introducându-se instrucțiuni în mașină în cod binar cu ajutorul panoului frontal al calculatorului. Acest lucru a fost convenabil atât timp cât programele aveau doar câteva sute de instrucțiuni. O dată cu mărirea programelor, au fost inventate limbajele de asamblare, astfel încât programatorii se puteau descurca cu programe mai mari, cu complexitate crescută, folosind reprezentarea simbolică a instrucțiunilor pentru mașină. Deoarece programele continuau să crească, au fost introduse limbajele de nivel înalt care oferă programatorului mai multe unelte cu care să facă față complexității. Primul limbaj larg răspândit a fost, desigur, FORTRAN. Chiar dacă el a fost un prim pas foarte impresionant, este departe de a fi un limbaj care încurajează programe clare, ușor de înțeles.

Anii '60 au dat naștere programării structurate. Aceasta este metoda încurajată de limbaje cum sunt C și Pascal. Utilizarea limbajelor structurate face posibilă scrierea destul de ușoară a unor programe relativ complexe. Totuși, chiar folosind metodele programării structurate, un proiect nu mai poate fi controlat o dată ce atinge anumite mărimi (adică o dată ce complexitatea să o depășește pe cea pe care o poate controla un programator).

Luați în calcul că pentru fiecare realizare din dezvoltarea programării au fost create metode care să permită programatorului să se descurce cu complexitate crescută. La fiecare pas al drumului nouă abordare a preluat cele mai bune elemente ale metodelor anterioare și a continuat drumul. Astăzi multe proiecte sunt

aproape sau în punctul în care programarea structurată nu mai face față. Pentru a rezolva această problemă, a fost inventată programarea orientată pe obiecte.

Programarea orientată pe obiecte a preluat cele mai bune idei ale programării structurate și le combină cu mai multe concepții noi, mai puternice, care vă încurajează să abordați sarcina programării într-un mod nou. În general, când programăți în modul orientat pe obiecte, împărțiți o problemă în subgrupe de secțiuni înrudite, care în seama atât de codul cât și de datele corespunzătoare din fiecare grup. Apoi, organizați aceste subgrupe într-o structură ierarhică. În sfârșit, le transformați în unități de sine stătătoare numite obiecte.

Toate limbajele de programare orientate pe obiecte au trei caracteristici comune: încapsulare, polimorfism și moștenire. Să le examinăm pe fiecare, pe scurt.

Încapsularea

Încapsularea este un mecanism care leagă împreună cod și date și le păstrează pe ambele în siguranță față de intervenții din afară și de utilizări greșite. Mai mult, încapsularea este cea care permite crearea unui obiect. Spus simplu, un obiect este o entitate logică ce încapsulează atât date cât și cod care manevrează aceste date. Într-un obiect o parte din cod și/sau date pot fi particulare aceluia obiect și inaccesibile pentru orice din afara sa. În acest fel, un obiect dispune de un nivel semnificativ de protecție care împiedică modificarea accidentală sau utilizarea incorectă a părților proprii obiectului de către secțiuni ale programului cu care nu are legătură.

În cele din urmă, un obiect este o variabilă de un tip definit de utilizator. La început poate să pară ciudat să considerăm un obiect, care leagă atât cod cât și date, ca fiind o variabilă. Totuși, în programarea orientată pe obiecte aşa stau lucrurile. Când definiți un obiect, implicit creați un nou tip de date.

Polimorfism

Limbajele de programare orientate pe obiecte admit *polimorfismul*, care este caracterizat prin fraza „o interfață, metode multiple”. Mai clar, polimorfismul este caracteristica ce permite unei interfețe să fie folosită cu o clasă generală de acțiuni. Acțiunea specifică selectată este determinată de natura precisă a situației. Un exemplu din practica zilnică pentru polimorfism este un termostat. Nu are importanță ce combustibil întrebuiuți pentru încălzirea casei (gaze, petrol, electricitate etc.), termostatul lucrează în același fel. În acest caz, termostatul (care este interfață) este același indiferent de combustibil (metodă). De exemplu, dacă doriți temperatură de 22 de grade, veți regla termostatul la 22 de grade. Nu are importanță combustibilul care produce căldura. Același principiu se poate aplica și programării. De exemplu, puteți avea un program care definește trei tipuri de memorie stivă. Una este folosită pentru valori întregi, una pentru valori tip

căracter și una pentru valori în virgulă mobilă. Datorită polimorfismului, puteți crea trei perechi de funcții numite *pune()* și *scoate()* - câte una pentru fiecare tip de date. Conceptul general (interfață) este cel de a pune și de a scoate date dintr-o memorie stivă. Funcțiile definesc calea specifică (metoda) care se folosește pentru fiecare tip de date. Când puneți date în memoria stivă, tipul de date va fi cel care va determina versiunea particulară a lui *pune()* care va fi apelată. (Veți vedea în curând un asemenea exemplu.)

Polimorfismul ajută la reducerea complexității permitând aceleiași interfețe să fie folosită pentru a specifica o clasă generală de acțiuni. Rolul compilatorului este să aleagă *acțiunea specifică* (deci, metoda) care se aplică fiecărei situații. Dvs., programatorul, nu trebuie să executați personal această acțiune. Nu trebuie decât să vă amintiți și să folosiți interfața generală.

Primele limbaje de programare orientate pe obiecte au fost interpretoarele, astfel încât polimorfismul a fost admis, desigur, în timpul rulării. Dar C++ este un limbaj de compilare. Astfel, în C++, polimorfismul este admis atât în timpul rulării cât și în timpul compilării.

Moștenirea

Moștenirea este procesul prin care un obiect poate să preia prototipul altui obiect. Acest lucru este important deoarece se admite conceptul de *clasificare*. Dacă vă gândiți puțin, majoritatea cunoștințelor sunt accesibile deoarece sunt clasificate ierarhic. De exemplu, un măr ionatan face parte din clasificarea *măr*, care la rândul său face parte din clasa *fructe*, care se află în marea clasă a *hranei*. Fără utilizarea claselor, fiecare obiect ar trebui definit explicitându-se toate caracteristicile sale. Însă, prin folosirea clasificărilor, un obiect are nevoie doar de definirea acelor calități care îl fac unic în clasa sa. Mecanismul moștenirii este acela care face posibil ca un obiect să fie un exemplar specific al unui caz mai general. După cum veți vedea, moștenirea este un aspect important al programării orientate pe obiecte.

Programarea în stilul C++

Deoarece C++ este un super C, puteți să scrieți programe în C++ care să arate exact ca și cele din C. Totuși, făcând așa, vă lipsiți de a avea toate avantajele limbajului C++. (Este ca și cum ați privi la un televizor color cu butonul de culoare la minim!) Astfel, cei mai mulți programatori în C++ folosesc stilul și anumite caracteristici care sunt unice în C++. Majoritatea diferențelor de stil între programele în C și cele în C++ se regăsește în avantajul pe care îl are C++ prin capacitațile de orientare pe obiecte. Dar un alt avantaj al folosirii stilului de programare propriu lui C++ este acela că vă ajută să gândiți în C++, și nu în C. (Asta înseamnă că, adoptând un stil diferit când scrieți coduri în C++, vă veți spune să nu mai gândiți în C și să începeți să gândiți în C++.)

Deoarece este important să învățați să scrieți programe în C++ care să arate ca fiind în C++, acest paragraf introduce câteva din caracteristicile necesare. Examinați acest program în C++:

```
#include <iostream.h>

main()
{
    int i;

    cout << "Iata iesirea.\n"; // un comentariu de o linie
    /* puteti inca sa folositi comentariile in stilul C */

    // introduceti un numar folosind >>
    cout << " introduceti un numar:";
    cin >> i;

    // acum scrieti un numar folosind <<
    cout << i << " la patrat este " << i*i << "\n";
    return 0;
}
```

După cum puteți vedea, acest program arată mult diferit față de programele din Partea întâi. La început este inclus fișierul antet IOSTREAM.H. El este definit de C++ și folosit pentru a admite operațiile de I/O în stilul C++. (IOSTREAM.H este pentru C++ ceea ce este STDIO.H pentru C.)

Prima modificare stilistică se află în această linie:

```
main()
```

Rețineți că lista de parametri din main() este vidă. În C++, aceasta indică faptul că main() nu are parametri, spre deosebire de C, unde o funcție care nu are parametri trebuie să folosească void în lista sa de parametri, aşa cum se arată aici:

```
main(void)
```

Totuși, în C++ utilizarea argumentului void este superfluă și inutilă. Ca regulă generală, când o funcție nu are parametri în C++, lista sa de parametri este pur și simplu goală; folosirea argumentului void nu este necesară.

Următoarea diferență se află pe linia aceasta:

```
cout << "Iata iesirea.\n"; // un comentariu de o linie
```

Această linie introduce două noi caracteristici din C++. Prima, instrucțiunea

```
cout << "Iata iesirea.\n";
```

face să fie afișată pe ecran *Iata iesirea.*, urmată de o combinație început de rând/linie nouă. În C++, << are un rol extins. El este încă operatorul de deplasare la stânga, dar, când este folosit ca în exemplul prezentat, este, totodată, un *operator de ieșire*. Cuvântul cout este un specificator în legătură cu ecranul. (De fapt, ca și C, C++ admite indirectarea I/O, dar în cadrul acestei discuții, să presupunem că cout se referă la ecran.) Puteți să utilizați cout și << pentru a produce la ieșire orice tipuri de date incorporate în C++, precum și siruri de caractere.

Rețineți că puteți să folosiți în continuare printf() sau oricare alte funcții de I/O din C în programele în C++. (Desigur că trebuie să includeți STDIO.H dacă dorîți să folosiți funcțiile de I/O din C.) Dar majoritatea programatorilor simt că utilizând cout << este mult mai aproape de spiritul C++. Mai mult, chiar dacă folosirea funcției printf() pentru ieșirea sirului este virtual echivalentă în acest caz cu utilizarea operatorului <<, sistemul de I/O din C++ poate să se extindă pentru a efectua operații asupra obiectelor pe care le definiți (ceea ce nu poate face printf()).

Ceea ce urmează expresiei pentru ieșire este un comentariu tip C++. În C++ comentariile sunt definite în două moduri. În primul rând puteți folosi un comentariu tip C, care lucrează în C++ la fel ca în C. Însă, în C++ puteți să mai definiți un *comentariu cu o singură linie* folosind // . Când începeți un comentariu cu //, orice urmează este ignorat de compilator până la sfârșitul liniei. În general, programatorii în C++ folosesc comentariile tip C când creează comentarii cu mai multe linii iar pe cele tip C++ când este suficientă una singură.

În continuare, programul solicită utilizatorului un număr. Numărul este citit de la tastatură cu următoarea instrucțiune:

```
cin >> i;
```

În C++ operatorul >> își mai menține semnificația de deplasare la dreapta. Dar, când este utilizat aşa cum s-a arătat, el este și *operatorul de intrare* pentru C++. Această instrucțiune determină ca lui i să i se dea o valoare citită de la tastatură. Specificatorul cin se referă la echipamentul de intrare standard, care, de obicei, este tastatura. În general, puteți să folosiți cin >> pentru a introduce o variabilă de oricare tip de bază, inclusiv una de tip sir.

 **NOTĂ:** Linia de cod descrisă anterior nu este tipărită greșit. Mai ales nu trebuie să presupuneți că ar fi trebuit să existe & în fața lui i. După cum știți, când introduceți informații folosind o funcție precum scanf(), trebuie să transmiteți explicit un pointer către variabila care va primi informația. Aceasta înseamnă să

precedă numele variabilei cu operatorul „adresa lui”, &. Totuși, prin modul în care este definit operatorul `>>` în C++, nu este necesar (de fapt nu trebuie) să folosiți operatorul `&`. În Capitolul 17 veți învăța de ce este așa.

Chiar dacă nu este ilustrat printr-un exemplu, aveți libertatea să utilizați orice funcție de intrare din C, cum ar fi `scanf()`, în loc să folosiți `cin>>`. Totuși, ca și pentru `cout`, majoritatea programatorilor simt că `cin` este mai aproape de spiritul limbajului C++.

O altă linie interesantă din program este următoarea:

```
cout << i << "la patrat este " << i*i << "\n";
```

Presupunând că `i` are valoarea 10, această instrucție determină să se afișeze `10 la patrat este 100`, urmat de început de rând / linie nouă. Așa cum ilustrează această linie, puteți asocia mai multe operații de ieșire `<<`.

Observați că programul se încheie cu această instrucție:

```
return 0;
```

Ea determină returnarea unui zero către procesul care a făcut apelarea (care este, de obicei, sistemul de operare). Returnarea lui zero indică terminarea normală a programului. Terminarea sa anormală trebuie semnalată prin returnarea unei valori diferite de zero.

Există două căi prin care `main()` este declarată uzuale într-un program în C++: fie ca nedeclarând nimic (ceea ce înseamnă că tipul returnat este `void`), fie ca returnând o valoare întreagă. Tineți minte că nu este necesar ca `main()` să returneze o valoare. De fapt, majoritatea programelor din Partea întâi a acestei cărți declară simplu `main()` ca fiind `void`. În Partea a doua, `main()` va returna o valoare doar pentru a ilustra cele două forme uzuale. Oricum, în programele dvs. puteți utiliza oricare dintre metode.

O privire mai atentă asupra operatorilor de I/O

Cum s-a mai spus, când sunt folosiți pentru I/O, operatorii `<<` și `>>` sunt capabili să manevreze orice tip de date incorporat în C++. De exemplu, acest program introduce o variabilă `float`, una `double` și un sir, apoi le afișează:

```
#include <iostream.h>

main()
{
    float f;
    char sir[80];
```

```
    double d;

    cout << "Introduceti doua numere in virgula mobila: ";
    cin >> f >> d;

    cout << "Introduceti un sir: ";
    cin >> sir;

    cout << f << " " << d << " " << sir;
}
```

Când rulați acest program, încercați, la solicitarea unui sir, să introduceti **Acesta este un test**. Când programul va reafisa informația pe care ați introdus-o, va fi afișat doar cuvântul „Acesta”. Restul sirului nu este afișat deoarece operatorul `>>` lucrează cu sirurile în același fel în care o face și specificatorul `%s` pentru `scanf()`. El încheie citirea intrării când este întâlnit primul caracter de spațiu liber. De aceea, „este un test” nu va fi citit niciodată de către program.

Acest program ilustrează, de asemenea, faptul că puteți să înșiruiți câteva operații de intrare într-o singură instrucție.

Declararea variabilelor locale

O altă diferență între cum scrieți codul de C și cel de C++ este locul în care pot fi declarate variabilele locale. În C, trebuie să declarați toate variabilele locale dintr-un bloc la începutul acestuia. Nu puteți să declarați o variabilă locală într-un bloc după ce a apărut o instrucție de „acțiune”. De exemplu, în C, acest fragment este incorrect:

```
/* Incorrect in C. OK in C++. */
f()
{
    int i,k;

    for(i=0; i<10; i++) {
        k = i+1;
        int j; /* nu va fi compilat ca program in C*/
        j = i*2;
        .
        .
        .
    }
}
```

Deoarece o instrucțiune de „acțiune” precede declararea lui *j*, un compilator C va afișa o eroare și va refuza să compileze această funcție. Dar, în C++, acest fragment este perfect acceptabil și va fi compilat fără eroare. Puteți să declarați variabile în C++ în orice punct dintr-un bloc - nu doar la început.

Iată o altă versiune a programului din secțiunea precedentă, în care fiecare variabilă este declarată atunci când este necesară:

```
#include <iostream.h>

main()
{
    float f;
    double d;

    cout << "Introduceti doua numere in virgula mobila: ";
    cin >> f >> d;

    cout << "Introduceti un sir: ";
    char sir[80];
    // sir este declarat aici, chiar înainte de prima folosire
    cin >> sir;

    cout << f << " " << d << " " << sir;
    return 0;
}
```

Este la latitudinea dvs. să declarați toate variabilele la începutul blocului sau în momentul primei utilizări. Deoarece concepția lui C++ se bazează pe încapsularea codului și a datelor, este normal să declarați variabilele aproape de momentul folosirii și nu la începutul blocului. În exemplul precedent declarațiile sunt separate doar demonstrativ. Dar, este ușor să imaginați exemple mult mai complexe în care această caracteristică a limbajului C++ să fie mai evidentă.

Declararea variabilelor în apropierea locului unde le veți utiliza vă ajută să evitați efectele secundare accidentale. Însă, marele avantaj al declarării variabilelor în momentul primei utilizări apare la funcțiile mari. Cinstiit, în funcțiile scurte (ca multe exemple din această carte), sunt puține motive pentru a nu declara toate variabilele la începutul lor. Din acest motiv, în carte variabilele se vor declara în momentul primei utilizări doar când vor exista justificări legate de mărimea sau de complexitatea unei funcții.

Există unele neînțelegeri în ce privește motivația generală a localizării variabilelor. Oponenții susțin că împărtășirea declarărilor prin tot blocul face mai grea, nu mai ușoară, citirea de către cineva a codului pentru a afla rapid declararea tuturor variabilelor folosite în el, iar programul devine mai greu de

întreținut. Din acest motiv, unii programatori în C++ nu utilizează des această facilitate. Cartea nu adoptă nici o poziție în această problemă. Totuși, când este aplicată corect, în special în funcții mari, declararea variabilelor în punctul primei lor utilizări poate să vă ajute să creați mai ușor programe fără eroare.

Prezentarea claselor C++

Acest paragraf prezintă cea mai importantă caracteristică din C++: clasele. Pentru a crea un obiect în C++ trebuie să îl definiți mai întâi forma sa generală folosind cuvântul cheie **class**. O **class** este similară sintactic cu o structură. Următoarea clasă definește un tip numit **stivă**, care este utilizat pentru a crea o memorie stivă:

```
#define SIZE 100

// Aceasta creeaza clasa numita stiva.
class stiva {
    int stiv[SIZE];
    int tos;
public:
    void init();
    void pune(int i);
    int scoate();
};
```

O clasă poate conține atât secțiuni particulare cât și publice. Implicit, toate elementele definite într-o clasă sunt particulare. De exemplu, variabilele **stiv** și **tos** sunt particulare. Aceasta înseamnă că o funcție care nu face parte din acea clasă nu poate avea acces la ele. Iată unul dintre modurile de realizare a încapsulării - accesul la anumite elemente poate fi strict controlat păstrându-le particulare. Chiar dacă nu apare în exemplu, puteți să definiți, de asemenea, funcții particulare, care apoi pot fi apelate doar de alți membri ai clasei.

Pentru a crea părți publice ale unei clase (accesibile altor părți ale programului), trebuie să le declarați după cuvântul cheie **public**. La toate variabilele sau funcțiile definite după **public** pot să aibă acces toate celelalte funcții din program. În esență, restul programului are acces la un obiect prin funcțiile sale publice. Ar trebui menționat acum că, deși puteți avea variabile publice, teoretic ar trebui să limitați sau să eliminați utilizarea lor. Ar trebui să faceți toate datele particulare iar accesul pentru a le controla să-l permiteți prin funcții publice. Rețineți: cuvântul cheie **public** este urmat de două puncte.

Funcțiile **init()**, **pune()** și **scoate()** sunt denumite *funcții membre* deoarece ele fac parte din clasa **stiva**. Variabilele **stiv** și **tos** sunt denumite *variabile membre* (sau *date membre*). Amintiți-vă că un cod este o grupare de cod și de date. Doar

funcțiile membre au acces la membrii particulari ai clasei în care sunt declarate. De aceea, doar `init()`, `pune()` și `scoate()` pot să aibă acces la `stiv` și `tos`.

O dată ce ați definit o clasă, puteți să creați un obiect de acel tip folosind numele clasei. În esență, numele clasei devine un nou specificator de tip de date. De exemplu, linia următoare creează un obiect numit `stivamea` de tip `stiva`.

```
stiva stivamea;
```

Puteți, de asemenea, să creați variabile când este definită o clasă punând numele lor după închiderea accoladei, exact în același fel în care ați face-o cu o structură.

Să recapitulăm: în C++ `class` creează un nou tip de date care pot fi folosite pentru a construi obiecte de acel tip. De aceea, un obiect este un exemplar (o instanță) al unei clase exact în același fel în care altă variabilă este, de exemplu, un exemplar al tipului de date `int`. Altfel spus, o clasă este o abstractizare logică, iar un obiect este real. (Asta înseamnă că un obiect există în memoria calculatorului.)

Forma generală a declarării unei clase este:

```
class nume-clasa {
    date și funcții particulare
public:
    date și funcții publice
} lista de obiecte;
```

Desigur, *lista de obiecte* poate fi goală.

În interiorul declarației pentru `stiva`, elemente de tip funcție au fost specificate folosindu-se prototipurile lor. În C++, toate funcțiile trebuie să aibă prototipuri. Ele nu sunt optionale.

Când vine momentul să scrieți efectiv codul unei funcții care este membru al unei clase, trebuie să spuneți compilatorului cărei clase aparține aceasta, specificând înaintea numelui său numele clasei al cărei membru este. De exemplu, iată un mod de a scrie funcția `pune()`:

```
void stiva::pune(int i)
{
    if(vis==SIZE) {
        cout << "Stiva este plina. ";
        return;
    }
    stiv[vis] = i;
    vis++;
}
```

`::` este numit *operatorul de specificare a domeniului*. Important este că el îi spune compilatorului că această versiune a funcției `pune()` aparține clasei `stiva`, sau, altfel spus, funcția `pune()` face parte din domeniul `stiva`. După cum veți vedea, mai multe clase diferite pot să folosească același nume de funcție. Compilatorul știe care funcție aparține fiecărei clase datorită operatorului de specificare a domeniului.

Când vă referiți la un membru al unei clase dintr-o secțiune de cod care nu face parte din acea clasă, trebuie să o faceți în legătură cu un obiect al acelei clase. Pentru aceasta, folosiți numele obiectului urmat de operatorul punct și de numele acelui membru. Regula se aplică ori de câte ori aveți acces la o funcție membru sau la date membre. De exemplu, următoarele instrucțiuni apeleză `init()` pentru obiectul `stiva`:

```
stiva stiva1, stiva2;
stiva1.init();
```

Acest fragment creează două obiecte (`stiva1` și `stiva2`) și inițializează `stiva1`. În acest punct este foarte important să înțelegeți că `stiva1` și `stiva2` sunt două obiecte distincte. Aceasta înseamnă că, de exemplu, inițializarea lui `stiva1` nu determină și inițializarea lui `stiva2`. Singura legătură dintre `stiva1` și `stiva2` este aceea că ele sunt obiecte de același tip.

O funcție membru poate să apeleze un alt asemenea membru sau să se refere la niște date membre direct, fără utilizarea operatorului punct. Numele obiectului și operatorul punct trebuie folosite doar atunci când un cod care nu aparține clasei apeleză un membru.

Programul prezentat aici alătura toate secvențele și detaliile care lipseau și ilustrează clasa `stiva`:

```
#include <iostream.h>

#define SIZE 100

// Aceasta creeaza clasa stiva.
class stiva {
    int stiv[SIZE];
    int vis;
public:
    void init();
    void pune(int i);
    int scoate();
};

void stiva::init()
```

```

    {
        vis = 0;
    }

void stiva::pune(int i)
{
    if(vis==SIZE) {
        cout << "Stiva este plina.";
        return;
    }

    stiv[vis] = i;
    vis++;
}

int stiva::scoate()
{
    if(vis==0) {
        cout << "Depasire inferioara.";
        return 0;
    }
    vis--;
    return stiv[vis];
}

main()
{
    stiva stival, stiva2; // creeaza doua obiecte "stiva"

    stival.init();
    stiva2.init();

    stival.pune(1);
    stiva2.pune(2);

    stival.pune(3);
    stiva2.pune(4);

    cout << stival.scoate() << " ";
    cout << stival.scoate() << " ";
    cout << stiva2.scoate() << " ";
    cout << stiva2.scoate() << "\n";
}

```

```

    return 0;
}

```

 **RETINETI:** Elementele particulare ale unui obiect sunt accesibile doar funcțiilor care sunt membre ale aceluiași obiect. De exemplu, o instrucție ca aceasta:

```

    stival.vis = 0; // eroare

```

nu poate exista în interiorul funcției main() a programului precedent deoarece vis este particular.

Prin convenție, majoritatea programatorilor în C++ pun ca primă funcție din program funcția main(). Totuși, în programul pentru stiva, funcțiile membre sunt definite înaintea funcției main(). Deși nu există o regulă care să impună acest lucru (ele pot fi definite oriunde în program), este cel mai ușor mod de a scrie codul de C++. (Totuși, funcțiile care nu sunt membre sunt definite ca de obicei, după main()). Această carte va urma această convenție. Desigur, în aplicațiile reale, clasele asociate unui program vor fi conținute în fișierul antet.

Funcții supraîncărcate (overload)

Un mod în care C++ realizează polimorfismul este acela de supraîncărcare a funcțiilor (overloading). În C++, două sau mai multe funcții pot să aibă același nume atât timp cât declarațiile lor de parametri sunt diferite. În această situație, se spune că funcțiile cu același nume sunt supraîncărcate iar procesul este numit *supraîncărcarea funcțiilor*.

Pentru a vedea de ce sunt importante funcțiile supraîncărcate, să considerăm pentru început trei funcții care se găsesc, probabil, în biblioteca standard a tuturor compilatoarelor de C/C++: abs(), labs() și fabs(). Funcția abs() returnează valoarea absolută a unui întreg, labs() returnează valoarea absolută a unei variabile float, iar fabs() pe cea a unei variabile double. Chiar dacă aceste funcții efectuează acțiuni aproape identice, în C trebuie să fie folosite toate trei numele, puțin diferite, pentru a reprezenta aceste sarcini, similare în esență. Conceptual, situația devine mai complexă decât este de fapt. Deși ideea de bază a fiecărei funcții este aceeași, programatorul trebuie să-și amintească trei lucruri, nu doar unul singur. În C++, însă, puteți folosi doar un singur nume pentru toate trei funcțiile, aşa cum ilustrează următorul program:

```

#include <iostream.h>

// abs este definită în trei feluri
int abs(int i);

```

```

double abs(double d);
long abs(long l);

main()
{
    cout << abs(-10) << "\n";
    cout << abs(-11.0) << "\n";
    cout << abs(-9L) << "\n";
    return 0;
}

int abs(int i)
{
    cout << "utilizarea abs() pentru intregi\n";
    return i<0 ? -i : i;
}

double abs(double d)
{
    cout << "utilizarea abs() pentru double\n";
    return d<0 ? -d : d;
}

long abs(long l)
{
    cout << "utilizarea abs() pentru long\n";
    return l<0 ? -l : l;
}

```

Acum programul creează trei funcții asemănătoare, dar totuși diferite, numite `abs()`, fiecare din ele returnând valoarea absolută pentru argumentul său. Compilatorul știe ce funcție să apeleze în fiecare situație datorită tipului argumentului. Importanța funcțiilor supraîncărcate este aceea că ele permit ca seturi de funcții înrudite să fie accesibile printr-un singur nume. De aceea, numele `abs()` reprezintă *acțiunea generală* care este efectuată. Este lăsat pe seama compilatorului să aleagă *metoda particulară* corectă pentru situații specifice. Programatorul trebuie să-și amintească doar acțiunea generală care trebuie efectuată. Datorită polimorfismului, se reduce numărul de lucruri care trebuie reținute de la trei la unul. Acum exemplul este aproape banal, dar dacă extindeți conceptul, puteți vedea cum polimorfismul poate să vă ajute să tratați programele foarte complexe.

În general, pentru a supraîncărca o funcție, declarați pur și simplu diferențe versiuni ale ei. De restul are grija compilatorul. Când supraîncărcați o funcție, trebuie să rețineți o restricție importantă: tipul și/sau numărul de parametri al fiecărei funcții supraîncărcate trebuie să difere. Nu este suficient pentru două funcții să difere doar prin tipul returnat de ele. Ele trebuie să difere prin tipul sau numărul de parametri. (Tipul returnat nu asigură suficiente informații în toate cazurile pentru ca un compilator să decidă ce funcție să folosească.) Desigur, funcțiile supraîncărcate pot să difere și prin tipul returnat.

Iată alt exemplu care utilizează funcții supraîncărcate:

```

#include <iostream.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void adunsir(char *s1, char *s2);
void adunsir(char *s1, int i);

main()
{
    char sir[80];
    strcpy(sir, "Va ");
    adunsir(sir, "salut");
    cout << sir << "\n";

    adunsir(sir, 100);
    cout << sir << "\n";

    return 0;
}

// concateneaza doua siruri
void adunsir(char *s1, char *s2)
{
    strcat(s1, s2);
}

// concateneaza un sir cu intreg "sir"
void adunsir(char *s1, int i)
{
    char temp[80];
    sprintf(temp, "%d", i);
    strcat(s1, temp);
}

```

În acest program, funcția `adunSIR()` este supraîncărcată. O versiune concatenează două siruri (cum o face și `strcat()`). Cealaltă versiune transformă un întreg într-un sir și apoi îl adaugă altui sir. Aici supraîncărcarea este folosită pentru a crea o interfață care adaugă la un sir fie alt sir, fie un întreg.

Puteți folosi același nume pentru a supraîncărca funcții fără legătură, dar nu ar trebui să faceți aceasta. De exemplu, ați putea folosi numele `patrat()` pentru a crea funcții care returnează *pătratul* unui int și *rădăcina pătrată* a unei variabile double. Dar aceste două operații sunt fundamental diferite; aplicarea supraîncărcării funcției în acest mod sfidează scopul inițial (și, de fapt, este considerat un stil de programare greșit). În practică trebuie să supraîncărcați doar operații legate strâns între ele.

Supraîncărcarea operatorilor

Polimorfismul este realizat în C++ și prin de supraîncărcarea operatorilor. După cum știți, în C++ este posibil să folosiți operatorii <> și << și >> pentru a efectua operații de I/O de la consolă. Ei pot efectua aceste operații suplimentare deoarece operațiile sunt supraîncărcate în fișierul antet `iostream.h`. Când un operator este supraîncărcat, el capătă o semnificație suplimentară relativ la o anumită clasă fără a-și pierde vreunul dintre înțelesurile inițiale.

În general, puteți să supraîncărcați majoritatea operatorilor din C++ stabilind semnificația lor relativ la o anumită clasă. De exemplu, gândiți-vă la clasa `stiva` prezentată mai devreme, în acest capitol. Este posibil să supraîncărcați operatorul + relativ la obiectele de tipul `stiva` astfel încât să adauge conținutul unei memorii stivă altuia de același tip. În același timp, + își păstrează semnificația sa inițială relativ la alte tipuri de date.

Deoarece supraîncărcarea operatorilor este în practică ceva mai complexă decât cea a funcțiilor, vom da exemple abia în Capitolul 14.

Moștenirea

Cum s-a spus mai devreme, în acest capitol, moștenirea este una dintre caracteristicile cele mai importante ale unui limbaj de programare orientat pe obiecte. În C++, moștenirea este realizată prin acceptarea ca o clasă să încorporeze în declararea sa altă clasă. Moștenirea permite construirea unei ierarhii de clase, trecerea de la cele mai generale la cele particulare. Procesul implică pentru început definirea *clasei de bază*, care stabilește calitățile comune ale tuturor obiectelor ce vor deriva din bază. Clasa de bază reprezintă cea mai generală descriere. Clasele deriveate din bază se numesc de obicei *clase deriveate*. O clasă derivată include toate caracteristicile clasei de bază și, în plus, calități

proprii acelei clase. Pentru a demonstra cum decurg lucrurile, următorul exemplu creează clase care definesc diferite tipuri de clădiri.

Pentru început, este declarată, după cum se arată, clasa `cladire`. Ea va servi ca bază pentru două clase deriveate.

```
class cladire {
    int camere;
    int etaje;
    int supraf;
public:
    void nr_camere(int num);
    int cate_camere();
    void nr_etaje(int num);
    int cate_etaje()
    void nr_supraf(int num);
    int cate_supraf();
};
```

Deoarece (în acest exemplu) toate clădirile au trei caracteristici comune - una sau mai multe camere, unul sau mai multe etaje și o suprafață totală, clasa `cladire` include aceste componente în declararea sa. Funcțiile membre care încep cu nr inițializează valorile datelor particulare. Cele care încep cu cite returnează aceste valori.

Acum puteți folosi această definiție largă pentru a crea clase deriveate care descriu anumite tipuri de clădiri. Iată, de exemplu, o clasă derivată numită `casa`:

```
// casa este derivata din cladire
class casa : public cladire {
    int dormitoare;
    int bai;
public:
    void nr_dormitoare(int num);
    int cate_dormitoare();
    void nr_bai(int num);
    int cate_bai();
};
```

Observați cum este moștenită `cladire`. Forma generală a moștenirii este:

```
class nume_nou_clasa : acces clasa-mostenita {
    // corpul noii clase
}
```

Acces este aici optional. Totuși, dacă este prezent, el trebuie să fie **public**, **private** sau **protected**. (Acesta opțiuni vor fi studiate mai departe, în Capitolul 12.) Deocamdată, toate clasele moștenite vor fi **public**. Utilizarea modului **public** înseamnă că toate elementele publice ale clasei de bază vor fi publice, de asemenea, și în clasa derivată care o moștenește. De aceea, în acest exemplu, membrii clasei **casa** au acces la funcțiile membre din **cladire** ca și cum ar fi fost declarate în interiorul lui **casa**. Totuși, funcțiile membre din **casa** nu au acces la părțile particulare din **cladire**. În acest fel, moștenirea nu încalcă principiul încapsulării, necesar în OOP.

 **RETINETI:** O clasă derivată are acces atât la proprii membri cât și la membrii publici ai clasei de bază.

Iată un program care ilustrează moștenirea. El creează două clase deriveate pentru **cladire** folosind moștenirea; unul este **casa**, iar celălalt **scoala**.

```
#include <iostream.h>

class cladire {
    int camere;
    int etaje;
    int supraf;
public:
    void nr_camere(int num);
    int cate_camere();
    void nr_etaje(int num);
    int cate_etaje();
    void nr_supraf(int num);
    int cate_supraf();
};

// casa este derivat din cladire
class casa : public cladire {
    int dormitoare;
    int bai;
public:
    void nr_dormitoare(int num);
    int cate_dormitoare();
    void nr_bai(int num);
    int cate_bai();
};

// scoala este de asemenea derivat din cladire
```

```
class scoala : public cladire {
    int saliclasa;
    int laborat;
public:
    void nr_saliclasa(int num);
    int cate_saliclasa();
    void nr_laborat(int num);
    int cate_laborat();
};

void cladire:: nr_camere(int num)
{
    camere = num;
}
void cladire::nr_etaje(int num)
{
    etaje = num;
}

void cladire::nr_supraf(int num)
{
    supraf = num;
}

int cladire::cate_camere()
{
    return camere;
}

int cladire::cate_etaje()
{
    return etaje;
}

int cladire::cate_supraf()
{
    return supraf;
}

void casa::nr_dormitoare(int num)
{
    dormitoare = num;
}
```

```

void casa::nr_bai(int num);
{
    bai = num;
}

int casa::cate_dormitoare()
{
    return dormitoare;
}

int casa::cate_bai()
{
    return bai;
}

void scoala::nr_saliclasa(int num)
{
    saliclasa = num;
}

void scoala::nr_laborat(int num)
{
    laborat = num;
}

int scoala::cate_saliclasa()
{
    return saliclasa;
}

int scoala::cate_laborat()
{
    return laborat;
}

main()
{
    casa c;
    scoala s;
    c.nr_camere(12);
    c.nr_etaje(3);
    c.nr_supraf(4500);
    c.nr_dormitoare(5);
}

```

```

c.nr_bai(3);

cout << "casa are " << h.cate_dormitoare();
cout << " dormitoare\n";
s.nr_camere(200);
s.nr_saliclasa(180);
s.nr_laborat(5);
s.nr_supraf(25000);
cout << "scoala are " << s.cate_saliclasa();
cout << "sali de clasa\n";
cout << "Aria sa este de " << s.cate_supraf();

return 0;
}

```

După cum arată acest program, marele avantaj al moștenirii este acela că puteți crea o clasificare generală care să fie încorporată în unele particulare. În acest fel, fiecare obiect poate să reprezinte exact propria sa clasificare.

În legătură cu C++, pentru a reprezenta relațiile de moștenire sunt folosiți, în general, termenii *bază* și *derivat*. Totuși, puteți să mai întâlniți termenii *părinte* și *copil*.

În afară de avantajele clasificării ierarhice, moștenirea mai oferă, de asemenea, suport pentru polimorfismul din timpul rulării prin mecanismul funcțiilor virtuale. (Pentru detalii căutați în *Capitolul 16*.)

Constructori și destructori

Este un lucru obișnuit pentru unele părți ale unui obiect să necesite inițializare înainte de a putea fi folosite. De exemplu, gândiți-vă la clasa *stiva* prezentată mai devreme în acest capitol. Înainte ca memoria stivă să poată fi folosită, vis trebuie să fie inițializat cu zero. Acest lucru a fost realizat prin utilizarea funcției *init()*. Deoarece cerințele de inițializare sunt atât de uzuale, C++ permite obiectelor să se inițializeze singure, atunci când sunt create. Această inițializare automată este efectuată prin intermediul unei funcții constructor.

O *funcție constructor* este o funcție specială care este membru al unei clase și are același nume cu acea clasă. De exemplu, iată cum arată clasa *stiva*, transformată pentru a folosi o funcție constructor pentru inițializare:

```

// Aceasta creeaza clasa stiva.
class stiva {
    int stiv[SIZE];
    int vis;
public:

```

```

    stiva(); // constructor
    void pune(int i);
    int scoate();
};


```

Rețineți că funcția constructor `stiva()` nu are specificat un tip de returnat. În C++, aceste funcții nu pot să returneze valori și, de aceea, nu conțin un tip de returnat.

Funcția `stiva()` are următorul cod:

```

// functia constructor pentru stiva
stiva::stiva()
{
    vis = 0;
    cout << "Stiva initializata\n";
}

```

Rețineți că mesajul **Stiva initializata** este afișat ca un mod de semnalare a constructorului. În practica curentă, majoritatea funcțiilor constructor nu vor afișa și nu vor introduce nimic. Ele vor efectua pur și simplu diverse inițializări.

Un constructor al unui obiect este apelat automat atunci când este creat acel obiect. Aceasta înseamnă că el este apelat când se execută declararea sa. Este o mare deosebire între o instrucțiune de declarare de tip C și una de tip C++. În C, declarațiile de variabile sunt, să spunem așa, pasive și rezolvate în majoritate în timpul compilării. Altfel spus, în C, declarațiile de variabile nu sunt gândite ca fiind instrucțiuni executabile. Dar, în C++, ele sunt instrucțiuni active, care sunt executate, de fapt, în timpul rulării. Un motiv pentru a fi așa este acela că o declarare a unui obiect poate necesita apelarea unui constructor, aceasta determinând executarea unei funcții. Chiar dacă această diferență pare acum subtilă și foarte academică, veți vedea mai departe că ea are implicații importante relativ la inițializarea variabilelor.

Un constructor al unui obiect este apelat o singură dată pentru obiecte globale sau pentru cele locale de tip **static**. Pentru obiecte locale, constructorul este apelat de fiecare dată când este întâlnită declararea acestuia.

Complementul constructorului este **destructorul**. În multe cazuri, un obiect va trebui să efectueze o anumită acțiune sau unele acțiuni atunci când este distrus. Obiectele locale sunt create când se intră în blocul lor și distruse când blocul este părăsit. Obiectele globale sunt distruse când se termină programul. Când este distrus un obiect, este apelat destructorul lor (dacă există unul). Există multe motive pentru care poate fi necesară o funcție destructor. De exemplu, un obiect trebuie să cedeze memoria care i-a fost alocată, sau să închidă un fișier pe care l-a deschis. În C++, cea care tratează evenimentele de la dezactivare este funcția destructor. Ea are același nume ca și constructorul, dar precedat de un caracter ~.

De exemplu, iată clasa `stiva` și funcțiile sale constructor și destructor. (Rețineți că `stiva` nu necesită un destructor; cel prezentat aici este doar pentru demonstrație.)

```

// Aceasta creeaza clasa stiva.
class stiva {
    int stiv[SIZE];
    int vis;
public:
    stiva(); // constructor
    ~stiva(); // destructor
    void pune(int i);
    int scoate();
};

// functia constructor pentru stiva
stiva::stiva()
{
    vis = 0;
    cout << "Stiva initializata\n";
}

// functia destructor pentru stiva
stiva::~stiva()
{
    cout << "Stiva distrusa\n";
}

```

Observați că, la fel ca și funcțiile constructor, funcțiile destructor nu au valori de returnare.

Iată o nouă versiune a programului `stiva`, studiat mai devreme, în acest capitol, modificat acum pentru a arăta cum lucrează funcțiile constructor și destructor. Notați că nu mai este necesar `init()`.

```

#include <iostream.h>

#define SIZE 100
// Aceasta creeaza clasa stiva.
class stiva {
    int stiv[SIZE];
    int vis;
public:
    stiva(); //constructor
    ~stiva(); //destructor

```

```

    void pune(int i);
    int scoate();
};

// functia constructor pentru stiva
stiva::stiva()
{
    vis = 0;
    cout << "Stiva initializata\n";

}
// functia destructor pentru stiva
stiva::~stiva()
{
    cout << "Stiva distrusa\n";
}

void stiva::pune(int i)
{
    if(vis==SIZE) {
        cout << "Stiva este plina. ";
        return;
    }
    stiv[vis] = i;
    vis++;
}

int stiva::scoate()
{
    if(vis==0) {
        cout << "Depasire inferioara. ";
        return 0;
    }
    vis--;
    return stiv[vis];
}

main()
{
    stiva a, b; // creeaza doua obiecte de tip stiva

    a.pune(1);
    b.pune(2);
}

```

Acest program afisează următoarele:

```
Stiva initializata
Stiva initializata
3 1 4 2
Stiva distrusa
Stiva distrusa
```

Cuvintele cheie în C++

În plus față de cele 32 de cuvinte-cheie ale limbajului C, standardul ANSI propus pentru C++ adaugă încă 30. Aceste cuvinte-cheie sunt prezentate în **Tabelul 11-1**.

asm	overload
bool	private
catch	protected
class	public
const_cast	reinterpret_cast
delete	static_cast
dynamic_cast	template
explicit	this
false	throw
friend	true
inline	try
mutable	typeid
namespace	using
new	virtual
operator	wchar_t

Tabelul 11-1 Cuvinte-cheie în C++

În momentul scrierii acestei cărți, cuvintele `bool`, `const_cast`, `dynamic_cast`, `explicit`, `false`, `mutable`, `namespace`, `reinterpret_cast`, `static_cast`, `true`, `typeid`, `using` și `wchar_t` sunt în curs de definire de către comitetul de standardizare ANSI C++ și s-ar putea să nu fie complet implementate de către compilatorul dvs.

Aceste cuvinte-cheie nu au făcut parte din specificația inițială pentru C++ creată de Bjarne Stroustrup. Ele au fost adăugate în primul rând pentru a permite limbajului C++ să se adapteze unor situații speciale și pot fi modificate. De asemenea, cuvântul cheie `overload` este permis, dar este inclus pentru compatibilitate cu vechile programe în C++. Ar fi bine să verificați manualul utilizatorului pentru compilatorul dvs. pentru a determina cu exactitate care cuvinte-cheie din C++ sunt admise de acesta.

Forma generală a unui program în C++

Chiar dacă stilurile individuale diferă, majoritatea programelor în C++ vor avea această formă generală:

```
#include
declarații clase de bază
declarații clase deriveate
prototipuri de funcții nemembre
main()
{
    .
    .
}

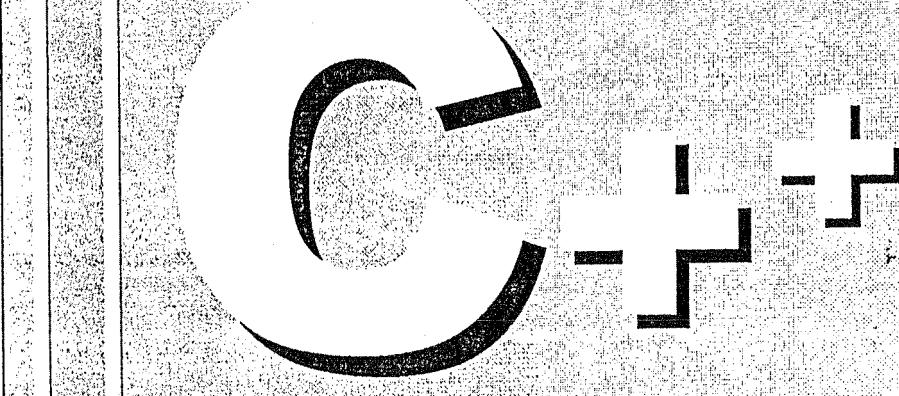
}
definiții de funcții ne-membre
```

Rețineți că, totuși, în majoritatea proiectelor mari, toate declarațiile pentru `class` vor fi puse într-un fișier antet și incluse în fiecare modul.

Capitolele care au mai rămas din această secțiune studiază în detaliu atât caracteristicile discutate în acest capitol, cât și alte facilități ale limbajului C++.

Capitolul 12

Clase și obiecte



In C++, clasele formează baza programării orientate pe obiecte. Caracteristic este faptul că o clasă este folosită pentru a defini natura unui obiect. De fapt, în C++ clasa este unitatea de bază pentru încapsulare. În acest capitol sunt examineate în detaliu clasele și obiectele.

Clase

Clasele sunt create utilizându-se cuvântul cheie `class`. O declarare a unei clase definește un nou tip care unește cod și date. Acest nou tip este apoi folosit pentru a declara obiecte din acea clasă. De aceea, o clasă este o abstractizare logică, dar un obiect are o existență fizică. Cu alte cuvinte, un obiect este un *exemplar* (o instanță) al unei clase.

O declarare de clasă este similară sintactic cu cea a unei structuri. În Capitolul 11 a fost prezentată o formă simplificată de declarare a unei clase. Iată forma generală completă a unei declarații de clasă care nu moștenește nici o altă clasă.

```
class nume-clasă {
    date și funcții particulare
    specificator de acces:
        date și funcții
    specificator de acces:
        date și funcții

    specificator de acces:
        date și funcții
    } lista de obiecte;
```

Lista de obiecte este optională. Dacă există, ea declară obiecte din acea clasă. Aici, *specificator de acces* este unul dintre aceste trei cuvinte-cheie din C++:

```
public
private
protected
```

Implicit, funcțiile și datele declarate într-o clasă sunt proprii acelei clase și doar membrii săi pot să aibă acces la ele. Totuși, folosind specificatorul de acces `public`, permiteți funcțiilor sau datelor să fie accesibile altor secțiuni ale programului dvs. Odată utilizat un specificator de acces, efectul său durează până când ori se întâlnește altul, ori se ajunge la sfârșitul declarației pentru clasă. Pentru a ne reîntoarce la declararea particulară, puteți folosi specificatorul de

acces `private`. Specificatorul `protected` este necesar când este implicată moștenirea (vezi Capitolul 15).

Într-o declarare de clasă puteți să modificați specificatorul de clasă oricără de des doriti. Aceasta înseamnă că puteți să treceți la `public` pentru unele declarații și apoi să reveniți la `private`. Declarația de clasă din următorul exemplu ilustrează această facilitate.

```
#include <iostream.h>
#include <string.h>

class angajat {
    char nume[80];
public:
    void punenume(char *n);
    void ianume(char *n);
private:
    double plata;
public:
    void puneplata(double w);
    double iaplata();
};

void angajat::punenume(char *n)
{
    strcpy(nume, n);
}

void angajat::ianume(char *n)
{
    strcpy(n, nume);
}

void angajat::puneplata(double w)
{
    plata = w;
}

double angajat::iaplata()
{
    return plata;
}

main()
```

```

    angajat teo;
    char nume[80];

    teo.punenum("Teo Ionescu");
    teo.puneplata(75000);
    teo.ianume(nume);

    cout <<nume << " are $";
    cout << teo.iaplata() << " pe an. ";
    return 0;
}

```

Aici, **angajat** este o simplă clasă care ar putea fi folosită pentru a memora numele și salariul angajatului. Notați că specificatorul de acces **public** este folosit de două ori.

De fapt, majoritatea programatorilor în C++ vor scrie clasa **angajat** aşa cum se arată în continuare, cu toate elementele particulare grupate împreună și toate elementele publice grupate separat.

```

class angajat {
    char nume[80];
    double plata;
public:
    void punenum(char *n);
    void ianume(char *n);
    void puneplata(double w);
    double iaplata();
};

```

Chiar dacă puteți folosi specificatorii de acces într-o declarație de clasă oricât de des dorîți, singurul avantaj de a o face este acela de a vedea grupările diferitelor părți ale unei clase, putând face mai ușoară citirea și înțelegerea programului de către altcineva. Totuși, pentru compilator, nu are importanță utilizarea mai multor specificatori de acces identici. De fapt, majoritatea programatorilor găsesc că este mai ușor să aibă în fiecare clasă doar câte o singură secțiune **private**, **protected** și **public**.

Funcțiile care sunt declarate într-o clasă sunt numite *funcții membre*. Ele pot să aibă acces la orice element al clasei din care fac parte. Aceasta include toate elementele de tip **private**. Variabilele care sunt membre ale unei clase sunt numite *variabile membre* sau *date membre*. În general, orice element al unei clase este numit membru al acelei clase.

Există câteva restricții care se aplică membrilor clasei. O variabilă membru care nu este de tip **static** nu poate să aibă o inițializare. Nici un membru nu poate fi un obiect al clasei care se declară. (Deși un membru poate fi un pointer către clasa care este declarată.) Nici un membru nu poate fi declarat ca **auto**, **extern** sau **register**.

În general, trebuie să faceți membrii unei clase să fie particulari acelei clase. Aceasta este o parte a modului în care se realizează încapsularea. Totuși, pot exista situații în care veți avea nevoie să faceți una sau mai multe variabile publice. (De exemplu, poate fi necesar ca o variabilă folosită intens să fie accesibilă global, pentru a obține tempi de rulare mai mici.) Când o variabilă este **public**, ea poate fi accesată direct de oricare secțiune a programului. Sintaxa pentru a avea acces la o dată membru **public** este aceeași ca pentru apelarea unei funcții: specificați numele obiectului, operatorul punct și numele variabilei. Următorul program simplu ilustrează accesul direct la variabilele **public**.

```

#include <iostream.h>

class clasamea {
public:
    int i, j, k; // accesibile întregului program
};

main()
{
    clasamea a, b;
    a.i = 100; // accesul direct la i, j și k
    a.j = 4;
    a.k = a.i * a.j;

    b.k = 12; // retineti ca a.k și b.k sunt diferite
    cout << a.k << " " << b.k;
    return 0;
}

```

Structuri și clase

C++ a crescut rolul structurii standard din C la acela al unui mod alternativ, de specificare a unei clase. De fapt, singura diferență dintre o clasă și o **struct** este aceea că, implicit, toți membrii unei structuri sunt publici, iar cei ai unei clase sunt particulari. În toate celelalte privințe structurile și clasele sunt echivalente. Aceasta înseamnă că în C++ o structură definește, de asemenea, un tip de clasă. De

exemplu, să considerăm următorul scurt program, care folosește o structură pentru a declara o clasă ce controlează accesul la un sir.

```
#include <iostream.h>
#include <string.h>

struct sirulmeu {
    void facesir(char *s); // public
    void aratasir();
private: // acum particulare
    char sir[255];
};

void sirulmeu::facesir(char *s)
{
    if(!*s) *sir = '\0'; // initializeaza sir
    else strcat(sir, s);
}

void sirul meu::aratasir()
{
    cout << sir << "\n";
}
main()
{
    sirulmeu s;

    s.facesir(""); //init
    s.facesir("Va ");
    s.facesir("salut! ");

    s.aratasir();

    return 0;
}
```

Acest program afișează sirul Va salut!

Rețineți că s este declarat în main(). Deoarece o struct în C++ definește un tip de clasă, obiectele de acel tip pot fi declarate folosind doar numele generic al structurii, fără să fie precedat de cuvântul cheie **struct**. Amintiți-vă că în C variabilele de tip structură trebuie declarate folosind această formă:

struct nume-generic variabilă;

Dar, în C++ o structură este un tip de clasă iar numele ei generic descrie un tip complet. Astfel, când declarați obiecte nu este nevoie să le precedați cu **struct** (însă nici nu este, practic, o eroare dacă faceți astfel.)

Clasa **sirulmeu** poate fi rescrisă utilizând **class** aşa cum se arată aici:

```
class sirulmeu {
    char sir[255];
public:
    void facesir(char *s); // public
    void aratasir();
};
```

Vă puteți întreba de ce C++ conține două cuvinte-cheie practic echivalente, **struct** și **class**. Această aparentă tautologie este justificată din mai multe motive. În primul rând, nu există nici un motiv fundamental pentru a nu mări capacitatele unei structuri. În C, structurile asigură deja un mod de a grupa date. De aceea, rămâne doar un pas mic să le permitem să accepte funcții membre. În al doilea rând, deoarece structurile și clasele sunt înrudite, este mai ușor să translatăm programele existente din C în C++. În sfârșit, chiar dacă astăzi ele sunt echivalente, asigurând două cuvinte-cheie diferite, permitem definiției lui **class** să evolueze liber. În schimb, în principiu, pentru ca C++ să rămână compatibil cu C, o declarare a unei structuri poate să nu fie capabilă să evolueze în același fel.

Chiar dacă puteți folosi o **struct** acolo unde puteți folosi o clasă, în general nu ar trebui să o faceți. Pentru a fi mai clar, ar trebui să utilizați o **class** când dorii o clasă și o **struct** când dorii o structură de tip C. Acesta este stilul în care va continua această carte.



RETINETI: În C++, o declarare a unei structuri definește un tip de clasă.

Uniuni și clase

Ca și o structură, o union poate fi folosită, de asemenea, pentru a defini o clasă. În C++, uniunile pot conține atât funcții membre, cât și variabile membre. Ele pot să mai includă și funcții constructor și destructor. În C++ o union păstrează toate capacitatele din C, cea mai importantă fiind cea prin care toate elementele de date împart aceeași locație de memorie. Ca și structura, membrii unei union sunt implicit publici. În următorul exemplu este folosit o union pentru a inversa între ei octetii care formează un întreg de tip unsigned. (Acest exemplu presupune că întregii au lungimea de doi octeți.)

```
#include <iostream.h>

union sch_octet {
    void sch();
    void da_octet(unsigned i);
    void arata_cuvant();

    unsigned u;
    unsigned char c[2];
};

void sch_octet::sch()
{
    unsigned char t;

    t = c[0];
    c[0] = c[1];
    c[1] = t;
}

void sch_octet::arata_cuvant()
{
    cout << u;
}

void sch_octet::da_octet(unsigned i)
{
    u = i;
}

main()
{
    sch_octet b;

    b.da_octet(49034);
    b.sch();
    b.arata_cuvant();

    return 0;
}
```

Este important să înțelegeți că, la fel ca și o structură, o declarație a unei union în C++ definește un tip special de clasă. Aceasta înseamnă că se păstrează principiul încapsulării.

Există mai multe restricții care trebuie cunoscute atunci când folosiți uniunile în C++. În primul rând, o union nu poate moșteni nici un alt tip de clasă. Mai mult, o

union nu poate fi o clasă de bază. O union nu poate avea funcții virtuale membre. (Funcțiile virtuale vor fi discutate în Capitolul 16.) Variabilele de tip static nu pot fi membri ai unei union. O union nu poate avea ca membru nici un obiect care are supraîncărcat operatorul =. În sfârșit, nici un obiect nu poate fi membru al unei uniuni dacă acel obiect conține o funcție constructor sau destrutor.

Uniuni anonime

În C++ există un tip special de union numit *uniune anonimă*. O uniune anonimă nu conține un nume de tip și nici o variabilă nu poate fi declarată ca fiind de acel tip de uniune. În schimb, ea spune compilatorului că variabilele membre ale uniunii vor împărtăși aceeași locație. Dar, variabilele însele sunt utilizate direct, fără sintaxa normală cu operator punct. Să luăm, de exemplu, acest program:

```
#include <iostream.h>
#include <string.h>

main()
{
    // definirea uniunii anonime
    union {
        long l;
        double d;
        char s[4];
    };

    // acum, accesul la membrii uniunii este direct
    l = 100000;
    cout << l << " ";
    d = 123.2342;
    cout << d << " ";
    strcpy(s, "hi");
    cout << s;

    return 0;
}
```

După cum puteți vedea, elementele din union sunt utilizate ca și cum ar fi fost declarate ca variabile locale normale. De fapt, exact așa le veți și folosi în programul dvs. Mai mult, chiar dacă ele sunt definite într-o declarație de tip union, ele se află la același nivel al sferei de acțiune ca și oricare alte variabile locale din același bloc. Într-adevăr, membrii unei uniuni anonime nu pot să aibă același nume ca al nici unui alt identificator cunoscut în domeniul curent. Aceasta înseamnă că

numele membrilor unei uniuni anonime nu trebuie să intre în conflict cu alii identificatori cunoscuți din domeniul uniunii.

Toate restricțiile pentru o union se aplică și celor anonime, cu câteva completări. Mai întâi, singurele elemente care pot fi conținute într-o uniune trebuie să fie de tip date. Nu sunt permise funcții membre. Uniunile anonime nu pot conține elemente de tip private sau protected. În sfârșit, uniunile globale anonime trebuie specificate ca fiind de tip static.

Functii prietene

Este posibil să permiteți unei funcții care nu este membru să aibă acces la membrii particulari ai clasei folosind un friend (prieten). O funcție friend are acces la membrii private și protected ai clasei căreia îl este prietenă. Pentru a declara o funcție friend, includeți prototipul ei în acea clasă, precedat de cuvântul cheie friend. Să luăm acest program:

```
#include <iostream.h>

class clasamea {
    int a, b;
public:
    friend int sum(clasamea x);
    void da_ab(int i, int j);
};

void clasamea::da_ab(int i, int j)
{
    a = i;
    b = j;
}

// Notă: sum() nu este o funcție membră a nici unei clase.
int sum(clasamea x)
{
    /* Deoarece sum() este funcție prietenă pentru
       clasamea, ea poate avea acces direct la a și b. */
    return x.a + x.b;
}

main()
{
    clasamea n;
    n.da_ab(3, 4);
}
```

```
cout << sum(n);
return 0;
}
```

În acest exemplu, funcția sum() nu este un membru din clasamea. Totuși, ea are acces deplin la membrii particulari. De asemenea, rețineți că sum() este apelată normal. Deoarece ea nu este o funcție membră a clasei, ea nu trebuie (și nici nu poate) să aibă un nume de obiect.

Chiar dacă nu s-a câștigat nimic făcând sum() să fie friend în loc de a fi un membru tip funcție al clasei clasamea, există anumite condiții în care funcțiile friend sunt într-adevăr valoroase. În primul rând, prietenii pot să fie folositori când supraîncărcați anumite tipuri de operatori (a se vedea Capitolul 14). În al doilea rând, funcțiile friend fac mai ușoară crearea anumitor tipuri de funcții de I/O (a se vedea Capitolul 17). Al treilea motiv pentru care sunt folosite funcțiile friend este că, în unele cazuri, două sau mai multe clase pot conține membri care sunt corelați cu alte secțiuni ale programului. Să examinăm acum acest al treilea mod de folosire.

Pentru început imaginați-vă două clase diferite, fiecare dintre ele afișând pe ecran un mesaj când apar erori. Alte secțiuni ale programului pot să dorească să știe dacă mesajul a fost afișat înainte de a fi fost scris pe ecran, astfel încât să nu se suprapună, din greșeală, alt mesaj. Chiar dacă puteți crea funcții membre în fiecare clasă care returnează o valoare ce indică dacă un mesaj este activ, aceasta înseamnă un efort în plus la verificarea condiției (două apelări ale funcției în loc de una). Dacă acea condiție trebuie verificată deosebit de multă în plus poate să nu fie acceptabilă. Dar, utilizând pentru fiecare clasă o funcție friend, este posibil să verificați starea fiecărui obiect apelând doar această singură funcție. De aceea, în asemenea situații, o funcție friend permite să creați un cod mai eficient. Următorul program ilustrează acest concept:

```
#include <iostream.h>

#define IDLE 0
#define INUSE 1

class C2; // explicata mai jos
class C1 {
    int stare; // INUSE daca este pe ecran, IDLE daca nu
    // ...
public:
    void da_stare(int cond);
    friend int idle(C1 a, C2 b);
};
```

```

class C2 {
    int stare; // INUSE daca este pe ecran, IDLE daca nu
    // ...
public:
    void da_stare(int cond);
    friend int idle(C1 a, C2 b);
};

void C1::da_stare(int cond)
{
    stare = cond;
}

void C2::da_stare(int cond)
{
    stare = cond;
}

int idle(C1 a, C2 b)
{
    if(a.stare || b.stare) return 0;
    else return 1;
}

main()
{
    C1 x;
    C2 y;

    x.da_stare(IDLE);
    y.da_stare(IDLE);

    if(idle(x, y)) cout << "Ecranul poate fi folosit.\n";
    else cout << "In curs de folosire.\n";
    x.da_stare(INUSE);
    if(idle(x, y)) cout << "Ecranul poate fi folosit.\n";
    else cout << "In curs de folosire.\n";

    return 0;
}

```

Rețineți că acest program folosește pentru clasa C2 o declarare ulterioară (numită și referire ulterioară). Acest lucru este necesar deoarece declararea

funcției idle() în interiorul lui C1 se referă la C2 înainte de a fi declarată. Pentru a crea o declarare ulterioară a unei clase, folosiți pur și simplu forma prezentată în acest program.

Un friend al unei clase poate fi membru al altei clase. De exemplu, iată programul anterior rescris astfel încât idle() este un membru al lui C1:

```

#include <iostream.h>

#define IDLE 0
#define INUSE 1

class C2; // explicata mai jos

class C1 {
    int stare; // INUSE daca este pe ecran, IDLE daca nu
    // ...
public:
    void da_stare(int cond);
    int idle(C2 b); // acum un membru al lui C1
};

class C2 {
    int stare; // INUSE daca este pe ecran, IDLE daca nu
    // ...
public:
    void da_stare(int cond);
    friend int C1::idle(C2 b);
};

void C1::da_stare(int cond)
{
    stare = cond;
}

void C2::da_stare(int cond)
{
    stare = cond;
}

// idle() este un membru al lui C1, dar prieten al lui C2
int C1::idle(C2 b)
{
    if(stare || b.stare) return 0;
}

```

```

        else return 1;
    }

main()
{
    C1 x;
    C2 y;

    x.da_stare(IDLE);
    y.da_stare(IDLE);

    if(x.idle(y)) cout << "Ecranul poate fi folosit.\n";
    else cout << "In curs de folosire.\n";

    x.da_stare(INUSE);

    if(x.idle(y)) cout << "Ecranul poate fi folosit.\n";
    else cout << "In curs de folosire.\n";

    return 0;
}

```

Deoarece `idle()` este membru al lui **C1**, ea poate avea acces direct la variabila `stare` din obiectele de tip **C1**. De aceea, doar obiectele de tip **C2** trebuie să îl fie transmise.

Există două restricții importante care se aplică funcțiilor `friend`. Prima, o clasă derivată nu poate moșteni funcții `friend`. A doua, o funcție `friend` nu poate avea un specificator de clasă de memorare. Aceasta înseamnă că ea nu poate fi declarată ca fiind `static` sau `extern`.

Clase prietene

Este posibil ca o clasă să fie `friend` pentru alta. Când este aşa, clasa `friend` are acces la numele particulare definite în cadrul celeilalte. Aceste nume particulare pot include lucruri ca nume de tipuri și enumerări de constante. Să luăm un exemplu:

```

#include <iostream.h>

class monede {
    // Urmatoarea este o enumerare particulară.
    enum unitati {penny, nickel, dime, quarter,
                  jumate_dolar};

```

```

        friend class cantitate;
    };

    class cantitate {
        monede::unitati bani; // retineti modul monede::unitati
    public:
        void dam();
        int iam();
    } ob;

    void cantitate::dam()
    {
        // Unitatile de enumerare sunt accesibile aici deoarece
        // cantitate este friend pentru monede.
        bani = monede::dime;
    }

    int cantitate::iam()
    {
        return bani;
    }
}

main()
{
    ob.dam();

    cout << ob.iam(); // afiseaza numarul 2

    return 0;
}

```

Aici, clasa `cantitate` are acces la specificatorul de tip `unitati` declarat în clasa `monede` (și la numele definite în enumerarea `unitati`) deoarece `cantitate` este un `friend` pentru `monede`.

Este important să înțelegeți că atunci când o clasă este `friend` pentru o altă, ea are acces doar la numele definite în interiorul celeilalte. Ea nu moștenește cealaltă clasă. Mai precis, membrii primei clase nu devin membri ai clasei `friend`.

Clasele prietene sunt folosite deseori. Ele permit tratarea anumitor situații speciale.

Funcții inline

Există o caracteristică importantă în C++, numită *funcție inline*, care este folosită ușor împreună cu clasele. Funcțiile inline sunt studiate aici, deoarece restul

capitolului (și restul cărții) le va utiliza intens.

În C++ puteți crea funcții scurte care nu sunt apelate efectiv; în loc de aceasta codul lor se dezvoltă în interior, în fiecare punct în care sunt numite. Acest proces este similar cu folosirea funcțiilor macro. Pentru a determina ca o funcție să se dezvolte inline în loc să fie apelată, predeați definirea ei cu cuvântul cheie **inline**. De exemplu, în programul următor, funcția **max()** este dezvoltată inline în loc să fie apelată.

```
#include <iostream.h>

inline int max(int a, int b)
{
    return a>b ? a : b;
}

main()
{
    cout << max(10, 20);
    cout << " " << max(99, 88);
    return 0;
}
```

În ceea ce privește compilatorul, programul precedent este echivalent cu acesta:

```
#include <iostream.h>

main()
{
    cout << (10>20 ? 10 : 20);
    cout << " " << (99>88 ? 99 : 88);

    return 0;
}
```

Motivul pentru care funcțiile inline sunt o facilitate în plus în C++ este că ele permit să creați coduri foarte eficiente. De vreme ce pentru clase este tipic ca, deseori, să solicita execuțarea frecventă a funcțiilor de interfață (care asigură accesul la datele particulare), eficiența acestor funcții este o cerință esențială în C++. După cum știți probabil, la fiecare apelare a unei funcții se generează o cantitate de muncă suplimentară prin mecanismul de apelare și returnare. În mod normal, când este apelată o funcție, argumentele sunt puse în memoria stivă și sunt salvate mai multe registre și apoi rememorate când funcția se returnează.

Problema este că aceste instrucțiuni iau timp. Dar, când o funcție se dezvoltă inline, nu mai apare nici una dintre aceste operații. Chiar dacă dezvoltarea inline a funcțiilor poate determina tempi de rulare mai scurți, deseori rezultă dimensiuni mai mari de coduri datorită instrucțiunilor duplicate. Din acest motiv, este bine să introducем inline doar funcții foarte mici. Mai mult, o idee bună este, de asemenea, să dezvoltăți inline doar funcțiile care vor avea un impact mare asupra performanțelor programului dvs.

Ca și specificatorul **register**, **inline** este, practic, pentru compilator doar o solicitare, nu o comandă. Compilatorul poate să aleagă ignorarea ei. De asemenea, unele compilatoare nu pot introduce inline toate tipurile de funcții. De exemplu, în general, un compilator nu o face pentru o funcție recursivă. Va trebui să controlați în manualul compilatorului dvs. restricțiile pentru **inline**. Amintiți-vă că dacă o funcție nu poate fi introdusă **inline**, ea trebuie apelată ca o funcție normală.

Funcțiile inline pot fi membre ale unei clase. De exemplu, acesta este un program perfect valabil în C++:

```
#include <iostream.h>

class clasamea {
    int a, b;
public:
    void init(int i, int j);
    void arata();
};

inline void clasamea::init(int i, int j)
{
    a = i;
    b = j;
}

inline void clasamea::arata()
{
    cout << a << " " << b << "\n";
}

main()
{
    clasamea x;
    x.init(10, 20);
    x.arata();
```

```
    return 0;
}
```

Definirea funcțiilor inline într-o clasă

Este posibil să definiți funcții scurte într-o declarare de clasă. Când o funcție este definită într-o declarare a unei clase, ea este automat transformată într-o funcție inline (dacă este posibil). Nu este necesar (dar nici greșit) să precedați declararea sa cu cuvântul cheie `inline`. De exemplu, programul precedent este rescris aici cu definirile pentru `init()` și `arata()` incluse în declararea lui `clasamea`.

```
#include <iostream.h>

class clasamea {
    int a, b;
public:
    // inline automat
    void init(int i, int j) {a=i; b=j;}
    void arata() {cout << i << " " << b << "\n";}
};

main()
{
    clasamea x;
    x.init(10, 20);
    x.arata();

    return 0;
}
```

Rețineți forma codului funcției din `clasamea`. Deoarece funcțiile `inline` sunt, de obicei, scurte, acest stil de codare din cadrul unei clase este aproape tipic. Totuși, sunteți liber să folosiți orice formă doriti. De exemplu, iată o cale perfect valabilă de rescriere a declarării pentru `class`:

```
#include <iostream.h>

class clasamea {
    int a, b;
public:
    // inline automat
    void init(int i, int j)
```

```
{
    a = i;
    b = j;
}

void arata(){
    cout << i << " " << b << "\n";
}
```

Practic, dezvoltarea inline a funcției `arata()` este fără sens deoarece (în general) timpul luat de instrucțiunea de I/O va depăși mult pe cel al apelării unei funcții. Totuși, este foarte ușual în C++ ca toate funcțiile membre să fie definite în interiorul clasei lor. (De fapt, în programele profesionale scrise în cod C++ funcțiile membre sunt definite foarte rar în afara declarării clasei lor.)

Rețineți că funcțiile constructor și destructor pot fi, de asemenea, dezvoltate inline - ori implicit, dacă sunt definite în clasa lor, ori explicit.

Funcții constructor cu parametri

Este posibil să transmiteți argumente către funcțiile constructor. Tipic, aceste argumente sunt folosite pentru a contribui la inițializarea unui obiect atunci când este creat. Pentru a crea un constructor cu parametri, îi adăugați simplu parametri în modul în care ati face-o pentru orice altă funcție. Funcția este în așa fel creată încât parametrii sunt folosiți pentru a inițializa obiectul. Iată, de exemplu, o `class` simplă care include constructori cu parametri:

```
#include <iostream.h>

class clasamea {
    int a, b;
public:
    clasamea(int i, int j) {a=i; b=j;}
    void arata() {cout << a << " " << b;}
};

main()
{
    clasamea ob(3, 5);
    ob.arata();

    return 0;
}
```

Rețineți că în definirea lui `clasamea()`, parametrii `i` și `j` sunt folosiți pentru a da valori initiale în `a` și `b`.

Programul ilustrează cea mai uzuală cale de a specifica argumente atunci când declarăți un obiect care folosește o funcție constructor cu parametri. Instrucțiunea:

```
clasmaea ob(3, 4);
```

determină crearea unui obiect numit `ob` și se pasează argumentele `3` și `4` către parametrii `i` și `j` din `clasmaea`. Puteți să pasați argumente folosind și acest tip de instrucțiune de declarare:

```
clasmaea ob = clasmaea(3, 4);
```

Totuși, prima metodă este una general utilizată, iar ea va fi utilizată în majoritatea exemplelor din această carte. De fapt, există practic o mică diferență între cele două tipuri de declarări care se referă la copierea funcției constructor. (Copierea constructorilor este discutată în Capitolul 22.)

Iată un alt exemplu care folosește o funcție constructor cu parametri. Ea creează o `class` care păstrează informații despre cărțile din bibliotecă.

```
#include <iostream.h>
#include <string.h>

#define IN 1
#define CHECKED_OUT 0

class carte {
    char autor[40];
    char titlu[40];
    int stare;
public:
    carte(char *n, char *t, int s);
    int ia_stare() {return stare;}
    void da_stare(int s) {stare = s;}
    void arata();
};

carte::carte(char *n, char *t, int s)
{
    strcpy(autor, n);
    strcpy(titlu, t);
    stare = s;
}
```

```
void carte::arata()
{
    cout << titlu << " de " << autor;
    cout << " este ";
    if(stare==IN) cout << "aici.\n";
    else cout << "data.\n";
}

main()
{
    carte b1("Twain", "Tom Sawyer", IN);
    carte b2("Melville", "Moby Dick", CHECKED_OUT);

    b1.arata();
    b2.arata();

    return 0;
}
```

Funcțiile constructor cu parametri sunt foarte folosite deoarece ele permit să evitați să faceți o apelare în plus a funcției doar pentru a inițializa una sau mai multe variabile dintr-un obiect. Fiecare apelare a funcției pe care o puteți evita face programul mai eficient. De asemenea, rețineți că funcțiile `da_stare()` și `ia_stare()` sunt definite în interiorul clasei `carte`. Aceasta este o practică foarte uzuală când scrieți programe în C++.

Funcțiile constructor cu un parametru: un caz special

Dacă o funcție constructor are doar un parametru, există o a treia cale de a-i păsa o valoare inițială. Să luăm, de exemplu, următorul program scurt:

```
#include <iostream.h>

class X {
    int a;
public:
    X(int j) { a = j; }
    int daa() { return a; }
};

main()
{
```

```

    x ob = 99; // paseaza 99 lui j
    cout << ob.daa(); // afiseaza 99
    return 0;
}

```

Așa cum arată exemplul acesta, în cazul în care constructorul are doar un argument, puteți folosi pur și simplu forma de inițializare normală. Compilatorul de C++ va atribui automat valoarea din dreapta semnului = parametrului constructorului.

Membrii de tip static ai claselor

Atât funcțiile membre cât și datele membre ale unei clase pot fi declarate **static**. Acest paragraf explică ce înseamnă aceasta, relativ la fiecare tip de membru.

Membri statici de tip date

Când prevedeați o declarație a unei variabile membru cu **static**, îi spuneți compilatorului că va exista doar o copie a acelei variabile și va fi folosită de către toate obiectele clasei. Spre deosebire de membrii tip date obișnuiți, nu sunt create copii individuale ale variabilelor membre **static** pentru fiecare obiect. Nu are importanță câte obiecte de acel tip de clasă sunt create, va exista doar o singură copie a membrilor date de tip **static**. De aceea, toate obiectele aceleiai clase folosesc aceeași variabilă. Când este creat primul obiect, toate variabilele de tip **static** sunt inițializate cu zero.

Când declarați o dată membru ca fiind **static** într-o clasă, *nu* o definiți. Cu alte cuvinte, nu îi alocați memorie. (În limbajul C++, o declarație descrie ceva. O definire face ca ceva să existe.) În schimb, trebuie să dați o definire globală a membrilor de tip date **static** undeva, în afara clasei. Aceasta se face redeclarând variabila **static** folosind operatorul de specificare a domeniului pentru a preciza clasa căreia îi aparține; ca urmare se va aloca memorie pentru variabilă. (Amintiți-vă că o declarare de **class** este o simplă construcție logică ce nu are suport material.)

Pentru a înțelege utilizarea și efectul unui membru de tip date **static**, să luăm acest program:

```

#include <iostream.h>

class comun {
    static int a;
    int b;
public:
    void da(int i, int j) {a=i; b=j;}
}

```

```

void arata();
};

int comun::a; // definește a
void comun::arata()
{
    cout << "Acesta este a static: " << a;
    cout << "\nAcesta este b ne-static: " << b;
    cout << "\n";
}

main()
{
    comun x, y;

    x.da(1, 1); // initializează pe a cu 1
    x.arata();

    y.da(2, 2); // schimba pe a în 2
    y.arata();

    x.arata(); /* Aici a a fost schimbat atât pentru x cat
                  și pentru y deoarece a este comun pentru
                  ambele obiecte. */
    return 0;
}

```

Când este rulat acest program afișează următoarea ieșire:

```

Acesta este a static: 1
Acesta este b ne-static: 1
Acesta este a static: 2
Acesta este b ne-static: 2
Acesta este a static: 2
Acesta este b ne-static: 1

```

Rețineți că numărul întreg a este declarat atât în **comun** cât și în afara sa. Cum am spus mai devreme, acest lucru este necesar deoarece declararea lui a în interiorul lui **comun** nu determină alocare de memorie.

 **NOTĂ:** Prin convenție, versiunile vechi de C++ nu impun a doua declarație a unei variabile membru **static**. Dar această convenție a dat naștere la numeroase inconveniente grave și a fost eliminată acum cîțiva ani. Chiar și așa, puteți încă să mai găsiți coduri vechi de C++ care nu redeclară variabilele membre **static**. În aceste cazuri, va fi necesar să adăugați definirile cerute.

O variabilă membru **static** există *înainte* de a fi creat orice obiect din acea clasă. De exemplu, în următorul scurt program, a este atât **public** cât și **static**. De aceea, el poate fi utilizat direct în **main()**. Mai mult, deoarece a există *înainte* de crearea unui obiect din **comun**, lui a i se poate da oricând o valoare. Așa cum ilustrează programul, valoarea lui a nu este modificată de crearea obiectului x. Din acest motiv, amândouă instrucțiunile de ieșire afișează aceeași valoare: 99.

```
#include <iostream.h>

class comun {
public:
    static int a;
};

int comun::a; // defineste pe a

main()
{
    // initializeaza pe a înaintea crearii oricărora obiecte
    comun::a = 99;

    cout << "Aceasta este valoarea initială a lui a: "
        << comun::a;
    cout << "\n";
    comun x;
    cout << "Acesta este x.a: " << x.a;

    return 0;
}
```

Rețineți cum se face accesul la a prin folosirea numelui clasei și a operatorului de specificare a domeniului. În general, când programul dvs. are acces la un membru **static** independent de un obiect, trebuie să îl precizați folosind numele clasei al cărei membru este.

Una dintre cele mai obișnuite utilizări ale variabilelor membre **static** este de a asigura controlul accesului la unele resurse comune. De exemplu, puteți crea mai multe obiecte, fiecare dintre ele trebuind să scrie într-un anumit fișier de pe disc. Este evident, totuși, că doar unui singur obiect îi este permis să scrie într-un fișier într-un anumit moment. În acest caz, este bine să declarați o variabilă **static** care să indice când este folosit fișierul și când este liber. Fiecare obiect va controla apoi această variabilă *înainte* de a scrie în fișier. Următorul program arată cum puteți folosi variabila **static** de acest tip pentru a controla accesul la o resursă limitată.

```
#include <iostream.h>

class cl {
    static int resursa;
public:
    int ia_resursa();
    void resursa_libera() {resursa = 0;}
};

int cl::resursa; // definește resursa
int cl::ia_resursa()
{
    if(resursa) return 0; // resursa este în lucru
    else {
        resursa = 1;
        return 1; // resursa atribuită acestui obiect
    }
}

main()
{
    cl ob1, ob2;
    if(ob1.ia_resursa()) cout << "ob1 are dreptul
        la resursa\n";

    if(!ob2.ia_resursa()) cout << "ob2 nu are dreptul
        la resursa\n";

    ob1.resursa_libera(); // o lăsa pentru altceva

    if(ob2.ia_resursa())
        cout << "ob2 poate acum să folosească resursa\n";

    return 0;
}
```

Folosind variabilele membre **static**, virtual ar trebui să nu mai aveți nevoie de nici o variabilă globală. Problema variabilelor globale pentru OOP este aceea că ele încalcă, aproape întotdeauna, principiul încapsulării.

Funcții membre static

Funcțiile membre pot fi, de asemenea, declarate ca **static**. Există mai multe restricții relativ la acestea. În primul rând, ele pot să aibă acces doar la alți membri

de tip **static** ai clasei, și, bineînțeles, la funcțiile și datele globale. În al doilea rând, ele nu pot avea un pointer de tip **this**. (Pentru informații despre **this** citiți Capitolul 13.) În al treilea rând, nu poate exista o versiune **static** și una ne-**static** ale aceleiași funcții.

În continuare este prezentată o versiune ușor modificată a programului care demonstrează secțiunea anterioară. Observați că **ia_resursa** este acum declarată **static**. După cum se vede din program, accesul la **ia_resursa** este permis fie funcției însăși, fie independent de vreun obiect utilizând numele clasei și operatorul de specificare a domeniului, fie în legătură cu un obiect.

```
#include <iostream.h>

class c1 {
    static int resursa;
public:
    static int ia_resursa();
    void resursa_libera() {resursa = 0;}
};

int c1::resursa; // defineste resursa
int c1::ia_resursa()
{
    if(resursa) return 0; // resursa este in lucru
    else {
        resursa = 1;
        return 1; // resursa atribuita acestui obiect
    }
}

main()
{
    c1 ob1, ob2;
    /* ia_resursa este static astfel incat poate fi apelata
       independent de orice obiect. */
    if(c1::ia_resursa()) cout << "ob1 are dreptul
                                la resursa\n";
    if(!c1::ia_resursa()) cout << "ob2 nu are dreptul
                                la resursa\n";

    ob1.resursa_libera();

    if(ob2.ia_resursa()) // se poate folosi si apelul cu obiect
        cout << "ob2 poate acum sa foloseasca resursa\n";
}
```

```
    return 0;
}
```

De fapt, funcțiile membre **static** au aplicații limitate, dar o bună utilizare a lor este aceea că ele pot „preinițializa” datele particulare de tip **static**, înainte de crearea efectivă a vreunui obiect. De exemplu, acesta este un program perfect valabil în C++:

```
#include <iostream.h>

class tip_static {
    static int i;
public:
    static void init(int x) {i = x;}
    void arata() {cout << i;}
};

int tip_static::i; // defineste i

main()
{
    // initializeaza date de tip static inainte de crearea obiectului
    tip_static::init(100);

    tip_static x;
    x.arata(); // afiseaza 100

    return 0;
}
```

Când sunt execuția constructorii și destructorii

Ca regulă generală, un constructor de obiecte este apelat la declararea obiectului, iar un destructor de obiecte este apelat când este distrus obiectul. Vom prezenta acum momentul exact al apariției acestor evenimente.

O funcție constructor de obiecte este executată când este întâlnită instrucțiunea de declarare a obiectului. Mai mult, când două sau mai multe obiecte sunt declarate în aceeași instrucțiune, constructorii sunt apelați în ordinea în care sunt ele întâlnite, de la stânga la dreapta. Funcțiile destructor pentru obiecte locale sunt executate în ordine inversă față de cele constructor.

Funcțiile constructor pentru obiectele globale sunt executate *înaintea* lui **main()**. Constructorii globali din același fișier sunt execuția în ordine, de la stânga la

dreapta și de sus în jos. Nu puteți să știți ordinea execuției constructorilor globali împreștiati prin mai multe fișiere. Destructorii globali se execută în ordine inversă după ce se încheie `main()`.

Următorul program ilustrează executarea constructorilor și destructorilor.

```
#include <iostream.h>

class clasamea {
public:
    int cine;
    clasamea(int ex);
    ~clasamea();
} glob_ob1(1), glob_ob2(2);

clasamea::clasamea(int ex)
{
    cout << "Initializare " << ex << "\n";
    cine = ex;
}

clasamea::~clasamea()
{
    cout << "Distrugere " << cine << "\n";
}

main()
{
    clasamea local_ob1(3);

    cout << "Aceasta nu va fi prima linie afisata.\n";

    clasamea local_ob2(4);

    return 0;
}
```

Ei afișează această ieșire:

```
Initializare 1
Initializare 2
Initializare 3

Aceasta nu va fi prima linie afisata.
```

```
Initializare 4
Distrugere 4
Distrugere 3
Distrugere 2
Distrugere 1
```

Operatorul de specificare a domeniului

După cum știți, operatorul `::` este folosit la asocierea unui nume de clasă cu un nume de membru pentru a spune compilatorului cărei clase aparține acel membru. Dar, operatorul de specificare a domeniului are și o altă utilizare asemănătoare: el poate permite accesul la un nume dintr-un domeniu închis, nume care este „ascuns” de o declarare locală a același nume. Să luăm, de exemplu, acest fragment:

```
.
.
.

int i; // i global

void f()
{
    int i; // i local

    i = 10; // foloseste i local
    .
    .
}
```

Totuși, ce se întâmplă dacă funcția `f()` are nevoie de acces la versiunea globală a lui `i`? Poate să îl capete dacă `i` este precedat de operatorul `::`, așa cum se arată aici:

```
.
.
.

int i; // i global
```

```

void f()
{
    int i; // i local
    ::i = 10; // acum se referă la i global
    .
    .
}
.
.
.
```

Clase imbricate

Este posibil să definiți o clasă în cadrul altăia. Procedând astfel, creați clase *imbricate*. Deoarece o declarare a unei *class* definește, de fapt, un domeniu de influență, o clasă imbricată este validă doar în interiorul clasei ce o conține. Clasele imbricate sunt folosite rareori. Datorită flexibilității și puterii mecanismului de moștenire, practic nu este nevoie de clase imbricate.

Clase locale

O clasă poate fi definită în interiorul unei funcții. De exemplu, acesta este un program C++ valid:

```

#include <iostream.h>

void f();

main()
{
    f();
    // clasamea nu este cunoscută aici
    return 0;
}

void f()
{
    class clasamea {
        int i;
    public:

```

```

        void pune_i(int n) {i=n;}
        int da_i() {return i;}
    } ob;

    ob.pune_i(10);
    cout << ob.da_i();
}
```

Când o clasă este declarată într-o funcție, ea este cunoscută doar acelei funcții și necunoscută în afara ei.

Claselor locale li se aplică mai multe restricții. Prima, toate funcțiile membre trebuie definite în interiorul declarației pentru *class*. Clasa locală nu poate să folosească sau să aibă acces la variabilele locale ale funcției în care este declarată (cu excepția variabilelor locale de tip *static* declarate în interiorul funcției). În interiorul unei clase locale nu poate fi declarată nici o variabilă de tip *static*. Din cauza acestor restricții, clasele locale nu sunt uzuale în programarea în C++.

Transmiterea obiectelor către funcții

Obiectele pot fi transmise (pasate) către funcții exact ca oricare alt tip de variabilă. Obiectele sunt pasate funcțiilor prin utilizarea mecanismului standard apelare-prin-valoare, adică prin copiere. Dar efectuarea unei copii înseamnă practic crearea unui alt obiect. Aceasta ne face să ne întrebăm dacă este executată funcția constructor a obiectului la crearea copiei și dacă este executată funcția destrător la distrugerea copiei. Răspunsul la aceste două întrebări vă poate surprinde.

Pentru început, iată un exemplu:

```

#include <iostream.h>

class clasamea {
    int i;
public:
    clasamea(int n);
    ~clasamea();
    void pune_i(int n) {i=n;}
    int da_i() {return i;}
};

clasamea::clasamea(int n)
{
    i = n;
    cout << "Construiește " << i << "\n";
}
```

```

clasamea::~clasamea()
{
    cout << "Distruge " << i << "\n";
}

void f(clasamea ob);

main()
{
    clasamea o(1);
    f(o);
    cout << "Acesta este i din main(): ";
    cout << o.da_i() << "\n";

    return 0;
}

void f(clasamea ob)
{
    ob.pune_i(2);

    cout << "Acesta este i local: " << ob.da_i();
    cout << "\n";
}

```

Acest program are următoarea ieșire:

```

Construieste 1
Acesta este i local: 2
Distruge 2
Acesta este i din main(): 1
Distruge 1

```

Rețineți că sunt executate două apelări ale funcției destructor, dar una singură a funcției constructor. După cum ilustrează ieșirea, funcția constructor nu este apelată când copia lui `o` (din `main()`) este transmisă lui `ob` (din `f()`). Motivul pentru care ea nu este apelată când este făcută copia obiectului este ușor de înțeles. Când transmiteți un obiect unei funcții, doriți starea curentă a obiectului. Dacă funcția constructor este apelată când este creat obiectul, acesta va fi inițializat, fiind posibilă modificarea sa. De aceea, funcția constructor nu poate fi executată atunci când este generată copia unui obiect printr-o apelare de funcție.

Deși nu este apelată funcția constructor când un obiect este pasat unei funcții, la distrugerea copiei este, totuși, necesar să apelăm destructorul. (Copia este distrusă ca oricare altă variabilă locală, atunci când se încheie funcția.) Amintiți-vă că o copie a obiectului există atât timp cât este executată funcția. Aceasta înseamnă că acea copie poate să efectueze operații care, atunci când copia este distrusă, să necesite apelarea unei funcții destructor. De exemplu, este perfect valid să se aloce memorie copiei, după care să se elibereze la distrugerea copiei. Din acest motiv, funcția destructor trebuie executată când este distrusă copia.

În rezumat: funcția constructor a unui obiect nu este apelată atunci când este creată o copie a obiectului prin transmiterea sa către o funcție. Însă, atunci când este distrusă copia obiectului din interiorul funcției, este apelată funcția ei destructor.

Implicit, când este făcută o copie a unui obiect, apare o copie la nivel de biți. Aceasta înseamnă că noul obiect este un duplicat identic cu originalul. Acest fapt poate să devină, în timp, o sursă de neplăceri. Chiar dacă obiectele sunt pasate funcțiilor prin mecanismul normal de transmitere a parametrilor prin valoare care, teoretic, protejează și izolează argumentul apelat, este încă posibilă apariția efectelor secundare care pot afecta, sau chiar distrugă, obiectul folosit ca argument. De exemplu, dacă unui obiect utilizat ca argument i se alochă memorie ce se eliberează când este distrus, atunci copia sa din interiorul funcției va elibera aceeași memorie când va fi apelat destructorul său. Aceasta va face ca obiectul inițial să fie distrus efectiv, făcându-l inutilizabil. După cum veți vedea mai departe în această carte, este posibil să preveniți acest tip de probleme definind operațiile de copiere în cadrul claselor dvs. prin crearea unui tip special de constructor numit *constructor de copie*. (Vedeți Capitolul 22.)

Returnarea obiectelor

O funcție poate returna un obiect rutinei care a apelat-o. De exemplu, acest program este valid în C++:

```

#include <iostream.h>

class clasamea {
    int i;
public:
    void pune_i(int n) {i=n;}
    int da_i() {return i;}
};

clasamea f(); // returneaza obiect de tipul clasamea

main()

```

```

    {
        clasamea o;

        o = f();

        cout << o.da_i() << "\n";

        return 0;
    }

    clasamea f()
    {
        clasamea x;
        x.pune_i(1);
        return x;
    }
}

```

Când un obiect este returnat de o funcție, este creat automat un obiect temporar, care conține valoarea returnată. Acesta este, de fapt, obiectul care este returnat de către funcție. După ce valoarea a fost returnată, acest obiect este distrus. Distrugerea obiectului temporar poate determina, în unele situații, efecte secundare neașteptate. De exemplu, dacă obiectul care a fost returnat are un destructor care eliberează memoria dinamică alocată, acea memorie va fi eliberată chiar dacă obiectul care primește valoarea returnată încă o mai folosește. După cum veți vedea mai departe, există căi de prevenire a acestei probleme care folosesc supraîncărcarea operatorului de atribuire și definirea unui constructor de copii.

Atribuirea obiectelor

Presupunând că ambele obiecte sunt de același tip, puteți să atribuiți un obiect altuia. Aceasta va determina ca datele obiectului din membrul drept să fie copiate în datele obiectului din membrul stâng. De exemplu, următorul program va afișa 99.

```

#include <iostream.h>

class clasamea {
    int i;
public:
    void pune_i(int n) {i=n;}
    int da_i() {return i;}
};

```

```

main()
{
    clasamea ob1, ob2;

    ob1.pune_i(99);
    ob2 = ob1; // atribuie datele din ob1 lui ob2

    cout << "acesta este i din ob2: " << ob2.da_i();

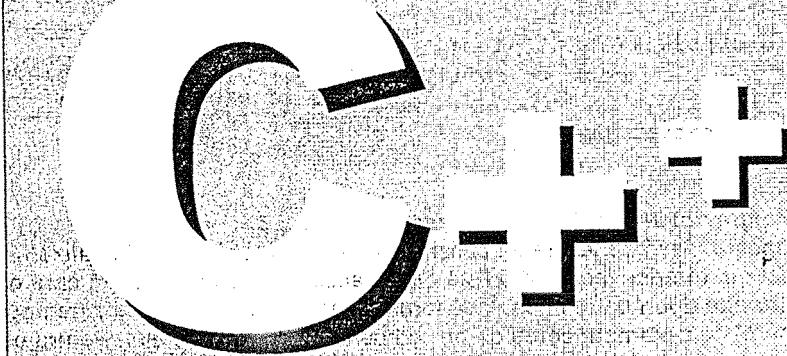
    return 0;
}

```

Implicit, toate datele dintr-un obiect sunt atribuite celuilalt, prin folosirea copierii bit-cu-bit. Dar, puteți să supraîncărcați operatorul de atribuire și să stabiliți o altă procedură de atribuire (vedeți Capitolul 14).

Capitolul 13

Matrice, pointeri și referințe



După cum știi, pointerii și rutele lor, matricele, sunt importanți în limbajul C++. De aceea, nu va fi o surpriză că aceștia rămân la fel de importanți și pentru facilitățile extinse asigurate de către C++. De fapt, pointerii sunt atât de importanți în C++ încât a fost adăugată o nouă formă de pointeri, numită referință. Acest capitol studiază matricele, pointerii și referințele, relativ la obiecte.

Matrice de obiecte

Este posibil ca în C++ să aveți matrice de obiecte. Sintaxa pentru declararea și utilizarea unei astfel de matrice este exact aceeași ca și pentru oricare alt tip de variabilă. De exemplu, acest program folosește o matrice de obiecte formată din trei elemente:

```
#include <iostream.h>

class cl {
    int i;
public:
    void pune_i(int j) {i=j;}
    int da_i() {return i;}
};

main()
{
    cl ob[3];
    int i;

    for(i=0; i<3; i++) ob[i].pune_i(i+1);

    for(i=0; i<3; i++)
        cout << ob[i].da_i() << "\n";

    return 0;
}
```

Programul afișează pe ecran numerele 1, 2 și 3.

Dacă o clasă definește un constructor cu parametri, puteți inițializa fiecare obiect din matrice indicând o listă de inițializare în același mod în care o faceți pentru alte tipuri de matrice. Însă forma exactă a listei de inițializare depinde de numărul de parametri ceruți de funcția constructor a obiectului. Pentru obiectele al căror constructor are un singur parametru, puteți pur și simplu să specificați o listă de valori inițiale folosind sintaxa normală de inițializare a matricelor. Fiecare valoare din listă este transmisă în ordine funcției constructor pe măsură ce este

creat fiecare element al matricei. De exemplu, iată o versiune ușor diferită a programului precedent, ce folosește inițializarea:

```
#include <iostream.h>
class cl {
    int i;
public:
    cl(int j) {i=j;} // constructor
    int da_i() {return i;}
};
main()
{
    cl ob[3] = {1, 2, 3}; // inițializare
    int i;
    for(i=0; i<3; i++)
        cout << ob[i].da_i() << "\n";
    return 0;
}
```

Și acest program afișează pe ecran numerele 1, 2 și 3.

Dacă un constructor de obiecte necesită două sau mai multe argumente, atunci va trebui să utilizați o formă de inițializare puțin diferită, prezentată aici:

```
#include <iostream.h>

class cl {
    int h;
    int i;
public:
    cl(int j, int k) {h=j; i=k;} // constructor
    int ia_i() {return i;}
    int ia_h() {return h;}
};

main()
{
    cl ob[3] = {
        cl(1, 2),
        cl(3, 4),
        cl(5, 6)
    }; // inițializare
    int i;
```

```

for(i=0; i<3; i++) {
    cout << ob[i].ia_h();
    cout << ",";
    cout << ob[i].ia_i() << "\n";
}
return 0;
}

```

Constructorul lui `cl` are, în acest exemplu, doi parametri și, de aceea, necesită două argumente. Aceasta înseamnă că forma „prescurtată” nu poate fi folosită. În locul ei, utilizați forma „lungă” prezentată în exemplu. Desigur, puteți folosi forma lungă și în cazurile în care constructorul necesită doar un singur argument. Numai că forma scurtă este mai ușor de utilizat.

Matrice inițializate / matrice neinițializate

O situație de clasă specială se întâlnește atunci când doriți să creați atât matrice inițializate cât și neinițializate. Să considerăm următoarea `class`:

```

class cl {
    int i;
public:
    cl(int j) {i=j;}
    int da_i() {return i;}
};

```

Funcția constructor definită aici de `cl` necesită un parametru. Aceasta înseamnă că orice matrice declarată ca fiind de acest tip trebuie inițializată, deci următoarea declarație de matrice este greșită:

```
cl a[9]; // eroare, constructorul necesita initializare
```

Motivul pentru care instrucțiunea nu este corectă (așa cum este definită `cl`) constă în aceea că această clasă ar avea un constructor fără parametri, deoarece nu este specificată nici o inițializare. Totuși, așa cum s-a afirmat, `cl` nu are constructor de parametri. Deoarece nu există nici un constructor valabil care să corespundă acestei declarații, compilatorul va afișa o eroare.

Pentru a rezolva această problemă, este necesar să supraîncărcați funcția constructor, adăugând încă una care nu preia nici un parametru. În acest fel, sunt admise atât matricele care sunt inițializate, cât și acelea care nu sunt inițializate. (Supraîncărcarea este discutată în detaliu în Capitolul 14.) Iată, de exemplu, o versiune îmbunătățită a lui `cl`:

```

class cl {
    int i;
public:
    cl() {i=0;} // apelare pentru 'matrice' neinițializate
    cl(int j) {i=j;} // apelare pentru 'matrice' inițializate
    int da_i() {return i;}
};

```

Fiind date aceste `class`, sunt permise ambele instrucțiuni care urmează:

```

cl a1[3] = {3, 5, 6};      // inițializat
cl a2[34];                 // neinițializat

```

Pointeri către obiecte

Exact așa cum puteți avea pointeri către alte tipuri de variabile, puteți avea pointeri către obiecte. Când doriți acces la membrii unei clase cu ajutorul unui pointer către un obiect, folosiți operatorul săgeată (`->`) în locul operatorului punct. Următorul program ilustrează cum se poate căpăta acces la un obiect, dacă există un pointer către el:

```

#include <iostream.h>

class cl {
    int i;
public:
    cl(int j) {i=j;}
    int da_i() {return i;}
};

main()
{
    cl ob(88), *p;
    p = &ob; // da adresa lui ob
    cout << p->da_i(); // foloseste -> pentru a apela da_i()
    return 0;
}

```

După cum știi, atunci când este incrementat un pointer, el indică spre următorul element de același tip cu al său. De exemplu, un pointer de tip întreg va indica spre următorul întreg. În general, întreaga aritmetică a pointerilor este relativă la tipul de bază al acestora, la tipul de date către care indică pointerul. Același lucru este valabil pentru pointeri spre obiecte. De exemplu, următorul program folosește un pointer pentru a obține acces la toate trei elementele matricei `ob` după ce i-a fost atribuită adresa de început din `ob`.

```
#include <iostream.h>

class cl {
    int i;
public:
    cl() { i=0; }
    cl(int j) { i=j; }
    int da_i() { return i; }
};

main()
{
    cl ob [3] = {1, 2, 3};
    cl *p;
    int i;

    p = ob; // preia inceputul matricei
    for(i=0; i<3; i++) {
        cout << p->da_i() << "\n";
        p++; // indică spre urmatorul obiect
    }

    return 0;
}
```

Puteți să atribuiți unui pointer adresa unui membru public al unui obiect și apoi să aveți acces la acel membru folosind pointerul. De exemplu, acesta este un program în C++ care afișează pe ecran numărul 1:

```
#include <iostream.h>

class cl {
public:
    int i;
    cl(int j) { i=j; }
```

```
};

main()
{
    cl ob(1);
    int *p;

    p = &ob.i; // preia adresa lui ob.i

    cout << *p; // are acces la ob.i prin p

    return 0;
}
```

Deoarece `p` indică spre un întreg, el este declarat ca un pointer de tip întreg. În această situație este irelevant că `i` este un membru al obiectului `ob`.

Pointeri de verificare a tipului în C++

Trebuie să înțelegeți un lucru important despre pointeri în C++: puteți să atribuiți un pointer altuia doar dacă cei doi au tipuri compatibile. De exemplu, dacă se dă

```
int *pi;
float *pf;
```

următoarea atribuire este ilegală în C++:

```
pi = pf; // eroare -- nepotrivire de tipuri
```

Desigur, puteți să eliminați orice incompatibilitate folosind un modelator, dar procedând astfel violăți mecanismul de verificare a tipului din C++.

 **NOTĂ:** Verificarea mai strictă a tipurilor în C++, atunci când sunt implicați pointeri, diferă de C, în care puteți atribui orice tip de valoare oricărui pointer.

Pointerul `this`

Când este apelată o funcție membru, î se pasează automat un argument implicit, care este un pointer către obiectul care a generat apelarea (obiectul care a invocat funcția). Acest pointer este numit `this`. Pentru a-l înțelege pe `this`, să luăm un

program care creează o clasă numită `putere`, ce calculează rezultatul dat de ridicarea unui număr la o putere:

```
#include <iostream.h>

class putere {
    double b;
    int e;
    double val;
public:
    putere(double baza, int exp);
    double da_put() {return val;}
};

putere::putere(double baza, int exp)
{
    b = baza;
    e = exp;
    val = 1;
    if(exp==0) return;
    for( ; exp>0; exp--) val = val * b;
}

main()
{
    putere x(4.0, 2), y(2.5, 1), z(5.7, 0);

    cout << x.da_put() << " ";
    cout << y.da_put() << " ";
    cout << z.da_put() << "\n";

    return 0;
}
```

La membrii unei `class` se poate căpăta acces direct din cadrul unei funcții membru, fără nici un specificator de obiect sau de clasă. De aceea, instrucțiunea

```
b = baza;
```

din interiorul funcției `putere()`, comandă ca valoarea conținută în `baza` să fie atribuită unei copii a lui `b` asociată obiectului care a generat apelarea. Totuși, aceeași instrucție poate fi scrisă și astfel:

```
this->b = baza;
```

Amintiți-vă că pointerul `this` indică spre obiectul care a apelat `putere()`. Astfel, `this->b` se referă la copia `b` pentru acel obiect. De exemplu, dacă `putere()` este apelată de `x` (ca în `x(4.0, 2)`), atunci `this` din instrucțiunea precedentă indică spre `x`. Rețineți că scrierea instrucțiunii fără `this` este doar o prescurtare. Iată întreaga funcție `putere()` scrisă folosind pointerul `this`:

```
putere::putere(double baza, int exp)
{
    this->b = baza;
    this->e = exp;
    this->val = 1;
    if(exp==0) = 1;
    for( ; exp>0; exp--)
        this->val = this->val * this->b;
```

Nici un programator de C++ nu va scrie, de fapt, `putere()` așa cum tocmai am arătat deoarece nu se câștigă nimic, iar forma prescurtată este mai ușoară. Totuși, pointerul `this` este foarte important la suprăîncărcarea operatorilor (vedeți Capitolul 14) și ori de câte ori o funcție membru trebuie să utilizeze un pointer către obiectul care a apelat-o.

Amintiți-vă că pointerul `this` este transmis automat către toate funcțiile membru. De aceea, `da_put()` poate fi rescrisă astfel:

```
double da_put() {return this->val;}
```

În acest caz, dacă `da_put()` este apelată astfel:

```
y.da_put();
```

atunci `this` va indica spre obiectul `y`.

Încă două lucruri despre `this`. Primul, funcțiile friend nu sunt membri ai clasei și, de aceea, nu le sunt pasări pointeri `this`. Al doilea, funcțiile membre static nu au un pointer `this`.

Pointeri către tipuri derivate

În general, un pointer de un anumit tip nu poate indica spre un obiect de un tip diferit. Totuși, există o excepție importantă la această regulă care se referă doar la clasele derivate. Pentru început, să presupunem că avem două clase numite `B` și `D`. Să mai presupunem că `D` este derivat din clasa de bază `B`. În această situație, un pointer de tip `B*` poate să indice și spre un obiect de tip `D`. Mai general, un pointer din clasa de bază poate să fie folosit ca un pointer spre un obiect din oricare clasă derivată din acea bază.

Chiar dacă un pointer din clasa de bază poate indica spre un obiect derivat, reciproc nu este adevărată. Un pointer de tip D* nu poate indica spre un obiect de tip B. Mai mult, chiar dacă puteți să folosiți un pointer din bază pentru a indica un obiect derivat, puteți avea acces doar la membrii de tipul derivat care au fost importați din bază. Aceasta înseamnă că nu veți fi putea avea acces la nici unul din membrii adăugați de clasa derivată. (Puteți însă să convertiți un pointer din bază într-unul derivat și să căștigați acces deplin la întreaga clasă derivată.)

Iată un scurt program care ilustrează această facilitate din C++:

```
#include <iostream.h>

class baza {
    int i;
public:
    void pune_i(int num) {i=num;}
    int da_i() {return i;}
};

class derivat: public baza {
    int j;
public:
    void pune_j(int num) {j=num;}
    int da_j() {return j;}
};

main()
{
    baza *bp;
    derivat d;

    bp = &d; // pointerul din baza indică spre obiectul derivat

    // acces la obiectul derivat folosind pointerul din baza
    bp->pune_i(10);
    cout << bp->da_i() << " ";

    /* Urmatoarele comenzi nu vor funcționa. Nu puteti avea
     acces la un element al clasei derivate folosind un
     pointer din clasa de baza.
    bp->pune_j(88); // eroare
    cout << bp->da_j(); // eroare
}

```

```
    return 0;
}
```

După cum puteți vedea, un pointer din bază este folosit pentru a oferi acces la un obiect dintr-o clasă derivată.

Pentru a avea acces la un membru al clasei derivate prin intermediul unui pointer de bază, puteți să-l convertiți într-altul, al tipului derivat, chiar dacă acest lucru este considerat ca fiind neprofesionist de către majoritatea programatorilor în C++. De exemplu, acesta este un cod valid în C++:

```
// accesul este acum permis datorita conversiei
((derivat *)bp)->pune_j(88);
cout << ((derivat *)bp)->da_j();
```

Este important să vă reamintiți că aritmetica pointerelor este relativă la tipul de bază al pointerului. Din acest motiv, pentru un pointer din bază, ce indică spre un obiect derivat, incrementarea nu îl determină să indice spre următorul obiect de tipul derivat. În loc de aceasta, el va indica spre ceea ce crede că este următorul obiect de tipul de bază. De exemplu, următorul program, deși este corect sintactic, conține această eroare:

```
#include <iostream.h>

class baza {
    int i;
public:
    void pune_i(int num) {i=num;}
    int da_i() {return i;}
};

class derivat: public baza {
    int j;
public:
    void pune_j(int num) {j=num;}
    int da_j() {return j;}
};

main()
{
    baza *bp;
    derivat d[2];
```

```

    bp = d;

    d[0].pune_i(1);
    d[1].pune_i(2);

    cout << bp->da_i() << " ";
    bp++; // relativ la baza, nu la clasa derivata
    cout << bp->da_i(); // afiseaza o valoare gresita

    return 0;
}

```

Utilizarea pointerelor din bază către tipuri derivate este foarte folositoare când creați polimorfism în timpul rulării prin mecanismul funcțiilor virtuale (vedeți Capitolul 16).

Pointeri către membrii clasei

C++ permite să generați un tip special de pointeri care „indică” generic către un membru al unei clase, nu către un anumit exemplar al acelui membru dintr-un obiect. Acest tip de pointer este numit un pointer către un membru al clasei sau, pe scurt, un *pointer-la-membru*. În C++ un pointer la membru nu este același lucru cu un pointer normal. Un pointer la un membru asigură doar un offset (o poziție) într-un obiect din clasa membrului, unde poate fi găsit acel membru. Deoarece pointerii la membri nu sunt pointeri adevărați, nu li se pot aplica operatorii `.` și `->`. Pentru a avea acces la membrul unei clase prin intermediul unui pointer spre el, va trebui să folosiți operatorii speciali ai pointerilor la membri, `*` și `->`. Misiunea lor este să vă permită accesul la un membru al unei clase prin intermediul unui pointer către acesta.

Îată un exemplu:

```

#include <iostream.h>

class cl{
public:
    cl(int i) {val=i;}
    int val;
    int val_dubla() {return val+val;}
};

main()
{
    int cl::*date; // pointer la o data membru
}

```

```

int (cl::*func)(); // pointer la o functie membru
cl ob1(1), ob2(2); // creeaza obiecte

date = &cl::val; // da offsetul pentru val
func = &cl::val_dubla; // da offsetul pentru val_dubla()

cout << "Iata valorile: ";
cout << ob1.*date << " " << ob2.*date << "\n";
cout << "Aici ele sunt dublate: ";
cout << (ob1.*func)() << " ";
cout << (ob2.*func)() << "\n";

return 0;
}

```

În `main()` acest program creează doi pointeri la membri: `date` și `func`. Notați cu atenție sintaxa fiecărei declarații. Când declarați pointeri la membri, trebuie să specificați clasa și să folosiți operatorul de specificare a domeniului. Programul creează, de asemenea, obiectele de tip `cl` numite `ob1` și `ob2`. După cum ilustrează programul, pointerii la membri pot să indice atât funcții cât și date. Apoi programul obține adresele lui `val` și `val_dubla()`. După cum am spus mai devreme, aceste „adrese” sunt, de fapt, offseturi într-un obiect de tip `cl`, la care pot fi găsite `val` și `val_dubla()`. În continuare, pentru a afișa valorile oricăror obiecte de tip `val`, fiecare valoare este accesată prin `date`. În sfârșit, programul folosește `func` pentru a apela funcția `val_dubla()`. Parantezele în plus sunt necesare pentru corecta asociere a operatorului `.`.

Când cereți acces la un membru al unui obiect folosind un obiect sau o referință (discutată mai târziu în acest capitol), trebuie să folosiți operatorul `.`. Dar, dacă utilizați un pointer spre un obiect, va trebui să folosiți operatorul `->`, așa cum se ilustrează în următoarea versiune a programului precedent.

```

#include <iostream.h>

class cl{
public:
    cl(int i) {val=i;}
    int val;
    int val_dubla() {return val+val;}
};

main()
{
    int cl::*date; // pointer la o data membru
}

```

```

int (cl::*func)(); // pointer la o functie membru
cl ob1(1), ob2(2); // creeaza obiecte
cl *p1, *p2;

p1 = &ob1;
p2 = &ob2;

date = &cl::val; // da offsetul pentru val
func = &cl::val_dubla; // da offsetul pentru val_dubla()

cout << "Iata valorile: ";
cout << p1->*date << " " << p2->*date << "\n";

cout << "Aici ele sunt dublate: ";
cout << (p1->*func)() << " ";
cout << (p2->*func)() << "\n";

return 0;
}

```

În această versiune, p1 și p2 sunt pointeri la obiecte de tip cl. De aceea, operatorul `->*` este folosit pentru a oferi acces la val și la val_dubla().

Amintiți-vă că pointerii la membri sunt diferenți de pointerii spre exemplare efective de elemente ale unui obiect. De exemplu, să considerăm următorul fragment. (Să presupunem că s-a declarat cl după cum s-a arătat în programul precedent.)

```

int cl::*d;
int *p;
cl o;

p = &o.val // aceasta este adresa unui val efectiv
d = &cl::val // acesta este offsetul lui val generic

```

Aici, p este un pointer la un întreg din interiorul unui obiect efectiv, pe când d este un simplu offset care indică unde se găsește val în orice obiect de tip cl.

Operatorii pointer-la-membru se aplică în situații speciale. Ei nu sunt folosiți curent în programarea de zi cu zi.

Referințe

C++ conține o caracteristică ce este legată de pointeri. Aceasta este numită referință. O referință este, în esență, un pointer implicit, care acționează ca un alt nume al unui obiect.

Parametri de referință

O utilizare importantă a unei referințe este să vă permită să creați funcții care folosesc automat transmiterea parametrului prin referință și nu metoda implicită în C++, cea de apelare prin valoare.

După cum știți, pentru a crea o apelare prin referință în C, trebuie să pasați explicit funcției adresa argumentului. De exemplu, să considerăm următorul scurt program, care folosește această abordare într-o funcție numită neg(), ce inversează semnul variabilei de tip întreg spre care indică argumentul ei.

```

#include <iostream.h>

void neg(int *i);

main()
{
    int x;

    x = 10;
    cout << x << " este negat ";

    neg(&x);
    cout << x << "\n";

    return 0;
}

void neg(int *i)
{
    *i = -*i;
}

```

În acest program, neg() preia ca parametru un pointer către un întreg al cărui semn îl va schimba. De aceea, neg() este apelat explicit cu adresa lui x. Mai departe, în interiorul lui neg(), pentru a avea acces la variabila spre care indică i, trebuie folosit operatorul *. După cum știți, acesta este modul de generare a unei apelări-prin-referire manuale. Dar, în C++, puteți automatiza această operație folosind un parametru de referință.

Pentru a crea un parametru de referință, precedați numele parametrului cu un &. Iată cum este declarat neg() prin referință:

```
void neg(int &i);
```

Asta spune compilatorului să îl transforme pe i ca parametru de referință. O dată făcută aceasta, i devine, practic, un alt nume pentru orice argument folosit la

apelul funcției neg(). Cu alte cuvinte, i este un pointer implicit care se referă automat la argumentul folosit pentru invocarea funcției neg(). O dată transformat în ca referință, nu mai este necesar (și nici chiar permis) să aplicați operatorul *. De fiecare dată când este folosit, i este implicit o referință la argument. Mai mult, la apelul funcției neg(), nu mai este necesar (și nici chiar permis) să precedă numele argumentului cu operatorul &. Compilatorul va face aceasta automat. Iată o versiune cu referință a precedentului program:

```
#include <iostream.h>

void neg(int &i); // i este acum o referință

main()
{
    int x;

    x = 10;
    cout << x << "este negat"

    neg(x); // nu mai este nevoie de operatorul &
    cout << x << "\n";

    return 0;
}

void neg(int &i)
{
    i = -i; // i este acum o referință, nu are nevoie de *
}
```

Să recapitulăm: când creați un parametru de referință, acesta se referă automat la (indică implicit spre) argumentul folosit pentru a apela funcția. De aceea, instrucțiunea

```
i = -i;
```

operează efectiv asupra lui x, nu asupra copiei lui x. Nu este necesar să aplicați unui argument operatorul &. De asemenea, în interiorul funcției, parametrul este folosit direct, fără să aibă nevoie de operatorul *.

Este important să înțelegeți că atunci când atribuiți o valoare referinței, de fapt atribuiți efectiv acea valoare variabilei căreia i se adresează referința. În cazul parametrilor funcției, aceasta va fi variabila folosită în apelarea funcției.

Nu este posibil să modificați în interiorul funcției ceea ce „indică” parametrul. Aceasta înseamnă că o instrucțiune ca:

```
i++;
```

aflată în interiorul funcției neg(), incrementează valoarea variabilei folosite pentru apelare. Ea nu determină ca i să indice spre o nouă locație.

Iată un alt exemplu. Acest program folosește parametri de referință pentru a inversa între ele valorile variabilelor cu care este apelată funcția. (Funcția schimb() este exemplul clasic de transmitere a parametrilor prin referință.)

```
#include <iostream.h>

void schimb(int &i, int &j);

main()
{
    int a, b, c, d;
    a = 1;
    b = 2;
    c = 3;
    d = 4;

    cout << "a si b: " << a << " " << b << "\n";
    schimb(a, b); // nu este necesar operatorul &
    cout << " a si b: " << a << " " << b << "\n";

    cout << "c si d: " << c << " " << d << "\n";
    schimb(c, d);
    cout << "c si d: " << c << " " << d << "\n";

    return 0;
}

void schimb(int &i, int &j)
{
    int t;

    t = i; // nu este necesar operatorul *
    i = j;
    j = t;
}
```

Acest program afișează următoarele:

```
a si b: 1 2
a si b: 2 1
c si d: 3 4
c si d: 4 3
```

Transmiterea referințelor către obiecte

În Capitolul 12 a fost explicat că atunci când un obiect este transmis unei funcții ca argument, se face o copie a aceluia obiect. Mai mult, când se face copia, *nu* este apelată funcția constructor obișnuită. (În locul acesteia se face o copie exactă a argumentului apelant.) În schimb, când funcția se încheie, este apelat destruatorul copiei. Dacă, din anumite motive, nu doriți să fie apelată funcția destruator, transmiteți obiectul prin referință. (Mai târziu, în acest capitol, veți vedea asemenea exemple.) Când apelați prin referință, nu se face nici o copie a obiectului. Aceasta înseamnă că nici un obiect folosit ca parametru nu este distrus atunci când se termină funcția, iar destruatorul parametrului nu este apelat.

Încercați, de exemplu, acest program:

```
#include <iostream.h>

class cl {
    int ex;
public:
    int i;
    cl(int i);
    ~cl();
    void neg(cl &o) {o.i = -i;} // nu este creat temporar
};

cl::cl(int num)
{
    cout << "Construieste " << num << "\n";
    ex = num;
}

cl::~cl()
{
    cout << "Distruge " << ex << "\n";
}

main()
{
```

```
    cl o(1);
    o.i = 10;
    o.neg(o);
    cout << o.i << "\n";
    return 0;
}
```

Înă ieșirea programului:

```
Construieste 1
-10
Distrige 1
```

După cum puteți vedea, funcția destruator a lui *cl* este apelată o singură dată. Dacă o ar fi apelat prin valoare, atunci în interiorul lui *neg()* s-ar fi creat al doilea obiect, iar destruatorul ar fi fost apelat a doua oară când obiectul ar fi fost distrus la terminarea lui *neg()*.

Când parametrii sunt transmiși prin referință, amintiți-vă că schimbările obiectului din interiorul funcției afectează obiectul apelant.

Returnarea referințelor

O funcție poate să returneze o referință. Aceasta are efectul neașteptat de a permite unei funcții să fie folosită în membrul stâng al unei instrucțiuni de atribuire! De exemplu, să luăm acest program simplu:

```
#include <iostream.h>

char &inloc(int i); // returneaza o referinta

char s[80] = "Va salut";

main()
{
    inloc(2) = 'X'; // atribuie X spatiului de dupa Va
    cout << s;
    return 0;
}

char &inloc(int i)
```

```
{\n    return s[i];\n}
```

Acest program înlocuiește spațiul dintre Va și salut cu un X. Aceasta înseamnă că programul afișează VaXsalut. Să vedem cum se realizează aceasta.

După cum am arătat, `inloc()` este declarată ca returnând o referință către o matrice de tip caracter. După cum este scris `inloc()`, ea returnează o referință către elementul șirului `s`, specificat de argumentul său `i`. Referința returnată de `inloc()` este folosită apoi în `main()` pentru a atribui aceluiași element caracterul `X`.

Referințe independente

De departe cea mai obișnuită utilizare pentru referințe este pasarea argumentelor prin referință și obținerea valorii returnate de funcție. Totuși, puteți declara o referință care să fie doar o simplă variabilă. Acest tip de referință este numită *referință independentă*.

Când creați o referință independentă, tot ceea ce creați este un al doilea nume pentru altă variabilă. Toate variabilele de tip referință independentă trebuie inițializate atunci când le creați. Motivul este ușor de înțeles. În afara inițializării nu puteți modifica obiectul spre care indică variabila de referință. De aceea, ea trebuie inițializată atunci când este declarată. (În C++, inițializarea este o operație complet separată de atribuire.)

```
#include <iostream.h>

main()
{
    int a;
    int &ref = a; // referinta independenta

    a = 10;
    cout << a << " " << ref << "\n";

    ref = 100;
    cout << a << " " << "\n";

    int b = 19;
    ref = b; // aceasta pune valoarea b in
    cout << a << " " << ref << "\n";

    ref--; // acesta decrementeaza a
```

```
// nu afecteaza la ce se refera ref  
cout << a << " " << ref << "\n";  
  
return 0;
```

Programul afișează această ieșire:

10 10
100 100
19 19
18 18

Pentru a vă referi la o constantă, puteți folosi o referință independentă. De exemplu:

```
int &count = 9;
```

determină **count** să indice localizarea valorii 9 în tabelul de constante din programul dvs.

programul dvs.
De fapt, referințele independente sunt de mică valoare practică deoarece fiecare din ele este, ad literam, doar un alt nume pentru altă variabilă. Având două nume care descriu același obiect, probabil că programul dvs. va fi confuz și dezorganizat.

Restrictii pentru referinte

Există mai multe restricții care se aplică referințelor. Nu vă puteți referi la o altă referință. Altfel spus, nu puteți obține adresa unei referințe. Nu puteți să creați matrice de referințe. Nu puteți să creați un pointer spre o referință. Nu puteți să vă referiți la un câmp de biți.

O variabilă de tip referință trebuie să fie inițializată când este declarată, doar dacă nu este un membru al unei clase, un parametru de funcție sau o valoare returnată. Referințele nule sunt interzise.

O problemă de stil

Când declară variabile tip pointer sau referință, unii programatori de C++ folosesc un stil propriu care asociază * sau & cu numele tipului și nu cu al variabilei. Iată, de exemplu, două declarații echivalente funcțional:

int& p; // & asociat cu tipul
int &p; // & asociat cu variabila

Asocierea lui * sau & cu numele tipului reflectă dorința unor programatori ca C++ să conțină separat un pointer pentru tip. Dar necazul asocierii operatorilor & și * cu numele tipului, și nu cu cel al variabilei, este că, în conformitate cu sintaxa formală din C++, nici & și nici * nu sunt distributivi într-o listă de parametri. De aceea, se pot crea ușor declarații greșite. Următoarea declarație creează, de exemplu, *unul, nu doi* pointeri de tip întreg. Aici, **b** este declarat ca un întreg (nu ca un pointer de tip întreg) deoarece, conform sintaxei din C++, când este folosit într-o declarație, * (sau &) este atașat variabilei individuale pe care o precede, nu tipului căruia îi urmează.

```
int* a, b;
```

Problema acestei declarații este că, văzând mesajul, ni se sugerează că atât a căt și **b** sunt de tip pointer, chiar dacă, de fapt, doar **a** este un pointer. Această confuzie vizuală nu păcălește doar programatorii novici în C++, ci uneori și pe cei cu experiență.

Este important să înțelegeți că, în ceea ce privește compilatorul de C++, nu are importanță dacă scrieți **int *p** sau **int* p**. De aceea, dacă dorîți să asociați * sau & cu tipul și nu cu variabila, sunteți liberi să o faceți. Totuși, pentru a evita confuzia, această carte va continua să asociază * și & cu variabilele pe care le modifică și nu cu tipurile lor.

Operatorii de alocare dinamică din C++

În C, alocarea dinamică a memoriei este realizată prin funcțiile **malloc()** și **free()**. De dragul compatibilității, funcțiile de alocare dinamică din C sunt valabile și în C++. Dar, C++ asigură un sistem propriu alternativ de alocare dinamică, bazat pe doi operatori: **new** și **delete**. După cum veți vedea, există avantaje substanțiale ale facilităților de C++ pentru alocarea dinamică a memoriei.

Operatorul **new** returnează un pointer către memoria alocată. Ca și **malloc()**, **new** alocă memorie din heap (zona de memorie liberă). Dacă nu există memorie suficientă pentru a acoperi alocarea cerută, se returnează un pointer null.

Operatorul **delete** eliberează memoria alocată anterior prin utilizarea operatorului **new**. Formele generale pentru **new** și **delete** sunt:

```
p_var = new tip;
delete p_var;
```

Aici, **p_var** este o variabilă de tip pointer care primește un pointer spre memoria care este suficient de mare pentru a păstra un element de tipul **tip**. Iată, de exemplu, un program care alocă memorie pentru a înregistra un întreg:

```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>

main()
{
    int *p;

    p = new int; // aloca spatiu pentru un int

    if(!p)
        cout << "Eroare de alocare\n";
    exit(1);

    *p = 100;

    cout << "La " << p << " ";
    cout << " este valoarea " << *p << "\n";

    delete p;
    return 0;
}
```

Operatorul **delete** trebuie să fie folosit doar cu un pointer valid, alocat deja prin utilizarea lui **new**. Folosirea oricărui alt tip de pointer cu **delete** este o operație cu rezultat nedefinit și, aproape sigur, va determina probleme serioase, cum ar fi căderea sistemului.

Deși **new** și **delete** efectuează funcții similare cu **malloc()** și **free()**, ele au mai multe avantaje. Mai întâi, **new** alocă automat memorie suficientă pentru a păstra obiectele de tipul specificat. Nu este necesar să folosiți operatorul **sizeof**. Deoarece mărimea este calculată automat, se elimină orice posibilitate de eroare în această privință. Apoi, **new** returnează automat un pointer de tipul specificat. Nu este necesar să folosiți explicit un modelator de tip, așa cum o făceați când alocați memorie cu **malloc()**. În sfârșit, atât **new** cât și **delete** pot fi supraîncărcate, permitându-vă să creați un sistem de alocare propriu.

Puteți să inițializați memoria alocată cu o valoare cunoscută, scriind în instrucțiunea **new** o valoare după numele tipului. Iată forma generală a operatorului **new** când include și inițializare:

```
p_var = new tip_var (inițializator)
```

De exemplu, în următorul program întregul căruia îi se alocă memorie capătă inițial valoarea 87.

```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>

main()
{
    int *p;

    p = new int (87); // initializeaza cu 87

    if(! p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }

    cout << "La " << p << " ";
    cout << "este valoarea " << *p << "\n";

    delete p;

    return 0;
}
```

Folosind `new` cu următoarea formă generală puteți aloca memorie matricelor:

```
p_var = new tip_matrice [marime];
```

Pentru a elibera memoria pentru o matrice, folosiți această formă pentru `delete`:

```
delete [] p_var;
```

Aici, `[]` spune operatorului `delete` că va fi eliberată o matrice.

De exemplu, următorul program atribuie memoria pentru o matrice cu zece elemente:

```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>

main()
{
    int *p, i;

    p = new int [10]; /* aloca memorie pentru o matrice de
                      10 elemente */
```

```
if(!p) {
    cout << "eroare de alocare\n";
    exit(1);
}

for(i=0; i<10; i++)
    p[i];

for(i=0; i<10; i++)
    cout << p[i] << " ";

delete [] p; // elibereaza memoria pentru matrice

return 0;
}
```

Observați instrucțiunea `delete`. Cum s-a menționat, când este eliberată memoria alocată cu `new` unei matrice, `delete` trebuie să fie pus în gardă că va fi eliberată o matrice, folosindu-se `[]`. (Cum veți vedea în următorul paragraf, lucrul prezintă importantă, în special când alocați memorie pentru matrice de obiecte.)

Alocările matricelor își aplică o restricție: ele nu pot primi valori inițiale. Aceasta înseamnă că atunci când alocați memorie matricelor, nu puteți specifica o inițializare.

Alocarea de memorie obiectelor

Obiectelor li se poate aloca memorie dinamic, folosindu-se `new`. Când faceți aceasta, se creează un obiect și se returnează un pointer către el. Obiectul creat dinamic se comportă ca și oricare alt obiect. Când este creat, este apelată funcția sa constructor (dacă are una). Când este eliberat, se execută funcția destrutor.

Îată un program scurt care creează o clasă numită `bilant` și care asociază numele unei persoane cu bilanțul său. În interiorul funcției `main()` este creat dinamic un obiect de tip `bilant()`.

```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

class bilant {
    double bil_crt;
    char nume[80];
public:
```

```

void punе(double n, char *s) {
    bil_crt = n;
    strcpy(ume, s);
}
void ia_bil(double &n, char *s) {
    n = bil_crt;
    strcpy(s, ume);
}

main()
{
    bilant *p;
    char s[80];
    double n;

    p = new bilant;
    if(!p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }

    p->pune(12387.87, "Ralph Wilson");

    p->ia_bil(n, s);

    cout << s << " are bilantul: " << n;
    cout << "\n";

    delete p;

    return 0;
}

```

Deoarece p conține un pointer către un obiect, operatorul săgeată este folosit pentru a oferi acces la membrii obiectului.

După cum am spus, obiectele alocate dinamic pot avea constructori și destrutori. Funcțiile constructor pot fi parametrizate. Să examinăm următoarea versiune a programului anterior:

```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
```

```

class bilant {
    double bil_crt;
    char ume[80];
public:
    bilant(double n, char *s) {
        bil_crt = n;
        strcpy(ume, s);
    }
    ~bilant() {
        cout << "Destructor ";
        cout << ume << "\n";
    }
    void ia_bil(double &n, char *s) {
        n = bil_crt;
        strcpy(s, ume);
    }
};

main()
{
    bilant *p;
    char s[80];
    double n;

    // Aceasta versiune foloseste o initializare
    p = new bilant(12387.87, "Ralph Wilson");
    if(!p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }

    p->ia_bil(n, s);

    cout << s << " are bilantul: " << n;
    cout << "\n";

    delete p;

    return 0;
}

```

Parametrii funcției constructor ai obiectului sunt specificați după numele tipului, la fel ca și pentru alte tipuri de inițializări.

Puteți să alocați memorie pentru matricele de obiecte, dar există o șmecherie. Deoarece nici o matrice căreia î se aplică new nu poate fi inițializată, trebuie să fiți siguri că, în cazul în care clasa conține funcții constructor, una va fi fără parametri. Dacă nu o faceți, compilatorul de C++ nu va găsi un constructor corespunzător când va încerca să aloce memorie matricei și nu va compila programul dvs.

În această versiune a programului precedent se alocă memorie unei matrice de obiecte tip bilant și este apelat constructorul fără parametri.

```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

class bilant {
    double bil_crt;
    char nume[80];
public:
    bilant(double n, char *s) {
        bil_crt = n;
        strcpy(nume, s);
    }
    bilant() {} // constructor fără parametri
    ~bilant() {
        cout << "Destructor ";
        cout << nume << "\n";
    }
    void pune(double &n, char *s) {
        bil_crt = n;
        strcpy(nume, s);
    }
    void ia_bil(double &n, char *s) {
        n = bil_crt;
        strcpy(s, nume);
    }
};

main()
{
    bilant *p;
    char s[80];
    double n;
    int i;

    p = new bilant [3]; // aloca memorie pentru întreaga matrice
}
```

```
if(!p) {
    cout << "Eroare de alocare\n";
    exit(1);
}

// reteneti folosirea punctului, în loc de operatorul sageata
p[0].pune(12387.87, "Ralph Wilson");
p[1].pune(144.00, "A.C. Conners");
p[2].pune(-11.23, "I.S. Falitu");

for(i=0; i<3; i++) {
    p[i].ia_bil(n, s);

    cout << s << " are bilantul: " << n;
    cout << "\n";
}

delete [] p;

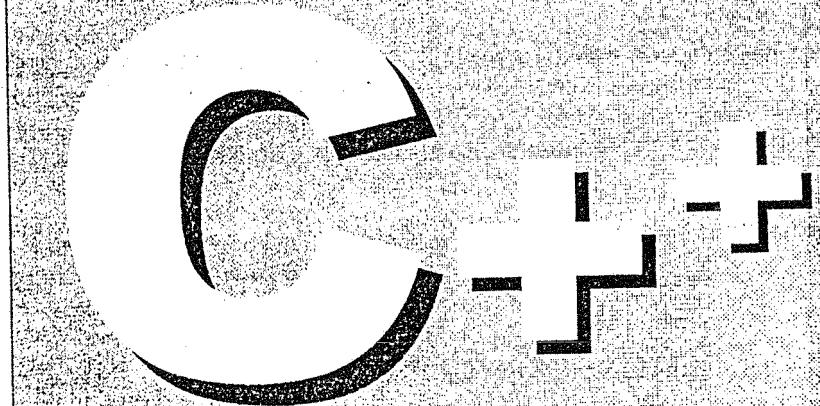
return 0;
}
```

Un motiv pentru care aveți nevoie să folosiți forma `delete []` când distrugăți o matrice de obiecte alocate dinamic este acela că funcția destructor poate fi apelată pentru fiecare obiect al matricei.

O notă finală referitoare la `new` și `delete`: chiar dacă nu există o regulă care să stabilească acest lucru, este mai bine să nu combinați `new` și `delete` cu `malloc()` și `free()` în același program. Nu există nici o garanție că ele sunt mutual compatibile.

Capitolul 14

Supraîncărcarea funcțiilor și a operatorilor



Supraîncărcarea funcțiilor și a operatorilor (overloading) sunt esențiale pentru programarea în C++. Nu numai că aceste două caracteristici oferă o bază importantă pentru polimorfismul din timpul compilării, dar, de asemenea, ele adaugă limbajului flexibilitate și extensibilitate. De exemplu, supraîncărcarea operatorilor <> și <> constituie baza abordării I/O în C++.

Acest capitol începe cu supraîncărcarea funcțiilor și se încheie cu studiul supraîncărcării operatorilor. Chiar dacă este similară supraîncărcării funcțiilor, supraîncărcarea operatorilor introduce mai multe nuanțe ale procesului. De aceea, înainte de a încerca să supraîncărcați un operator, trebuie să înțelegeți pe deplin supraîncărcarea funcțiilor.

Supraîncărcarea funcțiilor

După cum s-a discutat în Capitolul 11, supraîncărcarea funcțiilor este pur și simplu procesul de folosire a același nume pentru două sau mai multe funcții. Punctul esențial este, totuși, acela că fiecare redefinire a funcției trebuie să folosească sau tipuri diferite, sau un număr diferit de parametri. Compilatorul nu știe ce funcție să apeleze, într-o anumită situație, decât prin intermediul acestor diferențe. De exemplu, următorul program supraîncarcă funcțiamea() folosind tipuri diferite de parametri.

```
#include <iostream.h>

int functiamea(int i); /* acestea difera prin tipurile de
                           parametri */
double functiamea(double i);

main()
{
    cout << functiamea(10) << " "; // apeleaza functiamea(int i);
    cout << functiamea(5.4); // apeleaza functiamea(double i)

    return 0;
}

double functiamea(double i)
{
    return i;
}

int functiamea(int i)
{
    return i;
}
```

Următorul program redefineste funcțiamea() folosind numere diferite de parametri.

```
#include <iostream.h>

int functiamea(int i); /* acestea difera prin numarul de
                           parametri */
int functiamea(int i, int j);

main()
{
    cout << functiamea(10) << " "; //apeleaza functiamea(int i);
    cout << functiamea(4, 5); //apeleaza functiamea(int i, int j)

    return 0;
}

double functiamea(int i)
{
    return i;
}

int functiamea(int i, int j)
{
    return i*j;
}
```

După cum s-a menționat, punctul cheie al supraîncărcării funcțiilor este acela că funcțiile trebuie să difere prin tipul sau numărul de parametri. Nu pot fi supraîncărcate două funcții care diferă doar prin tipul returnat. De exemplu, aceasta este o încercare ilegală de a supraîncărca funcțiamea():

```
int functia mea(int i);
float functiamea(int i);
/* Eroare: tipurile diferite de returnare sunt insuficiente
   pentru supraîncarcare. */
```

Două declarații de funcții par uneori că diferă, dar, de fapt, nu este așa. De exemplu, să luăm următoarele declarații:

```
void f(int *p);
void f(int p[]); // eroare, *p este acelasi cu p[]
```

Amintiți-vă că pentru compilator *p este același lucru cu p[]. De aceea, chiar dacă cele două prototipuri par să difere ca tip sau ca parametri, de fapt, nu este asta.

Supraîncarcări de funcții și ambiguități

Puteți crea cazuri în care compilatorul nu este capabil să aleagă între două (sau mai multe) funcții supraîncărcate. Când apare această situație, ea este numită *ambiguă*. Instrucțiunile ambiguë sunt erori, iar programul care conține o ambiguitate nu este compilat.

Cauza principală a apariției ambiguităților este, în cele mai multe cazuri, conversia automată a tipului în C++. După cum știți, C++ încearcă să convertească automat argumentele care sunt folosite pentru a apela o funcție în tipurile argumentelor așteptate de funcție. Să luăm, de exemplu, acest fragment:

```
int functiamea(double d);
.

cout << functiamea('c'); // nu este o eroare, se aplică conversia
```

După cum indică și comentariul, nu este o eroare, deoarece C++ convertește automat caracterul c în echivalentul său double. În C++ există puține conversii de tip de acest fel care nu sunt admise. Deși conversiile automate sunt foarte utile, ele constituie încă principala sursă a ambiguităților. De exemplu, să luăm următorul program:

```
#include <iostream.h>

float functiamea(float i);
double functiamea(double i);

main()
{
    cout << functiamea(10.1) << " "; /* neambiguu, apelează
                                         functiamea(double) */
    cout << functiamea(10); // ambiguu
    return 0;
}

float functiamea(float i)
{
    return i;
```

```
}
double functiamea(double i)
{
    return -i;
}
```

Aici functiamea() este supraîncărată astfel încât să poată prelua argumente ori de tipul float ori de tipul double. În linia fără ambiguități, este apelată functiamea(double) deoarece, doar dacă nu sunt specificate explicit ca fiind float, toate constantele în virgulă mobilă din C++ sunt automat de tipul double. De aceea, această apelare nu este ambiguă. Dar, când functiamea() este apelată folosind numărul întreg 10, se introduce o ambiguitate deoarece compilatorul nu are de unde să știe dacă trebuie convertit în float sau în double. Aceasta va determina afișarea unui mesaj de eroare, iar programul nu va fi compilat.

După cum ilustrează exemplul precedent, nu supraîncarcarea funcției functiamea() relativ la double și la float este cea care determină ambiguitatea, ci faptul că este apelată cu un argument de tip nedeterminat. Altfel spus, eroarea nu este determinată de supraîncarcarea funcției functiamea(), ci de apelarea efectivă.

Îată un alt exemplu de ambiguitate determinată de conversia automată a tipului în C++:

```
#include <iostream.h>

char functiamea(unsigned char ch);
char functiamea(char ch);

main()
{
    cout << functiamea('c'); // aceasta apelează functiamea(char)
    cout << functiamea(80) << " "; // ambiguu
    return 0;
}

char functiamea(unsigned char ch)
{
    return ch-1;
}

char functiamea(char ch)
{
    return ch+1;
}
```

În C++, `unsigned char` și `char` nu sunt implicit ambigue. Totuși, când este apelată `functiamea()` folosind numărul întreg 88, compilatorul nu știe ce funcție să apeleze. Adică, 88 trebuie convertit în `char` sau în `unsigned char`.

O altă cale prin care puteți crea ambiguități este folosirea argumentelor implicate în funcțiile supraîncărcate. (Argumentele implicate sunt prezentate în Capitolul 21.) Pentru a vedea cum, să examinăm următorul program:

```
#include <iostream.h>

int functiamea(int i);

int functiamea(int i, int j=1);

main()
{
    cout << functiamea(4, 5) << " "; // neambigua
    cout << functiamea(10); // ambigua

    return 0;
}

int functiamea(int i)
{
    return i;
}
int functiamea(int i, int j)
{
    return i*j;
}
```

Aici, la prima apelare pentru `functiamea()`, sunt specificate două argumente; de aceea, nu apare nici o ambiguitate, și este apelată `functiamea(int i, int j)`. Dar, când este apelată a doua oară `functiamea()`, apare ambiguitatea, deoarece compilatorul nu știe dacă să apeleze versiunea pentru `functiamea()` care are un argument, sau să aplice parametrul implicit versiunii care preia două argumente.

Unele tipuri de supraîncărcare a funcțiilor sunt implicit ambigue chiar dacă, la început, ele nu par astfel. Să considerăm, de exemplu, acest program:

```
// Acest program contine o eroare.
#include <iostream.h>

void f(int x);
void f(int &x); // eroare
```

```
main()
{
    int a=10;

    f(a); // eroare, căre f()?

    return 0;
}

void f(int x)
{
    cout << "In f(int)\n";
}

void f(int &x)
{
    cout << "In f(int &)\n";
}
```

După cum s-a comentat în programul descris, două funcții nu pot fi supraîncărcate când singura diferență dintre ele este aceea că una preia un parametru referință și alta unul normal, apelat prin valoare. În această situație, compilatorul nu are cum să știe de care versiune este vorba la apelare. Amintiți-vă că nu este nici o diferență între felul în care este specificat un argument când este primit de un parametru de referință sau de unul de tip valoare.

Anacronisme pentru supraîncărcare

Când a fost creat C++, pentru a crea o funcție supraîncărcată a fost necesar cuvântul cheie `overload`. Chiar dacă nu mai este necesar și este considerat caduc, el este acceptat ușual de compilatoarele de C++ din motive de compatibilitate cu vechile programe în C++. (Totuși, nu este nici o cerință care să garanteze aceasta.) Deoarece puteți întâlni programe vechi, sau poate că vă aflați în situația în care este disponibil doar un compilator vechi de C++, este bine să știți cum era folosit `overload`. Iată forma sa generală:

`overload: nume-func;`

Aici, `nume-func` este numele funcției pe care o veți supraîncărca. Acest element trebuie să preceadă declarațiile de supraîncărcare. De exemplu, următoarea linie spune unui compilator de tip vechi că veți supraîncărca o funcție numită `test()`:

```
overload test;
```

Deoarece `overload` este un anacronism, ar trebui să evitați utilizarea sa în programele de C++ pe care le creați.

Supraîncărcarea funcțiilor constructor

În afară de rolul special de inițializare, funcțiile constructor nu diferă de alte tipuri de funcții. Aceasta include și supraîncărcarea. De fapt, funcțiile constructor supraîncărcate se întâlnesc foarte des. De exemplu, să considerăm următorul program, care creează o class numită `data`, care conține o dată calendaristică. Notați supraîncărcarea constructorului în două moduri.

```
#include <iostream.h>
#include <stdio.h>

class data {
    int zi, luna, an;
public:
    data(char *d);
    data(int z, int l, int a);
    void arata_data();
};

// Initializeaza sirul folosit.
data::data(char *d)
{
    sscanf(d, "%d%c%d%c%d", &zi, &luna, &an);
}

// Initializeaza intregii folositi.
data::data(int z, int l, int a)
{
    zi = z;
    luna = l;
    an = a;
}
void data::arata_data()
{
    cout << zi << "/" << luna;
    cout << "/" << anul << "\n";
}
main()
```

```
data ob1(4, 12, 96), ob2("22/10/97");
```

```
ob1.arata_data();
ob2.arata_data();
```

```
return 0;
}
```

În acest program puteți să inițializați un obiect de tipul `data` specificând data prin trei cifre pentru zi, lună și an, sau printr-un sir care conține data în forma sa generală:

`zz//aa`

Cel mai ușual motiv pentru a supraîncărca un constructor este de a permite unui obiect să fie creat folosind cele mai convenabile și mai naturale metode pentru fiecare circumstanță. De exemplu, în următoarea funcție `main()` utilizatorul își solicită data, care este introdusă în matricea `s`. Acest sir poate fi apoi folosit direct pentru a-l crea pe `d`. Nu este necesar ca el să fie convertit în nici o altă formă. Dar, dacă `data()` nu ar fi supraîncărcată pentru a accepta forma de sir, ar fi trebuit să o convertiți manual în trei întregi de fiecare dată când creați un obiect.

```
main()
{
    char s[80];
    cout << "Introduceti noua data: ";
    cin >> s;
    data d(s);
    d.arata_data();
    return 0;
}
```

În altă situație poate fi mai convenabilă inițializarea unui obiect de tip `data` folosind trei întregi. De exemplu, dacă data este generată printr-o metodă de calcul, atunci cel mai natural și mai corespunzător constructor ce trebuie utilizat este crearea unui obiect `data` folosind `data(int, int, int)`. Cheia este aceea că, aici, prin supraîncărcarea constructorului pentru `data`, l-ați făcut mai flexibil și mai ușor de utilizat. Această creștere de flexibilitate și de ușurință în utilizare sunt importante în special dacă dorîți să creați biblioteci de clase care vor fi utilizate de alții programatori.

 NOTĂ: C++ definește un tip special de constructor supraîncărcat, numit un constructor de copie, care vă permite să determinați cum sunt copiate obiectele în anumite circumstanțe. Constructorii de copie vor fi discuțiți mai departe în această carte.

Găsirea adresei unei funcții supraîncărcate

După cum știți, în C puteți să atribuiți adresa unei funcții unui pointer și apoi să apelați acea funcție folosind pointerul. Aceeași facilitate există, de asemenea, și în C++. Dar, datorită supraîncărcării funcțiilor, acest proces este ceva mai complex. Pentru a înțelege de ce, să luăm următoarea instrucție, care atribuie adresa unei funcții numită `functiamea()` unui pointer numit `p`:

```
p = functiamea;
```

Dacă aceasta face parte din C, atunci există o funcție, și numai una, numită `functiamea()`, iar compilatorul nu are dificultăți în a-i atribui adresa sa pointerului `p`. Însă, dacă această instrucție face parte din C++, atunci `functiamea()` poate fi supraîncărcată. Presupunând că este așa, cum va ști compilatorul adresa cărei funcții să o atribuie pointerului `p`? Răspunsul este că totul depinde de felul în care este declarat `p`. De exemplu, să considerăm acest program:

```
#include <iostream.h>

int functiamea(int a);
int functiamea(int a, b);

main()
{
    int (*fp)(int a); // pointer catre int xxx(int)
    fp = functiamea; // indica spre functiamea(int)
    cout << fp(5);
    return 0;
}

int functiamea(int a)
{
    return a;
}
```

```
int functiamea(int a, int b)
{
    return a*b;
}
```

Așa cum ilustrează programul, `fp` este declarat ca un pointer către o funcție care returnează un întreg și care preia un argument de tip întreg. C++ folosește această informație pentru a selecta versiunea `functiamea(int a)` pentru `functiamea()`.

Dacă `fp` ar fi declarat astfel,

```
int (*fp)(int a, int b);
```

atunci lui îl s-ar fi atribuit adresa versiunii `functiamea(int a, int b)`, funcției `functiamea()`.

Să recapitulăm: când atribuți adresa unei funcții supraîncărcate unui pointer către o funcție, cea care determină despre care funcție este vorba este declararea pointerului. Mai mult, declararea funcției de tip pointer trebuie să corespundă exact uneia și numai uneia dintre declarările funcției redefinite.

Supraîncărcarea operatorilor

Strâns legată de supraîncărcarea funcțiilor este supraîncărcarea operatorilor. În C++ puteți să supraîncărcați aproape toți operatorii, astfel încât ei să efectueze operații speciale relativ la clasele pe care le creați. De exemplu, o clasă care întreține o memorie stivă poate să supraîncarce + pentru a efectua o operație de încărcare, iar -- pentru una de extragere. Când un operator este supraîncărcat, nu se pierde nici una din semnificațiile sale originale. Se extinde, în schimb, tipul obiectelor cărora îl se poate aplica.

Operatorii se supraîncarcă prin crearea funcțiilor operator. O funcție operator definește operațiile specifice pe care le va efectua operatorul supraîncărcat relativ la clasa în care este destinat să lucreze. Funcțiile operator pot fi sau nu membri ai clasei în care vor opera. Funcțiile operator care nu sunt de tip membru sunt, totuși, de obicei, funcții friend ale clasei. Felul în care sunt scrise funcțiile operator diferă pentru cele de tip membru de cele pentru friend. De aceea, fiecare categorie va fi examinată separat, începând cu funcțiile operator membre.

Crearea unei funcții operator membru

Funcțiile operator membru au această formă generală:

tip-ret nume-clasa::operator#(lista-arg)

```
{
    // operații
}
```

Deseori funcțiile operator returnează un obiect din clasa asupra căreia operează, dar *tip-ret* poate fi de orice tip valid. `#` este o rezervare de loc. Când creați o funcție operator, înlocuiți `#` cu operatorul. De exemplu, dacă supraîncărcați operatorul `/`, folosiți `operator/`. Când supraîncărcați un operator unar, *lista-arg* va fi validă. Când supraîncărcați un operator binar, *lista-arg* va conține un singur parametru. (Motivul acestei situații neuzuale va fi clarificat imediat.)

În continuare, este prezentat un exemplu simplu de supraîncărcare de operator. Acest program creează o class numită `loc` și stochează valori de latitudine și longitudine. El supraîncarcă operatorul `+` relativ la această clasă. Examinați cu atenție programul, acordând o atenție specială definirii lui `operator+()`.

```
#include <iostream.h>

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() {}
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;
        latitud = lt;
    }

    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }
    loc operator+(loc op2);
};

loc loc::operator+(loc op2)
{
    loc temp;
    temp.longitud = op2.longitud + longitud;
    temp.latitud = op2.latitud + latitud;
    return temp;
}
```

```
main()
{
    loc ob1(10, 20), ob2(5, 30);
    ob1.arata(); // afiseaza 10 20
    ob2.arata(); // afiseaza 5 30
    ob1 = ob1 + ob2;
    ob1.arata(); // afiseaza 15 50
}
```

După cum puteți vedea, `operator+()` are doar un parametru, chiar dacă el supraîncarcă operatorul binar `+`. (Poate că v-ați așteptat la doi parametri care să corespundă celor doi operanzi ai operatorului binar.) Motivul pentru care `operator+()` are doar un parametru este acela că operandul din stânga lui `+` este pasat implicit funcției folosind pointerul `this`. Operandul din dreapta este pasat în parametrul `ob2`. Faptul că operandul din stânga este pasat folosind `this` implică, de asemenea, un lucru important: când există operatori binari supraîncărcați, cel care generează apelarea funcției `operator` este obiectul din stânga.

Cum am mai menționat, este obișnuit pentru o funcție operator supraîncărcată să returneze un obiect din clasa asupra căreia operează. Făcând aceasta, permiteți operatorului să fie folosit în expresii C++ mai mari. De exemplu, dacă funcția `operator+()` returnează alt tip, această expresie nu ar mai fi validă:

```
ob1 = ob1 + ob2;
```

Pentru ca suma lui `ob1` și `ob2` să fie atribuită lui `ob1`, rezultatul acestei operații trebuie să fie un obiect de tip `loc`.

Mai mult, dacă `operator+()` returnează un obiect de tip `loc`, este posibilă următoarea instrucție:

```
(ob1 + ob2).arata(); // afiseaza rezultatul lui ob1+ob2
```

În această situație, `ob1+ob2` generează un obiect temporar care începează să mai existe după ce se termină apelarea pentru `arata()`.

Este important să înțelegeți că o funcție operator poate returna orice tip și că tipul returnat depinde doar de aplicația dvs. efectivă. Numai că, deseori, o funcție operator va returna un obiect de clasa asupra căreia operează.

O ultimă problemă relativ la funcția `operator()`: ea nu modifică nici unul dintre operanzi. Deoarece utilizarea obișnuită a operatorului `+` nu modifică nici un

operand, este normal ca nici versiunea supraîncărată să nu o facă. (De exemplu, $5+7$ face 12 , dar nici 5 și nici 7 nu se modifică.) Tot așa, în urma aplicării asupra unor obiecte din clasa `loc`, `operator+=()` nu ar trebui să modifice nici un operand. Chiar dacă sunteți liber să efectuați orice operație doriti în interiorul funcției `operator`, în general cel mai bine este să vă mențineți în contextul utilizării normale a operatorului.

Următorul program adaugă clasei `loc` trei operatori supraîncărați: `-`, `=` și `++` unar. Fiți foarte atenți la modul de definire a acestor funcții.

```
#include <iostream.h>

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() {} // cerut pentru constructii temporare
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;
        latitud = lt;
    }

    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }

    loc operator+(loc op2);
    loc operator-(loc op2);
    loc operator=(loc op2);
    loc operator++();
};

loc loc::operator+(loc op2)
{
    loc temp;
    temp.longitud = op2.longitud + longitud;
    temp.latitud = op2.latitud + latitud;
    return temp;
}

loc loc::operator-(loc op2)
{
    loc temp;
    // observati ordinea operanzilor
    temp.longitud = longitud - op2.longitud;
    temp.latitud = latitud - op2.latitud;
}
```

```
return temp;
}

loc loc::operator=(loc op2)
{
    longitud = op2.longitud;
    latitud = op2.latitud;
    return *this; // returneaza obiectul care a generat apelarea
}

loc::operator++()
{
    longitud++;
    latitud++;
    return *this;
}

main()
{
    loc ob1(10, 20), ob2(5, 30), ob3(90, 90);

    ob1.arata();
    ob2.arata();

    ++ob1;
    ob1.arata(); // afiseaza 11 21

    ob2 = ++ob1;
    ob1.arata(); // afiseaza 12 22
    ob2.arata(); // afiseaza 12 22

    ob1 = ob2 = ob3; // atribuire multipla
    ob1.arata(); // afiseaza 90 90
    ob2.arata(); // afiseaza 90 90

    return 0;
}
```

Să studiem pentru început funcția `operator-()`. Rețineți ordinea operanzilor pentru scădere. Păstrând semnificația scăderii, operandul din dreapta semnului minus este scăzut din operandul din stânga. Deoarece cel care generează apelarea funcției `operator-()` este obiectul din stânga, datele din `ob2` trebuie scăzute din

cele spre care indică `this`. Este important să vă reamintiți care operand generează apelarea funcției.

În C++, dacă nu este supraîncărat, pentru fiecare clasă pe care o definiți se creează automat o operație implicită de atribuire. Atribuirea implicită este o simplă copiere membru cu membru. Totuși, supraîncărcând `=`, puteți stabili explicit ce atribuire va face pentru o anumită clasă. În acest exemplu, `=` supraîncărat face exact același lucru ca în varianta inițială, dar în alte situații el poate efectua alte operații. Rețineți că funcția `operator=()` returnează `*this`, care este obiectul care a generat apelarea. Acest lucru este necesar dacă dorii să folosiți instrucțiunile de atribuire multiplă, aşa cum este aceasta:

```
ob1 = ob2 = ob3; // atribuire multiplă
```

În sfârșit, priviți definirea lui `operator++()`. După cum puteți vedea, ea nu are parametri. Deoarece `++` este operator unar, operandul său este transmis implicit folosind pointerul `this`.

Rețineți că atât `operator=()` cât și `operator++()` modifică valoarea unui operand. În cazul atribuirii, operandului din stânga (cel care a generat apelarea funcției `operator=()`) îi este atribuită o nouă valoare. În cazul lui `++`, operandul este incrementat. Cum am spus mai devreme, chiar dacă sunteți liber să cereți ca aceste funcții să efectueze orice dorii, aproape întotdeauna este mai înțelept ca să rămână consecvențe cu semnificațiile lor originale.

Crearea operatorilor de incrementare și de decrementare cu prefix și cu sufix

În programul precedent a fost supraîncărată doar forma cu prefix a operatorului de incrementare pentru clasa `loc`. În versiunile vechi de C++ nu era posibil să determinați dacă `++` și `--` supraîncărate precedau sau urmău operandului lor. De exemplu, presupunând un obiect numit `O`, aceste două instrucțiuni erau identice:

```
O++;
++O;
```

Însă, versiunile moderne de C++ asigură o cale de determinare dacă un increment sau un decrement este anterior sau posterior operandului lor. Pentru a realiza aceasta, definiți două versiuni ale funcției `operator++()`. Una este definită aşa cum este arătat în programul anterior. Cealaltă este declarată astfel:

```
loc operator++(int x);
```

Dacă `++` precede operandul său, este apelată funcția `operator++()`. Dacă `++` urmează operandului, este apelată `operator++(int x)` iar `x` are valoarea 0.

Exemplul precedent poate fi generalizat. Iată formele generale pentru funcțiile operator `++` și `--` cu prefix și cu sufix:

```
// Increment cu prefix
tip operator++() {
    // corpul operatorului cu prefix
}
```

```
// Increment cu sufix
tip operator++(int x) {
    // corpul operatorului cu sufix
}
```

```
// Decrement cu prefix
tip operator--() {
    // corpul operatorului cu prefix
}
```

```
// Decrement cu sufix
tip operator--(int x) {
    // corpul operatorului cu sufix
}
```

Supraîncărcarea operatorilor prescurtați

Puteți să supraîncărcați oricare dintre operatorii „prescurtați” din C++, cum sunt `+=`, `-=` și ceilalți asemănători lor. De exemplu, această funcție supraîncarcă `+=` relativ la `loc`:

```
loc loc::operator+=(loc op2)
{
    longitud = op2.longitud + longitud;
    latitud = op2.latitud + latitud;

    return *this;
}
```

Tineți minte, atunci când supraîncărcați unul dintre acești operatori, că de fapt combinați o atribuire cu o operație de alt tip.

Restricții la supraîncărcarea operatorilor

Există unele restricții care se aplică supraîncărcării operatorilor. Nu puteți modifica precedența unui operator. Nu puteți să modificați numărul operanților preluată de un operator. (Totuși, puteți ignora unul.) Funcțiile operator nu pot avea argumente implicite. În sfârșit, următorii operatori nu pot fi supraîncărați:

. :: * ?

Amintiți-vă că, practic, puteți efectua orice în interiorul unei funcții **operator**. De exemplu, dacă doriți să supraîncărcați operatorul + astfel încât el să scrie de zece ori într-un fișier de pe disc îmi place C++, puteți să o faceți. Totuși, dacă vă îndepărtați mult de semnificația implicită a operatorului, riscăți să vă destructureți programul. De exemplu, dacă cineva care citește programul dvs. va întâlni o instrucție ca **Ob1+Ob2**, se va aștepta să aibă loc o adunare - nu, să zicem, un acces la disc. De aceea, înainte să disociați un operator supraîncărat de înțelesul său implicit, fiți sigur că aveți un motiv serios pentru a o face. Un bun exemplu în care disocierea este o reușită se regăsește în modul în care C++ supraîncarcă operatorii de I/O <> și <<. Deși operatorii de I/O nu au nici o legătură cu deplasarea biților, ei asigură o „cheie” vizuală asupra semnificației lor atât pentru I/O cât și pentru deplasarea biților. Totuși, în general, când supraîncărcați un operator, cel mai bine este să rămâneți în contextul semnificației sale隐式.

Cu excepția operatorului =, funcțiile **operator** sunt moștenite de orice clasă derivată. Dar, o **class** derivată este liberă să supraîncarce relativ la ea însăși orice operator (inclusiv cei supraîncărcați de clasa de bază).

Supraîncărcarea operatorilor folosind o funcție friend

Înainte de a privi câteva exemple de operatori mai exotici, cum ar fi [], new sau delete, este bine să facem o mică digresiune în care se examinează supraîncărcarea folosind funcțiile **friend**.

Puteți supraîncărca un operator relativ la o clasă folosind o funcție **friend**. Deoarece un prieten nu este membru al clasei, nu are un pointer de tip **this**. De aceea, unei funcții supraîncărate de tip **friend operator** i se transmit explicit operanții. Aceasta înseamnă că un prieten care supraîncarcă un operator binar are doi parametri, iar unul care supraîncarcă un operator unar are un parametru. Când supraîncărcați un operator binar, operandul din stânga este pasat în primul parametru iar cel din dreapta în cel de-al doilea parametru al funcției **friend operator**.

În următorul program funcția **operator+()** este declarată ca fiind **friend**:

```
#include <iostream.h>

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() {} // necesara constructia temporara
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;
        latitud = lt;
    }

    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }
    friend loc operator+(loc op1, loc op2); // acum este prieten
    loc operator-(loc op2);
    loc operator=(loc op2);
    loc operator++();
};

// acum, + este supraincarcat folosind functia prieten
loc operator+(loc op1, loc op2)
{
    loc temp;
    temp.longitud = op1.longitud + op2.longitud;
    temp.latitud = op1.latitud + op2.latitud;

    return temp;
}
loc loc::operator-(loc op2)
{
    loc temp;
    // observati ordinea operanților
    temp.longitud = longitud - op2.longitud;
    temp.latitud = latitud - op2.latitud;

    return temp;
}
loc loc::operator = (loc op2)
{
    longitud = op2.longitud;
    latitud = op2.latitud;
}
```

```

    return *this; // returneaza obiectul care a generat apelarea
loc loc::operator++()
{
    longitud++;
    latitud++;
    ...
    return *this;
}

main()
{
    loc ob1(10, 20), ob2(5, 30);

    ob1 = ob2 + ob2;
    ob1.arata();

    return 0;
}

```

Există câteva restricții care se aplică funcțiilor de tip **friend operator**. Prima, nu puteți supraîncărca operatorii **=**, **()**, **[]** sau **->** folosind aceste funcții. A doua, aşa cum se explică în următorul paragraf, când supraîncărcați operatorii de incrementare sau decrementare utilizând funcții **friend**, trebuie să folosiți un parametru de referință.

Folosirea unui **friend** pentru a supraîncărca **++** sau **--**

Dacă dorîți să folosiți o funcție **friend** pentru a supraîncărca operatorul de incrementare sau de decrementare, trebuie să transmiteți operandul ca parametru de referință, deoarece funcțiile **friend** nu au pointeri **this**. Presupunând că rămâneți fideli semnificației originale a operatorilor **++** și **--**, aceste operații implică modificarea operandului asupra căruia lucrează. Dar, dacă supraîncărcați aceste operații folosind un **friend**, atunci operandul este transmis ca parametru prin valoare. Aceasta înseamnă că o funcție de tip **friend operator** nu are cum să modifice operandul. Deoarece acestei funcții nu îi se transmite pointerul **this** către operand, ci doar o copie a acestuia, nici o modificare adusă parametrului nu afectează operandul care generează apelarea. Totuși, puteți corecta acest lucru specificând parametrul funcției **friend operator** ca referință. Acest lucru face ca orice modificări aduse parametrului în interiorul funcției să afecteze operandul care a generat apelarea. De exemplu, următorul program folosește funcțiile **friend** pentru a supraîncărca versiunile cu prefix ale operatorilor **++** și **--** relativ la clasa **loc**.

```

#include iostream.h>

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() { }
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;
        latitud = lt;
    }

    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }

    loc operator=(loc op2);
    friend loc operator++(loc &op);
    friend loc operator--(loc &op);
};

loc loc::operator=(loc op2)
{
    longitud = op2.longitud
    latitud = op2.latitud;
    return *this; // returneaza obiectul care a generat apelarea
}

// acum un prieten - foloseste referinta
loc operator++(loc &op)
{
    op.longitud++;
    op.latitud++;

    return op;
}

// il face prieten pe op-- - foloseste referinta
loc operator--(loc &op)
{
    op.longitud--;
    op.latitud--;

    return op;
}

```

```

main()
{
    loc ob1(10, 20), ob2;

    ob1.arata();
    ++ob1;
    ob1.arata(); // afiseaza 11 21

    ob2 = ++ob1;
    ob1.arata(); afiseaza 12 22

    --ob2;
    ob2.arata(); // afiseaza 11 21

    return 0;
}

```

Dacă doriți să supraîncărcați versiunea cu sufix a operatorilor de incrementare și de decrementare folosind friend, specificați simplu un al doilea parametru întreg, fictiv. De exemplu, aceste linii arată prototipul versiunii friend cu sufix pentru operatorul de incrementare relativ la loc:

```
// versiune prieten cu sufix a lui ++
friend loc operator++(loc &op, int x);
```

Funcțiile friend operator adaugă flexibilitate

În multe cazuri, nu există o diferență funcțională între supraîncărcarea unui operator folosind o funcție friend sau una de tip membru. Pentru a păstra cel mai înalt grad de încapsulare, cel mai bine este ca, în aceste cazuri, să supraîncărcați folosind funcțiile membre. Totuși, există o situație în care utilizarea unui prieten crește flexibilitatea unui operator supraîncărcat. Să studiem acum acest caz.

După cum știți, când supraîncărcați un operator binar folosind o funcție membru, obiectul din stânga operatorului este cel ce generează apelarea funcției operator supraîncărcate. Apoi, în pointerul this este transmis un pointer către acest obiect. Acum, presupuneți o clasă numită CL, pentru care adunarea unui obiect cu un întreg este redefinită cu ajutorul unei funcții membre operator. Având un obiect al acelei clase numit Ob, următoarea expresie este validă:

Ob +100 // valida

În acest caz, Ob generează apelarea funcției supraîncărcate + și se efectuează adunarea. Dar, ce se întâmplă dacă expresia este scrisă astfel?

100 + Ob // invalida

În acest caz, cel care apare în stânga este întregul. Deoarece întregul este un tip încorporat, între acesta și un tip Ob nu este definită nici o operație. De aceea, compilatorul nu va compila această expresie. După cum vă puteți imagina, în unele aplicații, să trebuiască mereu ca obiectul să fie poziționat în stânga este o povară care determină eșecuri.

Soluția problemei precedente este să supraîncărcați adunarea folosind o funcție friend, nu o funcție membru. În acest caz, funcției operator îi sunt transmise explicit ambele argumente. De aceea, pentru a permite atât obiect+întreg cât și întreg+obiect, supraîncărcați pur și simplu funcția de două ori - o versiune pentru fiecare situație. În acest fel, când supraîncărcați un operator folosind două funcții friend, obiectul poate să apară atât în partea stângă cât și în partea dreaptă a operatorului.

Acest program ilustrează cum sunt folosite funcțiile friend pentru a defini o operație care implică un obiect și un tip încorporat.

```

#include <iostream.h>

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() {}
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;
        latitud = lt;
    }

    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }

    loc operator+(loc op2);
    friend loc operator+(loc op1, int op2);
    friend loc operator+(int op1, loc op2);
};

loc loc::operator+(loc op2)
{

```

```

    loc temp;
    temp.longitud = op2.longitud + longitud;
    temp.latitud = op2.latitud + latitud;
    return temp;
}

// + este supraincarcat pentru loc + int
loc operator+(loc op1, int op2)
{
    loc temp;
    temp.longitud = op1.longitud + op2;
    temp.latitud = op1.latitud + op2;
    return temp;
}

// + este supraincarcat pentru int + loc
loc operator+(int op1, loc op2)
{
    loc temp;
    temp.longitud = op1 + op2.longitud;
    temp.latitud = op1 + op2.latitud;
    return temp;
}

main()
{
    loc ob1(10, 20), ob2(5, 30), ob3(7, 14);

    ob1.arata();
    ob2.arata();
    ob3.arata();

    ob1 = ob2 + 10; // amandoua
    ob3 = 10 + ob2; // sunt valide

    ob1.arata();
    ob3.arata;

    return 0;
}

```

Supraîncărcarea operatorilor new și delete

Este posibil ca new și delete să fie supraîncărcate. Puteți face acest lucru dacă doriți să folosiți unele metode speciale de alocare de memorie. De exemplu, puteți avea nevoie de rutine de alocare care, atunci când s-a epuizat memoria disponibilă (heap), să folosească automat un fișier de pe disc ca memorie virtuală. Indiferent de motiv, este un lucru foarte simplu să supraîncărcați acești operatori.

Aici sunt prezentate scheletele funcțiilor care redefinesc new și delete:

```

void *operator new(size_t marime)
{
    // efectueaza alocarea
    return pointer_la_memorie;
}

void operator delete(void *p)
{
    // memoria libera este indicata de p
}

```

Tipul size_t este definit ca un tip apt să conțină cea mai mare porțiune de memorie contiguă care poate fi alocată. size_t este de tip întreg fără semn. Parametrul marime va conține numărul de octeți necesar pentru a memoria obiectul pentru care se face alocarea. Funcția new supraîncărcată trebuie să returneze un pointer spre memoria alocată, sau zero, dacă apare o eroare de alocare. Cu excepția acestor obligații, funcția new supraîncărcată poate să facă orice altceva îl cereți.

Funcția delete primește un pointer spre regiunea de memorie pe care trebuie să o elibereze și eliberează sistemului memoria alocată anterior.

Operatorii new și delete pot fi suprapuși global, astfel încât orice utilizare a lor să apeleze versiunile stabilite de dvs.. De asemenea, ele pot fi supraîncărcate relativ la una sau mai multe clase. Să începem cu un exemplu de supraîncărcare pentru new și delete relativ la o clasă. Pentru simplitate, nu va fi folosită o manieră nouă de alocare, ci funcțiile supraîncărcate vor invoca pur și simplu malloc() și free(). (În aplicațiile dvs. puteți, desigur, să introduceți altă metodă, oarecare, de alocare.)

Pentru a supraîncărca operatorii new și delete relativ la o clasă, declarați, pur și simplu, funcțiile operator supraîncărcate ca membre ale clasei. Iată, de exemplu, operatorii new și delete supraîncărcați pentru clasa loc:

```

#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>

```

```

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() {}
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;
        latitud = lt;
    }

    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }

    void *operator new(size_t marime);
    void operator delete(void *p);
};

// new supraincarcat relativ la loc
void *loc::operator new(size_t marime)
{
    cout << "In new al meu\n";
    return malloc(marime);
}

// delete supraincarcat relativ la loc
void loc::operator delete(void *p)
{
    cout << "In delete al meu\n";
    free(p);
}

main()
{
    loc *p1, *p2;
    p1 = new loc (10, 20);
    if(!p1) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }

    p2 = new loc (-10, -20);
    if(!p2) {

```

```

        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }

    p1->arata();
    p2->arata();

    delete p1;
    delete p2;

    return 0;
}

```

Când **new** și **delete** sunt supraîncărcați relativ la o anumită clasă, utilizarea acestor operatori asupra oricărui alt tip de date determină efectuarea operațiilor **new** și **delete** inițiale. Operatorii suprapuși se aplică doar acelor tipuri pentru care au fost definiți. Aceasta înseamnă că, dacă adăugați următoarea linie în **main()**, **new** va fi efectuat implicit.

```
int *f = new float; // foloseste new implicit
```

Puteți redefini global **new** și **delete** prin supraîncărcarea acestor operatori, în afara oricărei declarații de clasă. Când aceștia sunt suprapuși global, sunt ignorati **new** și **delete** implicați din C++, iar pentru toate alocările cerute sunt folosiți noii operatori. Desigur, dacă ati definit vreo versiune de **new** și **delete** relativ la una sau mai multe clase, atunci când se alocă memorie obiectelor din clasa pentru care au fost definite, vor fi folosite versiunile specifice acelor clase. Cu alte cuvinte, când sunt întâlnite ori **new** ori **delete**, compilatorul verifică mai întâi dacă au fost definite relativ la clasa asupra cărora operează. Dacă este asta, vor fi folosite acele versiuni specifice. Dacă nu, C++ folosește **new** și **delete** definite global. Dacă acestea au fost supraîncărcate, atunci sunt utilizate aceste versiuni.

Pentru a vedea un exemplu de supraîncărcare globală pentru **new** și **delete**, studiați acest program:

```

#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() {}
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;

```

```

        latitud = lt;
    }

    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }
}

// new global
void *operator new(size_t marime)
{
    return malloc(marime);
}

// delete global
void operator delete(void *p)
{
    free(p);
}

main()
{
    loc *p1, *p2;
    p1 = new loc(10, 20);
    if(!p1) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    p2 = new loc(-10, 20);
    if(!p2) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }

    float *f = new float;
    // foloseste, de asemenea, new supraincarcat
    if(!f) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }

    *f = 10.10;
}

```

```

        cout << *f << "\n";

    p1->arata();
    p2->arata();

    delete p1;
    delete p2;
    delete f; // foloseste delete supraincarcat

    return 0;
}

```

Rulați acest program pentru a vă dovedi că operatorii `new` și `delete` încorporați au fost, într-adevăr, supraîncărcați.

Supraîncărcarea operatorilor `new` și `delete` pentru matrice

Dacă dorîți să puteți aloca memorie matricelor de obiecte folosind sistemul dvs. propriu de alocare, va trebui să supraîncărcați `new` și `delete` a două oară. Pentru a aloca și a elibera memorie pentru matrice, trebuie să folosiți aceste forme:

```

// Aloca memorie unei matrice de obiecte.
void *operator new[](size_t marime)
{
    // Efectueaza alocarea.
    return pointer_la_memorie;
}

// Delete pentru o matrice de obiecte.
void operator delete[](void *p)
{
    /* Memoria libera este indicata de p.
    Destructor apelat automat pentru fiecare element.
    */
}

```

Când se alocă memorie unei matrice, este apelată automat funcția constructor a fiecărui obiect al acelei matrice. Când este eliberată memoria, se apelează automat funcția destructor. Nu este nevoie să asigurați un cod explicit pentru a realiza aceste acțiuni.

Următorul program alocă și eliberează memorie pentru un obiect și pentru o matrice de obiecte de tipul `loc`.

```

#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() {longitud = latitud = 0;}
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;
        latitud = lt;
    }
    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }
    void *operator new(size_t marime);
    void operator delete(void *p);
    void *operator new[](size_t marime);
    void operator delete[](void *p);
};

// new supraincarcat relativ la loc
void *loc::operator new(size_t marime)
{
    cout << "In new al meu\n";
    return malloc(marime);
}

// delete supraincarcat relativ la loc
void loc::operator delete (void *p)
{
    cout << "In delete al meu\n";
    free(p);
}

// new supraincarcat relativ la loc, pentru matrice
void *loc::operator new[](size_t marime)
{
    cout << "Aloca memorie pentru matrice folosind\n"
        "new[] propriu\n";
    return malloc(marime);
}

```

```

}

// delete supraincarcat relativ la loc, pentru matrice
void loc::operator delete[](void *p)
{
    cout << "Elibereaza memorie din matrice folosind\n"
        "delete[] propriu\n";
    free(p);
}

main()
{
    loc *p1, *p2;
    int i;

    p1 = new loc (10, 20); // aloca memorie pentru un obiect
    if(!p1) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }

    p2 = new loc [10]; // aloca memorie pentru o matrice
    if(!p2) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }

    p1->arata();

    for(i=0; i<10; i++)
        p2[i].arata();

    delete p1; // elibereaza un obiect
    delete [] p2; // elibereaza o matrice

    return 0;
}

```

Supraincărcarea unor operatori speciali

C++ și predecesorul său C definesc ca operații înscríerea matricelor, apelarea funcțiilor și „indicare spre”. Operatorii care efectuează aceste funcții sunt [], () și

respectiv `->`. Acești operatori destul de exotici pot fi supraîncărcați în C++, înlesnind câteva utilizări foarte interesante.

Există o restricție importantă care se aplică acestor trei operatori: ei trebuie să fie funcții membre care nu sunt de tip `static`; nu pot fi `friend`.

Supraîncărcarea pentru []

În C++, atunci când este supraîncărcat, `[]` este considerat a fi un operator binar. De aceea, forma generală a unei funcții membru de tip `operator[]()` este cea prezentată aici:

```
tip nume-clasa::operator[ ](int i)
{
    // ...
}
```

Practic, nu este necesar ca parametrii să fie de tip `int`, dar o funcție `operator[]()` este folosită tipic pentru a asigura înscrierea indecsilor într-o matrice și, de aceea, este folosită, în general, o valoare întreagă.

Dându-se un obiect numit `O`, expresia

```
O[3]
```

se transformă în această apelare a funcției `operator[]()`:

```
operator[](3)
```

Aceasta înseamnă că valoarea expresiei din operatorul de înscriere este transmisă funcției `operator[]()` cu parametrul său explicit. Pointerul `this` va indica spre `O`, obiectul care a generat apelarea.

În următorul program, `untip` declară o matrice formată din trei întregi. Funcția sa constructor initializează fiecare element al matricei cu valoarea specificată. Funcția `operator[]()` supraîncărcată returnează valoarea matricei, având ca indice valoarea parametrului său.

```
#include <iostream.h>

class untip {
    int a[3];
public:
    untip(int i, int j, int k) {
        a[0] = i;
        a[1] = j;
        a[2] = k;
    }
    int &operator[](int i) {return a[i];}
};
```

```
a[2] = k;
}
int operator[](int i) {return a[i];}
};

main()
{
    untip ob(1, 2, 3);
    cout << ob[1]; // afiseaza 2
    return 0;
}
```

Puteți proiecta funcția `operator[]()` astfel încât `[]` să fie folosit atât în partea stângă, cât și în partea dreaptă a unei instrucțiuni de atribuire. Pentru a face aceasta, specificați pur și simplu valoarea returnată de `operator[]()` ca referință. Următorul program face această modificare și îl arată modul de folosire.

```
#include <iostream.h>

class untip {
    int a[3];
public:
    untip(int i, int j, int k) {
        a[0] = i;
        a[1] = j;
        a[2] = k;
    }
    int &operator[](int i) {return a[i];}
};

main()
{
    untip ob(1, 2, 3);
    cout << ob[1]; // afiseaza 2
    cout << " ";
    ob[1] = 25; // [] in stinga lui =
    cout << ob[1]; // acum afiseaza 25
}
```

```

    return 0;
}

```

Deoarece **operator[]()** returnează acum o referință către elementul matricei cu indicele *i*, el poate fi folosit în partea stângă a unei atribuiri, pentru a modifica un element al matricei. (Desigur, poate fi folosit în continuare la fel de bine și în partea dreaptă.)

Un avantaj al supraîncărcării operatorului **[]** este acela că el permite o cale de utilizare sigură a indicilor matricelor în C++. După cum știți, este posibil ca, în C++, să depășiți în sus sau în jos limitele matricei în timpul rulării fără să primiți un mesaj de eroare.

Însă, dacă stabiliți o clasă care conține matricea și permiteți accesul la ea prin operatorul de înscrriere supraîncărcat **[]**, atunci puteți intercepta indicei din afara limitei. De exemplu, următorul program adaugă, față de precedentul, o verificare a limitei și dovedește că ea funcționează.

```

// Un exemplu de matrice sigura.
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>

class untip {
    int a[3];
public:
    untip(int i, int j, int k) {
        a[0] = i;
        a[1] = j;
        a[2] = k;
    }
    int &operator[](int i) {return a[i];}
};

// Asigura verificarea limitei pentru untip.
int &untip::operator[](int i)
{
    if(i<0 || i>2) {
        cout << "Eroare de limita\n";
        exit(1);
    }
    return a[i];
}

main()
{

```

```

untip ob(1, 2, 3);
cout << ob[1]; // afiseaza 2
cout << " ";
ob[1] = 25; // [] apare in stanga
cout << ob[1]; // afiseaza 25

ob[3] = 44; /* determina eroare in timpul rularii, 3 in
afara limitei */

return 0;
}

```

În acest program, atunci când se execută instrucțiunea

```
ob[3] = 44;
```

eroarea de depășire a limitelor este depistată de **operator[]()**, iar programul se încheie înainte de a se produce vreo pagubă. (În practică, pot fi apelate anumite funcții de tratare a erorilor care rezolvă condițiile de ieșire din limite; nu va trebui ca programul să se încheie).

Supraîncărcarea pentru ()

Când supraîncărcați operatorul de apelare a funcției **()**, nu creați o nouă cale de apelare a unei funcții. Creați, de fapt, o funcție **operator** căreia îl poate fi transmis un număr arbitrar de parametri. Să începem cu un exemplu. Dându-se declararea funcției **operator** supraîncărcate

```
double operator()(int a, float f, char *s);
```

și un obiect **O** de această **class**, atunci instrucțiunea

```
O(10, 23.34, "hi");
```

este transpusă în următoarea apelare a funcției **operator()**:

```
operator()(10, 23.34, "hi");
```

În general, când supraîncărcați operatorul **()**, definiți parametrii pe care dorîți să îi transmități acelei funcții. Când folosiți în programele dvs. operatorul **()**, argumentele pe care le specificați sunt copiate în acei parametri. Ca de obicei, obiectul care generează apelarea (în acest exemplu, **O**) este indicat de pointerul **this**.

lată un exemplu de supraîncărcare pentru () relativ la clasa loc. El atribuie obiectului căruia î se aplică valoarea celor două argumente pentru longitudine și latitudine.

```
#include <iostream.h>

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() { }
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;
        latitud = lt;
    }

    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }
    loc operator+(loc op2);
    loc operator()(int i, int j);
};

loc loc::operator()(int i, int j)
{
    longitud = i;
    latitud = j;
    return *this;
}

loc loc::operator+(loc op2)
{
    loc temp;
    temp.longitud = op2.longitud + longitud;
    temp.latitud = op2.latitud + latitud;

    return temp;
}

main()
{
    loc ob1(10, 20), ob2(1, 1);
```

```
ob1.arata();
ob1(7,8); // poate fi executata singura
ob1.arata();

ob1 = ob2 + ob1(10, 10); // poate fi folosita in expresii
ob1.arata();

return 0;
```

 **RETINETI:** Când supraîncărcați (), puteți folosi orice tip de parametri și returna orice tip de valoare. Aceste tipuri vor fi dictate de cerințele programelor dvs.

Supraîncărcarea pentru ->

Când este supraîncărat, operatorul pointer -> este considerat un operator unar. Iată modul său de utilizare generală:

obiect->element;

obiect este, aici, obiectul care activează apelarea. Funcția operator->() trebuie să returneze un pointer spre un obiect de clasa asupra căreia operează operator->(). element trebuie să fie un element accesibil din cadrul obiectului returnat de operator->().

Următorul program ilustrează supraîncărcarea lui -> arătând echivalența dintre ob.i și ob->i când operator->() returnează pointerul this.

```
#include <iostream.h>

class clasamea {
public:
    int i;
    clasamea *operator->() {return this;}
};

main()
{
    clasamea ob;
    ob->i = 10; // identic cu ob.i
```

```

    cout << ob.i << " " << ob->i;
    return 0;
}

```

Supraîncărcarea operatorului virgulă

Puteți supraîncărca operatorul virgulă. Virgula este un operator binar și, ca pentru toți operatorii suprapuși, puteți să determinați ca o virgulă supraîncărcată să efectueze orice operație dorită. Totuși, dacă doriti ca virgula supraîncărcată să acioneze într-un mod similar cu operația sa normală, ea trebuie să renunțe la valoarea din termenul său stâng și să atrbuie valoarea operației termenului din dreapta. Într-o listă separată prin virgulă trebuie să se renunțe la toți termenii, în afară de cel din extrema dreaptă. După cum știți, acesta este felul în care virgula lucrează implicit în C++.

Îată un program care ilustrează efectul supraîncărcării operatorului virgulă în modul său de operare implicit.

```

#include <iostream.h>

class loc {
    int longitud, latitud;
public:
    loc() { }
    loc(int lg, int lt) {
        longitud = lg;
        latitud = lt;
    }

    void arata() {
        cout << longitud << " ";
        cout << latitud << "\n";
    }
    loc operator+(loc op2);
    loc operator,(loc op2);
};

loc loc::operator,(loc op2)
{
    loc temp;

```

```

    temp.longitud = op2.longitud;
    temp.latitud = op2.latitude;
    cout << op2.longitude << " " << op2.latitude << "\n";
    return temp;
}

loc loc::operator+(loc op2)
{
    loc temp;
    temp.longitud = op2.longitude + longitud;
    temp.latitud = op2.latitude + latitud;
    return temp;
}

main()
{
    loc ob1(10, 20), ob2(5, 30), ob3(1, 1);

    ob1.arata();
    ob2.arata();
    ob3.arata();

    cout << "\n";
    ob1 = (ob1, ob2+ob2, ob3);
    ob1.arata(); // afiseaza 1 1, valoarea lui ob3

    return 0;
}

```

Acest program afișează următoarea ieșire:

```

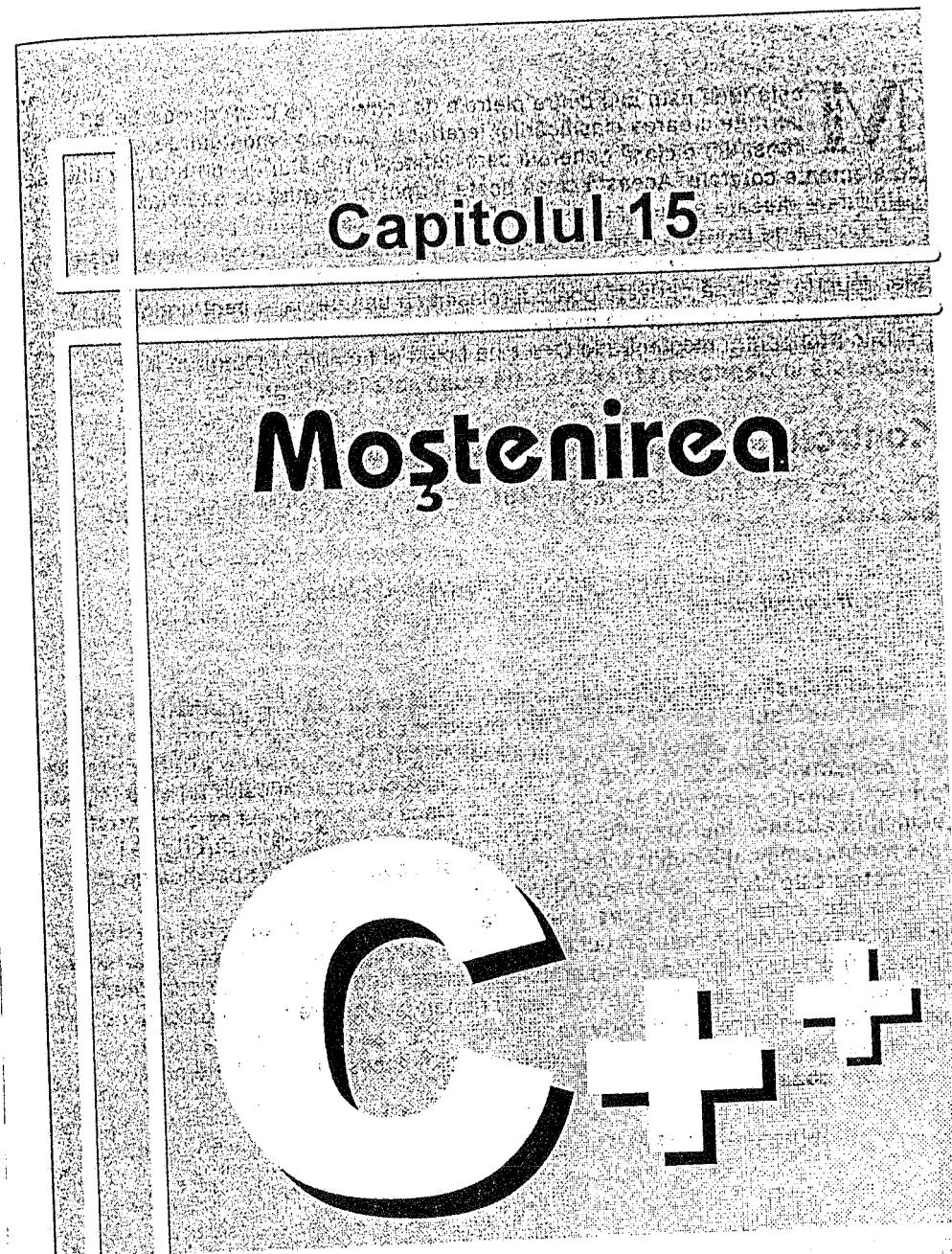
10 20
5 30
1 1

10 60
1 1
1 1

```

Observați că, deși se renunță la valorile operanzilor din partea stângă, fiecare expresie este executată de către compilator, deci va apărea orice efect secundar dorit.

Mai rețineți că operandul din partea dreaptă este transmis prin `this`, iar valoarea sa este eliminată de către funcția `operator,()`. Funcția returnează valoarea din dreapta operației. Aceasta determină ca virgula supraîncărcată să se comporte similar cu operația sa implicită. Dacă doriți să supraîncărcați virgula pentru a face altceva, va trebui să modificați aceste două caracteristici.



Moștenirea este una dintre pietrele de temelie ale OOP deoarece ea permite crearea clasificărilor ierarhice. Utilizând moștenirea, puteți să construiți o clasă generală care definește trăsăturile comune ale unui set de elemente corelate. Această clasă poate fi apoi moștenită de alte clase, particulare, fiecare adăugând doar acele elemente care îl sunt proprii.

Pentru a ne menține în terminologia C++ standard, o clasă care este moștenită este numită o *clasă de bază*. Clasa care moștenește este numită *clasă derivată*. Mai departe, o clasă derivată poate fi folosită ca una de bază pentru altă clasă derivată. Astfel se realizează moștenirea multiplă.

Suportul pentru moștenire în C++ este bogat și flexibil. Moștenirea a fost prezentată în Capitolul 11. Aici ea este examinată în detaliu.

Controlul accesului la clasa de bază

După cum știți, când o clasă moștenește alta, se folosește următoarea formă generală:

```
class nume-clasa-derivata : acces nume-clasa-de-baza {
    // corpul clasei
};
```

Când o clasă moștenește alta, membrii clasei de bază devin membri ai clasei derivate. Accesul la membrii clasei din interiorul clasei derivate este determinat prin *acces*. Specificatorul de acces al clasei de bază trebuie să fie **public**, **private** sau **protected**. În cazul în care nu este prezent nici un specificator, el este implicit **private** pentru o clasă derivată de tip **class**. Dacă clasa derivată este o **struct**, atunci, în absența unui specificator explicit, accesul este implicit **public**. Să examinăm ramificațiile utilizării accesului **public** sau **private**. (Specificatorul **protected** este studiat în paragraful următor.)

Când specificatorul de acces al unei clase de bază este **public**, toți membrii publici ai clasei devin membri publici ai clasei derivate, iar toți membrii **protected** (protejați) ai bazei devin membri protejați ai clasei derivate. În toate cazurile, elementele **private** (particulare) ale bazei rămân particulare pentru bază și nu sunt accesibile membrilor clasei derivate. De exemplu, așa cum se ilustrează în următorul program, obiectele de tip **derivat** pot fi accesibile direct membrilor publici din **baza**.

```
#include <iostream.h>

class baza {
    int i, j;
public:
    void pune(int a, int b) {i=a; j=b;}
```

```
void arata() { cout << i << " " << j << "\n"; }

class derivat : public baza {
    int k;
public:
    derivat(int x) {k=x;}
    void aratak() { cout << k << "\n"; }
};

main()
{
    derivat ob(3);
    ob.pune(1, 2); // acces la membrul bazei
    ob.arata(); // acces la membrul bazei
    ob.aratak(); // foloseste membrul clasei derivate

    return 0;
}
```

Când clasa de bază este moștenită prin utilizarea specificatorului de **acces private**, toți membrii publici și protejați ai clasei de bază devin membri privați ai clasei derivate. De exemplu, următorul program nici măcar nu va fi compilat deoarece atât **pune()**, cât și **arata()** sunt acum elemente particulare pentru **derivate**.

```
// Acest program nu va fi compilat
#include <iostream.h>

class baza {
    int i, j;
public:
    void pune(int a, int b) {i=a; j=b;}
    void arata() { cout << i << " " << j << "\n"; }
};

// Elementele publice din baza sunt particulare în derivat.
class derivat : private baza {
    int k;
public:
    derivat(int x) {k=x;}
    void aratak() {cout << k << "\n"; }
};
```

```

main()
{
    derivat ob(3);

    ob.pune(1, 2); // eroare, nu poate avea acces la pune()
    ob.arata(); // eroare, nu poate avea acces la arata()

    return 0;
}

```

RETINETI: Când un specificator de acces al unei clase de bază este **private**, membrii publici sau protejați ai bazei devin membri particulari ai clasei derivate. Aceasta înseamnă că ei sunt încă accesibili membrilor clasei derivate, dar și secțiunilor din programul dvs. care nu sunt membri nici ai clasei de bază, nici ai celei derivate.

Moștenirea și membrii protejați

Cuvântul cheie **protected** este inclus în C++ pentru a oferi o flexibilitate mai mare mecanismului de moștenire. Când un membru al clasei este declarat ca fiind **protected**, acest membru nu este accesibil altor elemente ale programului care nu sunt membri ai clasei. Cu o singură excepție importantă, accesul la un membru protejat este același ca și accesul la un membru particular - el este accesibil doar altor membri din aceeași clasă cu a sa. Singura excepție este atunci când membrul protejat este moștenit. În acest caz, un membru protejat diferă esențial de unul particular.

După cum știți din paragraful anterior, un membru particular al unei clase de bază nu este accesibil altei secțiuni ale programului dvs., inclusiv orice clasă derivată. Dar, membrii **protected** se comportă diferit. În cazul în care clasa de bază este moștenită ca **public**, atunci membrii protejați ai acestei clase devin membri protejați ai clasei derivate și, de aceea, accesibili acesteia. Cu alte cuvinte, folosind **protected**, puteți crea membri ai clasei care sunt particulari în clasa lor, dar care pot fi moșteniți și sunt accesibili unei clase derivate. Iată un exemplu:

```

#include <iostream.h>

class baza {
protected:
    int i, j; /* particulari pentru baza, dar accesibili
               pentru derivat */

```

```

public:
    void pune(int a, int b) {i=a; j=b;}
    void arata() { cout << i << " " << j << "\n";}
};

class derivat : public baza {
    int k;
public:
    // derivat poate să aibă acces la i și j din baza
    void punek() {k=i*j}

    void aratak() {cout << k << "\n";}
};

main()
{
    derivat ob;

    ob.pune(2, 3); // OK, cunoscut lui derivat
    ob.arata(); // OK, cunoscut lui derivat

    ob.punek();
    ob.aratak();

    return 0;
}

```

Aici, deoarece baza este moștenită de derivat ca **public**, iar i și j sunt declareate ca fiind **protected**, funcția **punek()** din derivat poate să aibă acces la ele. Dacă i și j ar fi fost declarate ca fiind **private** în baza, atunci derivat nu ar fi avut acces la ele, iar programul nu ar fi fost compilat.

Când o clasă derivată este folosită ca o clasă de bază pentru altă clasă derivată, atunci orice membru protejat al clasei de bază inițiale care este moștenită (ca **public**) de către prima clasă derivată poate fi moștenit, de asemenea, ca **protected** și de cea de-a doua clasă derivată. De exemplu, următorul program este corect, iar **derivat2** poate, într-adevăr, să aibă acces la i și j.

```

#include <iostream.h>

class baza {
protected:
    int i, j;

```

```

public:
    void pune(int a, int b) {i=a; j=b;}
    void arata() { cout << i << " " << j << "\n";}
};

// i și j mosteniti ca protejati.
class derivat1 : public baza {
    int k;
public:
    void punek() {k=i*j;} // legal
    void aratak() {cout << k << "\n";}
};

// i și j mosteniti indirect prin derivat1.
class derivat2 : public derivat1 {
    int m;
public:
    void punem() {m = i-j;} // posibil
    void aratam() {cout << m << "\n";}
};

main()
{
    derivat1 ob1;
    derivat2 ob2;

    ob1.pune(2, 3);
    ob1.arata();
    ob1.punek();
    ob1.aratak();

    ob2.pune(3, 4);
    ob2.arata();
    ob2.punek();
    ob2.punem();
    ob2.aratak();
    ob2.aratam();

    return 0;
}

```

Dacă, totuși, baza ar fi moștenită ca fiind **private**, atunci toți membrii din baza ar deveni membri **private** ai lui **derivat1**, ceea ce înseamnă că ei nu ar fi accesibili

lui **derivat2**. (Totuși, i și j ar continua să fie accesibili lui **derivat1**.) Această situație este ilustrată de către următorul program, care conține erori (și nu va fi compilat). Comentariile descriu fiecare eroare.

```

// Acest program nu va fi compilat.
#include <iostream.h>

class baza {
protected:
    int i, j;
public:
    void pune(int a, int b) {i=a; j=b;}
    void arata() { cout << i << " " << j << "\n";}
};

// Acum, toate elementele din baza sunt particulare în derivat1.
class derivat1 : private baza {
    int k;
public:
    // ilegal deoarece i și j sunt particulari în derivat1
    void punek() {k=i*j;} // OK
    void aratak() {cout << k << "\n";}
};

// Accesul la i, j, pune() și arata() nu este moștenit.
class derivat2 : public derivat1 {
    int m;
public:
    // ilegal deoarece i și j sunt particulari în derivat1
    void punem() {m = i-j;} // eroare
    void aratam() {cout << m << "\n";}
};

main()
{
    derivat1 ob1;
    derivat2 ob2;

    ob1.pune(1, 2); // eroare, nu poate folosi pune()
    ob1.arata(); // eroare, nu poate folosi arata()

    ob2.pune(3, 4); // eroare, nu poate folosi pune()
    ob2.arata(); // eroare, nu poate folosi arata()
}

```

```
    return 0;
}
```

NOTĂ: Chiar dacă baza este moștenită ca fiind private în derivat1, derivat1 are încă acces la elementele public și protected din baza. Totuși, el nu poate transmite mai departe acest privilegiu.

Moștenirea protected a clasei de bază

Este posibil să moșteniți o clasă de bază ca protected. Când se face acest lucru, toți membrii publici și protejați ai clasei de bază devin membri protejați ai clasei derivate. Iată un exemplu:

```
#include <iostream.h>

class baza {
protected:
    int i, j; /* particulari pentru baza, dar accesibili
                pentru derivat */
public:
    void puneij(int a, int b) {i=a; j=b;}
    void arataij() { cout << i << " " << j << "\n";}
};

// Moșteneste baza ca protected.
class derivat1 : protected baza {
    int k;
public:
    /* derivat poate avea acces la i și j din baza și la
       puneij(). */
    void punek() {puneij(10, 12); k = i*j;}

    // aici poate avea acces la arataij()
    void aratatot() {cout << k << " "; arataij();}
};

main()
{
    derivat ob;
    // ob.puneij(2, 3); // ilegal, puneij() este membru
                      // protejat al lui derivat
}
```

```
    ob.puneij(); // OK, membru public al lui derivat
    ob.aratatot(); // OK, membru public al lui derivat

    // ob.arataij(); // ilegal, arataij() este membru
    //                  protejat al lui derivat

    return 0;
}
```

După cum puteți vedea citind comentariile, chiar dacă puneij() și arataj() sunt membri publici în baza, ei devin membri protejați în derivat atunci când aceasta îi moștenește folosind specificatorul de acces protected. Deci, aceasta înseamnă că ele nu vor fi accesibile pentru main().

Moștenirea din clase de bază multiple

Este posibil pentru o clasă derivată să moștenească două sau mai multe clase de bază. Iată, de exemplu, derivat moștenește atât baza1, cât și baza2:

```
// Un exemplu de clase de bază multiple.
#include <iostream.h>

class bazal {
protected:
    int x;
public:
    void aratax() {cout << x << "\n";}
};

class baza2 {
protected:
    int y;
public:
    void aratay() {cout << y << "\n";}
};

// Moștenire din multiple clase de baza.
class derivat: public bazal, public baza2 {
public:
    void pune(int i, int j) {x=i; y=j;}
};

main()
```

```

    derivat ob;
    ob.pune(10, 20); // asigurat prin derivat
    ob.aratax(); // din bazal
    ob.aratay(); // din baza2

    return 0;
}

```

După cum ilustrează exemplul, pentru a moșteni mai mult decât o clasă, folosiți o listă separată prin virgulă și aveți grijă să utilizați un specificator de acces pentru fiecare bază moștenită.

Constructori, destructori și moștenire

Există două mari întrebări care se ridică relativ la constructori și destructori atunci când este vorba de moștenire. Prima, când sunt apelate funcțiile constructor și destructor din clasele de bază și cele deriveate? A doua, cum pot fi transmiși parametrii către funcțiile constructor din clasele de bază? Acest paragraf examinează cele două caracteristici foarte importante.

Când sunt executate funcțiile constructor și destructor

Este posibil ca o clasă de bază, una derivată sau ambele să conțină funcții constructor și/sau destructor. Este important să înțelegeți ordinea în care sunt executate aceste funcții atunci când este creat un obiect al clasei deriveate sau când începează să mai existe. Examinați, pentru început, acest scurt program:

```

#include <iostream.h>

class baza {
public:
    baza() {cout << "Construieste baza\n";}
    ~baza() {cout << "Distrufe baza\n";}
};

class derivat: public baza {
public:
    derivat() {cout << "Construieste derivat\n";}
    ~derivat() {cout << "Distrufe derivat\n";}
};

```

```

main()
{
    derivat ob;
    // nu face nimic, deoarece ob este distrus imediat în acest program
    return 0;
}

```

După cum precizează comentariul din main(), acest program pur și simplu construiește și distrugе un obiect numit ob care este de clasa derivat. Când se execută, acest program afișează:

```

Construieste baza
Construieste derivat
Distrufe derivat
Distrufe baza

```

După cum puteți vedea, primul este executat constructorul pentru baza, urmat de cel pentru derivat. Apoi (deoarece ob este distrus imediat în acest program), este apelat destructorul lui derivat, urmat de cel pentru baza.

Rezultatul experimentului anterior poate fi generalizat. Când este creat un obiect al unei clase deriveate, dacă pentru clasa de bază există un constructor, el va fi apelat primul, urmat de constructorul clasei deriveate. Când este distrus un obiect al clasei deriveate, primul este apelat destructorul său, urmat de cel al clasei de bază, dacă există. Altfel spus, funcțiile constructor sunt executate în ordinea derivării, iar funcțiile destructor în ordine inversă derivării.

Dacă vă gândiți, există un motiv pentru care funcțiile constructor sunt executate în ordinea derivării. Deoarece o clasă de bază nu știe nimic despre nici o clasă derivată, este necesar ca orice inițializare să se facă independent și anterior oricărei cerințe anterioare de inițializare efectuate de clasa derivată. De aceea ea trebuie executată prima.

Tot așa, este logic ca funcțiile destructor să fie executate în ordinea inversă derivării. Deoarece o clasă de bază conține o clasă derivată, distrugerea obiectului de bază implică distrugerea obiectului derivat. De aceea, destructorul derivat trebuie să fie apelat înainte ca obiectul să fie distrus complet.

În cazurile de moștenire multiplă (atunci când o clasă derivată devine clasă de bază pentru altă clasă derivată), se aplică regula generală: constructorii sunt apelați în ordinea derivării, iar destructorii în ordine inversă. De exemplu, acest program

```

#include <iostream.h>

class baza {
public:

```

```

    baza() {cout << "Construieste baza\n";}
    ~baza() {cout << "Distrugе baza\n";}
};

class derivat1 : public baza {
public:
    derivat1() {cout << "Construieste derivat1\n";}
    ~derivat1() {cout << "Distrugе derivat1\n";}
};

class derivat2 : public derivat1 {
public:
    derivat2() {cout << "Construieste derivat2\n";}
    ~derivat2() {cout << "Distrugе derivat2\n";}
};

main()
{
    derivat2 ob;
    // construieste si distrugе ob
    return 0;
}

```

afisează această ieșire:

```

Construieste baza
Construieste derivat1
Construieste derivat2
Distrugе derivat2
Distrugе derivat1
Distrugе baza

```

Aceeași regulă generală se aplică în situații în care apar clase de bază multiple. De exemplu, acest program

```

#include <iostream.h>

class bazal {
public:
    bazal() {cout << "Construieste bazal\n";}
    ~bazal() {cout << "Distrugе bazal\n";}
};

```

```

};

class baza2 {
public:
    baza2() {cout << "Construieste baza2\n";}
    ~baza2() {cout << "Distrugе baza2\n";}
};

class derivat : public bazal, public baza2 {
public:
    derivat() {cout << "Construieste derivat\n";}
    ~derivat() {cout << "Distrugе derivat\n";}
};

main()
{
    derivat ob;
    // construieste si distrugе ob
    return 0;
}

```

afisează această ieșire:

```

Construieste bazal
Construieste baza2
Construieste derivat
Distrugе derivat
Distrugе baza2
Distrugе bazal

```

După cum puteți vedea, constructorii sunt apelați în ordinea derivării - de la stânga la dreapta - după cum s-a specificat în lista de moștenire a clasei derivat. Destructorii sunt apelați în ordine inversă - de la dreapta la stânga. Aceasta înseamnă că, având specificată baza2 înaintea clasei bazal în lista pentru derivat, aşa cum se arată aici:

```

class derivat: public baza2, public bazal {

```

ieșirea acestui program va arăta astfel:

```

Construieste baza2
Construieste bazal

```

```
Construieste derivat
Distruge derivat
Distruge bazal
Distruge baza2
```

Transmiterea parametrilor spre constructorii clasei de bază

Până acum nici unul dintre exemplele anterioare nu a inclus funcții constructor cu argumente. În cazurile în care doar constructorul clasei deriveate necesită unul sau mai mulți parametri, folosiți pur și simplu sintaxa constructorului parametrizat standard (vedeți Capitolul 12). Totuși, cum transmiteți argumentele unei funcții constructor din clasa de bază? Răspunsul este să folosiți o formă extinsă a declarației constructorului clasei deriveate, care transmite argumentele unuia sau mai multor constructori din clasa de bază. Iată forma generală a declarației extinse pentru constructorul din clasa de bază:

```
constructor-derivat(listă-argumente) : baza1(lista-argumente),
                                         baza2(lista-argumente),
                                         ...
                                         bazaN(lista-argumente)
{
    // corpul constructorului derivat
}
```

Aici, *baza1* până la *bazaN* sunt numele claselor de bază moștenite de clasa derivată. Rețineți că declarația funcției constructor a clasei deriveate este separată de clasele de bază prin două puncte iar clasele de bază multiple sunt separate unele de celelalte prin virgule. Să luăm acest program:

```
#include <iostream.h>

class baza {
protected:
    int i;
public:
    baza(int x) {i=x; cout << "Construieste baza\n";}
    ~baza() {cout << "Distrige baza\n";}
};

class derivat: public baza {
```

```
int j;
public:
    // derivat foloseste x; y este pasat bazei.
    derivat(int x, int y) : baza(y)
        (j=x; cout << "Construieste derivat\n");
    ~derivat() {cout << "Distrige derivat\n";}
    void arata() {cout << i << " " << j << "\n";}
};

main()
{
    derivat ob(3, 4);
    ob.arata(); // afiseaza 4 3
    return 0;
}
```

Constructorul lui *derivat* este declarat aici ca preluând doi parametri, *x* și *y*. Dar, *derivat()* folosește doar *x*; *y* este pasat către *baza()*. În general, constructorul clasei deriveate trebuie să declare atât parametrul/parametrii care este/sunt ceruți de el, cât și pe cel/cei ai clasei de bază. După cum ilustrează exemplul, toți parametrii ceruți de clasa de bază îi sunt transmiși acesteia prin constructorul clasei de bază specificate după două puncte.

Iată un exemplu care folosește clasele de bază multiple:

```
#include <iostream.h>

class bazal {
protected:
    int i;
public:
    bazal(int x) {i=x; cout << "Construieste bazal\n";}
    ~bazal() {cout << "Distrige bazal\n";}
};

class baza2 {
protected:
    int k;
public:
    baza2(int x) {k=x; cout << "Construieste baza2\n";}
    ~baza2() {cout << "Distrige baza2\n";}
};
```

```

class derivat: public bazal, public baza2 {
    int j;
public:
    derivat(int x, int y, int z) : bazal(y), baza2(z)
    {
        (j=x; cout << "Construieste derivat\n");
        ~derivat() {cout << "Distruge derivat\n";}
        void arata() {cout << i << " " << j << " " << k << "\n";}
    };
main()
{
    derivat ob(3, 4, 5);
    ob.arata(); // afiseaza 4 3 5
    return 0;
}

```

Este important să înțelegeți că argumentele unui constructor al clasei de bază sunt transmise prin intermediul argumentelor constructorului clasei derivate. De aceea, chiar în cazul în care constructorul unei clase derivate nu folosește nici un argument, va fi necesar să declare unul sau mai multe dacă clasa de bază preia unul sau mai multe argumente. În această situație, argumentele transmise clasei derivate sunt pur și simplu transferate bazei. De exemplu, în programul următor, constructorul clasei derivate nu preia nici un argument, dar `baza1()` și `baza2()` preiau.

```

#include <iostream.h>

class bazal {
protected:
    int i;
public:
    bazal(int x) {i=x; cout << "Construieste bazal\n";}
    ~bazal() {cout << "Distruge bazal\n";}
};

class baza2 {
protected:
    int k;
public:
    baza2(int x) {k=x; cout << "Construieste baza2\n";}
};

```

```

~baza2() {cout << "Distruge baza2\n";}
};

class derivat: public bazal, public baza2 {
public:
    /* Constructorul derivat nu foloseste parametri,
       dar trebuie totusi declarat ca preluandu-i
       pentru a-i pasa claselor de baza.
    */
    derivat(int x, int y) : bazal(y), baza2(y)
    {
        (cout << "Construieste derivat\n");
        ~derivat() {cout << "Distruge derivat\n";}
        void arata() {cout << i << " " << k << "\n";}
    };
main()
{
    derivat ob(3, 4);
    ob.arata(); // afiseaza 3 4
    return 0;
}

```

O funcție constructor a clasei derivate este liberă să folosească oricare dintre parametrii pe care declară că îi preia, chiar dacă unul sau mai mulți sunt transmiși către o clasă de bază. Altfel spus, un argument care este transmis unei clase de bază nu exclude utilizarea sa și de către o clasă derivată. De exemplu, acest fragment este perfect valid:

```

class derivat: public baza {
    int j;
public:
    // derivat foloseste atit x cit si y si apoi le paseaza
    // bazei.
    derivat(int x, int y): baza(x, y)
    {
        (j = x*y; cout << "Construieste derivat\n");
    }
};

```

Încă un lucru de ținut minte când transmiteți argumente către constructorii din clasa de bază: argumentele pot să fie orice expresie validă în acel moment, inclusiv apelări de funcții și de variabile. Acest lucru este un aspect al faptului că C++ permite inițializare dinamică.

Permiterea accesului

Când o clasă de bază este moștenită ca **private**, toți membrii publici și protejați ai acelei clase devin membri privați ai clasei derivate. Totuși, în anumite circumstanțe, va trebui să refaceți specificatorul de acces original al unuia sau mai multor membri moșteniți. De exemplu, veți dori să oferiți statut public în cadrul clasei derivate anumitor membri publici ai clasei de bază, chiar dacă ea a fost moștenită ca **private**. Pentru a face acest lucru trebuie să folosiți o *declarare de acces* în interiorul clasei derivate. O declarare de acces are forma generală:

```
clasa-de-baza::membru;
```

Declararea de acces este pusă în antetul de acces corespunzător din declararea clasei derivate. Rețineți că într-o declarare de acces nu este necesară (și nici permisă) o declarare de tip.

Pentru a vedea cum lucrează o declarare de acces, să începem cu acest scurt fragment:

```
class baza {
public:
    int j; // public in baza
};

// Mosteneste baza ca particular.
class derivat: private baza {
public:
    // aici se află declararea accesului
    baza::j; // face j din nou public
    .
    .
};


```

După cum știți, deoarece **baza** este moștenită ca **private** în **derivat**, variabila publică **j** este făcută implicit variabilă particulară în **derivat**. Dar, dacă

```
baza::j;
```

este inclusă ca declaratie de acces în antetul public al lui **derivat**, **j** este refăcut cu statutul său **public**.

Pentru a refațe dreptul de acces la membrii publici și protejați, puteți folosi o declarare de acces. Însă, nu puteți folosi o asemenea declarare pentru a crește sau scădea statutul de acces la un membru. De exemplu, un membru declarat ca

particular într-o clasă de bază nu poate fi făcut public într-o clasă derivată. (Dacă C++ ar permite să se întâpte aceasta, ar distruga mecanismul de încapsulare!) Următorul program ilustrează declarația de acces.

```
#include <iostream.h>

class baza {
    int i; // particular in baza
public:
    int j, k;
    void punei(int x) {i = x;}
    int dai() {return i;}
};

// Mosteneste baza ca particular.
class derivat: private baza {
public:
    /* Urmatoarele trei instructiuni incalca
       moștenirea bazei ca particular și refac
       accesul public la j, punei() și dai(). */
    baza::j; // face din nou j public - dar nu și pe k
    baza::punei; // face public pe punei()
    baza::dai; // face public pe dai()

    // baza::i; // ilegal, nu puteti modifica accesul original
    int a; // public
};

main()
{
    derivat ob;
    // ob.i = 10; // ilegal deoarece i este particular in derivat

    ob.j = 20; // legal deoarece j este facut public in derivat
    // ob.k = 30; // ilegal deoarece j este particular in derivat

    ob.a = 40; // legal deoarece a este public in derivat
    ob.punei(10);

    cout << ob.dai() << " " << ob.j << " " << ob.a;

    return 0;
}
```

Rețineți cum folosește programul declarațiile de acces pentru a reface statutul public pentru j, punei() și dai().

Declarațiile de acces sunt acceptate în C++ pentru a se adapte acelor situații în care majoritatea claselor moștenite sunt destinate să fie particulare, dar câțiva membri trebuie să își păstreze statutul lor public sau protejat.

 **NOTĂ:** Deși propunerea de standard ANSI C++ admite încă declarațiile de acces, el descurajează utilizarea lor. Aceasta înseamnă că, deși acesta încă le mai acceptă, este posibil să nu o mai facă în următoarele sale versiuni. În schimb, standardul sugerează realizarea același efect aplicând cuvântul cheie **using**. (Instrucțiunea **using** va fi discutată mai departe.) Totuși, acum, când scriu această carte, declarațiile de acces sunt încă larg utilizate și nici un compilator folosit uzual nu acceptă cuvântul cheie **using**.

Clase de bază virtuale

Când sunt moștenite clase de bază multiple, într-un program în C++ se poate introduce un element de ambiguitate. De exemplu, să luăm acest program incorrect:

```
// Acest program contine o eroare si nu va fi compilat.
#include <iostream.h>

class baza {
public:
    int i;
};

// derivat1 moșteneste baza.
class derivat1 : public baza {
public:
    int j;
};

// derivat2 moșteneste baza.
class derivat2 : public baza {
public:
    int k;
};

/* derivat3 moșteneste atât derivat1 cat si derivat2.
   Aceasta inseamna ca in derivat3 exista doua
   copii ale bazei! */
```

```
class derivat3 : public derivat1, public derivat2 {
public:
    int sum;
};

main(void)
{
    derivat3 ob;

    ob.i = 10; // este ambiguu, care dintre i???
    ob.j = 20;
    ob.k = 30;

    // i este aici, de asemenea, ambiguu
    ob.sum = ob.i + ob.j + ob.k;

    // de asemenea ambiguu, care dintre i?
    cout << ob.i << " ";
    cout << ob.j << " " << ob.k << " ";
    cout << ob.sum;

    return 0;
}
```

După cum indică și comentariile din program, atât derivat1 cât și derivat2 moștenesc baza. Dar, derivat3 moștenește atât derivat1 cât și derivat2. Aceasta înseamnă că într-un obiect de tipul derivat3 sunt prezente două copii pentru baza. De aceea, pentru o expresie ca

```
ob.i = 20;
```

nu se poate stabili despre care i este vorba - cel din derivat1 sau cel din derivat2? Deoarece există două copii ale clasei baza în obiectul ob, există două ob.i! După cum puteți vedea, instrucțiunea este inherent ambiguă.

Există două căi de remediere a acestui program. Prima este să îi aplicați lui i operatorul de specificare a domeniului și să îl selectați manual. De exemplu, această versiune a programului va fi compilată și va rula conform așteptărilor:

```
// Acest program foloseste explicit operatorul de declarare
// a domeniului pentru a-l selecta pe i.
#include <iostream.h>
```

```

class baza {
public:
    int i;
};

// derivat1 moșteneste baza.
class derivat1 : public baza {
public:
    int j;
};

// derivat2 moșteneste baza.
class derivat2 : public baza {
public:
    int k;
};

/* derivat3 moșteneste atât derivat1 cât și derivat2.
   Aceasta înseamnă că în derivat3 există două
   copii ale bazei! */
class derivat3 : public derivat1, public derivat2 {
public:
    int sum;
};

main(void)
{
    derivat3 ob;
    ob.derivat1::i = 10; // s-a rezolvat, folosește i din
    //                      derivat1
    ob.j = 20;
    ob.k = 30;

    // s-a rezolvat
    ob.sum = ob.derivat1::i + ob.j + ob.k;

    // și aici s-a rezolvat
    cout << ob.derivat1::i << " ";

    cout << ob.j << " " << ob.k << " ";
    cout << ob.sum;

    return 0;
}

```

După cum puteți vedea, deoarece s-a aplicat `::`, acest program a selectat versiunea `derivat1` din `baza`. Totuși, această soluție ridică o problemă mai amplă: ce se întâmplă dacă este cerută efectiv doar o copie pentru `baza`? Există vreo cale de a preveni includerea a două copii în `derivat3`? Răspunsul, după cum probabil ați ghicit, este da. Soluția se obține folosind clasele de bază **virtuale**.

Când două sau mai multe obiecte sunt deriveate dintr-o clasă de bază comună, puteți preveni prezența într-unul dintre acestea a mai multor copii ale clasei de bază, declarând-o **virtual** în momentul în care ea este moștenită. Obțineți aceasta precedând numele clasei de bază cu cuvântul cheie **virtual**. Iată, de exemplu, o altă versiune a programului, exemplu în care `derivat3` conține doar o singură copie din `baza`:

```

// Acest program folosește clase de bază virtuale.
#include <iostream.h>

class baza {
public:
    int i;
};

// derivat1 moșteneste baza ca virtual.
class derivat1 : virtual public baza {
public:
    int j;
};

// derivat2 moșteneste baza ca virtual.
class derivat2 : virtual public baza {
public:
    int k;
};

/* derivat3 moșteneste atât derivat1 cât și derivat2.
   De această dată există doar o singură copie a clasei de
   baza. */
class derivat3 : public derivat1, public derivat2 {
public:
    int sum;
};

main(void)
{
    derivat3 ob;

```

```

    ob.i = 10; // acum nu este ambiguu
    ob.j = 20;
    ob.k = 30;

    // nu este ambiguu
    ob.sum = ob.i + ob.j + ob.k;

    // nu este ambiguu
    cout << ob.i << " ";
    cout << ob.j << " " << ob.k << " ";
    cout << ob.sum;

    return 0;
}

```

După cum puteți vedea, cuvântul cheie **virtual** precede restul specificației de acces a clasei moștenite. Acum, deoarece atât **derivat1** cât și **derivat2** au moștenit **baza ca virtual**, orice moștenire multiplă care le implică va determina prezența unei singure copii. De aceea, în **derivat3** există doar o singură copie din baza, iar **ob.i = 10** este perfect validă și nu este ambiguă.

Încă ceva de ținut minte: chiar dacă atât **derivat1** cât și **derivat2** specifică **baza** ca fiind **virtual**, **baza** este încă prezentă în obiectele de acel tip. De exemplu, următoarea secvență este perfect validă:

```

// definește o clasa de tipul derivat1
derivat1 clasamea;

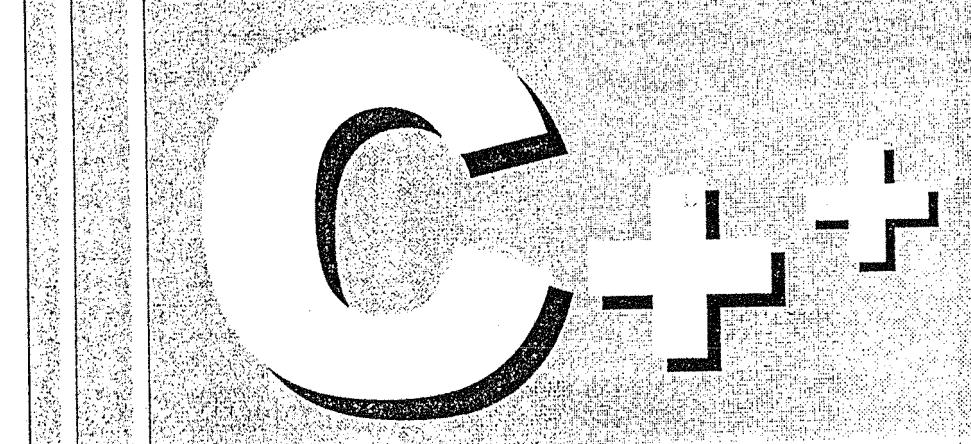
clasamea.i = 88;

```

Singura diferență dintre o clasă normală și una virtuală este atunci când un obiect moștenește baza mai mult decât o singură dată. Dacă sunt folosite clase de bază virtuale, atunci o singură clasă de bază este prezentă în obiect. Altfel, vor exista copii multiple.

Capitolul 16

Functii virtuale și polimorfism





Polimorfismul (o interfață, metode multiple) este admis de C++ atât în timpul compilării cât și în timpul rulării. Polimorfismul din timpul compilării, obținut prin funcțiile și operatorii supraîncărcați, a fost discutat în Capitolul 14. Polimorfismul din timpul rulării este realizat folosind moștenirea și funcțiile virtuale, acestea fiind, de altfel, subiectele acestui capitol.

Funcțiile virtuale

O **funcție virtuală** este o funcție care este declarată ca fiind **virtual** în clasa de bază și redefinită de o clasă derivată. Pentru a declara o funcție ca fiind virtuală, declararea sa este precedată de cuvântul cheie **virtual**. Redefinirea funcției în clasa derivată modifică și are prioritate față de definiția funcției din clasa de bază. În esență, o funcție virtuală declarată în clasa de bază acționează ca un substitut pentru păstrarea datelor care specifică o clasă generală de acțiuni și declară forma interfeței. Redefinirea unei funcții virtuale într-o clasă derivată oferă operațiile efective pe care le execută funcția. Altfel spus, o funcție virtuală definește o clasă generală de acțiuni. Redefinirea ei introduce o metodă specifică.

Când sunt utilizate „normal”, funcțiile virtuale se comportă exact ca oricare altă funcție membru al clasei. Însă, ceea ce le face importante și capabile să admită polimorfismul este modul în care se comportă când sunt apelate printr-un pointer. După cum s-a discutat în Capitolul 13, un pointer al clasei de bază poate fi folosit pentru a indica spre orice clasă derivată din acea bază. Când un astfel de pointer indică spre un obiect derivat care conține o funcție virtuală, C++ determină care dintre versiunile funcției să fie apelată, în funcție de **tipul obiectului spre care indică** acel pointer. Astfel, când sunt indicate obiecte diferite, sunt executate diferite versiuni ale funcției virtuale.

Înainte de a mai discuta teoretic, să examinăm acest scurt exemplu:

```
#include <iostream.h>

class baza {
public:
    virtual void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din baza.\n";
    }
};

class derivat1 : public baza {
public:
    void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din derivat1.\n";
    }
};
```

```
class derivat2 : public baza {
public:
    void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din derivat2.\n";
    }
};

main()
{
    baza *p, b;
    derivat1 d1;
    derivat2 d2;

    // indica spre baza
    p = &b;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din baza

    // indica spre derivat1
    p = &d1;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din derivat1

    // indica spre derivat2
    p = &d2;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din derivat2

    return 0;
}
```

Acest program afișează următoarele:

```
Aceasta este vfunc() din baza
Aceasta este vfunc() din derivat1
Aceasta este vfunc() din derivat2
```

După cum ilustrează programul, funcția **vfunc()** este declarată în interiorul clasei **baza**. Observați cum cuvântul cheie **virtual** precede restul declarării funcției. Când **vfunc()** este redefinit în **derivat1** și în **derivat2**, **virtual** nu răgi este necesar. (Totuși, nu este o eroare să îl includeți atunci când redefiniți o funcție virtuală în interiorul unei clase deriveate.)

În acest program **baza** este moștenită atât de **derivat1** cât și de **derivat2**. În interiorul fiecărei definiții de clasă, **vfunc()** este redefinită relativ la acea clasă. În interiorul funcției **main()**, sunt declarate patru variabile:

Nume	Tip
p	Pointer al clasei de bază
b	Obiect din bază
d1	Obiect din derivat1
d2	Obiect din derivat2

Apoi, lui p îi este atribuită adresa lui b, iar vfunc() este apelat prin p. Deoarece p indică spre un obiect de tipul **baza**, este executată acea versiune a lui vfunc(). Apoi, lui p îi se dă adresa lui d1 și, din nou, vfunc() este apelată folosind p. De această dată, p indică spre un obiect de tipul **derivat1**. Aceasta face să fie executată **derivat1::vfunc()**. În sfârșit, lui p îi este atribuită adresa lui d2 și, din nou, este apelat vfunc() iar p->vfunc() determină execuțarea versiunii vfunc() din **derivat2**. Esențialul aici este că versiunea de vfunc() ce se va executa este stabilită de tipul de obiect spre care indică p. Mai mult, această determinare are loc în **timpul rulării**, iar procesul stă la baza polimorfismului din **timpul rulării**.

Deși puteți apela o funcție virtuală în modul „obișnuit”, folosind un nume de obiect și operatorul punct, polimorfismul din **timpul rulării** este permis doar dacă accesul se face printr-un pointer al clasei de bază. De exemplu, bazându-ne pe programul precedent, următoarea instrucție este sintactic validă:

d2.vfunc(); // apelează vfunc() din derivat2

Dacă apelați o funcție virtuală în acest fel, nu faceți o greșală, însă nici nu profitați de avantajul naturii virtuale a funcției vfunc().

La prima vedere, redefinirea unei funcții virtuale într-o clasă derivată pare similară cu supraîncărcarea funcției (overload). Totuși, nu este așa, iar operandul **supraîncărcare** nu se aplică redefinirii funcțiilor virtuale deoarece există mai multe diferențe. Probabil că cea mai importantă este aceea că prototipul pentru o funcție virtuală redefinită trebuie să coincidă cu cel specificat în clasa de bază. Aceasta diferă de supraîncărcarea unei funcții normale, pentru care tipurile returnate și numărul și tipul parametrilor pot să difere. (De fapt, când supraîncărcăți o funcție, ori numărul, ori tipul parametrilor chiar trebuie să difere! Prin aceste diferențe C++ poate să selecteze versiunea corectă a unei funcții supraîncărcate.) Însă, când este redefinită o funcție virtuală, toate caracteristicile prototipului său trebuie să fie aceleași. Dacă modificați prototipul atunci când încercați să redefiniți o funcție virtuală, compilatorul de C++ o va considera o simplă funcție supraîncărcată, iar natura sa virtuală se va pierde. O altă restricție importantă este aceea că funcțiile virtuale nu trebuie să fie membri de tip static ai clasei din care fac parte. Mai ales, ele nu pot fi friend. În sfârșit, funcțiile constructor nu pot fi virtuale, în schimb cele destrutor pot fi.

Datorită restricțiilor și diferențelor dintre funcțiile supraîncărcate și cele virtuale, pentru descrierea redefinirii funcției virtuale într-o clasă derivată se folosesc operandul **suprascriere**.



NOTĂ: O clasă care include o funcție virtuală este numită o clasă polimorfică.

Atributul virtual este moștenit

Când o funcție virtuală este moștenită, se moștenește și natura sa virtuală. Aceasta înseamnă că, atunci când o clasă derivată care a moștenit o funcție virtuală este, ea însăși, folosită ca o clasă de bază pentru o altă clasă derivată, funcția virtuală poate fi în continuare suprascrisă. Altfel spus, o funcție rămâne virtuală indiferent de câte ori este moștenită. De exemplu, să considerăm o versiune a programului precedent:

```
#include <iostream.h>

class baza {
public:
    virtual void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din baza.\n";
    }
};

class derivat1 : public baza {
public:
    void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din derivat1.\n";
    }
};

/* derivat2 moșteneste funcția virtuală vfunc()
   de la derivat1. */
class derivat2 : public derivat1 {
public:
    // vfunc() este încă virtuală
    void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din derivat2.\n";
    }
};

main()
{
    baza *p, b;
    derivat1 d1;
```

```

    derivat2 d2;
    // indica spre baza
    p = &b;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din baza

    // indica spre derivat1
    p = &d1;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din derivat1

    // indica spre derivat2
    p = &d2;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din derivat2

    return 0;
}

```

După cum este de așteptat, programul anterior afișează această ieșire:

```

Aceasta este vfunc() din baza
Aceasta este vfunc() din derivat1
Aceasta este vfunc() din derivat2

```

Funcțiile virtuale sunt ierarhizate

După cum știi, când o funcție este declarată ca fiind virtual într-o clasă de bază, ea poate fi suprascrisă de o clasă derivată. Totuși, funcția nu trebuie neapărat să fie suprascrisă. Dacă o clasă derivată nu suprascrie funcția virtuală, atunci, când un obiect din acea clasă derivată are acces la funcție, este folosită funcția definită de clasa de bază. Să luăm, de exemplu, acest program:

```

#include <iostream.h>

class baza {
public:
    virtual void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din baza.\n";
    }
};

class derivat1 : public baza {
public:

```

```

    void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din derivat1.\n";
    }
};

class derivat2 : public baza {
public:
    // vfunc() nu este suprascrisă de derivat2, este folosita
    // definitia din baza
};

main()
{
    baza *p, b;
    derivat1 d1;
    derivat2 d2;

    // indica spre baza
    p = &b;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din baza

    // indica spre derivat1
    p = &d1;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din derivat1

    // indica spre derivat2
    p = &d2;
    p->vfunc(); // foloseste vfunc() din baza

    return 0;
}

```

Programul precedent produce această ieșire:

```

Aceasta este vfunc() din baza.
Aceasta este vfunc() din derivat1.
Aceasta este vfunc() din baza.

```

Deoarece derivat2 nu suprascrie vfunc(), atunci când vfunc() este apelată pentru obiecte de tipul derivat2, este folosită funcția definită de baza.

Programul precedent ilustrează un caz special al unei reguli mai generale. Deoarece în C++ moștenirea este ierarhizată, este normal ca funcțiile virtuale să fie, de asemenea, ierarhizate. Aceasta înseamnă că, atunci când o clasă derivată

nu suprascrie o funcție virtuală, este folosită prima redefinire găsită în ordinea inversă a derivării. De exemplu, în următorul program, `derivat2` este derivat din `derivat1`, care este derivat din baza. `derivat2` nu suprascrie `vfunc()`. Cum pentru `derivat2` cea mai apropiată versiune de `vfunc()` este cea din `derivat1`, atunci când un obiect din `derivat2` apelează `vfunc()` este folosită `derivat1::vfunc()`.

```

#include <iostream.h>

class baza {
public:
    virtual void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din baza.\n";
    }
};

class derivat1 : public baza {
public:
    void vfunc() {
        cout << "Aceasta este vfunc() din derivat1.\n";
    }
};

class derivat2 : public derivat1 {
public:
/* vfunc() nu este suprascrisa de derivat2.
   In acest caz, deoarece derivat2 este derivat
   din derivat1, este folosita vfunc() din derivat1.
*/
};

main()
{
    baza *p, b;
    derivat1 d1;
    derivat2 d2;

    // indica spre baza
    p = &b;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din baza

    // indica spre derivat1
    p = &d1;
    p->vfunc(); // acces la vfunc() din derivat1
}

```

```

// indica spre derivat2
p = &d2;
p->vfunc(); // acces la vfunc() din derivat1

return 0;
}

```

Programul precedent afișează următoarele:

```

Aceasta este vfunc() din baza.
Aceasta este vfunc() din derivat1.
Aceasta este vfunc() din derivat1.

```

Funcții virtuale pure

Așa cum ilustrează programul din exemplul precedent, când o funcție virtuală nu este redefinită de o clasă derivată, va fi folosită versiunea definită în clasa de bază. Însă, în multe situații poate să nu existe nici o definiție semnificativă a unei funcții virtuale în cadrul clasei de bază. De exemplu, o clasă de bază poate să nu fie capabilă să definească suficient un obiect pentru a permite să fie creată o funcție virtuală în acea clasă. Mai mult, în unele situații veți dori să vă asigurați că toate clasele deriveate suprascriu o funcție virtuală. Pentru a trata aceste două cazuri, C++ admite funcții virtuale pure.

O funcție virtuală pură este o funcție virtuală care nu are definiție în clasa de bază. Pentru a declara o astfel de funcție, folosiți forma generală:

```
virtual tip nume-functie(lista-de-parametri) = 0;
```

Când o funcție virtuală este construită pură, orice clasă derivată trebuie să-i asigure o definiție. În cazul în care clasa derivată nu suprascrie funcția virtuală pură, va rezulta o eroare în timpul compilării.

Următorul program conține un exemplu simplu de funcție virtuală pură. Tipul de bază, `numar`, conține un întreg numit `val`, funcția `puneval()` și funcția virtuală pură `arat()`. Clasele deriveate `tiphex`, `tipdec` și `tipoct` moștenesc `numar` și redefinesc `arat()`, astfel încât ea afișează valoarea lui `val` în fiecare bază de numerație (hexazecimală, zecimală și respectiv octală).

```

#include <iostream.h>

class numar {
protected:

```

```

int val;
public:
    void puneval(int i) {val = i;}

    // arata() este o funcție virtuala pură
    virtual void arata() = 0;
};

class tiphex : public numar {
public:
    void arata() {
        cout << hex << val << "\n";
    }
};

class tipdec : public numar {
public:
    void arata() {
        cout << val << "\n";
    }
};

class tipoct : public numar {
public:
    void arata() {
        cout << oct << val << "\n";
    }
};

main()
{
    tipdec d;
    tiphex h;
    tipoct o;

    d.puneval(20);           // afiseaza 20 - zecimal
    d.arata();               // afiseaza 14 - hexazecimal

    h.puneval(20);
    h.arata();               // afiseaza 14 - hexazecimal

    o.puneval(20);
    o.arata();               // afiseaza 24 - octal
}

```

```

    return 0;
}

```

Chiar dacă acest exemplu este foarte simplu, el ilustrează cum o clasă de bază poate să nu fie capabilă să definească semnificativ o funcție virtuală. În acest caz, număr asigură doar o interfață obișnuită pentru tipurile derivate utilizate. De altfel, în acest exemplu, nu există nici un motiv să definim arata() în cadrul clasei număr deoarece scopul clasei derivate este să afișeze un număr în diferite baze de numerație. Desigur, puteți să creați întotdeauna un substitut arbitrar de funcție virtuală. Însă construind arata() ca funcție pură, ne asigurăm, de asemenea, că toate clasele derivate o vor redefini într-adevăr, pentru a corespunde proprietilor lor cerințe.

Rețineți că, atunci când o funcție virtuală este declarată ca fiind pură, toate clasele derivate vor trebui să o suprascrie. Dacă o clasă derivată va omite acest lucru, va rezulta o eroare în timpul compilării.

Clase abstracte

O clasă care conține cel puțin o funcție virtuală pură se numește *abstractă*. Deoarece o clasă abstractă conține una sau mai multe funcții pentru care nu există definiții (funcții virtuale pure), nu pot fi create obiecte cu ajutorul ei; o clasă abstractă constituie un tip incomplet care este folosit ca fundament pentru clasele derivate.

Chiar dacă nu puteți crea obiecte pentru clase abstracte, puteți crea pointeri și referințe spre astfel de clase. Aceasta permite claselor abstracte să admită polimorfismul în timpul rulării, care constă din selectarea funcției virtuale corecte de către pointerii clasei de bază.

Utilizarea funcțiilor virtuale

După cum s-a menționat, unul dintre aspectele centrale ale programării orientate pe obiecte este principiul „o interfață, metode multiple”. Aceasta înseamnă că poate fi definită o clasă generală de acțiuni pentru care interfața este aceeași, iar fiecare exemplar (instanță) specific al clasei generale care definește operațiile efective corespunde proprietiei sale situații specifice. În termenii de C++, o clasă de bază poate fi folosită pentru a defini natura unei interfețe cu o clasă generală. Fiecare clasă derivată introduce apoi operațiile specifice cerute de tipurile de date folosite de tipul derivat.

Una dintre cele mai puternice și mai flexibile căi de introducere a abordării „o interfață, metode multiple” este folosirea funcțiilor virtuale, a claselor abstracte și a polimorfismului din timpul rulării. Folosind aceste caracteristici, creați o ierarhizare care trece de la general la specific (de la bază la derivat). Urmând această

filosofie, definiți toate caracteristicile și interfețele comune ale unei clase de bază. În cazurile în care doar clasele derivate pot introduce anumite acțiuni, veți folosi o funcție virtuală pentru a defini interfața care va fi folosită de clasa sau clasele derivate. În esență, în clasa de bază creați și definiți tot ce se referă la cazul general. Clasa derivată completează detaliile specifice.

În continuare este dat un exemplu simplu, care ilustrează valoarea conceptului „o interfață, metode multiple”. Pentru a efectua o conversie de unități dintr-un sistem într-altul (de exemplu, litri în galioane) este creată o ierarhie de clase. Clasa de bază `convert` declară două variabile, `val1` și `val2`, care păstrează valorile inițială și respectiv convertită. Ea mai definește funcțiile `dainit()` și `daconv()` care returnează valoarea inițială și cea convertită. Aceste elemente din `convert` sunt fixe și aplicabile tuturor claselor derivate care vor moșteni `convert`. Dar, funcția care va efectua efectiv conversia, `calcul()`, este o funcție virtuală pură care trebuie să fie definită de clasa derivată din `convert`. Natura specifică a funcției `calcul()` va fi determinată de tipul de conversie care are loc.

```
// Exemplu practic de functie virtuala.
#include <iostream.h>

class convert {
protected:
    double val1; // valoare initiala
    double val2; // valoare convertita

public:
    convert(double i) {
        val1 = i;
    }
    double daconv() {return val2;}
    double dainit() {return val1;}

    virtual void calcul() = 0;
};

// Litri in galioane.
class l_in_g : public convert {
public:
    l_in_g(double i) : convert(i) { }
    void calcul() {
        val2 = val1 / 3.7854;
    }
};
```

```
// Fahrenheit in Celsius
class f_in_c : public convert {
public:
    f_in_c(double i) : convert(i) { }
    void calcul() {
        val2 = (val1-32) / 1.8;
    }
};

main()
{
    convert *p; // pointer spre clasa de baza

    l_in_g lgob(4);
    f_in_c fcob(70);

    // pentru conversie foloseste mecanismul functiei virtuale
    p = &lgob;
    cout << p->dainit() << " litri reprezinta ";
    p->calcul();
    cout << p->daconv() << " galioane\n"; // l_in_g
    p = &fcob;
    cout << p->dainit() << " in Fahrenheit reprezinta ";
    p = compute();
    cout << p->daconv() << " Celsius\n"; // f_in_c
    return 0;
}
```

Acest program creează două clase derivate din `convert`, numite `l_in_g` și `f_in_c`. Ele efectuează conversiile pentru litri în galioane și respectiv pentru grade Fahrenheit în grade Celsius. După cum puteți vedea, pentru a efectua conversia dorită, fiecare clasă derivată suprascrie `calcul()` în felul ei propriu. Totuși, desi conversia efectivă (deci, metoda) diferă între `l_in_g` și `f_in_c`, interfața rămâne constantă.

Una dintre calitățile claselor derivate și ale funcțiilor virtuale este aceea că tratarea cazurilor noi se realizează foarte ușor. De exemplu, având programul anterior, puteți să adăugați o conversie de picioare în metri inclusând această clasă:

```
// Picioare in metri
class f_in_m : public convert {
public:
    f_in_m(double i) : convert(i) { }
```

```
void calcul() {
    val2 = val1 / 3.28;
}
```

O utilizare importantă a claselor abstracte și a funcțiilor virtuale este cea a *bibliotecilor de clase*. Puteți crea o bibliotecă de clase generice și extensibile care vor fi folosite de alții programatori. Programatorul va moșteni clasa generală creată de dvs., care definește interfața și elementele comune, și va defini doar acele funcții specifice clasei derivate. Prin bibliotecile de clase sunteți capabili să creați și să controlați interfața unei clase generale, permitând în continuare altor programatori să o adapteze situațiilor lor specifice.

În încheiere: clasa de bază `convert` este un exemplu de tip incomplet. Funcția virtuală `calcul()` nu este definită în interiorul clasei `convert` deoarece nu se poate asigura o definire semnificativă. Clasa `convert` pur și simplu nu conține suficiente informații pentru a se putea defini `calcul()`. Se creează un tip complet doar când `convert` este moștenit de o clasă derivată.

Legături inițiale / ulterioare

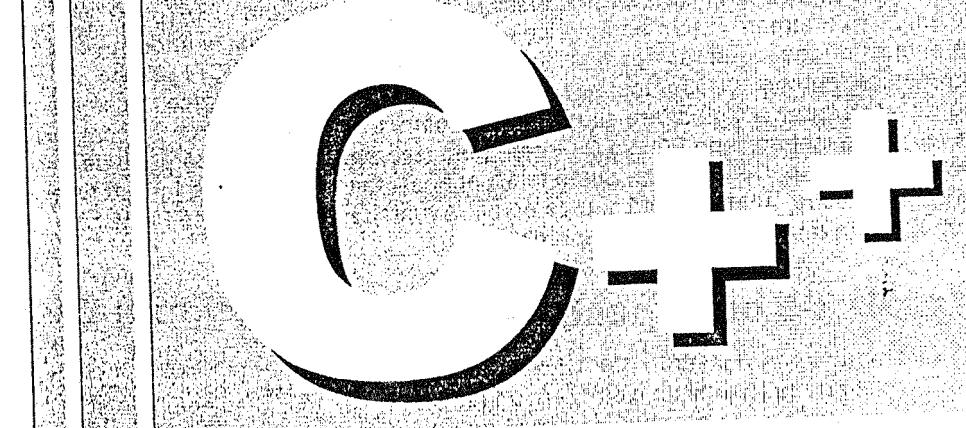
Înainte de a încheia acest capitol despre funcții virtuale și polimorfism în timpul rulării, mai există de definit doi operanzi frecvent utilizați în discuțiile despre C++ și programarea orientată pe obiecte. Ei sunt *legături inițiale* (early binding) și *legături ulterioare* (late binding).

Legături inițiale se referă la evenimentele care apar în timpul compilării. În esență, ele semnifică faptul că toate informațiile necesare pentru a apela o funcție sunt cunoscute în timpul compilării. (Altfel spus, legăturile inițiale arată că legăturile dintre un obiect și o apelare de funcție se realizează în timpul compilării.) Exemple de legături inițiale includ apelările de funcții normale (inclusiv funcțiile standard de bibliotecă), apelări de funcții supraîncărcate și operatori de supraîncărcare. Avantajul principal al legăturilor inițiale este eficiența. Deoarece toate informațiile necesare pentru a apela o funcție sunt determinate în timpul compilării, aceste tipuri de funcții sunt foarte rapide.

Opusul legăturilor inițiale sunt *legăturile ulterioare*. În C++, legăturile ulterioare se referă la apelările de funcții care nu sunt rezolvate până în momentul rulării. Pentru realizarea legăturilor ulterioare sunt folosite funcțiile virtuale. După cum știți, când accesul se face printr-un pointer din bază, apelarea efectivă a funcției virtuale este determinată de tipul obiectului spre care indică pointerul. Deoarece în majoritatea cazurilor acesta nu poate fi determinat în timpul compilării, obiectul și funcția nu sunt legate până în momentul rulării. Avantajul principal al legăturilor ulterioare este flexibilitatea. Spre deosebire de legăturile inițiale, cele ulterioare vă permit să creați programe care să răspundă la evenimentele ce apar în timpul rulării fără să trebuiască să creați o cantitate mare de „cod pentru contingente”. Rețineți că, deoarece o apelare de funcție nu este rezolvată până în momentul rulării, legătura ulterioară va determina tempi de execuție ceva mai lenți.

Capitolul 17

Bazele sistemului de I/O din C++



Pe lângă faptul că permite sistemul de I/O din C, C++ definește sistemul său propriu orientat pe obiecte. Ca și sistemul de I/O din C, cel din C++ este complet integrat. Aceasta înseamnă că diferențele aspecte ale sistemului de I/O din C++, cum ar fi I/O de la consolă sau I/O de pe disc, sunt doar perspective diferențe ale aceluiași mecanism. Acest capitol discută bazele sistemului de I/O orientat pe obiecte din C++. Chiar dacă exemplele din acest capitol folosesc I/O de la „consolă”, informațiile sunt aplicabile și altor echipamente, inclusiv fișierelor de pe disc (discutate în [Capitolul 18](#)).

După cum știi, sistemul de I/O din C este foarte bogat, flexibil și puternic. Vă puteți întreba de ce C++ introduce un alt sistem. Răspunsul este acela că sistemul de I/O din C nu cunoaște obiectele. De aceea, pentru ca C++ să asigure un suport complet pentru programarea orientată pe obiecte, a fost necesar să se creeze un sistem de I/O orientat pe obiecte, care să poată opera cu obiectele create de utilizator. În afară de admiterea obiectelor, mai există și alte câteva efecte secundare benefice ale utilizării sistemului de I/O din C++, chiar și în programele care nu folosesc extensiv (sau chiar de loc) obiecte definite de utilizator. Veți vedea câteva exemple mai departe, în acest capitol.

În acest capitol, veți învăța despre modul de formatare a datelor. Veți mai învăța despre cum se suprapun operatorii din C++ << și >> astfel încât să poată fi folosiți împreună cu clasele pe care le creați. De asemenea, veți vedea cum se creează funcțiile speciale de I/O, numite manipulatori, care pot face programul dvs. mai eficient.

Streamuri în C++

Ca și sistemul de I/O din C, cel din C++ operează prin streamuri. Ele au fost prezentate în detaliu în [Capitolul 9](#); discuția nu se va mai relua aici. Totuși, să rezumăm: un stream este o entitate logică ce produce sau primește informație. Un stream este legat de un echipament fizic prin sistemul de I/O din C++. Toate streamurile se comportă în același fel, chiar dacă echipamentele fizice la care sunt conectate efectiv pot să difere substanțial. Deoarece toate streamurile se comportă la fel, aceleși funcții de I/O din C++ pot opera, teoretic, asupra oricărui tip de echipament fizic. De exemplu, puteți folosi aceeași funcție care scrie într-un fișier și pentru a scrie la imprimantă sau pe ecran. Avantajul acestei facilități este că trebuie să învățați doar o singură interfață.

Clasele de bază pentru streamuri

C++ asigură suportul pentru sistemul său de I/O în fișierul antet `IOSTREAM.H`. Aici sunt definite două ierarhii de clase care admit operațiile de I/O. Clasa cu nivelul cel mai mic se numește `streambuf` și asigură operațiile de bază de intrare și de ieșire. Nu veți folosi `streambuf` direct, decât dacă veți deriva propriile clase de I/O. A doua ierarhie pornește cu clasa `ios`, care acceptă I/O formatare. Din ea sunt

derivate clasele `istream`, `ostream` și `iostream`. Aceste clase sunt folosite pentru a crea streamuri capabile să introducă, să obțină și respectiv să introducă/să obțină. După cum veți vedea în capitoalele următoare, din `ios` sunt derivate multe alte clase pentru utilizarea fișierelor de pe disc și formatarea în RAM.

Clasa `ios` conține multe funcții membre și variabile membre care controlează sau urmăresc operațiile fundamentale ale streamului. În cursul acestui capitol și al următorului, se vor face multe referiri la membrii săi. Rețineți doar că dacă folosiți sistemul de I/O din C++ în manieră normală, membrii clasei `ios` vor fi capabili să lucreze cu orice stream.

Streamuri predefinite în C++

Când își începe execuția un program în C++, se deschid automat patru streamuri incorporate. Ele sunt

Stream	Semnificație	Echipament implicit
<code>cin</code>	Intrare standard	Tastatură
<code>cout</code>	Ieșire standard	Ecran
<code>cerr</code>	Ieșire standard pentru eroare	Ecran
<code>clog</code>	Versiune cu memorie tampon pentru <code>cerr</code>	Ecran

Streamurile `cin`, `cout` și `cerr` corespund streamurilor `stdin`, `stdout` și `stderr` din C.

Implicit, streamurile standard sunt folosite pentru a comunica cu consola. Însă, în mediile care admit redirecționarea I/O (cum ar fi DOS, Unix, OS/2 și Windows), streamurile standard pot fi redirecționate spre alte echipamente sau fișiere. Totuși, pentru simplicitate, exemplele din acest capitol presupun că nu apare nici o redirecționare I/O.



NOTĂ: Standardul propus ANSI C++ mai definește următoarele patru streamuri: `win`, `wout`, `werr` și `wlog`. Ele sunt versiunile streamurilor standard pentru caractere mari (wide characters). Acestea sunt de tipul `wchar_t` și, în general, au mărimea de 16.biți; ele sunt folosite pentru seturile largite de caractere necesare anumitor limbi.

I/O formatare

Sistemul de I/O din C++ vă permite să formați operațiile de I/O. De exemplu, puteți să dați mărimea unui câmp, să specificați baza unui număr sau să determinați căte cifre se vor afișa după punctul zecimal. În esență, orice format pe care puteți să îl obțineți sau să-l introduceți cu funcțiile din C `printf()` și `scanf()` poate fi, de asemenea, obținut sau introdus folosind operatorii de I/O din C++, << și >>.

Există două căi înrudite, dar conceptual diferite, prin care puteți să formatați datele. În primul rând, puteți avea acces direct la diferenți membri ai clasei `ios`. Mai concret, puteți să controlați diversi indicatori pentru format, definiți în cadrul clasei `ios`, sau să apelați diverse funcții membre din `ios`. În al doilea rând, puteți folosi funcții speciale numite *manipulatori*, care pot fi incluse în expresii de I/O.

Vom începe discuția despre I/O formatate folosind funcțiile membre, `ios` și indicatorii.

Formatarea folosind membrii `ios`

Fiecarui stream îi este asociat un set de indicatori pentru format care controlează unele dintre căile prin care sunt formataate informațiile de către un stream. În `ios`, în mod normal, indicatorilor li se atribuie nume și valoare prin enumerare, aşa cum se arată în următorul exemplu:

```
// indicatori de formatare din ios
enum {
    skipws = 0x0001,
    left = 0x0002,
    right = 0x0004,
    internal = 0x0008,
    dec = 0x0010,
    oct = 0x0020,
    hex = 0x0040,
    showbase = 0x0080,
    showpoint = 0x0100,
    uppercase = 0x0200,
    showpos = 0x0400,
    scientific = 0x800,
    fixed = 0x1000,
    unitbuf = 0x2000,
};
```

Indicatorii de format asociați cu un stream sunt codificați sub o anumită formă de întregi lungi. Standardul propus pentru ANSI C++ specifică tipul indicatorilor de format ca fiind `fmtflags`. Dar, nici un compilator larg răspândit nu definește curent acest tip. (Desigur, toate o vor face în viitorul apropiat.) Din punct de vedere practic, este aproape sigur că `fmtflags` va fi un simplu nume pentru `typedef` dat cu un întreg lung. Această carte va folosi tipul `long` când se va referi la indicatorii de formatare deoarece acesta este tipul folosit curent de toate compilatoarele de C++ uzuale. Va trebui însă să verificați manualul compilatorului.

Când este activat indicatorul `skipws`, caracterele de spații libere din față (spații simple, de tabulare și de linie nouă) sunt eliminate atunci când se efectuează

intrarea unui stream. Când `skipws` este șters, caracterele libere nu sunt eliminate.

Când este activat indicatorul `left`, ieșirea este aliniată la stânga. Când este activat `right`, ieșirea este aliniată la dreapta. Când `internal` este activ, o valoare numerică dintr-un câmp este completată cu spații inserate pornind de la semn sau de la caracterul bazei. (Veți învăța, în curând, cum să specificați mărimea unui câmp.) Dacă nici unul dintre acestea nu este activ, ieșirea este aliniată implicit la dreapta.

Tot implicit valorile numerice sunt obținute în sistemul zecimal. Dar, puteți modifica baza numărului. Activarea indicatorului `oct` determină ca ieșirea să fie afișată în octal. Activarea indicatorului `hex` face ca rezultatul să fie afișat în hexazecimal. Pentru a reveni la ieșirea în sistem zecimal, activați indicatorul `dec`. Aceste indicatori determină și baza când sunt introduse valori întregi.

Activarea indicatorului `showbase` determină afișarea bazei numărului. De exemplu, dacă baza de conversie este în hexazecimal, valoarea `F1` va fi afișată ca `0xF1`.

Când este afișată notația științifică, „`e`” este implicit scris cu literă mică. De asemenea, când se afișează o valoare hexazecimală, „`x`” este cu literă mică. Când este activ `uppercase`, aceste caractere sunt afișate cu literă mare.

Activarea indicatorului `showpos` determină ca în fața valorilor pozitive să fie afișat un semn plus.

Activarea indicatorului `showpoint` determină, pentru ieșirile în virgulă mobilă, afișarea punctului zecimal și a zerourilor finale - indiferent dacă sunt semnificative sau nu.

Activarea indicatorului `scientific` determină ca valorile în virgulă mobilă să fie afișate în notație științifică. Când este activat `fixed`, numerele în virgulă mobilă apar în notația normală, implicit, cu șase locuri pentru zecimale. Dacă nu este activ nici un indicator, compilatorul alege o metodă corespunzătoare.

Când este activ `unitbuf`, sistemul de I/O din C++ este golit după fiecare operație de ieșire.



NOTĂ: Indicatorii de formatare descriși mai înainte vor fi admiși de orice compilator de C++. Dar, în momentul scrierii acestei cărți, natura exactă a indicatorilor de formatare din `ios` este încă în curs de definire de către comitetul de standardizare ANSI C++. De exemplu, a fost adăugat numele `boolalpha`, care permite operații de I/O asupra noului tip de date definit, `bool`. Acest indicator nu este definit curent de majoritatea compilatoarelor. Verificați manualul compilatorului dvs. pentru a vedea dacă sunt accesibile pentru utilizare acesta sau alți indicatori de format.

Activarea indicatorilor de format

Pentru a activa un indicator de format, folosiți funcția `setf()`. Această funcție este membru al clasei `ios`. Iată forma sa cea mai ușoară:

```
long setf(long indicator);
```

Funcția returnează valorile precedente ale indicatorului de format și activează acei indicatori specificați ca argumente; ceilalți rămân neschimbați.

De exemplu, pentru a activa `showpos` puteți folosi această instrucție:

```
stream.setf(ios::showpos);
```

Aici, `stream` este streamul pe care doriți să îl modificați. De exemplu, următorul program afișează valoarea lui 100 în hexazecimal și îi indică baza.

```
#include <iostream.h>

main()
{
    cout.setf(ios::hex);
    cout.setf(ios::showbase);

    cout << 100; // afiseaza 0x64

    return 0;
}
```

Este important să înțelegeți că `setf()` este o funcție membră a clasei `ios` și are efect asupra streamurilor create de acea clasă. De aceea, orice apelare pentru `setf()` este făcută relativ la un anumit stream. Se poate invoca `setf()` în abstract. Altfel spus, în C++ nu există ideea de stare de format global. Fiecare stream își întreține propriile informații referitoare la starea formatului.

Chiar dacă nu este practic greșit, există o cale mai eficientă de a scrie programul anterior. În loc să apelăm `setf()` de mai multe ori, puteți să uniți prin OR (SAU logic) valorile indicatorilor pe care doriți să-i activați. De exemplu, următoarea instrucție realizează singură același lucru.

```
// Puteti uni cu OR doi sau mai multi indicatori
cout.setf(ios::showbase | ios::hex);
```

 **REȚINEȚI:** Deoarece indicatorii de format sunt definiți în interiorul clasei `ios`, pentru a avea acces la valorile lor trebuie să folosiți `ios` și operatorul de specificare a domeniului. De exemplu, `showbase` nu va fi recunoscută ca atare. Trebuie să specificați `ios::showbase`.

Dezactivarea indicatorilor de format

Complementul funcției `setf()` este `unsetf()`. Această funcție membru al lui `ios` este folosită pentru a șterge unul sau mai mulți indicatori de format. Forma sa generală este:

```
long unsetf(long indicator);
```

Sunt dezactivați indicatorii specificați în paranteze. (Toți ceilalți rămân neafectați.) Se returnează starea anterioară a indicatorilor.

Următorul program ilustrează `unsetf()`. Pentru început, el activează indicatorii `uppercase` și `scientific`. Apoi el transpunе 100.12 în notație științifică. În acest caz, E folosit la notația științifică este scris mare. După care dezactivează indicatorul `uppercase` și scrie din nou 100.12 în notație științifică, folosind litera „e”.

```
#include <iostream.h>

main()
{
    cout.setf(ios::uppercase | ios::scientific);

    cout << 100.12; // afiseaza 1.0012E+02

    cout.unsetf(ios::uppercase); // dezactiveaza uppercase

    cout << "\n" << 100.12; // afiseaza 1.0012e+02

    return 0;
}
```

O formă suprapusă a funcției `setf()`

Există o formă suprapusă a funcției `setf()` care are sintaxa generală:

```
long setf(long indicator1, long indicator2);
```

În această versiune, sunt afectați doar indicatorii specificați de `indicator2`. El sunt, pentru început, dezactivați și apoi activați în funcție de `indicator1`. Rețineți că, și dacă `indicator1` conțin și alți indicatori care nu sunt specificați de `indicator2`, vor fi modificați doar cei ce apar în `indicator2`. Este returnată starea anterioară a indicatorului. De exemplu, următorul program activează `showpos` și `showpoint`. Apoi el îi dezactivează pe amândoi și reactivează `showpos`.

```
#include <iostream.h>

main()
{
    cout.setf(ios::showpos | ios::showpoint);
    cout << 10.00 << "\n"; // afiseaza +10.000000

    cout.setf(ios::showpoint, ios::showpos |
               ios::showpoint);

    cout << 10.00;
    // showpos este dezactivat, se afiseaza 10.000000

    return 0;
}
```

Rețineți că doar indicatorii specificați în *indicatori2* pot fi afectați de indicatorii specificați în *indicatori1*. De exemplu, următorul program nu va lucra.

```
// Acest program nu va lucra.
#include <iostream.h>

main()
{
    cout.setf(ios::showbase | ios::hex);

    cout << 100; // afiseaza 0x64

    cout.setf(ios::oct, ios::hex);
    // eroare, oct nu apare după virgula

    cout << " \n" << 100; // afiseaza 100 - nu 0144

    return 0;
}
```

Aici, în apelarea funcției `setf()`, *indicatori2* specifică faptul că doar `hex` poate fi afectat. Deoarece valoarea din *indicatori1* este `oct`, `hex` este dezactivat, dar `oct` nu este activat. Următorul program arată o versiune corectă.

```
// Acest program este acum corect.
#include <iostream.h>

main()
{
    // puteti sa alaturati prin SAU logic doi sau mai multi
    // indicatori
    cout.setf(ios::showbase | ios::hex);

    cout << 100; // afiseaza 0x64

    // acum oct poate fi activat
    cout.setf(ios::oct, ios::hex | ios::oct);

    cout << " \n" << 100; // afiseaza 0144

    return 0;
}
```

Se pot face referiri la oricare dintre câmpurile `oct`, `dec` și `hex` prin numele colectiv `ios::basefield`. Ne putem referi similar și la câmpurile `left`, `right` și `internal` cu `ios::adjustfield`. În sfârșit, ne putem referi la câmpurile `scientific` și `fixed` cu `ios::floatfield`. De exemplu, programul precedent ar putea fi scris astfel:

```
#include <iostream.h>

main()
{
    // puteti sa alaturati prin SAU logic doi sau mai multi
    // indicatori
    cout.setf(ios::showbase | ios::hex);

    cout << 100; // afiseaza 0x64
    // foloseste ios::basefield
    cout.setf(ios::oct, ios::basefield);

    cout << " \n" << 100; // afiseaza 0144

    return 0;
}
```

Rețineți că, de cele mai multe ori, veți prefera să folosiți `unsetf()` pentru adezactiva indicatorii și versiunea cu un singur parametru a funcției `setf()`, ceea ce descrișă aici, pentru a-i activa. Versiunea `setf(long indicatori1, long indicatori2)`

este folosită în situații speciale. De exemplu, puteți avea un şablon pentru un indicator care specifică starea tuturor indicatorilor de format, dar doriți să modificați doar unul sau doi. În acest caz, puteți specifica şablonul în *indicatori1* și *indicatori2* pentru a indica pe care dintre aceștia îl veți modifica.

Examinarea indicatorilor de format

Vor fi cazuri când veți dori doar să cunoașteți starea curentă a indicatorilor de format dar să nu modificați nici unul. Pentru a realiza aceasta, *ios* include, de asemenea, funcția membru *flags()*, care returnează pur și simplu starea curentă a fiecărui indicator de format într-un număr întreg lung. Iată prototipul său:

```
long flags();
```

Următorul program folosește *flags()* pentru a afișa indicatorii de format relativi la *cout*. Fiți atenți, în special, la funcția *showflags()*. Probabil că o veți găsi folositoare pentru programele pe care le veți scrie.

```
#include <iostream.h>

void showflags();

main()
{
    // arata starea implicita a indicatorilor de format
    showflags();

    cout.setf(ios::right | ios::showpoint | ios::fixed);

    showflags();

    return 0;
}

// Aceasta functie afiseaza starea indicatorilor de format.
void showflags()
{
    long f, i;
    int j;

    char indic[15][12] = {
        "skipws",
        "left",
        "right",
        "internal",
        "dec",
        "oct",
        "hex",
        "showbase",
        "showpoint",
        "uppercase",
        "showpos",
        "scientific",
        "fixed",
        "unitbuf",
    };
}
```

```
"right",
"internal",
"dec",
"oct",
"hex",
"showbase",
"showpoint",
"uppercase",
"showpos",
"scientific",
"fixed",
"unitbuf",
};

f = cout.flags(); // obtine starea indicatorilor

// verifica fiecare indicator
for(i=1, j=0; i<=0x2000; i = i<<1, j++)
    if(i & f) cout << numgen[j] << " este activat \n";
    else cout << numgen[j] << " este dezactivat \n";

cout << "\n";
}
```

Iată ieșirea acestui program:

```
skipws este activat
left este dezactivat
right este dezactivat
internal este dezactivat
dec este dezactivat
oct este dezactivat
hex este dezactivat
showbase este dezactivat
showpoint este dezactivat
uppercase este dezactivat
showpos este dezactivat
scientific este dezactivat
fixed este dezactivat
unitbuf este dezactivat
```

```
skipws este activat
left este dezactivat
```

```

right este activat
internal este dezactivat
dec este dezactivat
oct este dezactivat
hex este dezactivat
showbase este dezactivat
showpoint este activat
uppercase este dezactivat
showpos este dezactivat
scientific este dezactivat
fixed este activat
fixed este dezactivat
unitbuf este dezactivat

```

 **NOTĂ:** De vreme ce este posibil ca un compilator de C++ să definească alte valori pentru indicatorii de format decât cele folosite în programul precedent, puteți să vedeați alte rezultate decât cele prezentate aici. Dacă este așa, verificați în manualul compilatorului dvs. ce valori folosește acesta.

Activarea tuturor indicatorilor

Funcția `flags()` are o a doua formă care vă permite să activați toți indicatorii de format asociați unui stream. Prototipul pentru această versiune a funcției `flags()` este prezentat aici:

```
long flags(long f);
```

Când folosiți această versiune, modelul de biți aflat în `f` este copiat în variabila folosită pentru a păstra indicatorii pentru format asociați aceluui stream. De aceea, sunt afectați toți indicatorii. Funcția returnează starea anterioară.

Următorul program ilustrează această versiune a funcției `flags()`. Pentru început, ea construiește o grilă pentru indicatori care activează `showpos`, `showbase`, `oct` și `right`. Pentru majoritatea compilatoarelor de C++, ei au valorile `0x0400`, `0x0080`, `0x0020` și `0x0004`. Când sunt grupați rezultă valoarea folosită în program, `0x04A4`. Toți ceilalți indicatori sunt dezactivați. Apoi, se folosește `flags()` pentru a atribui aceste valori variabilei asociate cu `cout`. Funcția `showflags()` verifică dacă indicatorii au fost activați așa cum s-a indicat. (Este aceeași cu cea din programul anterior.)

```
#include <iostream.h>

void showflags();
```

```

main()
{
    // arata starea implicita a indicatorilor de format
    showflags();

    // showpos, showbase, oct, right sunt activate,
    // ceilalți nu
    long f = 0x04A4;
    cout.flags(f); // activeaza toti indicatorii

    showflags();

    return 0;
}

```

Utilizarea funcțiilor `width()`, `precision()` și `fill()`

În afară de indicatorii de format, în ios mai sunt definite trei funcții membre care activează următorii parametri pentru format: mărimea câmpului, precizia și caracterul de umplere. Funcțiile care execută aceste trei lucruri sunt `width()`, `precision()` și respectiv `fill()`. Ele vor fi examinate pe rând.

Implicit, când este obținută o valoare, ea ocupă doar atât spațiu câtă caractere îi sunt necesare pentru a o afișa. Dar, puteți specifica o mărime de câmp minim folosind funcția `width()`. Prototipul ei este prezentat aici:

```
int width(int w);
```

`w` devine, aici, mărimea câmpului și este returnată mărimea anterioară a acestuia. Pentru unele implementări, mărimea câmpului trebuie specificată înainte de fiecare ieșire. Dacă nu este specificată, este folosită mărimea implicită a câmpului.

După ce ați specificat lungimea minimă a câmpului, când o valoare folosește mai puțin decât această lungime, pentru a se atinge lungimea specificată, câmpul va fi completat cu caracterul de umplere curent (implicit, spațiul). Rețineți însă că, dacă dimensiunea valorii este mai mare decât lungimea minimă a câmpului, câmpul va fi extins. Valorile nu vor fi trunchiate.

Când obțineți valori în virgulă mobilă, puteți determina numărul de cifre care să fie afișate după punctul zecimal folosind funcția `precision()`. Iată prototipul său:

```
int precision(int p);
```

Aici, precizia este stabilită prin `p` și se returnează valoarea anterioară. Precizia implicită este 6. În unele implementări precizia trebuie specificată înainte de

fiecare ieșire în virgulă mobilă. Dacă nu o specificați, este folosită precizia implicită.

Când un câmp trebuie să fie completat, el este umplut, implicit, cu spații. Dar, puteți specifica un caracter de umplere folosind funcția `fill()`. Prototipul său este:

```
char fill(char ch);
```

După o apelare a funcției `fill()`, `ch` devine noul caracter de umplere și se returnează cel anterior.

Îată un program care ilustrează aceste funcții:

```
#include <iostream.h>

main()
{
    cout.precision(4);

    cout.width(10);

    cout < 10.12345 << "\n"; // afiseaza 10.12

    cout.fill('*');

    cout.width(10);
    cout << 10.12345 << "\n"; // afiseaza *****10.12

    // marimea cimpului se aplică, de asemenea, și sirurilor
    cout.width(10);
    cout << "Salut" << "\n"; // afiseaza *****Salut
    cout.width(10);
    cout.setf(ios::left); // aliniere la stanga
    cout << 10.12345; // afiseaza 10.12****

    return 0;
}
```

Aici este prezentată ieșirea acestui program:

```
10.12
*****10.12
*****Salut
10.12*****
```

Utilizarea manipulatorilor pentru I/O formatare

A doua cale prin care puteți modifica parametrii de formatare ai streamului este aceea de folosire a funcțiilor speciale numite *manipulatori*, care pot fi incluse în expresii de I/O. Manipulatorii standard sunt prezentați în **Tabelul 17-1**. După cum puteți vedea examinând tabelul, mulți manipulatori de I/O sunt paraleli funcțiilor din clasa `ios`.



NOTĂ: Manipulatorii prezentați în **Tabelul 17-1** sunt admisi de toate compilatoarele de C++. Totuși, în momentul scrierii aceste cărți, natura exactă a manipulatorilor de I/O este în curs de definire de către comitetul de standardizare ANSI C++. De exemplu, manipulatorul `boolalpha()` a fost adăugat pentru a permite operații de I/O pentru `bool`, noul tip de date definit. Acest manipulator s-ar putea să nu fie acceptat de compilatorul dvs.. Verificați în manualul compilatorului ce alți manipulatori sunt disponibili.

Pentru a avea acces la manipulatorii care preiau parametri (așa cum este `setw()`), trebuie să includeți în programul dvs. `IOMANIP.H`.

Îată un exemplu care folosește unii dintre manipulatori:

Manipulator	Scop	Intrare/ieșire
dec	Intrare/ieșire de date în zecimal	Intrare și ieșire
endl	Obține un caracter de linie nouă și golește streamul	ieșire
ends	Obține un null	ieșire
flush	Golește un stream	ieșire
hex	Introduce / obține date în hexazecimal	Intrare și ieșire
oct	Introduce / obține date în octal	Intrare și ieșire
resetiosflags(long f)	Dezactivează indicatorii specificați în f	Intrare și ieșire
setbase(int baza)	Stabilește baza ca baza numerică	ieșire
setfill(int ch)	Stabilește ch drept caracter de umplere	ieșire
setiosflags(long f)	Activează indicatorii specificați în f	Intrare și ieșire
setprecision(int p)	Stabilește p ca număr de cifre pentru precizie	ieșire
setw(int w)	Stabilește w ca lungime a câmpului	ieșire
ws	Omite spațiile libere de la început	Intrare

Tabelul 17-1. Manipulatorii în C++

```
#include <iostream.h>
#include <iomanip.h>

main()
{
    cout << hex << 100 << endl;

    cout << setfill('?)' << setw(10) << 2343.0;

    return 0;
}
```

Acesta afișează:

```
64
?????2343
```

Rețineți cum apar manipulatorii în lanțul de operații de I/O. Rețineți, de asemenea, că, atunci când un manipulator nu preia un argument, așa cum este `endl()` din exemplu, el nu este urmat de paranteze (din cauză că operatorului supraîncărcat `<<` îi este transmisă adresa funcției).

Pentru comparație, iată o versiune echivalentă funcțională a programului precedent care folosește funcțiile membre din `ios` pentru a obține aceleași rezultate:

```
#include <iostream.h>
#include <iomanip.h>

main()
{
    cout.setf(ios::hex);
    cout << 100 << "\n"; // 100 in hex

    cout.fill('?)';
    cout.width(10);
    cout << 2343.0;

    return 0;
}
```

Așa cum sugerează exemplul, avantajul principal al folosirii manipulatorilor în locul funcțiilor membre ale clasei `ios` este acela că ei vă permit deseori să scrieți un cod mult mai compact.

Puteți să folosiți manipulatorul `setiosflags()` pentru a activa direct diverse indicatori pentru format referitor la un stream. De exemplu, acest program folosește `setflags()` pentru a activa indicatorii `showbase` și `showpos`:

```
#include <iostream.h>
#include <iomanip.h>

main()
{
    cout << setiosflags(ios::showpos);
    cout << setiosflags(ios::showbase);
    cout < , 123 << " " << hex << 123;

    return 0;
}
```

Manipulatorul `setiosflags()` efectuează aceeași acțiune ca și funcția membru `setf()`.

Supraîncărcarea operatorilor `<< și >>`

După cum știți, operatorii `<< și >>` sunt supraîncărați în C++ pentru a efectua operații de I/O pentru tipurile încorporate în acesta. Puteți și dvs. să supraîncărcați acești operatori astfel încât ei să efectueze operații de I/O asupra tipurilor pe care le creați.

În limbajul C++, operatorul de ieșire `<<` este numit *operator de inserție* deoarece el introduce caractere într-un stream. Similar, operatorul `>>` este numit *operator de extragere* deoarece el extrage caractere din acesta. Funcțiile operator care supraîncarcă inserția și extragerea sunt numite, în general, *de inserție* și, respectiv, *de extragere*.

Creația propriilor dvs. funcții de inserție

Este foarte simplu să creați un operator de inserție pentru o clasă pe care o construji. Toate funcțiile de inserție au această formă generală:

```
ostream &operator<<(ostream &stream, tip_clasa obiect)
{
    // corpul funcției de inserție
    return stream;
}
```

Rețineți că funcția returnează o referință spre un stream de tipul `ostream`. (Amintiți-vă că `ostream` este o clasă derivată din `ios` care permite ieșirea.) Primul

parametru al funcției este o referință la streamul de ieșire. Al doilea parametru este obiectul care este inserat. (Al doilea parametru poate fi, și el, o referință spre obiectul care este inserat.) Ultimul lucru pe care trebuie să-l facă funcția înainte de a se încheia este să returneze un *stream*. Aceasta permite ca funcția de inserție să fie folosită într-un lanț de inserții.

În interiorul unei funcții de inserție puteți să introduceți orice fel de proceduri și de operații pe care le doriți. Aceasta înseamnă că este la latitudinea dvs. ce va face exact o asemenea funcție. Totuși, pentru ca ea să se încadreze într-o practică de programare corectă, ar trebui să limitați operațiile efectuate de o funcție de inserție la introducerea de informații într-un stream. De exemplu, probabil că nu este o idee prea bună să aveți o funcție care să calculeze pi cu 30 de zecimale ca efect secundar al unei operații de inserție.

Pentru a vedea un exemplu, să creăm o funcție de inserție pentru obiecte de tipul **agendatelef**on:

```
class agendatelef {
public:
    char nume[80];
    int codzona;
    int prefix;
    int numar;
    agendatelef(char *n, int a, int p, int nm)
    {
        strcpy(nume, n);
        codzona = a;
        prefix = p;
        numar = nm;
    }
};
```

Această clasă memorează numele persoanei și numărul de telefon. Iată o cale de a crea o funcție de inserție pentru obiecte de tipul **agendatelef**on:

```
// Afiseaza numele si numarul de telefon
ostream &operator<<(ostream &stream, agendatelef o)
{
    stream << o.nume << " ";
    stream << "(" << o.codzona << ") ";
    stream << o.prefix << "-" << o.numar << "\n";

    return stream; // trebuie sa returneze stream
}
```

Iată un scurt program care ilustrează funcția de inserție **agendatelef**on:

```
#include <iostream.h>
#include <stream.h>

class agendatelef {
public:
    char nume[80];
    int codzona;
    int prefix;
    int numar;
    agendatelef(char *n, int a, int p, int nm)
    {
        strcpy(nume, n);
        codzona = a;
        prefix = p;
        numar = nm;
    }

    // Afiseaza numele si numarul de telefon.
    ostream &operator<<(ostream &stream, agendatelef o)
    {
        stream << o.nume << " ";
        stream << "(" << o.codzona << ") ";
        stream << o.prefix << "-" << o.numar << "\n";

        return stream; // trebuie sa returneze stream
    }
};

main()
{
    agendatelef a("Ted", 111, 555, 1234);
    agendatelef b("Alice", 312, 555, 5768);
    agendatelef c("Tom", 212, 555, 9991);

    cout << a << b << c;

    return 0;
}
```

Programul are această ieșire:

```
Ted (111) 555-1234
Alice (312) 555-5768
Tom (212) 555-9991
```

Rețineți că, în programul precedent, funcția de inserție pentru **agendatelef**on nu este un membru al clasei **agendatelef**on. Chiar dacă acest lucru pare ciudat la prima vedere, motivul este ușor de înțeles. Când o funcție operator de orice fel este un membru al unei clase, operandul din stânga (transmis implicit prin **this**) este obiectul care generează apelarea acesteia. Mai mult, acest obiect este un *obiect din clasa* în care este membru funcția operator. Nu se poate schimba acest lucru. Dacă o funcție operator supraîncărcată este un membru al unei clase, termenul din stânga trebuie să fie un obiect din acea clasă. Totuși, când supraîncărcăți inserțiile, operandul din stânga este un *stream* iar cel din dreapta este un obiect din acea clasă. De aceea, funcțiile de inserție supraîncărcate nu pot fi membri ai clasei pentru care sunt supraîncărcate. De asemenea, singurul motiv pentru care variabilele **nume**, **codzona**, **prefix** și **numar** sunt publice în programul precedent este ca ele să poată fi utilizate de o funcție de inserție care nu este membru al clasei lor.

Faptul că funcțiile de inserție nu pot fi membri ai clasei pentru care sunt definite pare a fi un handicap serios în C++. Dacă aceste funcții supraîncărcate nu sunt membre, cum pot să aibă acces la elementele particulare ale clasei? În programul anterior toți membrii au fost declarați publici. Totuși, încapsularea este o componentă esențială a programării orientate pe obiecte. Cerința ca toate datele care vor fi obținute folosind o funcție de inserție intră în conflict cu acest principiu. Din fericire, există o soluție a acestei dileme: declarați funcția de inserție un **friend** al clasei. Astfel se respectă cerința ca primul argument al funcției de inserție supraîncărcate să fie un *stream* și se garantează, în continuare, accesul ei la secțiunile particulare ale clasei pentru care este supraîncărată. Iată același program modificat pentru a avea funcția de inserție ca funcție **friend**:

```
#include <iostream.h>
#include <stream.h>

class agendatelef {
    // acum particulari
    char nume[80];
    int codzona;
    int prefix;
    int numar;
public:
    agendatelef(char *n, int a, int p, int nm)
    {
        strcpy(nume, n);
```

```
        codzona = a;
        prefix = p;
        numar = nm;
    }
    friend ostream &operator<<(ostream &stream,
                                 agendatelef o);
};

// Afiseaza numele si numarul de telefon.
ostream &operator<<(ostream &stream, agendatelef o)
{
    stream << o.nume << " ";
    stream << "(" << o.codzona << ") ";
    stream << o.prefix << "-" << o.numar << "\n";
    return stream; // trebuie sa returneze stream
}

main()
{
    agendatelef a("Ted", 111, 555, 1234);
    agendatelef b("Alice", 312, 555, 5768);
    agendatelef c("Tom", 212, 555, 9991);

    cout << a << b << c;

    return 0;
}
```

Când definiți corpul unei funcții de inserție, amintiți-vă să îl faceți cât mai general posibil. Astfel, cel prezentat în exemplul anterior poate fi folosit cu orice *stream* deoarece își orientează ieșirea către *stream*, care este *streamul* care apelează acea funcție. Deși nu este, practic, greșit să scrieți linia

```
    stream << o.nume << " ";
```

astfel:

```
    cout << o.nume << " ";
```

ea va avea ca efect codificarea hard a *streamului cout* de ieșire. Versiunea inițială va lucra cu orice *stream*, inclusiv cu aceleia legate de fișierele de pe disc. Deși, în unele situații, mai ales atunci când sunt implicate echipamente de ieșire speciale, va fi mai bine să codificați *hardstreamul* de ieșire, în majoritatea ocaziilor nu va fi nevoie. În general, cu cât vor fi mai flexibile funcțiile de inserție, cu atât vor fi mai valoroase.



NOTĂ: Funcția de inserție pentru clasa `agendatelef` lucrează bine cu excepția cazurilor în care valoarea din număr este ceva de genul 0034, situație în care zerourile din față nu vor fi afișate. Pentru a rezolva aceasta, puteți ori să convertiți număr într-un sir, ori să stabiliți caracterul de umplere ca fiind zero și să folosiți funcția de format `width()` pentru a genera zerourile din față. Solutia este lăsată ca exercițiu, pentru cititor.

Înainte de a trece la extractor, să urmărim încă un exemplu de funcție de inserție. O astfel de funcție nu trebuie să fie limitată doar la manevrarea textelor. Ea poate fi folosită pentru a obține date în orice formă care are sens. De exemplu, o funcție de inserție pentru o clasă care face parte din sistemul CAD poate emite instrucțiuni pentru plotter. Altă poate să genereze imagini grafice. O funcție de inserție pentru programele în Windows poate să afișeze casete de dialog. Pentru a „simți” obținerea altor obiecte, altele decât cele de tip text, să examinăm următorul program, care desenează casete pe ecran. (Deoarece nici C și nici C++ nu definesc funcții grafice, programul folosește caractere pentru a desena, dar sunteți liberi să înlocuiți cu elemente grafice, dacă sistemul vostru le admite.)

```
#include <iostream.h>
class caseta {
    int x, y;
public:
    caseta(int i, int j) {x=i; y=j;}
    friend ostream &operator<<(ostream &stream, caseta o);
};

// Afiseaza o caseta.
ostream &operator<<(ostream &stream, caseta o)
{
    register int i, j;

    for(i=0; i<o.x; i++)
        stream << "*";

    stream << "\n";

    for(j=1; j<o.y-1; j++) {
        for(i=0; i<o.x; i++)
            if(i==0 || i==o.x-1) stream << "*";
            else stream << " ";
        stream << "\n";
    }
    for(i=0; i<o.x; i++)
        stream << "*";
}
```

```
    stream << "*";
stream << "\n";
return stream;
}
in()
caseta a(14, 6), b(30, 7), c(40, 5);
cout << "Iata cateva casete:\n";
cout << a << b << c <<;
return 0;
```

Programul afisează următoarele

Tata cateva casete

A decorative border made of asterisks (*). The border consists of two concentric rectangular frames. The inner frame has a width of 10 characters and a height of 8 characters. The outer frame has a width of 12 characters and a height of 10 characters. The corners of both frames are rounded.

Crearea propriilor extractorii

Extractorii sunt complemente ale funcțiilor de inserție. Forma generală a funcțiilor de extractie este:

```
istream &operator>>(istream &stream, tip_clasa &obiect)
{
    // corpul extractorului
    return stream;
}
```

Extractorii returnează o referință către un stream de tipul `istream`, care este un stream de intrare. Primul parametru trebuie să fie, de asemenea, o referință la un stream de tipul `istream`. Rețineți că al doilea parametru trebuie să se refere la un obiect de clasa pentru care este supraîncărcat extractorul. Aceasta permite ca obiectul să fie modificat de operația de intrare (extragere).

Continuând cu clasa `agendatelefond`, iată o cale de a scrie o funcție de extracție:

```
istream &operator>>(istream, agendatelefond &o)
{
    cout << "Introduceti nume: ";
    stream >> o.nume;
    cout << "Introduceti codzona: ";
    stream >> o.codzona;
    cout << "Introduceti prefix: ";
    stream >> o.prefix;
    cout << "Introduceti numar: ";
    stream >> o.numar;
    cout << "\n";

    return stream;
}
```

Rețineți că, deși aceasta este o funcție de intrare, ea efectuează și ieșire prin solicitarea către utilizator. Chiar dacă scopul principal al extractorului este intrarea, el poate efectua orice operație necesară pentru a-l atinge. Totuși, ca și pentru funcțiile de inserție, este mai bine să mențineți acțiunile efectuate de către extractor în sfera operațiilor de intrare. Dacă nu o veți face, riscați să pierdeți mult din structurare și din claritate.

Iată un program care ilustrează extractorul `agendatelefond`:

```
#include <iostream.h>
#include <string.h>

class agendatelefond {
    char nume[80];
```

```
int codzona;
int prefix;
int numar;

public:
    agendatelefond() { };
    agendatelefond(char *n, int a, int p, int nm)
    {
        strcpy(nume, n);
        codzona = a;
        prefix = p;
        numar = nm;
    }
    friend ostream &operator<<(ostream &stream,
                                    agendatelefond o);
    friend istream &operator>>(istream &stream,
                                 agendatelefond &o);
};

// Afiseaza numele si numarul de telefon.
ostream &operator<<(ostream &stream, agendatelefond o)
{
    stream << o.nume << " ";
    stream << "(" << o.codzona << ") ";
    stream << o.prefix << "-" << o.numar << "\n";
    return stream; // trebuie sa returneze stream
}

// Introduce numele si numarul de telefon.
istream &operator >>(istream, agendatelefond &o)
{
    cout << "Introduceti nume: ";
    stream >> o.nume;
    cout << "Introduceti codzona: ";
    stream >> o.codzona;
    cout << "Introduceti prefix: ";
    stream >> o.prefix;
    cout << "Introduceti numar: ";
    stream >> o.numar;
    cout << "\n";

    return stream;
}
```

```
main()
{
    agendatelefond a;
    cin >> a;
    cout << a;
    return 0;
}
```

Crearea propriilor dvs. funcții de manipulare

În afară de suprăîncărcarea operatorilor de inserție și de extragere, puteți să vă adaptați sistemul de I/O din C++ creând propriile dvs. funcții de manipulare. Acestea sunt importante din două motive principale. Primul, puteți să sintetizați o secvență de mai multe operații de I/O individuale într-o singură funcție de manipulare. De exemplu, apar des situații în care într-un program se întâlnește frecvent aceeași secvență de operații de I/O. În aceste cazuri, puteți folosi un manipulator construit de dvs. pentru a efectua aceste acțiuni, simplificând astfel codul sursă și prevenind erorile accidentale. Un manipulator propriu poate, de asemenea, să fie important când trebuie să efectuați operații de I/O pentru un echipament care nu este standardizat. De exemplu, puteți să folosiți un manipulator pentru a transmite codurile de control unui tip special de imprimantă sau unui sistem de recunoaștere optică.

Manipulatorii adaptați sunt caracteristici ale lui C++ care admit OOP, dar care pot totodată să trateze programe care nu sunt orientate pe obiecte. După cum veți vedea, ei vă pot ajuta să faceți orice program ce folosește mult operații de I/O mai clar și mai eficient.

După cum știți, există două tipuri de manipulatori: cei care operează cu streamuri de intrare și cei care operează cu streamuri de ieșire. Dar, în afară de aceste două mari categorii, mai este și o a doua împărțire: cei care preiau argumente și cei care nu o fac. Există câteva diferențe semnificative între modul în care sunt creați manipulatorii fără parametri și cei parametrizați. Acest paragraf discută cum se creează ambele tipuri, începând cu manipulatorii fără parametri.

Crearea manipulatorilor fără parametri

Toate funcțiile de manipulare a ieșirilor fără parametri au această formă:

```
ostream &nume-manip(ostream &stream)
{
    // aici se află codul dvs.
    return stream;
}
```

nume-manip este aici numele manipulatorului. Rețineți că este returnată o referință la un stream de tip *ostream*. Acest lucru este necesar dacă manipulatorul este folosit ca parte a unei expresii mai mari de I/O. Este important să notați că, deși manipulatorul are drept unic argument o referință la un stream asupra căruia operează, când manipulatorul este introdus într-o operație de ieșire nu este folosit nici un argument.

Ca un prim exemplu simplu, următorul program creează un manipulator numit *punehex()*, care activează indicatorul *showbase* și obține ieșirea în hexazecimal.

```
#include <iostream.h>
#include <iomanip.h>

// Un simplu manipulator de ieșire.
ostream &punehex(ostream &stream)
{
    stream.setf(ios::showbase);
    stream.setf(ios::hex);
    return stream;
}

main()
{
    cout << 256 << " " << punehex << 256;
    return 0;
}
```

Acest program afișează **256 0x100**. După cum puteți vedea, *punehex* este folosit ca parte a unei expresii de I/O în același fel ca și oricare dintre manipulatorii incorporate.

Pentru a fi folositor, manipulatorii adaptați nu trebuie neapărat să fie complecși. De exemplu, manipulatorii simpli *ss()* și *sd()* afișează o săgeată la stânga și respectiv una la dreapta, pentru a scoate ceva în evidență, aşa cum se prezintă aici:

```
#include <iostream.h>
#include <iomanip.h>
```

```

// Sageata la dreapta
ostream &sd(ostream &stream)
{
    stream << "-----> ";
    return stream;
}

// Sageata la stanga
ostream &ss(ostream &stream)
{
    stream << " <-----";
    return stream;
}

main()
{
    cout << "Bilant mare" << sd << 1233.33 << "\n";
    cout << "Fara acoperire" << sd << 567.66 << ss
    return 0;
}

```

Acum programul afișează:

```

Bilant mare -----> 1233.23
Fara acoperire -----> 567.66 <-----

```

Dacă îi utilizați frecvent, acești manipulatori vă salvează de la tastări plăcute.

Utilizarea unor funcții de manipulare pentru ieșire este folositoare în special pentru a transmite coduri speciale către un echipament. De exemplu, o imprimantă poate fi capabilă să accepte diferite coduri care modifică mărimea tipului sau fontul, sau care plasează capul de scriere într-o anumită poziție. Dacă aceste modificări trebuie făcute frecvent, atunci ele se pretează foarte bine prelucrării cu un manipulator.

Toate funcțiile de manipulare pentru intrare fără parametri au următoarea formă:

```

istream &nume-manip(istream &stream)
{
    // aici este codul dvs.
    return stream;
}

```

Un manipulator de intrare primește o referință spre streamul pentru care este apelat. Acest stream trebuie să fie returnat de către manipulator.

Următorul program creează manipulatorul de intrare **daparola()**, care sună în clopoțel și apoi solicită o parolă.

```

#include <iostream.h>
#include <string.h>

// Un simplu manipulator de intrare.
istream &daparola(istream &stream)
{
    cout << '\a'; // sună clopoțel
    cout << "Introduceti parola: ";

    return stream;
}

main()
{
    char par[80];

    do {
        cin >> daparola >> par;
    } while (strcmp(par, "parola"));

    cout << "Parola corecta\n";

    return 0;
}

```

Este esențial ca manipulatorul să returneze un **stream**. Dacă nu o face, nu poate fi folosit într-o secvență de operații de intrare sau de ieșire.

Crearea manipulatorilor parametrizați

Crearea unei funcții de manipulare care preia un argument este mai puțin intuitivă decât crearea uneia fără parametri. Un motiv pentru aceasta este că manipulatorii parametrizați folosesc clasele generice. Acestea sunt create folosindu-se cuvântul cheie **template**. (Şabloanele (**template**) și clasele generice sunt discutate în Capitolul 20.) Dacă nu înțelegeți cum operează clasele generice, nu veți fi capabili să înțelegeți pe deplin crearea manipulatorilor parametrizați. Un alt motiv pentru care manipulatorii parametrizați sunt mai complicați este acela că metoda exactă pe care o folosiți pentru a crea unul diferă de la compilator la compilator.

Deci, ce va funcționa pentru un compilator nu va lucra, neapărat, și la altul. Deși comitetul ANSI C++ va finaliza acest subiect, nu toate compilatoarele introduc manipulatorii parametrizați în corespondență cu standardul. Datorită acestor probleme, dacă veți crea proprii dvs. manipulatori parametrizați, va trebui să consultați manualul compilatorului pentru detalii specifice.

 **NOTĂ:** Exemplul de manipulatori parametrizați prezentate în acest paragraf corespund propunerii de standard ANSI C++ și vor funcționa pentru majoritatea compilatoarelor de C++ moderne.

Pentru a crea un manipulator parametrizat trebuie să includeți în fișierul dvs. IOMANIP.H. În acesta sunt definite trei clase generice: omanip, imanip și smanip. omanip este folosit pentru a crea manipulatori de ieșire care preiau un argument. imanip este folosită pentru a crea manipulatori de intrare parametrizați ce pot fi folosiți în streamuri de intrare și de ieșire, iar smanip pentru manipulatori parametrizați ce acționează atât asupra intrărilor cât și a ieșirilor. (Pentru a vedea cum sunt implementate, probabil că va trebui să vezi definirea acestor clase din versiunea asigurată de compilatorul dvs. pentru IOMANIP.H.)

În general, întotdeauna când doriți să obțineți un manipulator care preia un argument, va trebui să creați două funcții de manipulare supraîncărcate. În una dintre ele este necesar să definiți doi parametri. Primul parametru este o referință către stream, iar al doilea este cel care va fi transmis funcției. A doua versiune a manipulatorului definește doar un singur parametru - cel care este specificat atunci când manipulatorul este folosit într-o expresie de I/O. Această a doua versiune generează o apelare a primei versiuni. Pentru manipulatorii de ieșire parametrizați veți folosi aceste forme generale:

```
ostream &nume-manip(ostream &stream, tip param)
{
    // aici este codul dvs.
    return stream;
}
// Supraîncărcare
omanip<tip>nume-manip(tip param) {
    return omanip<tip>(nume-manip, param);
}
```

nume-manip este aici numele manipulatorului iar tip specifică tipul parametrului folosit de manipulator. Deoarece omanip este o clasă generică, tip devine, de asemenea, tipul de date asupra căruia operează obiectul omanip specific returnat de către manipulator.

Următorul program creează un manipulator cu parametri numit **compara()**, care indentează un rând cu numărul specificat de spații.

```
#include <iostream.h>
#include <iomanip.h>

// Indenteaza cu numarul de spatii.
ostream &indent(ostream &stream, int lungime)
{
    register int i;

    for(i=0; i<lungime; i++) cout << " ";
    return stream;
}

omanip<int> indent(int lungime)
{
    return omanip<int>(indent, lungime);
}

main()
{
    cout << indent(10) << "Acesta este un test\n";
    cout << indent(20) << "pentru manipulatorul de
    indentare.\n";
    cout << indent(5) << "Merge!\n";
    return 0;
}
```

După cum puteți vedea, indent() este suprapusă așa cum s-a descris anterior. Când este întâlnită indent(10) în expresia de ieșire, se execută a doua versiune pentru indent(), transmitându-se valoarea 10 în parametrul lungime. Această versiune execută prima versiune, cu valoarea 10 din nou transmisă prin parametrul lungime. Procesul se repetă pentru fiecare apelare a funcției indent().

Tipul parametrului pe care doriți să îl aibă manipulatorul este sub controlul dvs. și este determinat de tipul specificat ca al doilea parametru al funcției de manipulare. Același tip este apoi folosit când se creează clasa generică pentru versiunea supraîncărcată a manipulatorului. De exemplu, următorul program arată cum se transmite o valoare double unei funcții de manipulare. Se obține apoi valoarea folosindu-se un format dolari-și-centi.

```
#include <iostream.h>
#include <iomanip.h>

ostream &dolari(ostream &stream, double cantitate)
{
```

```

        stream.setf(ios::showpoint);
        stream << "$" << setw(10)  << setprecision(2)
            << cantitate;

        return stream;
    }

omanimp <double> dolari(double cantitate) {
    return omanimp<double> (dolari, cantitate);
}
main()
{
    cout << dolari(123.123456);
    cout << "\n" << dolari(10.0);
    cout << "\n"; << dolari(1234.23);
    cout << "\n" << dolari(0.0);

    return 0;
}

```

Și manipulatorii de intrare pot să preia un parametru. Următorul program dezvoltă manipulatorul **daparola()** prezentat mai înainte. Această versiune preia un argument care specifică de câte încercări beneficiază utilizatorul pentru a introduce corect parola.

```

// Acest program foloseste un manipulator pentru a
// introduce o parola
#include <iostream.h>
#include <iomanip.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>

char *parola="ImiplaceC++";
char par[80];

// Introduce o parola
istream &daparola(istream &stream, int incercari)
{
    do {
        cout << "Introduceti parola: ";
        stream >> par;
        if(!strcmp(parola, par)) return stream;
        cout << "\a"; // clopotel
    }
}

```

```

        incercari--;
    } while(incercari>0);

    cout << "Toate incercările eronate!\n";
    exit(1); // nu s-a introdus parola

    return stream;
}

imanip<int> daparola(int incercari) {
    return imanip<int>(daparola, incercari);
}

main()
{
    // ofera trei incercari pentru introducerea parolei
    cin >> daparola(3);
    cout << "Parola corecta\n";

    return 0;
}

```

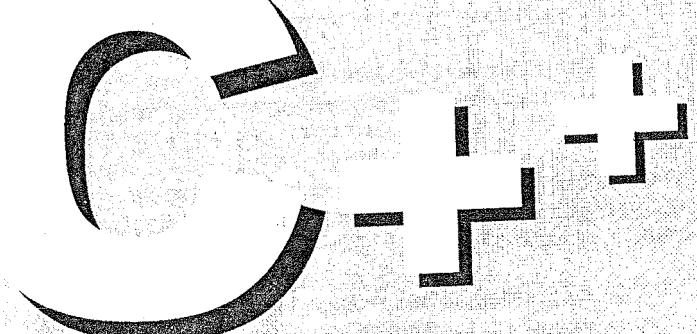
Rețineți că formatul este același ca și pentru manipulatorii de ieșire, cu două excepții: trebuie folosit streamul de intrare **istream** și se specifică clasa **imanip**. Pe măsură ce veți lucra cu C++, veți vedea că manipulatorii adaptăți vă pot ajuta în crearea instrucțiunilor de I/O.

O notiță despre vechea bibliotecă de clase pentru streamuri

Când a fost inventat C++, a fost creată o bibliotecă de clase de I/O mică și puțin diferită. Această bibliotecă este definită în fișierul STREAM.H. Însă, o dată cu evoluția limbajului C++, ea a fost înlocuită de biblioteca de I/O descrisă în carte. Majoritatea compilatoarelor de C++ mai admit încă biblioteca veche pentru streamuri din motive de compatibilitate cu programele vechi în C++. Dar, ar trebui ca, atunci când scrieți programe noi, să folosiți biblioteca modernă de I/O definită în IOSTREAM.H.

Capitolul 18

I/O cu fișiere în C++



Chiar dacă abordarea I/O din C++ formează un sistem integrat, operațiile de I/O cu fișiere (mai precis, cele de I/O pe disc) sunt suficient de specializate pentru a fi considerate un caz aparte, cu cerințele și particularitățile sale. Aceasta se întâmplă, în parte, deoarece cel mai ușor fișier este cel de pe disc, iar acesta are caracteristici și facilități pe care alte fișiere nu le au. Rețineți, totuși, că operațiile de I/O pentru fișiere sunt un simplu caz special al sistemului de I/O și că mare parte din materialul discutat în acest capitol se aplică, de asemenea, și streamurilor conectate la alte tipuri de echipamente.

fstream.h și clasele de fișiere

Pentru a efectua I/O cu fișiere, trebuie să includeți în programul dvs. fișierul antet **FSTREAM.H**. El definește mai multe clase, printre care **ifstream**, **ofstream** și **fstream**. Aceste clase sunt derivate din **istream** și, respectiv, din **ostream**. Amintiți-vă că **istream** și **ostream** sunt derivate din **ios**, astfel încât **ifstream**, **ofstream** și **fstream** au, de asemenea, acces la toate operațiile definite de această clasă de bază (prezentată în capitolul precedent).

Deschiderea și închiderea unui fișier

Un fișier se deschide în C++ legându-l de un stream. Înainte de a putea să deschideți un fișier, trebuie, pentru început, să aveți un stream. Există trei tipuri de streamuri: de intrare, de ieșire și de intrare/ieșire. Pentru a crea un stream de intrare, trebuie să-l declarați ca fiind din clasa **ifstream**. Pentru a crea unul de ieșire, trebuie să-l declarați ca fiind din clasa **ofstream**. Streamurile care vor efectua atât operații de intrare cât și de ieșire trebuie declarate ca fiind de clasa **fstream**. De exemplu, acest fragment creează un stream de intrare, unul de ieșire și unul capabil atât de intrare cât și de ieșire.

```
ifstream intra; // intrare
ofstream iese; // ieșire

fstream inies; // intrare si ieșire
```

O dată ce ați creat streamul, o cale de a-l asocia unui fișier este de a folosi funcția **open()**. Această funcție este membru al fiecărei dintre cele trei clase stream. Prototipul său este:

```
void open(const char *numefisier, int mod, int acces=filebuf::openprot);
```

numefisier este, aici, un nume de fișier, care poate include specificarea căii de acces. Valoarea din *mod* determină modul de deschidere a fișierului. Modul poate avea una (sau mai multe) dintre aceste valori:

```
ios::app
ios::ate
ios::binary
ios::in
ios::nocreate
ios::noreplace
ios::out
ios::trunc
```

Puteți combina două sau mai multe dintre aceste valori unindu-le prin OR logic. Să vedem ce semnificație au ele.

Includerea valorii **ios::app** determină ca toate ieșirile către acel fișier să fie adăugate la sfârșit. Această valoare poate fi folosită doar cu fișierele ce acceptă ieșiri. Includerea valorii **ios::ate** determină căutarea sfârșitului fișierului la deschiderea sa. Cu toate acestea, pentru **ios::ate** operațiile de I/O pot avea loc oriunde în interiorul fișierului.

Implicit, fișierele se deschid în mod text. Valoarea **ios::binary** determină deschiderea unui fișier în mod binar. Când fișierul este deschis în mod text, au loc diverse modificări de caractere, cum ar fi conversia secvenței început de rând / salt la linie nouă. Însă, când un fișier este deschis în mod binar, nu apar asemenea modificări. Orice fișier poate fi deschis în mod text sau binar, chiar dacă el conține un text formatat sau date binare brute. Singura diferență privește transformarea caracterelor.

Valoarea **ios::in** specifică faptul că fișierul acceptă intrări, iar valoarea **ios::out** că acceptă ieșiri. Totuși, crearea unui stream folosind **ifstream** implică intrări iar crearea unuia cu **ofstream** implică ieșiri, astfel că, în aceste cazuri, nu mai este necesar să introduceți aceste valori.

Includerea valorii **ios::nocreate** determină ca funcția **open()** să eșueze dacă fișierul nu există deja. Valoarea **ios::noreplace** determină ca funcția **open()** să eșueze dacă fișierul există deja.

Valoarea **ios::trunc** determină distrugerea și reducerea la zero a mărimii conținutului unui fișier preexistent care are același nume cu cel specificat.

 **NOTĂ:** Standardul ANSI C++ propus specifică faptul că tipul parametrului *mod* trebuie să fie **openmod**, care este o formă de întreg (în general, un *int*). În mod curent, majoritatea implementărilor indică pur și simplu că tipul parametrului *mod* este *int*.

Valoarea din *acces* determină modul în care se obține accesul la fișier. Valoarea implicită este **filebuf::openprot**, care specifică un fișier normal. (**filebuf** este o clasă derivată din **streambuf**.) În majoritatea cazurilor veți permite accesul ca mod implicit. Totuși, va trebui să verificați în manualul compilatorului ce alte opțiuni sunt valabile pentru acest parametru în mediul dvs. de operare. De

252 C++: Manual complet

exemplu, în mediile pentru rețele, parametrul **acces** specifică de obicei opțiunile de departajare a fișierelor.

Următorul fragment deschide un fișier de ieșire normal.

```
ofstream out;
out.open("test", ios::out);
```

Totuși, veți vedea rareori (sau niciodată) **open()** apelat așa cum se arată aici, deoarece parametrul **mod** are și valori implicate. Pentru **ifstream**, valoarea implicită pentru **mod** este **ios::in**, iar pentru **ofstream**, **ios::out**. De aceea, instrucția anterioară va arăta, de obicei, astfel:

```
out.open("test"); // Au valoarea implicită pentru ieșire
```

Pentru a deschide un fișier de intrare și de ieșire, trebuie să specificați pentru **mod** atât valoarea **ios::in** cât și **ios::out**, cum se arată în următorul exemplu. (În acest caz nu există nici o valoare implicită pentru **mod**.)

```
fstream streamulmeu;
streamulmeu.open("test", ios::in | ios::out);
```

Dacă **open()** eșuează, **streamulmeu** va fi zero. De aceea, înainte de a folosi un fișier, ar trebui să efectuați un test pentru a vă asigura că operația de deschidere a reușit. Puteți face aceasta folosind o instrucție de tipul:

```
if(!streamulmeu) {
    cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
    // trateaza eroarea
}
```

Chiar dacă este pe deplin corect să deschideți un fișier folosind funcția **open()**, de cele mai multe ori nu o veți face, deoarece clasele **ifstream**, **ofstream** și **fstream** au funcții constructor care deschid automat fișierul. Funcțiile constructor au aceiași parametri și activări implicate ca și funcția **open()**. De aceea, de obicei veți vedea un fișier deschis așa cum se arată aici:

```
ifstream streamulmeu("fisierulmeu"); // deschide fisierul
                                         // pentru intrare
```

După cum am mai spus, dacă, din diferite motive, fișierul nu poate fi deschis, valoarea variabilei **stream** asociate va fi zero. De aceea, indiferent dacă pentru a deschide un fișier folosiți o funcție constructor sau o apelare explicită a funcției

open(), ar trebui să testați valoarea **stream**ului pentru a vă se confirma faptul că fișierul s-a deschis efectiv.

Pentru a închide un fișier, folosiți funcția membru **close()**. De exemplu, pentru a închide fișierul legat de **stream**ul numit **streamulmeu**, folosiți această instrucție:

```
streamulmeu.close();
```

Funcția **close()** nu preia nici un parametru și nu returnează nici o valoare.

Citirea și scrierea fișierelor de text

Este foarte ușor să citiți și să scrieți un fișier de text. Folosiți pur și simplu operatorii **<<** și **>>** în același fel în care o faceți și pentru I/O de la consolă, doar că, în loc să folosiți **cin** și **cout**, îi veți înlocui cu un **stream** care este legat de un fișier. De exemplu, acest program creează un fișier scurt pentru inventariere, care conține numele fiecărui articol și prețul său:

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>

main()
{
    ofstream out("INVENTAR"); // ieșire, fisier normal

    if(!out) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul INVENTAR.\n";
        return 1;
    }

    out << "Radio " << 39.35 << endl;
    out << "Prajitor " << 19.95 << endl;
    out << "Mixer " << 24.80 << endl;

    out.close();
    return 0;
}
```

Următorul program citește fișierul de inventariere creat de programul anterior și îi afișează conținutul pe ecran.

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
```

```

main()
{
    ifstream in("INVENTAR"); // intrare
    if(!in) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul INVENTAR.\n";
        return 1;
    }

    char articol[20];
    float pret;
    in >> articol >> pret;
    cout << articol << " " << pret << "\n";
    in >> articol >> pret;
    cout << articol << " " << pret << "\n";
    in >> articol >> pret;
    cout << articol << " " << pret << "\n";

    in.close();
    return 0;
}

```

Într-un fel, citirea și scrierea fișierelor cu `>>` și `<<` este asemănătoare funcțiilor `fprintf()` și `fscanf()` din C. Toate informațiile sunt memorate în fișier în același format în care ar fi fost afișate pe ecran.

Urmează un alt exemplu de I/O pe disc. Acest program citește siruri introduse de la tastatură și le scrie pe disc. Programul se oprește când utilizatorul introduce o linie goală. Pentru a folosi programul, specificați pe linia de comandă numele fișierului de ieșire.

```

#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
#include <stdio.h>

main(int argc, char *argv[])
{
    if(argc!=2) {
        cout << "Utilizare: iesire <numefisier>\n";
        return 1;
    }

    ofstream out(argv[1]); // iesire, fisier normal

    if(!out) {

```

```

        cout << "Nu pot deschide fisierul de ieșire.\n";
        return 1;
    }

    char sir[80];
    cout << "Scrie siruri pe disc, RETURN pentru a opri
          programul.\n";

    do {
        cout << ": ";
        gets(sir);
        out << sir << endl;
    } while (*sir);

    out.close();
    return 0;
}

```

Când citiți fișiere de tip text folosind operatorul `>>`, rețineți că vor apărea anumite modificări de caractere. De exemplu, sunt omise caracterele de spații libere. Dacă dorîți să eliminați orice astfel de modificare, trebuie să folosiți funcțiile de I/O binare din C++, discutate în paragraful următor.

Dacă, atunci când introduceți, se întâlnește un sfârșit de fișier, streamul legat de acel fișier va fi zero. (Acest lucru va fi ilustrat în următorul paragraf.)

I/O de tip binar

Există două feluri de a scrie și de a citi datele de tip binar dintr-un fișier. Ambele metode vor fi explicate în continuare.



REȚINETI: Dacă veți efectua operații binare asupra unui fișier, aveți grijă să-l deschideți folosind modul de specificare `ios::binary`. Chiar dacă funcțiile fișierelor de tip binar vor lucra cu fișierele deschise în modul text, vor apărea unele modificări de caractere, care neagă scopul operațiilor asupra fișierelor de tip binar.

get() și put()

O cale prin care puteți să citiți și să scrieți date binare este utilizarea funcțiilor membre `get()` și `put()`. Aceste funcții sunt orientate pe octeți, ceea ce înseamnă că `get()` va căuta un octet de date, iar `put()` va scrie un octet de date. Funcția `get()` are

multe forme, dar aici este prezentată, împreună cu `put()`, cea mai des folosită versiune:

```
istream &get(char &ch);
ostream &put(char ch);
```

Funcția `get()` citește un singur caracter din streamul asociat și memorează valoarea în `ch`. Ea returnează o referință către stream. Funcția `put()` scrie `ch` în stream și returnează streamului o referință.

Următorul program afișează pe ecran conținutul unui fișier. El folosește funcția `get()`:

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>

main(int argc, char *argv[])
{
    char ch;

    if(argc!=2) {
        cout << "Utilizare: PR <numefisier>\n";
        return 1;
    }

    ifstream in(argv[1], ios::in | ios::binary);
    if(!in) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul. ";
        return 1;
    }
    while(in) { // cand se ajunge la sfarsit de fisier -
        // EOF - in va fi 0
        in.get(ch);
        cout << ch;
    }
    return 0;
}
```

După cum s-a spus în paragraful precedent, când se ajunge la sfârșitul fișierului, streamul asociat fișierului devine zero. De aceea, când `in` ajunge la sfârșit, streamul va fi zero, determinând oprirea buclei `while`.

Există, de fapt, un mod mai compact de a scrie bucla care citește și afișează un fișier, aşa cum se prezintă aici:

```
while(in.get(ch))
    cout << ch;
```

Aceasta va lucra deoarece `get()` returnează o referință către streamul `in`, iar acesta va fi zero când se va întâlni sfârșitul fișierului.

Următorul program folosește `put()` pentru a scrie toate caracterele de la zero la 255 într-un fișier numit CHARS. După cum probabil știi, caracterele ASCII ocupă doar aproximativ jumătate din valorile care pot fi păstrate într-un `char`. Celelalte valori sunt, de obicei, numite *set de caractere extins* și includ printre altele caractere din limbi străine și simboluri matematice. (Nu toate sistemele admit setul de caractere extins, dar majoritatea o fac.)

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
main()
{
    int i;
    ofstream out("CHARS", ios::out | ios::binary);

    if(!out) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
        return 1;
    }

    // scrie toate caracterele pe disc
    for(i=0; i<257; i++) out.put((char) i);
    out.close();
    return 0;
}
```

Poate că veți găsi interesantă ideea să verificați conținutul fișierului CHARS pentru a vedea ce caractere extinse are calculatorul dvs.

`read()` și `write()`

A doua cale de a citi și a scrie blocuri de date în binar este folosirea funcțiilor din C++ `read()` și `write()`. Prototipurile lor sunt:

```
istream &read(unsigned char *buf, int numar);
ostream &write(const unsigned char *buf, int numar);
```

Funcția `read()` citește `numar`-ul de octeți din streamul asociat și îi pune în bufferul indicat de `buf`. Funcția `write()` scrie în streamul asociat `numar`-ul de octeți citiți din bufferul spre care indică `buf`.

 NOTĂ: Standardul propus pentru ANSI C++ specifică tipul parametrului `numar` ca fiind `streamsize`, care este un `typedef` pentru un tip de întreg. În mod curent majoritatea compilatoarelor de C++ indică pur și simplu că număr este un întreg, așa cum se arată în prototipurile anterioare. În general, propunerea de standard ANSI C++ folosește `streamsize` ca tip al oricărui obiect care specifică numărul de octeți transferați printr-o operație de intrare sau de ieșire.

Următorul program scrie o structură pe disc, apoi o citește.

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
#include <string.h>

struct stare {
    char nume[80];
    float bilant;
    unsigned long numar_cont;
};

main()
{
    struct stare ct;

    strcpy(ct.nume, "Ralph Trantor");
    ct.bilant = 1123.23;
    ct.numar_cont = 34235678;

    ofstream outbal("bilant", ios::out | ios::binary);

    if(!outbal) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
        return 1;
    }

    outbal.write((unsigned char *) &ct, sizeof(struct stare));
    outbal.close();

    // acum, citeste ce a scris
    ifstream inbal("bilant", ios::in | ios::binary);

    if(!inbal) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
    }
}
```

```
        return 1;
    }

    inbal.read((unsigned char *) &ct, sizeof(struct stare));

    cout << ct.nume << endl;
    cout << "Cont # " << ct.numar_cont;
    cout.precision(2);
    cout.setf(ios::fixed);
    cout << endl << "Bilant: $" << ct.bilant;

    inbal.close();
    return 0;
}
```

După cum puteți vedea, este necesară o singură apelare a funcțiilor `read()` și `write()` pentru a citi sau scrie întreaga structură. Nu este nevoie ca fiecare câmp individual să fie citit sau scris separat. După cum ilustrează acest exemplu, bufferul poate fi orice tip de obiect.

 NOTĂ: Când `read()` și `write()` operează asupra unui buffer care nu este definit ca o matrice de caractere, în interiorul apelărilor lor, sunt necesari modelatorii de tip. Datorită strictării de verificare a tipului din C++ un pointer de un anumit tip nu va fi convertit automat într-unul de alt tip.

Dacă se ajunge la sfârșitul fișierului înainte de a fi citite număr de caractere, atunci `read()` se oprește iar bufferul conține atâtea caractere câte a înregistrat. Puteți să căte caractere au fost citite folosind o altă funcție membru, numită `gcount()`, care are următorul prototip:

```
int gcount();
```

Ea returnează numărul de caractere citite de ultima operație de intrare binară. Următorul program arată un alt exemplu de folosire a funcțiilor `read()` și `write()` și ilustrează utilizarea lui `gcount()`.

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>

main(void)
{
    float fnum[4] = {99.75, -34.4, 1776.0, 200.1};
    int i;
```

```

ofstream out("numere", ios::out | ios::binary);
if(!out) {
    cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
    return 1;
}

out.write((unsigned char *) &fnum, sizeof fnum);

out.close();

for(i=0; i<4; i++) // sterge matricea
    fnum[i] = 0.0;

ifstream in("numere", ios::in | ios::binary);
in.read((unsigned char *) &fnum, sizeof fnum);

// afla cati octeti au fost cititi
cout << in.gcount() << " octeti cititi\n";

for(i=0; i<4; i++) // arata valorile citite din fisier
cout << fnum[i] << " ";

in.close();

return 0;
}

```

Acest program scrie pe disc o matrice de valori în virgulă mobilă și apoi o citește. După apelarea funcției `read()`, `gcount()` este folosită pentru a determina câți octeți au fost citiți efectiv.

Mai multe funcții get()

În plus față de forma prezentată mai devreme, funcția `get()` este supraîncărcată în mai multe feluri. Iată prototipurile celor mai des utilizate forme de supraîncărcare:

```

istream &get(char *buf, int numar, char delim='\n');
int get();

```

Prima formă de supraîncărcare citește caractere dintr-o matrice spre care indică `buf`, până când ori se atinge `număr` de caractere, ori se întâlnește caracterul specificat de `delim`. `get()` va termina cu null matricea spre care indică `buf`. Dacă nu se specifică nici un parametru pentru `delim`, rolul de limitator va fi jucat de

caracterul de linie nouă. Dacă, în streamul de intrare, este întâlnit caracterul de delimitare, el nu este extras și el rămâne în stream până la următoarea operație de intrare.

A doua formă de supraîncărcare pentru `get()` returnează din stream caracterul următor. Ea returnează EOF dacă se întâlnește sfârșitul fișierului. Această formă a funcției `get()` este similară funcției `get()` din C.

getline()

O altă funcție membru care efectuează întrări este `getline()`. Prototipul ei este:

```

istream &getline(char *buf, int numar, char delim='\n');

```

După cum puteți vedea, această funcție este practic identică cu versiunea `get()`, `get(buf, num, delim)`. Ea citește caractere de la intrare și le pune într-o matrice spre care indică `buf` până când ori se citesc `numar` de caractere, ori se întâlnește caracterul specificat de `delim`. Dacă nu este specificat, `delim` este implicit caracterul de linie nouă. Matricea spre care indică `buf` se termină cu null. Diferența dintre `get(buf, num, delim)` și `getline()` este că ultima citește și extrage delimitatorul din streamul de intrare.

Iată un program care ilustrează funcția `getline()`. El citește conținutul unui fișier text, câte o linie o dată, și îl afișează pe ecran.

```

// Citeste si afiseaza un fisier text linie cu linie.
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>

main(int argc, char *argv[])
{
    if(argc!=2) {
        cout << "Utilizare: Afiseaza<numefisier>\n";
        return 1;
    }
    ifstream in(argv[1]);
    if(!in) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
        return 1;
    }

    char sir[255];

    while(in) {
        in.getline(sir, 255); // limita implicita '\n'
    }
}

```

```

        cout << sir << endl;
    }

    in.close();
    return 0;
}

```

Detectarea EOF

Puteți să detectați când s-a ajuns la sfârșitul fișierului folosind funcția membru `eof()`, care are acest prototip:

```
int eof();
```

Ea returnează o valoare nonzero când a fost atins sfârșitul fișierului; altfel, returnează zero.

 **NOTĂ:** Propunerea pentru standardul ANSI C++ specifică tipul returnat de `eof()` ca fiind `bool`. Totuși, cele mai uzuale compilatoare de C++ disponibile nu admit tipul de date `bool`. Din punct de vedere practic nu are importanță faptul că tipul returnat de `eof` este specificat ca `bool` sau ca `int` deoarece `bool` este ridicat în orice expresie la rang de `int`.

Următorul program folosește `eof()` pentru a afișa conținutul unui fișier atât în hexazecimal cât și în cod ASCII.

```

/* Display contents of specified file
   in both ASCII and hex.

*/
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
#include <ctype.h>
#include <iomanip.h>
#include <stdio.h>

main(int argc, char *argv[])
{
    if(argc!=2) {
        cout << "Usage: Display <filename>\n";
        return 1;
    }

```

```

    ifstream in(argv[1], ios::in | ios::binary);

    if(!in) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
        return 1;
    }

    register int i, j;
    int count = 0;
    char c[16];

    cout.setf(ios::uppercase);
    while(!in.eof()) {
        for(i=0; i<16 && !in.eof(); i++) {
            in.get(c[i]);
        }
        if(i<16) i--; // get rid of eof

        for(j=0; j<i; j++)
            cout << setw(3) << hex << (int) c[j];
        for(; j<16; j++) cout << " ";
        cout << "\t";
        for(j=0; j<i; j++)
            if(isprint(c[j])) cout << c[j];
            else cout << ".";

        cout << endl;

        count++;
        if(count==16) {
            count = 0;
            cout << "Press ENTER to continue: ";
            cin.get();
            cout << endl;
        }
    }

    in.close();
    return 0;
}

```

Când acest program este folosit pentru a se afișa pe sine însuși, primul ecran arată astfel:

```

2F 2A 20 44 69 73 70 6C 61 79 20 63 6F 6E 74 65 /* Display conte
6E 74 73 20 6F 66 20 73 70 65 63 69 66 69 65 64 nts of specified
20 66 69 6C 65 D A 20 20 20 69 6E 20 62 6F 74 file.. in bot
68 20 41 53 43 49 49 20 61 6E 64 20 69 6E 20 68 h ASCII and in h
65 78 2E D A 2A 2F D A 23 69 6E 63 6C 75 64 ex...*/#includ
65 20 3C 69 6F 73 74 72 65 61 6D 2E 68 3E D A e <iostream.h>..
23 69 6E 63 6C 75 64 65 20 3C 66 73 74 72 65 61 #include <fstream.h>..#include <
6D 2E 68 3E D A 23 69 6E 63 6C 75 64 65 20 3C m.h>..#include <
63 74 79 70 65 2E 68 3E D A 23 69 6E 63 6E 75 ctype.h> ..#inclu
64 65 20 3C 69 6F 6D 61 6E 69 70 2E 68 3E D A de <iomanip.h>..
23 69 6E 63 6C 75 64 65 20 3C 73 74 64 69 6F 2E #include <stdio.
68 3E D A D A 6D 61 69 6E 28 69 6E 74 20 61 h>....main(int a
72 67 63 2C 20 63 68 61 72 20 2A 61 72 67 76 5B rgc, char *argv[
5D 29 D A 7B D A 20 20 69 66 28 61 72 67 63 ])...{.. if(argc
21 3D 32 29 20 7B D A 20 20 20 63 6F 75 74 !=2) {... cout
20 3C 3C 20 22 55 73 61 67 65 3A 20 44 69 73 70 << "Usage: Disp
Press ENTER to continue:

```

Funcția ignore()

Puteți să folosiți funcția membru `ignore()` pentru a citi și a ignora caractere din streamul de intrare. Ea are prototipul acesta:

```
istream &ignore(int num=1, int delim=EOF);
```

Ea citește și elimină caracterele până când sunt ignorate *numar* de caractere (implicit, 1) sau până când se întâlnește caracterul specificat prin *delim* (implicit, EOF). Dacă se întâlnește caracterul de delimitare, el nu este extras din streamul de intrare.

Următorul program citește un fișier numit TEST. El ignoră caracterele până când se întâlnește un spațiu sau până când au fost citite 10 caractere. Apoi afișează restul fișierului.

```

#include <iostream.h>
#include <fstream.h>

main()
{
    ifstream in("test");

    if(!in) {

```

```

        cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
        return 1;
    }

    /* Ignora pana la 10 caractere sau pana este gasit
       primul spatiu. */
    in.ignore(10, ' ');
    char c;
    while(in) {
        in.get(c);
        cout << c;
    }

    in.close();
    return 0;
}

```

peek() și putback()

Folosind `peek()`, puteți să obțineți caracterul următor din streamul de intrare, fără să-l extrageți de aici. Funcția are următorul prototip:

```
int peek();
```

Ea returnează următorul caracter din stream sau EOF dacă s-a ajuns la sfârșitul fișierului.

Folosind `putback()`, puteți să returnați ultimul caracter citit dintr-un stream înapoi în același stream. Prototipul ei este:

```
istream &putback(char c);
```

unde *c* este ultimul caracter citit.

flush()

Când se efectuează ieșirea datelor, ele nu sunt neapărat scrise imediat la echipamentul fizic de care este legat streamul. Informațiile pot fi memorate într-un buffer intern până când acesta se umple. Doar atunci conținutul bufferului este scris pe disc. Însă, folosind `flush()`, puteți forța ca informațiile să fie scrise efectiv pe disc înainte ca bufferul să fie plin. Prototipul ei este:

```
ostream &flush();
```

Apelările funcției `flush()` sunt de dorit atunci când programul rulează într-un mediu neprietenos (de exemplu, în situații în care apar frecvent întreruperi de curent).

 **NOTĂ:** Închiderea unui fișier sau terminarea normală a unui program determină, de asemenea, golirea tuturor bufferelor.

Accesul aleator

În sistemul de I/O din C++, accesul aleator se efectuează folosind funcțiile `seekg()` și `seekp()`. Formele lor cele mai uzuale sunt:

```
istream &seekg(streamoff offset, seek_dir origine);
ostream &seekp(streamoff offset, seek_dir origine);
```

`streamoff` este un tip definit în `IOSTREAM.H`, capabil să conțină cea mai mare valoare validă pe care o poate avea `offset`, iar `seek_dir` este o enumerare care are aceste valori:

```
ios::beg
ios::cur
ios::end
```

Sistemul de I/O din C++ operează cu doi pointeri asociați unui fișier. Unul este *pointerul get*, care specifică unde va apărea următoarea operație de intrare în fișier. Celălalt este *pointerul put*, și specifică unde va avea loc în fișier următoarea operație de ieșire. După fiecare operație de intrare sau de ieșire, pointerul corespunzător este avansat secvențial, automat. Dar folosirea funcțiilor `seekg()` și `seekp()` vă permite să aveți acces la fișier într-un mod nesecvențial.

Funcția `seek()` deplasează pointerul *get* al fișierului asociat cu un număr de octeți egal cu valoarea `offset` față de *originea* specificată, care trebuie să aibă una dintre aceste trei valori:

ios::beg	Început de fișier
ios::cur	Locație curentă
ios::end	Sfârșit de fișier

Funcția `seekp()` deplasează pointerul *put* al fișierului asociat cu un număr de octeți egal cu valoarea `offset` față de *originea* specificată, care trebuie să aibă una dintre valorile de mai sus.

Următorul program ilustrează funcția `seekp()`. El vă permite să modificați un anumit caracter dintr-un fișier. Specificați pe linia de comandă un nume de fișier,

urmat de numărul octetului din fișier pe care doriți să-l modificați, urmat de noul caracter. Observați că fișierul este deschis pentru operații de citire/scrisoare.

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
#include <stdlib.h>

main(int argc, char *argv[])
{
    if(argc!=4) {
        cout << "Utilizare: MODIFICA <numefisier> <octet> <caracter>\n";
        return 1;
    }
    fstream out(argv[1], ios::in | ios::out | ios::binary);
    if(!out){
        cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
        return 1;
    }

    out.seekp(atoi(argv[2]), ios::beg);

    out.put (*argv[3]);
    out.close();

    return 0;
}
```

De exemplu, pentru a înlocui prin intermediul acestui program cu `Z` al 12-lea octet din fișierul numit `TEST`, folosiți această linie de comandă:

```
change test 12 Z
```

Următorul program folosește `seekg()`. El afișează conținutul unui fișier începând cu locația pe care o specificați pe linia de comandă.

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
#include <stdlib.h>

main(int argc, char *argv[])
{
    char ch;
```

```

if(argc!=3) {
    cout << "Utilizare: ARATA <numefisier> <pozitia
           initiala>\n";
    return 1;
}

ifstream in(argv[1], ios::in | ios::binary);
if(!in) {
    cout << "Nu pot deschide fisierul.";
    return 1;
}

in.seekg(atoi(argv[2]), ios::beg);

while(in.get(ch))
    cout << ch;

return 0;
}

```

Următorul program folosește atât `seekp()` cât și `seekg()` pentru a inversa primele `<numar>` de caractere din fișier.

```

#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
#include <stdlib.h>

main(int argc, char *argv[])
{
    if(argc!=3) {
        cout << "Utilizare: Invers <numefisier> <numar>\n";
        return 1;
    }

    fstream inout(argv[1], ios::in | ios::out | ios::binary);
    if(!inout) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
        return 1;
    }

    long e, i, j;
    char c1, c2;
    e = atol(argv[2]);
}

```

```

for(i=0, j=e; i<j; i++, j--) {
    inout.seekg(i, ios::beg);
    inout.get(c1);
    inout.seekg(j, ios::beg);
    inout.get(c2);

    inout.seekp(i, ios::beg);
    inout.put(c2);
    inout.seekp(j, ios::beg);
    inout.put(c1);
}

inout.close();
return 0;
}

```

Pentru a folosi programul, specificați numele fișierului în care doriți să faceți inversările, urmat de numărul de caractere de inversat. De exemplu, pentru a inversa primele zece caractere din fișierul numit TEST, folosiți această linie de comandă:

reverse test 10

Dacă fișierul conține

Acesta e un test;

după executarea programului el va conține următoarele:

u e atsecAn test.

Obținerea pozitiei curente dintr-un fișier

Folosind funcțiile următoare, puteți determina poziția curentă a fiecărui pointer al fișierului:

```

streampos tellg();
streampos tellp();

```

`streampos` este, aici, un tip definit în `IOSTREAM.H` care este capabil să păstreze cea mai mare valoare pe care o poate returna oricare dintre cele două funcții.

Puteți folosi valorile returnate de `tellg()` și de `tellp()` ca argumente pentru următoarele forme de `seekg()` și, respectiv, `seekp()`:

```
istream &seekg(streampos poz);
ostream &seekp(streampos poz);
```

Acste funcții vă permit să salvați poziția curentă a fișierului, să efectuați alte operații specifice fișierelor și apoi să reveniți în locația salvată anterior.

Starea de I/O

Sistemul de I/O din C++ întreține informații de stare relativ la rezultatul fiecărei operații de I/O. Starea curentă a sistemului de I/O este păstrată într-un întreg în care sunt codificați următorii indicatori:

Nume	Semnificație
eofbit	1, când se întâlnește sfârșitul fișierului 0, altfel
failbit	1, când apare o eroare de I/O(posibil nu fatală) 0, altfel
badbit	1, când apare o eroare fatală 0, altfel

Acești indicatori sunt enumerate în cadrul clasei `ios`. De asemenea, în `ios` mai este definit și `goodbit` (fără eroare), care are valoarea 0.

Există două căi prin care puteți obține informații de stare pentru I/O. Mai întâi, puteți apela funcția membru `rdstate()`. Ea are prototipul acesta:

```
int rdstate();
```

Ea returnează starea curentă a indicațiilor de eroare codificați într-un întreg. După cum probabil bănuți urmărind lista precedentă de indicatori, `rdstate()` returnează zero când nu apare nici o eroare. Altfel, se activează anumiți biți de eroare.

 **NOTĂ:** Standardul ANSI C++ propus specifică tipul returnat de `rdstate()` ca fiind `iostate`, care este un `typedef` pentru o anumită formă de întreg. Uzual, majoritatea compilatoarelor de C++ indică tipul returnat de `rdstate` ca fiind `int`.

Următorul program ilustrează `rdstate()`. El afișează conținutul unui fișier text. Dacă apare o eroare, programul o anunță, folosind `verifstare()`.

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>

void verifstare(ifstream &in);

main(int argc, char *argv[])
{
    if(argc!=2)
        cout << "Utilizare: Afiseaza <numefisier>\n";
    return 1;
}

ifstream in(argv[1]);
if(!in) {
    cout << "Nu pot deschide fisierul.\n";
    return 1;
}
char c;
while(in.get(c)) {
    cout << c;
    verifstare(in);
}

verifstare(in); // verifica starea finala
in.close();
return 0;
}

void verifstare(ifstream &in)
{
    int i;
    i = in.rdstate();
    if(i & ios::eofbit)
        cout << "S-a intalnit EOF\n";
    else if(i & ios::failbit)
        cout << "Eroare I/O nefatala\n";
    else if(i & ios::badbit)
        cout << "Eroare fatala\n";
}
```

Acest program va semnaliza întotdeauna o singură „eroare”. După terminarea buclei `while`, apelarea finală pentru `verifstare()` semnalează, după cum ne

așteptam, că a fost întâlnit EOF. Poate că veți găsi utilă funcție **verifstare()** în programele pe care le scrieți.

Cealaltă cale prin care puteți verifica dacă a apărut o eroare este folosirea uneia sau mai multora dintre aceste funcții:

```
int bad();
int eof();
int fail();
int good();
```

Funcția **eof()** a fost discutată mai devreme. Funcția **bad()** returnează adevărat dacă este activat **badbit**. Funcția **fail()** returnează adevărat dacă **failbit** este activat. Funcția **good()** returnează adevărat dacă nu există erori. În caz contrar ele returnează fals.

 **NOTĂ:** Standardul ANSI C++ propus specifică tipul returnat de **bad()**, **eof()**, **fail()** și **good()** ca **bool**. Dar compilatoarele uzuale specifică tipul returnat de funcții ca **fiind int**. Din punct de vedere practic, diferența este nesemnificativă deoarece, într-o expresie, **bool** este convertit automat în **int**.

O dată ce a apărut o eroare, ea trebuie să fie îndepărtată înainte ca programul să continue. Pentru a face aceasta, folosiți funcția **clear()**, care are următorul prototip:

```
void clear(int indicator=0);
```

Dacă **indicatori** este 0 (aşa cum este implicit), toţi indicatorii pentru erori sunt ştersi (initializați cu zero). Altfel, stabiliți ca **indicatori** valorile pe care dorîți să le ştergeți sau indicatorii.

I/O și fișiere adaptate

În Capitolul 17 ați învățat cum să supraîncărcați operatorii de inserție și de extracție relativ la clasele dvs. proprii. În acel capitol au fost efectuate doar I/O pentru consolă. Totuși, deoarece toate streamurile C++ sunt identice, puteți folosi aceeași funcție pentru inserție supraîncărcată pentru ieșiri pe ecran sau într-un fișier, fără nici o modificare. Ca ilustrare, acest program modifică exemplul agendei de telefon din **Capitolul 17**, astfel încât să memoreze o listă pe disc. Programul este foarte simplu: el vă permite să adăugați nume pe listă sau să afișați lista pe ecran. Totuși, ca un exercițiu, poate că veți găsi că este interesant să dezvoltați programul astfel încât să găsească un anumit număr și să șteargă numere nedorite.

```
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
#include <string.h>

class agendatelefond
{
    char nume[80];
    char codzona[4];
    char prefix[4];
    char numar[5];
public:
    agendatelefond() { };
    agendatelefond(char *n, int *a, int *p, int *nm)
    {
        strcpy(nume, n);
        strcpy(codzona, a);
        strcpy(prefix, p);
        strcpy(numar, nm);
    }
    friend ostream &operator<<(ostream &stream,
                                    agendatelefond o);
    friend istream &operator>>(istream &stream,
                                    agendatelefond &o);
};

// Afiseaza numele si numarul de telefon.
ostream &operator<<(ostream &stream, agendatelefond o)
{
    stream << o.nume << " ";
    stream << "(" << o.codzona << ") ";
    stream << o.prefix << "-";
    stream << o.num << "\n";
    return stream; // trebuie sa returneze stream
}
// Introduce nume si numere de telefon.
istream &operator>>(istream &stream, agenda telefon &o)
{
    cout << "Introduceti nume: ";
    stream >> o.nume;
    cout << "Introduceti codzona: ";
    stream >> o.codzona;
    cout << "Introduceti prefix: ";
    stream >> o.prefix;
    cout << "Introduceti numar: ";
```

```

        stream >> o.numar;
        cout << "\n";
        return stream;
    }

main()
{
    agendatelefond a;
    char c;

    fstream at("telefon", ios::in | ios::out | ios::app);
    if(!at) {
        cout << "Nu pot deschide fisierul agenda de
              telefon.\n";
        return 1;
    }

    for(;;) {
        do {
            cout << "1. Introduceti numerele\n";
            cout << "2. Afiseaza numerele\n";
            cout << "3. Parasiti programul\n";
            cout << "\nIntroduceti o optiune: ";
            cin >> c;
        } while(c<'1' || c>'3');
        switch(c) {
            case '1':
                cin >> a;
                cout << "Intrarea este: ";
                cout << a; // afiseaza pe ecran
                at << a; // scrie pe disc
                break;
            case '2':
                char ch;
                at.seekg(0, ios::beg);
                while(!at.eof()) {
                    at.get(ch);
                    cout << ch;
                }
                at.clear(); // reset eof
                cout << endl;
                break;
            case '3':
    
```

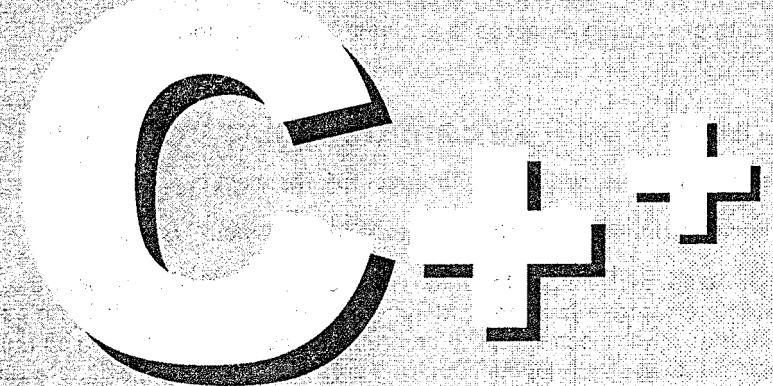
```

        at.close();
        return 0;
    }
}
}
```

Rețineți că operatorul suprapus << poate fi folosit pentru a scrie într-un fișier de pe disc sau pe ecran, fără nici o schimbare. Aceasta este una dintre cele mai importante și folosoitoare facilități ale abordării de I/O din C++.

Capitolul 19

I/O bazate pe matrice



In plus față de I/O pentru consolă și fișier, sistemul de I/O din C++ axat pe stream permite operațiile de I/O bazate pe matrice. Operațiile de I/O bazate pe matrice folosesc memoria RAM ca dispozitiv de intrare, de ieșire sau și una și alta. Ele sunt efectuate prin streamuri C++ normale. De fapt, toate informațiile prezentate în cele două capitole precedente sunt aplicabile și pentru operațiile de I/O bazate pe matrice. Ceea ce diferă este că dispozitivul care se leagă de stream este memoria.

O parte din literatura de C++ numește operațiile de I/O bazate pe matrice *I/O cu RAM*. De asemenea, deoarece streamurile sunt, ca și toate streamurile de C++, capabile să manevreze informații formatare, operațiile de I/O bazate pe matrice sunt numite și *formatare în RAM*. (Uneori se mai folosește și termenul arhaic *formatare incore*. Totuși, deoarece memoria „core” este de domeniul trecutului, această carte va folosi termenul *formatare în RAM și bazată pe matrice*.)

Operațiile de I/O din C++ bazate pe matrice au același efect ca funcțiile *sprintf()* și *sscanf()* din C. Ambele metode folosesc memoria ca pe un dispozitiv de intrare și de ieșire.

Pentru a folosi în programele dvs. operațiile de I/O bazate pe matrice, trebuie să includeți **STRSTREAM.H**.

Clasele bazate pe matrice

Clasele de I/O bazate pe matrice sunt **istrstream**, **ostrstream** și **strstream**. Aceste clase sunt folosite pentru a crea streamuri de intrare, de ieșire și, respectiv, de intrare/ieșire. Toate aceste clase au **strstreambuf** drept una dintre clasele de bază. Aceasta definește foarte multe detalii de lucru la nivel scăzut, care sunt folosite și de clasele derivate. În plus față de **strstreambuf**, clasa **istrstream** are, de asemenea, **istream** ca bază. Clasa **ostrstream** este derivată și din **ostream**, iar clasa **strstream** conține, de asemenea, clasele **iostream**. De aceea, toate clasele bazate pe matrice au acces la aceleași funcții membre la care au acces și clasele „normale” de I/O.

Crearea unui stream de ieșire bazat pe matrice

Pentru a lega un stream la o matrice, folosiți acest constructor **ostrstream**:

```
ostrstream ostr(char *buffer, int marime, int mod=ios::out)
```

buffer este, aici, un pointer spre o matrice care va fi folosită pentru a păstra caracterele scrise în stream. Mărimea matricei este transmisă prin parametrul *size*. Streamul este deschis implicit pentru ieșire normală, dar puteți să îl uniți prin OR logic de diverse alte opțiuni pentru a crea modul care vă este necesar. (De exemplu, puteți să includeți *ios::app* pentru a determina ca ieșirea să fie scrisă la sfârșitul informațiilor conținute deja în matrice.) În cele mai multe cazuri, *mod* va fi lăsat la valoarea implicită.

O dată ce ați deschis un stream de ieșire bazat pe matrice, toate ieșirile din acest stream sunt trecute într-o matrice. Totuși, nici o ieșire nu va fi scrisă în afara limitelor acesteia. O încercare de a face așa ceva va determina o eroare.

Îată un program simplu, care ilustrează un stream de ieșire bazat pe matrice:

```
#include <iostream.h>
#include <iostream>

main()
{
    char sir[80];

    ostrstream iesiri(sir, sizeof(sir));

    iesiri << "Hello ";
    iesiri << 99-14 << hex << " ";
    iesiri.setf(ios::showbase);
    iesiri << 100 << ends;
    cout << sir; // afiseaza sirul la consola

    return 0;
}
```

Acest program afișează **Hello 85 0x64**. Retineți că *iesiri* este un stream ca oricare altul, cu același facilități. Singura diferență este că dispozitivul la care este legat este memoria. Deoarece *iesiri* este un stream, manipulatorii ca *hex* și *ends* sunt perfect valizi. De asemenea, este permisă utilizarea funcțiilor membre din *ostream*, cum ar fi *setf()*.

Dacă dorîți să obțineți matrice terminate cu null, trebuie să scrieți *null* explicit. În programul precedent manipulatorul *ends* a fost folosit pentru a încheia sirul cu null, dar ați fi putut folosi și *'\0'*.

Dacă nu sunteți foarte sigur de ce se întâmplă efectiv în programul precedent, comparați-l cu următorul program în C. Acesta este funcțional echivalent versiunii în C++, doar că, pentru a construi o matrice de ieșire, folosește *sprintf()*.

```
#include <stdio.h>

main()
{
    char sir[80];

    sprintf(sir, "Hello %d %#x", 99-14, 100);
    printf(sir);
```

```
    return 0;
}
```

Puteți să determinați câte caractere sunt în matricea de ieșire apelând funcția membru **pcount()**. Ea are următorul prototip:

```
int pcount();
```

Numărul returnat de **pcount()** include și null de încheiere, dacă acesta există. Următorul program ilustrează **pcount()**. El spune că în iesiri sunt 17 caractere - 16 caractere plus caracterul null de încheiere.

```
#include <strstrea.h>
#include <iostream.h>

main()
{
    char sir[80];

    ostrstream iesiri(sir, sizeof(sir));

    iesiri << "Hello ";
    iesiri << 34 << " " << 1234.23;
    iesiri << endl; // null de terminare

    cout << iesiri; // afiseaza numarul de caractere
                     // din iesiri

    cout << " " << sir;

    return 0;
}
```

Utilizarea unei matrice ca intrare

Pentru a lega un stream de intrare de o matrice, folosiți acest constructor **istrstream**:

```
istrstream istr(char *buffer);
```

buffer este, aici, un pointer spre o matrice care va fi folosită ca sursă de caractere de fiecare dată când se efectuează o intrare în stream. Conținutul matricei spre

care indică *buffer* trebuie să fie încheiat cu null. Însă, acesta nu este citit niciodată. Iată un exemplu care folosește ca intrare un șir:

```
#include <iostream.h>
#include <strstrea .h>

main()
{
    char s[] = "10 Hello 0x88 12.23 gata";

    istrstream ins(s);

    int i;
    char sir[80];
    float f;

    // citeste: 10 Hello
    ins >> i;
    ins >> sir;

    cout << i << " " << sir << endl;

    // citeste 0x88 12.23 gata
    ins >> i;
    ins >> f;
    ins >> str;
    cout << hex << i << " " << f << " " << sir;

    return 0;
}
```

Dacă doriți ca doar o parte a șirului să fie folosită pentru intrare, utilizați această formă de constructor **istrstream**:

```
istrstream istr(char *buffer, int marime);
```

Aici vor fi folosite doar primele *marime* elemente ale matricei spre care indică *buffer*. Acest șir nu trebuie să fie terminat cu null deoarece factorul care determină mărimea șirului este valoarea argumentului *marime*.

Streamurile legate de memorie se comportă exact la fel ca și cele legate la alte echipamente. De exemplu, următorul program ilustrează cum poate fi citit conținutul unei matrice de tip text. Când se ajunge la sfârșitul matricei (la fel ca pentru fișiere), *ins* va fi zero.

```
/* Acest program arata cum se citeste continutul oricarei
   matrice care contine un text. */
#include <iostream.h>
#include <strstream.h>

main()
{
    char s[] = "10.23 acesta este un text !#?@\n";
    istrstream ins(s);

    char ch;

    /* Aceasta va citi si va afisa continutul
       oricarei matrice tip text. */
    ins.unsetf(ios::skipws); // nu omite spatii
    while (ins) { // 0 cind se ajunge la sfarsitul matricei
        ins >> ch;
        cout << ch;
    }

    return 0;
}
```

Folosirea funcțiilor membre tip pentru streamuri bazate pe matrice

Streamurile bazate pe matrice pot, de asemenea, să fie accesibile prin intermediu l funcțiilor membre standard din `ios`, cum ar fi `get()` și `put()`. Starea streamului bazat pe matrice poate fi determinată cu funcții ca `rdstate()`, `good()`, `bad()` și.a.m.d. De asemenea, puteți folosi `eof()` pentru a determina când se ajunge la sfârșitul matricei. De exemplu, următorul program determină cum se citește conținutul unei matrice folosindu-se `get()`.

```
#include <iostream.h>
#include <strstrea .h>

main()
{
    char s[] = "abcdefghijklmnop";
```

```
    istrstream ins();

    char ch;

    // Aceasta va citi continutul oricărui tip de matrice.
    while (!ins.eof()) {
        ins.get(ch);
        cout << ch;
    }

    return 0;
}
```

Funcțiile membre din clasa `ios` sunt utile în special atunci când aveți nevoie să citiți sau să scrieți buffere de date.

Streamuri de intrare/ieșire bazate pe matrice

Pentru a crea un stream bazat pe matrice care efectuează atât intrări cât și ieșiri, folosiți această funcție constructor tip `strstream`:

```
strstream iostr(char *buffer, int marime, int mod);
```

Aici, `buffer` indică spre un sir care va fi folosit pentru operații de I/O. Valoarea din `marime` specifică mărimea matricei. Valoarea din `mod` determină cum operează streamul. Pentru operații de I/O normale, aceasta va fi `ios::in | ios::out`. Pentru intrare, matricea va trebui să se încheie cu null.

Iată un program care folosește o matrice pentru a efectua atât intrări cât și ieșiri:

```
// Efectueaza atat intrari cat si iesiri.
#include <iostream.h>
#include <strstrea .h>

main()
{
    char iostr[80];

    strstream ios(iostr, sizeof(iostr), ios::in | ios::out);

    int a, b;
    char sir[80];
```

```

ios << "10 20 testare";
ios >> a >> b >> sir;
cout << a << " " << b << " " << sir << endl;

return 0;
}

```

Pentru început, el scrie 10 20 testare în iostre și apoi citește această informație din iostre.

Accesul aleator în cadrul matricelor

Amintiți-vă că tuturor operațiilor de I/O bazate pe matrice li se aplică acțiunile de I/O normale, deci și accesul aleator folosind `seekg()` și `seekp()`. De exemplu, următorul program caută al optulea caracter în matricea iostre și îl afișează. (El va afișa h.)

```

#include <iostream.h>
#include <strstrea .h>

main()
{
    char iostr[80];

    strstream ios(iostr, sizeof(iostr), ios::in |ios::out);

    char ch;
    ios << "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
    ios.seekg(7, ios::beg);
    ios >> ch;
    cout << "Caracterul in pozitia 7: " << ch;

    return 0;
}

```

Puteți să căutați oriunde în interiorul matricei de I/O; nu însă și dincolo de limitele sale.

Streamurile bazate pe matrice li se pot aplica, de asemenea, funcții ca `tellg()` și `tellp()`.

Utilizarea matricelor dinamice

În prima parte a acestui capitol, când ați legat un stream de o matrice de ieșire, matricea și mărimea sa au fost transmise constructorului `ostrstream`. Această

caracteristică este bună atât timp cât cunoașteți numărul maxim de caractere pe care îl veți pune în acea matrice. Totuși, ce se întâmplă dacă nu știți cât de mare trebuie să fie matricea de ieșire? Soluția problemei este să folosiți a doua formă a constructorului `ostrstream`, prezentată aici:

```
ostrstream();
```

Când este folosit acest constructor, `ostrstream` creează și întreține o matrice alocată dinamic. Acestei matrice îi este permis să crească în lungime pentru a corespunde ieșirii pe care trebuie să o stocheze.

Rețineți că funcția constructor `ostrstream` nu returnează efectiv un pointer către matricea alocată. Pentru a avea acces dinamic la o astfel de matrice, trebuie să folosiți o a doua funcție numită `str()`. Ea „îngheată” matricea și returnează un pointer către ea. O dată ce o matrice dinamică este îngheată, nu mai poate fi folosită pentru o nouă ieșire. De aceea, nu înghețați matricea înainte să terminați de transmis caractere.

latați un program care folosește o matrice de ieșire dinamică:

```

#include <iostream.h>
#include <strstrea .h>

main()
{
    char *p;

    ostrstream outs; // matrice alocata dinamic

    outs << "Imi place C++ ";
    outs << -10 << hex << " ";
    outs.setf(ios::showbase);
    outs << 100 << ends;

    p = outs.str(); /* Ingheata bufferul dinamic si
                      returneaza un pointer spre el. */

    cout << p;

    delete p; // Elibereaza bufferul dinamic creat de
               // ostrstream().

    return 0;
}

```

Așa cum ilustrează acest program, o dată ce matricea dinamică a fost înghețată, vă revine responsabilitatea să eliberați memoria pentru sistem când ați

terminat cu ea. Dacă nu ați înghesat deloc matricea, memoria este eliberată automat când este distrus streamul.

Puteți, de asemenea, să folosiți matricele dinamice de I/O cu clasa **strstream**, care poate să efectueze atât intrări cât și ieșiri cu o matrice. Pentru a crea o matrice dinamică folosind **strstream**, folosiți această construcție:

```
strstream();
```

Aceasta va crea o matrice dinamică ce va fi capabilă să creeze intrări și ieșiri.

Manipulatori și operații de I/O bazate pe matrice

Deoarece streamurile bazate pe matrice sunt aceleași ca și oricare alt stream, manipulatorii pe care îi creați în general pentru I/O pot fi folosiți fără nici o modificare și de operațiile de I/O bazate pe matrice. De exemplu, în Capitolul 17, au fost creați manipulatorii de ieșire **sd()** și **ss()** (săgeată la dreapta și, respectiv, săgeată la stânga) pentru I/O de la consolă. Următorul program arată că ei sunt la fel de eficienți și pentru operații de I/O bazate pe matrice.

```
// Acest program foloseste manipulatorii creati de
// utilizator pentru operatii de I/O bazate pe matrice
#include <strstrea .h>
#include <iostream.h>

// Sägeata la dreapta
ostream &sd(ostream &stream)
{
    stream << "-----> ";
    return stream;
}

// Sägeata la stanga
ostream &ss(ostream &stream)
{
    stream << " <-----";
    return stream;
}

main()
{
    char sir[80];

    ostream outs(sir, sizeof(sir));
```

```
    outs << sd << "Priviti acest numar: ";
    outs << 1000000 << ss << ends; // terminat cu null.

    cout << " " << sir;

    return 0;
}
```

Acest program afișează următoarea ieșire:

```
-----> Priviti acest numar: 1000000 -----
```

Funcții create de utilizator pentru extragere și inserție

Deoarece streamurile bazate pe matrice sunt ca oricare alte streamuri, puteți să creați propriile funcții de extragere și de inserție, în același fel în care le creați pentru alte tipuri de streamuri. De exemplu, următorul program construiește o clasă numită **punct**, care memorează coordonatele x, y ale unui punct în spațiul bidimensional. Funcția de inserție supraîncărcată pentru această clasă afișează un mic plan de coordonate și indică poziția punctului. Pentru simplificare, mărimea coordonatelor x, y este restrânsă la intervalul dintre 0 și 5.

```
#include <iostream.h>
#include <strstrea .h>

const int marime = 5;

class punct {
    int x, y;
public:
    punct(int i, int j) {
        // pentru acest exemplu se limiteaza x si y la
        // intervalul dintre 0 si marime
        if(i>marime) i = marime; if (i<0) i=0;
        if(j>marime) j = marime; if (j<0) j=0;
        x=i; y=j;
    }
    // O functie de insertie pentru punct.
```

```

        friend ostream &operator<<(ostream &stream, punct o);
    };

ostream &operator<<(ostream &stream, punct o)
{
    register int i, j;

    for(j=marime; j>=0; j--) {
        stream << j;
        if(j == o.y) {
            for(i=0; i<0.x; i++) stream << " ";
            stream << '*';
        }
        stream << "\n";
    }

    for(i=0; i<=marime; i++) stream << " " << i;
    stream << "\n";

    return stream;
}

main()
{
    punct a(2, 3), b(1, 1);
    char sir[200];
    // afiseaza folosind mai intai cout
    cout << "Afiseaza folosind cout:\n";
    cout << a << "\n" << b << "\n\n";
    // acum foloseste operatii de I/O bazate pe RAM
    ostream outs(sir, sizeof(sir));

    // acum afiseaza outs folosind si formatarea in RAM
    outs << a << b << ends;

    cout << "Afiseaza folosind formatarea in RAM:\n";
    cout << sir;

    return 0;
}

```

Acest program determină următoarea ieșire:

Afiseaza folosind cout:

```

5
4
3 *
2
1
0
0 1 2 3 4 5
5
4
3
2
1 *
0
0 1 2 3 4 5

```

Afiseaza folosind formatarea in RAM:

```

5
4
3 *
2
1
0
0 1 2 3 4 5
5
4
3
2
1 *
0
0 1 2 3 4 5

```

Utilizări ale formatării bazate pe matrice

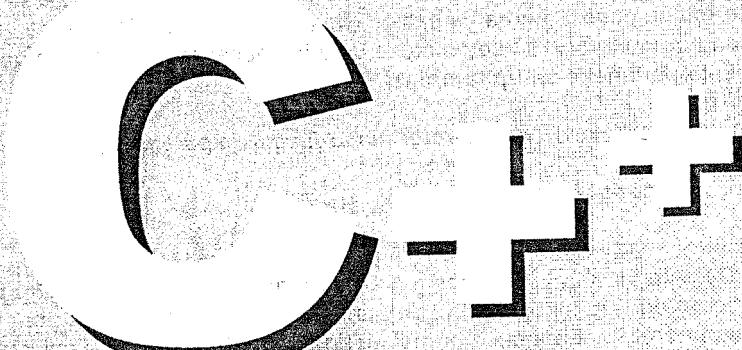
În C, funcțiile `sprintf()` și `sscanf()` sunt folosite în special pentru pregătirea ieșirilor către sau citirii intrărilor de la echipamente nestandardizate. Însă, datorită capacităților lui C++ de a supraîncărca funcțiile de inserție și de extragere relativ la clase și de a crea manipulatori adaptați, pot fi manevrate ușor multe echipamente exotice. Aceasta face ca necesitatea formatării în RAM să fie mai puțin importantă. Totuși, există încă multe utilizări pentru operații de I/O bazate pe matrice.

O utilizare curentă a unei formatări bazate pe matrice este să construiți un șir care să fie folosit ca intrare ori pentru o bibliotecă standard ori pentru o terță

funcție. De exemplu, puteți să aveți nevoie să construiți un sir care să fie analizat de funcția de bibliotecă standard `strtok()`. (Funcția `strtok()` „analizează” - adică descompune în elemente - un sir.) Un alt loc în care pot fi utilizate operațiile de I/O bazate pe matrice este în editoarele de texte care efectuează operații complexe de formatare. Deseori, este mai ușor să folosiți operațiile de I/O din C++ bazate pe matrice pentru a construi un sir complex, decât să faceți manual. Foarte utilă în programarea în Windows este și construirea sirurilor folosind formatarea bazată pe matrice. Windows nu conține nici o funcție standard care să asigure ieșiri formatare într-o fereastră, ci trebuie să construiți din timp toate ieșirile formatare.

Capitolul 20

Şabloane



O caracteristică relativ nouă în C++ este **şablonul** (template). Cu un şablon este posibil să creați **funcții generice** și **clase generice**. Într-o funcție sau clasă generică, tipul de date asupra căruia operează acestea este specificat ca un parametru. De aceea, puteți folosi o funcție sau o clasă cu mai multe tipuri de date diferite, fără să rescrieți versiunile specifice acestora. Aici sunt discutate atât funcțiile cât și clasele generice.

NOTĂ: *Şabloanele nu au făcut parte dintr-specificațiile originale ale limbajului C++, dar au fost adăugate în 1990. Ele sunt definite de către standardul ANSI C++ propus și sunt admise de majoritatea compilatoarelor de C++ disponibile astăzi.*

Funcții generice

O funcție generică definește un set general de operații care vor fi aplicate unor tipuri de date variate. Unei astfel de funcții tipul de date asupra căruia va opera îi este transmis ca parametru. Utilizând acest mecanism, poate fi aplicată aceeași procedură unui domeniu larg de date. După cum probabil știți, mulți algoritmi au aceeași logică, indiferent de tipul de date asupra căruia operează. De exemplu, algoritmul de sortare Quicksort este același chiar dacă se aplică unei matrice de întregi sau uneia de tip float. Ceea ce diferă este doar tipul de date care este sortat. Creând o funcție generică, puteți defini natura algoritmului, independent de date. O dată făcut acest lucru, atunci când se execută funcția, compilatorul generează automat codul corect pentru tipul de date folosit efectiv. În esență, când creați o funcție generică, creați o funcție care se suprăîncarcă singură, automat.

O astfel de funcție este creată cu ajutorul cuvântului cheie **template**. Semnificația normală a cuvântului „şablon” reflectă exact utilizarea sa în C++. El este folosit pentru a crea un şablon (tipar, model) care descrie ce va face o funcție, lăsând compilatorul să completeze detaliile necesare. Iată forma generală a unei definiții de funcție de tip **template**:

```
template <class Tip> tip-retur nume-func(lista parametri)
{
    // corpul funcției
}
```

Tip este un nume care ține locul tipului de date folosite de către funcție. Acest nume poate fi folosit în cadrul definirii unei funcții. Dar, el ține doar un loc pe care compilatorul îl va înlocui automat cu tipul de date efectiv, atunci când va crea o versiune specifică a funcției.

Următorul exemplu scurt creează o funcție generică ce inversează între ele valorile celor două variabile cu care este apelată. Deoarece procesul general de

înlocuire a două valori este independent de tipul acestora, este foarte bine să îl descrieți într-o funcție generică.

```
// Exemplu de functie şablon.
#include <iostream.h>
// Aceasta este o functie şablon.
template <class X> void inloc(X &a, X &b)
{
    X temp;

    temp = a;
    a = b;
    b = temp;
}

main()
{
    int i=10, j=20;
    float x=10.1, y=23.3;
    char a='x', b='z';

    cout << "i, j originali: " << i << ' ' << j << endl;
    cout << "x, y originali: " << x << ' ' << y << endl;
    cout << "a, b originali: " << a << ' ' << b << endl;
    inloc(i,j); // inverseaza intregii
    inloc(x, y); // inverseaza float
    inloc(a,b); // inverseaza caractere
    cout << "i, j inversati: " << i << ' ' << j << endl;
    cout << "x, y inversati: " << x << ' ' << y << endl;
    cout << "a, b inversati: " << a << ' ' << b << endl;
    return 0;
}
```

Să privim cu atenție acest program. Linia:

```
template <class X> void inloc(X &a, X &b)
```

spune compilatorului două lucruri: că este creat un şablon și că va urma definirea generică. *X* este aici un tip generic care este folosit ca substitut. După zona **template** este declarată funcția **inloc()**, folosind pe *X* ca tip de date pentru valorile care vor fi inverseate. În **main()**, funcția **inloc()** este apelată cu trei tipuri de date: **int**, **float** și **char**. Deoarece **inloc()** este o funcție generică, compilatorul îl va crea automat trei versiuni - una care va inversa valorile întregi, una care va inversa pe cele în virgulă mobilă și una care va inversa caractere.

Înă câțiva alți termeni care sunt folosiți uneori atunci când vine vorba despre şabloane și pe care îi puteți întâlni în literatura de C++. Mai întâi, o funcție generică (adică o definire a unei funcții precedate de declararea **template**) este numită și *funcție şablon*. Când compilatorul creează o versiune concretă a acestei funcții se spune că a creat o *funcție generată*. Procesul de generare a unei funcții este numit de *exemplificare* (de *instantiere*). Altfel spus, o funcție generată este un exemplar specific al unei funcții şablon.

Practic, zona **template** a definirii unei funcții generice nu trebuie să fie pe aceeași linie cu numele funcției. De exemplu, următorul fragment este, de asemenea, un mod ușor de a scrie funcția **inloc()**.

```
template <class X>
void inloc(X &a, X &b)
{
    X temp;

    temp = a;
    a = b;
    b = temp;
}
```

Dacă folosiți această formă, este important să înțelegeți că între instrucțunea **template** și începutul funcției generice nu poate să apară nici o altă instrucție. De exemplu, fragmentul prezentat mai jos nu va fi compilat.

```
// Aceasta nu va fi compilat
template <class X>
int i; // aceasta este greșeala
void inloc(X &a, X &b)
{
    X temp;

    temp = a;
    a = b;
    b = temp;
}
```

După cum arată comentariul, specificarea **template** trebuie să fie imediat urmată de definiția funcției.

O funcție cu două tipuri generice

Într-o instrucție **template** puteți să definiți mai mult de un tip generic, folosind o listă separată prin virgulă. De exemplu, următorul program creează o funcție

generică cu două tipuri generice.

```
#include <iostream.h>

template <class tip1, class tip2>
void funcmea(tip1 x, tip2 y)
{
    cout << x << ' ' << y << endl;
}

main()
{
    funcmea(10, "hi");

    funcmea(0.23, 12L);

    return 0;
}
```

În acest exemplu, substituenții **tip1** și **tip2** sunt înlocuiți de către compilator cu tipurile de date **int** și **char***, respectiv **double** și **long**, atunci când generează exemplarele specifice pentru **funcmea()** din cadrul funcției **main()**.

 **RETINETI:** Când creați o funcție generică, permiteți, de fapt, compilatorului să genereze atâtea versiuni ale funcției căte sunt necesare pentru a trata modurile diferite în care funcția este apelată de către programul dvs.

Supraîncarcarea explicită a unei funcții generice

Chiar dacă o funcție şablon se supraîncarcă singură când este necesar, puteți să o supraîncărcați și explicit. Dacă supraîncărcați o funcție generică, atunci ea suprascrie (sau „ascunde”) funcția generică relativ la acea versiune specifică. Să luăm, de exemplu, această variantă a primului exemplu:

```
// Suprascrierea unei funcții sablon.
#include <iostream.h>

template <class X> void inloc(X &a, X &b)
{
    X temp;

    temp = a;
    a = b;
    b = temp;
}
```

```

    b = temp;
}

// aceasta suprascrie versiunea generica a inloc().
void inloc(int &a, int &b)
{
    int temp;

    temp = a;
    a = b;
    b = temp;
    cout << "In functia inloc(int &, int &) suprascrisa.\n";
}

main()
{
    int i=10, j=20;
    float x=10.1, y=23.3;
    char a='x', b='z';

    cout << "i, j originali: " << i << ' ' << j << endl;
    cout << "x, y originali: " << x << ' ' << y << endl;
    cout << "a, b originali: " << a << ' ' << b << endl;

    inloc(i,j); // aceasta apeleaza inloc() supraincarcat
                  // explicit
    inloc(x, y); // inverseaza float
    inloc(a,b); // inverseaza caractere
    cout << "i, j inversate: " << i << ' ' << j << endl;
    cout << "x, y inversate: " << x << ' ' << y << endl;
    cout << "a, b inversate: " << a << ' ' << b << endl;
    return 0;
}

```

După cum menționează comentariile, la apelarea funcției `inloc(i, j)` este invocată versiunea sa redefinită explicit în program. Astfel, compilatorul nu generează această variantă a funcției, deoarece funcția generică pierde prioritatea în fața celei suprăîncărcate explicit.

Suprăîncărcarea manuală a şablonului, aşa cum s-a arătat în acest exemplu, vă permite să scrieți o versiune a funcției generice adaptată la o situație specială. Totuși, în general, dacă aveți nevoie de mai multe versiuni ale unei funcții pentru diferite tipuri de date, ar trebui să folosiți, mai degrabă, şablonul și nu suprăîncărcarea.

Restricții pentru funcția generică

Funcțiile generice sunt similare celor suprăîncărcate, doar că ele sunt mai restrictive. Când este suprăîncărcată o funcție, în interiorul fiecărei variante se pot efectua acțiuni diferite. Dar o funcție generică trebuie să efectueze aceeași acțiune pentru toate versiunile - doar tipul de date poate să difere. De exemplu, în programul următor, funcțiile suprăîncărcate nu pot fi înlocuite de funcții generice deoarece ele nu efectuează aceleași lucruri.

```

#include <iostream.h>
#include <math.h>

void funcmea(int i)
{
    cout << "valoarea este: " << i << endl;
}

void funcmea(double d)
{
    double parteintrag;
    double partefrac;

    partefrac = modf(d, &parteintrag);
    cout << "Partea fractionara: " << partefrac;
    cout << "\n";
    cout << "Partea intreaga: " << partintrag;
}

main()
{
    funcmea(1);
    funcmea(12.2);

    return 0;
}

```

Iată alte câteva restricții ale funcțiilor şablon. O funcție virtuală nu poate fi funcție şablon. Destructorii nu pot fi şabloane. O funcție şablon trebuie să folosească editoarele de legături din C++. (Aceasta înseamnă că ea nu poate folosi o specificare de editare de legături. Vedeți Capitolul 22.)

Aplicarea funcþiilor generice

Funcþiile generice reprezintă una dintre cele mai folosite caracteþti ale limbajului C++. Ele pot fi aplicate oricăror situaþii. Cum s-a menþionat mai devreme, oricând aveþi o funcþie care defineþte un algoritm general, puteþi să-l introduceþi într-o funcþie generică. O dată ce aþi făcut aşa ceva, puteþi să o folosiþi cu orice tip de date, fără să mai fie necesar să o rescrieþi. Înainte de a continua cu clasele generice, vor fi date două exemple de aplicare a funcþiilor generice. Ele ilustrează cît de uþor este să profitaþi de această facilitate puternică din C++.

O sortare generică

Sortarea este tipul de operaþie pentru care sunt destinate funcþiile generice. Într-o mare măsură un algoritm de sortare este acelaþi, indiferent de tipul de date care se sortează. Următorul program ilustrează aceasta, creând o sortare generică prin amestecare. Deși sortarea prin amestecare este un algoritm puþin eficient, modul său de operare este clar și evident și oferă un exemplu uþor de înþteles. (Poate că veþi dori să încercaþi să creaþi o versiune generică pentru algoritm dvs. de sortare preferat.) Funcþia **amestec()** va sorta orice tip de matrice. Ea este apelată cu un pointer către primul ei element și cu numărul ei de elemente.

```
// Un caz de sortare prin amestecare.
#include <iostream.h>
template <class X> void amestec(
    X *elemente, // pointer spre matricea de sortat
    int numar) // numarul de elemente din matrice
{
    register int a, b;
    X t;

    for(a=1; a<numar; a++)
        for(b=numar-1; b>=a; b--)
            if(elemente[b-1] > elemente[b]) {
                // inverseaza elementele
                t = elemente[b-1];
                elemente[b-1] = elemente[b];
                elemente[b] = t;
            }
}

main()
{
    int imatrice[7] = {7, 5, 4, 3, 9, 8, 6};
    double dmatrice[5] = {4.3, 2.5, -0.9, 100.2, 3.0};

    amestec(imatrice, 7);
    amestec(dmatrice, 5);

    cout << "Iata matricea de intregi nesortata: ";
    for(i=0; i<7; i++)
        cout << imatrice[i] << ' ';
    cout << endl;
    cout << "Iata matricea de double nesortata: ";
    for(i=0; i<5; i++)
        cout << dmatrice[i] << ' ';
    cout << endl;
}
```

```
double dmatrice[5] = {4.3, 2.5, -0.9, 100.2, 3.0};

int i;

count << "Iata matricea de intregi sortata: ";
for(i=0; i<7; i++)
    cout << imatrice[i] << ' ';
cout << endl;
cout << "Iata matricea de double sortata: ";
for(i=0; i<5; i++)
    cout << dmatrice[i] << ' ';
cout << endl;

amestec(imatrice, 7);
amestec(dmatrice, 5);

cout << "Iata matricea de intregi sortata: ";
for(i=0; i<7; i++)
    cout << imatrice[i]; << ' ';
cout << endl;
cout << "Iata matricea de double sortata: ";
for(i=0; i<5; i++)
    cout << dmatrice[i]; << ' ';
cout << endl;

return 0;
}
```

Acest program generează următoarea ieþire:

```
Iata matricea de intregi nesortata: 7 5 4 3 9 8 6
Iata matricea de double nesortata: 4.3 2.5 -0.9 100.2 3
Iata matricea de intregi sortata: 3 4 5 6 7 8 9
Iata matricea de double sortata: -0.9 2.5 3 4.3 100.2
```

După cum puteþi vedea, programul precedent creează două matrice: una pentru intregi și una pentru double. Apoi le sortează pe fiecare. Deoarece **amestec()** este o funcþie ţablon, ea este supraîncărcată automat pentru a se adapta celor două tipuri de date diferite.

Compactarea unei matrice

O altă funcþie care beneficiază de crearea sa ca funcþie ţablon este numită **compact()**. Ea compactează elementele unei matrice. După cum řiþi probabil din

experiența de programare, este ușual să dorîți să ștergeți niște elemente de undeva dintr-o matrice și apoi să deplasăți celelalte elemente, astfel încât spațiile nefolosite să ajungă la sfârșit. Acest fel de operație este același pentru toate tipurile de matrice deoarece el este independent de tipul de date asupra căruia lucrează efectiv. Funcția generică **compact()** prezentată în programul următor este apelată cu un pointer spre primul element al matricei, numărul de elemente din aceasta și cu primul și ultimul indice al elementelor care trebuie extrase. Apoi funcția le șterge și compactează matricea. În scop demonstrativ, ea pune zero în locul elementelor nefolosite de la sfârșitul matricei care au fost eliberate prin compactare.

```
// O funcție generică de compactare a unei matrice.
#include <iostream.h>

template <class X> void compact(
    X *elemente, // pointer spre matricea ce trebuie compactată
    int numar, // număr de elemente din matrice
    int start, // indicele de pornire pentru zona compactată
    int stop) // indicele de încheiere a zonei compactate

{
    register int i;

    for(i=stop+1; i<numar; i++, start++)
        elemente[start] = elemente[i];
    /* Pentru demonstrație, restul matricei va fi
       completată cu 0. */
    for( ; start<numar; start++) elemente[start] = (X) 0;
}

main()
{
    int num[7] = {0, 1, 2, 3, 4, 5, 6};
    char sir[18] = "Functii generice";

    int i;
    cout << "Iata matricea de întregi, necompactată: ";
    for(i=0; i<7; i++)
        cout << num[i] << ' ';
    cout << endl;

    cout << "Iata sirul necompactat: ";
    for(i=0; i<17; i++)

```

```
        cout << sir[i] << ' ';
    cout << endl;

    compact(num, 7, 2, 4);
    compact(sir, 17, 6, 10);
    cout << "Iata matricea de întregi compactată: ";
    for(i=0; i<7; i++)
        cout << num[i] << ' ';
    cout << endl;

    cout << "Iata sirul compactat: ";
    for(i=0; i<17; i++)
        cout << sir[i] << ' ';
    cout << endl;
    return 0;
}
```

Acest program compactează două tipuri de matrice. Una este o matrice de întregi, iar cealaltă este un sir. Dar, funcția **compact()** va avea efect pentru oricare tip de matrice. Iată ieșirea acestui program:

```
Iata matricea de întregi necompactată: 0 1 2 3 4 5 6
Iata sirul necompactat: F u n c t i i g e n e r i c e
Iata matricea de întregi compactată: 0 1 5 6 0 0 0
Iata sirul compactat: F u n c t i e r i c e
```

După cum ilustrează exemplul precedent, o dată ce începeți să gândiți în termeni de șabloane, vă vor veni spontan în minte multe utilizări. Atâtă vreme cât logica de bază a unei funcții este independentă de date, ea poate fi creată ca funcție generică.

Clase generice

În afară de funcțiile generice, puteți să definiți, de asemenea, o clasă generică. Când faceți asta, creați o clasă care definește toți algoritmii folosiți de ea, dar tipul de date care este manevrat efectiv va fi specificat ca un parametru la crearea obiectelor acelei clase.

Clasele generice sunt folositoare când o clasă conține caracteristici generale. De exemplu, același algoritm care tratează o înșiruire de întregi va lucra și pentru o înșiruire de caractere. De asemenea, același mecanism care întreține liste înlănuite pentru adrese poștale va gestiona și liste pentru articole auto. Folosind o clasă generică, puteți să definiți operațiile care vor controla pentru orice tip de date

înşiruirea, listele înlăntuite ş.a.m.d. Compilatorul va genera automat tipul corect al obiectului, bazat pe tipul pe care îl specificaţi atunci când este creat acesta.

Iată forma generală a declarării unei clase generice:

```
template<class Tip> class nume-clasa {
    :
}
```

Aici, *Tip* ține locul numelui tipului pe care îl veţi specifica când se defineşte un exemplar al clasei. Dacă este necesar, puteţi să definiţi mai mult de un tip de date generice, folosind o listă separată prin virgule.

O dată ce aţi construit o clasă generică, puteţi crea un anumit exemplar al acesteia, folosind forma generală:

```
nume-clasa<tip> ob;
```

Aici, *tip* este numele tipului de date cu care va opera clasa. Funcţiile membre ale claselor generice sunt automat şi ele însese generice.

În programul următor, clasa *stiva* (folosită prima dată în **Capitolul 11**) este rescrisă ca o clasă generică. Astfel, ea poate fi folosită pentru a asigura o memorie stivă pentru orice tip de obiect. În exemplul prezentat aici sunt create o stivă de caractere, una de întregi şi una de numere în virgulă mobilă.

```
// Prezinta o clasa generică pentru memoria stiva.
#include <iostream.h>

const int SIZE = 100;

// Aceasta creeaza o clasa generică pentru stiva.
template <class STip> class stiva {
    STip stv[SIZE];
    int vis;
public:
    stiva();
    ~stiva();
    void pune(STip i);
    STip scoate();
};

// functia constructor pentru stiva
template <class STip> stiva<STip>::stiva()
```

```
{
    vis = 0;
    cout << "Stiva este initializata\n";
}
/* Functia destructor a stivei
   Aceasta functie nu este necesara. Ea este inclusa
   doar pentru demonstratie. */
template <class STip> stiva<STip>::~stiva()
{
    cout << "Stiva este distrusa\n";
}

// Pune un obiect in stiva.
template <class STip> void stiva<STip>::pune(STip i)
{
    if(vis==SIZE) {
        cout << "Stiva este plina.";
        return;
    }
    stv[vis] = i;
    vis++;
}

// Scoate un obiect din stiva.
template <class STip> STip stiva<STip>::scoate()
{
    if(vis==0) {
        cout << "Stiva este vida.";
        return 0;
    }
    vis--;
    return stv[vis];
}

main()
{
    stiva<int> a; // creeaza stiva de intregi
    stiva<double> b; // creeaza stiva pentru double
    stiva<char> c; // creeaza stiva pentru caractere

    int i;
    // foloseste stivele pentru intregi si pentru double
```

```

    a.pune(1);
    b.pune(99.3);
    a.pune(2);
    b.pune(-12.23);

    cout << a.scoate() << " ";
    cout << a.scoate() << " ";
    cout << b.scoate() << " ";
    cout << b.scoate() << "\n";

    // prezinta stiva pentru caractere
    for(i=0; i<10; i++) c.pune((char) 'A'+i);
    for(i=0; i<10; i++) cout << c.scoate();
    cout << "\n";

    return 0;
}

```

După cum puteți vedea, declararea clasei generice este similară cu cea a unei funcții generice. Tipul de date generic este folosit în declarația clasei și a funcțiilor membre. Până când nu se declară nici un obiect al stivei nu se determină tipul de date efectiv. Când este declarat un anumit exemplar pentru **stiva**, compilatorul generează automat toate funcțiile și variabilele necesare tratării tipului de date efectiv. În acest exemplu, sunt declarate trei tipuri de stivă (una pentru întregi, una pentru **double** și una pentru caractere). Fiți atenți, în special, la aceste declarații:

```

stiva<int> a; // creeaza stiva de intregi
stiva<double> b; // creeaza stiva pentru double
stiva<char> c; // creeaza stiva pentru caractere

```

Observați cum este transmis tipul de date dorit în interiorul parantezelor unghiuiale. Puteți să modificați tipul de date memorat de stivă, schimbând tipul de date specificate atunci când sunt create obiectele de tip **stiva**. De exemplu, folosind următoarea declarare, ați fi putut crea o altă stivă care să fi conținut pointeri pentru caractere.

```

stiva<char *> carpointstiv;

```

Puteți crea, de asemenea, stive pentru a memora tipurile de date pe care le creați. De exemplu, dacă dorîți să memorați informații despre adrese, folosiți această structură:

```

struct adr {
    char nume[40];
    char strada[40];
    char oras[30];
    char judet[3];
    char zip[12];
}

```

Apoi, pentru a folosi **stiva** ca să generați o stivă care să memoreze obiecte de tip **adr**, folosiți o declarație ca aceasta:

```

stiva<adr> obiect;

```

După cum ilustrează clasa **stiva**, funcțiile și clasele generice asigură un instrument puternic pe care îl puteți folosi pentru a obține cât mai mult de la programele dvs. deoarece vă permit să definiți forma generală a unui obiect care poate fi folosit apoi cu oricare tip de date. Sunteți astfel salvați de plăcile de a construi implementări separate pentru fiecare tip de date cu care dorîți să lucreze clasa respectivă. Compilatorul creează automat, pentru dvs., versiunea specifică a clasei.

Un exemplu cu două tipuri de date generice

O clasă ţablon poate avea mai mult decât un singur tip de date generic. Declarați, pur și simplu toate tipurile de date necesare clasei într-o listă separată prin virgule, în cadrul specificației **template**. De exemplu, următorul program scurt creează o clasă care folosește două tipuri de date generice.

```

/* Acest exemplu folosește două tipuri de date generice
   într-o definire de clasa.
*/
#include <iostream.h>

template <class Tip1, class Tip2> class clasamea
{
    Tip1 i;
    Tip2 j;
public:
    clasamea(Tip1 a, Tip2 b) {i = a; j = b; }
    void arata() { cout << i << ' ' << j << '\n' };
};

main()

```

```

{
    clasamea<int, double> ob1(10, 0.23);
    clasa mea<char, char *> ob2('X', "Acesta este un test");

    ob1.arata(); // arata int, double
    ob2.arata(); // arata char, char *

    return 0;
}

```

Acest program are următoarea ieșire:

```

10 0.23
X Acesta este un test

```

Programul declară două tipuri de obiecte. **ob1** folosește întregi, iar **ob2** folosește caractere și pointeri pentru caractere. În ambele cazuri compilatorul generează automat datele și funcțiile corespunzătoare pentru a se adapta felului în care s-a creat obiectul.

Crearea unei clase generice de matrice

Să urmărim o aplicație obișnuită a unei clase generice. După cum ați văzut în Capitolul 14, puteți să supraîncărcați operatorul `[]`. Făcând asta, puteți crea propriile implementări de matrice. Aceasta vă permite crearea de „matrice sigure”, care vă asigură verificarea limitelor în timpul rulării. După cum știți, este posibil ca în C++ să depășiți (sau să fiți sub) limita unei matrice în timpul rulării, fără să vă apară un mesaj de eroare. În schimb, dacă stabiliți o clasă care conține matricea și permite accesul la ea doar prin operatorul pentru indice `[]` supraîncărcat, atunci puteți să depistați un indice în afara limitelor.

Combinând supraîncărcarea operatorului cu o clasă generică, este posibil să creați un tip de matrice generică sigură, ce poate fi folosită pentru a crea matrice sigure de orice tip de date, după cum se arată în următorul program.

```

// Un exemplu de matrice generică sigură.
#include <iostream.h>
#include "stdlib.h"

const int SIZE = 10;

template <class ATip> class atip {
    ATip a[SIZE];
public:

```

```

        atip() {
            register int i;
            for(i=0; i<SIZE; i++) a[i] = i;
        }
        ATip &operator[](int i);
    };
    // Asigura verificarea limitelor pentru atip.
    template <class ATip> ATip &atip<ATip>::operator[](int i)
    {
        if(i<0 || i > SIZE-1) {
            cout << "\nValoarea de ";
            cout << i << " a indicelui este in afara limitei.\n";
            exit(1);
        }
        return a[i];
    }

    main()
    {
        atip<int> intob; // matrice de intregi
        atip<double> doubleob; // matrice de double

        int i;

        cout << "Matrice de intregi: ";
        for(i=0; i<SIZE; i++) intob[i] = i;
        for(i=0; i<SIZE; i++) cout << intob[i] << " ";
        cout << '\n';

        cout << "Matrice de double: ";
        cout.precision(2);
        for(i=0; i<SIZE; i++) doubleob[i] = (double) i/3;
        for(i=0; i<SIZE; i++) cout << doubleob[i] << " ";
        cout << '\n';

        intob[12] = 100; // genereaza eroare in timpul rularii

        return 0;
    }
}

```

Acest program implementează un tip de matrice generică sigură și apoi demonstrează utilizarea sa creând o matrice de întregi și una de `double`. (Puteți să

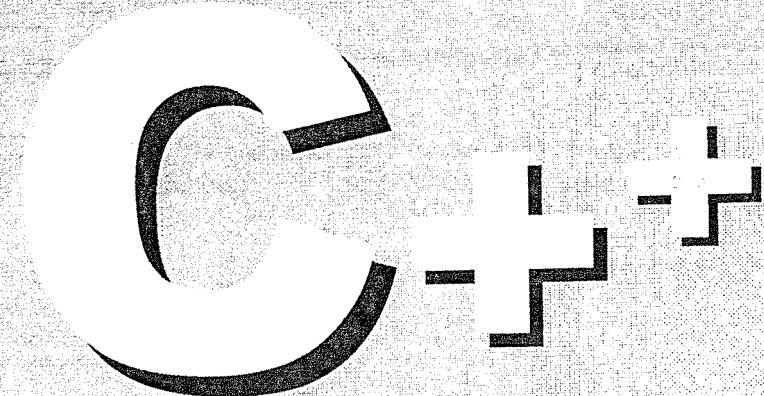
încercați să creați și alte tipuri de matrice.) După cum se arată în acest exemplu, o parte din puterea claselor generice este aceea că ele vă permit să scrieți codul o dată, să îl depanați și apoi să îl aplicați oricărui tip de date fără să îl rescrieți pentru fiecare aplicație.

Pentru simplificare, programul anterior folosește matrice cu mărime fixă. Puteți, însă, să schimbați clasa `atip` astfel încât să poată fi declarate matrice de dimensiuni variabile. Pentru a realiza aceasta, specificați dimensiunile matricei ca parametru al funcției constructor `atip` și alocați matricea dinamic.

 **NOTĂ:** În Capitolul 25 veți găsi un alt exemplu de clasă generică. Ea creează o listă dublu înlanțuită capabilă să memoreze orice tip de obiect.

Capitolul 21

Tratarea excepțiilor



Acest capitol discută modul de *tratare a excepțiilor* în C++. *Tratarea excepțiilor* vă permite să rezolvați într-un mod ordonat erorile din timpul rulării; cu ajutorul acestui mecanism din C++, atunci când apare o eroare în timpul rulării, programul dvs. poate să apeleze automat o rutină de rezolvare a acesteia. Principalul avantaj al tratării excepțiilor este acela că el automatizează mult din codul de remediere a erorilor care, mai înainte, trebuia scris „de mână” în programele mai mari.

 **NOTĂ:** *Tratarea excepțiilor nu a făcut parte din specificația originală de C++, ci s-a dezvoltat din 1984 până în 1989, iar astăzi este definită în standardul ANSI C++ propus și este admisă de majoritatea compilatoarelor disponibile.*

Bazele tratării excepțiilor

Tratarea excepțiilor în C++ este construită pe trei cuvinte-cheie: **try**, **catch** și **throw**. În termeni generali, instrucțiunile din program pe care doriți să le urmăriți în căutarea excepțiilor sunt continute într-un bloc **try**. Dacă o excepție (ceea ce înseamnă o eroare) apare în blocul **try**, ea este „lansată” (folosindu-se **throw**), după care este „prinsă” cu instrucțiunea **catch** și prelucrată. Următoarea discuție se bazează pe această descriere generală.

După cum am spus, orice instrucțiune care lansează o excepție trebuie să fie executată dintr-un bloc **try**. (Și funcțiile apelate din interiorul blocului **try** pot, de asemenea, să lanseze o excepție.) Orice excepție trebuie să fie captată de instrucțiunea **catch**, ce urmează imediat după instrucțiunea **try**, care va lansa excepția. Iată forma generală pentru **try** și **catch**:

```
try {
    // bloc try
}
catch(tip1 arg) {
    // bloc catch
}
catch (tip2 arg) {
    // bloc catch
}
catch (tip3 arg) {
    // bloc catch
}
.
.
.
catch (tipN arg) {
    // bloc catch
}
```

Blocul **try** trebuie să conțină acea secțiune a programului în care doriți să căutați erorile. Ea se poate întinde de la câteva instrucțiuni dintr-o funcție până la întregul corp al funcției **main()** dintr-un bloc **try** (ceea ce determină urmărirea efectivă a întregului program).

Când este lansată o excepție, ea este captată de instrucțiunea **catch** corespunzătoare, care o prelucrează. Pot fi mai multe instrucțiuni **catch** asociate unei **try**. Care dintre instrucțiunile **catch** este folosită, se determină prin tipul excepției. Cu alte cuvinte, dacă tipul de date specificat de o ramură **catch** corespunde cu cel al excepției, atunci se execută acea instrucțiune **catch** (iar toate celelalte sunt ignorate). Când este prinsă o excepție, valoarea sa va fi memorată de **arg**. Pot fi captate orice tipuri de date, inclusiv clasele pe care le creați. Dacă nu se găsește nici o excepție (deci că nu apare nici o eroare în blocul **try**), atunci nu se va executa nici o instrucțiune **catch**.

Iată forma generală a instrucțiunii **throw**:

```
throw excepție;
```

throw trebuie să fie executată ori chiar din interiorul blocului **try**, ori din interiorul oricărei funcții apelate (direct sau indirect) din blocul **try**. **excepție** este valoarea lansată.

Dacă lansați o excepție pentru care nu există nici o instrucțiune tip **catch** aplicabilă, poate să apară o încheiere anormală a programului. Dacă aveți un compilator ce respectă standardul ANSI C++ propus, atunci lansarea unei excepții neîntrată determină apelarea funcției **terminate()**. Implicit, **terminate()** apelează **abort()** pentru a opri programul dvs., dar puteți specifica, dacă doriți, propriul modul de încheiere. Pentru detalii, va trebui să consultați specificațiile bibliotecii compilatorului.

Iată un exemplu simplu care arată felul în care operează tratarea excepțiilor în C++.

```
// Un exemplu simplu pentru tratarea excepțiilor.
#include <iostream.h>

main()
{
    cout << "Start\n";

    try { // inceputul blocului try
        cout << "In interiorul blocului try\n";
        throw 100; // lanseaza o eroare
        cout << "Aceasta nu se va executa";
```

```

    }
    catch (int i) { // preia eroarea
        cout << "Am prins o excepție -- valoarea este: ";
        cout << i << "\n";
    }

    cout << "End";

    return 0;
}

```

Acest program va afișa următoarea ieșire:

```

Start
In interiorul blocului try
Am gasit o excepție -- valoarea este: 100
End

```

Urmăriți cu atenție programul precedent. După cum puteți vedea, există un bloc **try** care conține trei instrucțiuni și o ramură **catch(int i)** care prelucrează excepția **int**. În interiorul blocului **try** vor fi executate doar două din cele trei instrucțiuni: prima instrucțiune **cout** și instrucțiunea **throw**. O dată ce a fost găsită o excepție, controlul trece la expresia **catch**, iar blocul **try** se încheie. Aceasta nu înseamnă că este apelat **catch**, ci că s-a executat un transfer al programului în acest punct (stiva programului s-a modificat automat ca atare. Astfel, instrucțiunea **cout** ce urmează după **throw** nu se va executa niciodată).

De obicei, codul din cadrul unei instrucțiuni **catch** încearcă să remedieze eroarea printr-o anumită acțiune. Dacă eroarea poate fi corectată, execuția va continua cu instrucțiunile ce urmează după **catch**. Dar, de multe ori, o eroare nu poate fi reparată, iar blocul **catch** va termina programul cu un apel la **exit()** sau la **abort()**.

După cum s-a menționat, tipul excepției trebuie să corespundă celui specificat în instrucțiunea **catch**. De exemplu, în programul precedent, dacă schimbați tipul din instrucțiunea **catch** în **double**, atunci excepția nu va mai fi prinsă și va apărea o terminare anormală a programului. Iată această modificare:

```

// Acest exemplu nu va functiona.
#include <iostream.h>

main()
{
    cout << "Start\n";
    try { // inceputul blocului try

```

```

        cout << "In interiorul blocului try\n";
        throw 100; // lanseaza o eroare
        cout << "Aceasta nu se va executa";
    }
    catch (double i) { // Nu va lucra pentru o excepție int
        cout << "Am gasit o excepție -- valoarea este: ";
        cout << i << "\n";
    }

    cout << "End"

    return 0;
}

```

Acest program va produce următoarea ieșire, deoarece excepția de tip **int** nu va fi prinsă de către instrucțiunea **catch(double i)**.

```

Start
In interiorul blocului try
Încheiere anormală a programului (Abnormal program termination)

```

O excepție poate fi lansată dintr-o instrucțiune care este în exteriorul blocului **try** atât timp cât se află într-o funcție care este apelată din interiorul blocului **try**. De exemplu, acesta este un program valid:

```

/* Lansarea unei excepții dintr-o funcție din exteriorul
   blocului try
*/
#include <iostream.h>

void Xtest (int test)
{
    cout << "In interiorul lui Xtest, testul este: "
        << test << "\n";
    if(test) throw test;
}

main()
{
    cout << "Start\n";
    try { // inceputul blocului try
        cout << "In interiorul blocului try\n";
        Xtest(0);
    }
}

```

```

        Xtest(1);
        Xtest(2);
    }
    catch (int i) { // preia o eroare
        cout << "Am gasit o exceptie -- valoarea este: ";
        cout << i << "\n";
    }

    cout << "Sfarsit";
    return 0;
}

```

Acest program va determina următoarea ieșire:

```

Start
In interiorul blocului try
In interiorul lui Xtest, testul este: 0
In interiorul lui Xtest, testul este: 1
Am gasit o exceptie -- valoarea este: 1
Sfarsit

```

Un bloc try poate fi localizat într-o funcție. Când se întâmplă așa ceva, mecanismul de tratare a erorilor referitor la funcție este reinitializat de câte ori este apelată aceasta. Să examinăm, de exemplu, acest program:

```

#include <iostream.h>
// Perechea try/catch poate exista și în alta funcție decât
// main().
void Xmanip(int test)
{
    try{
        if(test) throw test;
    }
    catch(int i) {
        cout << "A gasit exceptia #:" << i << '\n';
    }
}

main()
{
    cout << "Start\n";
}

```

```

Xmanip(1);
Xmanip(2);
Xmanip(0);
Xmanip(3);

cout << "Sfarsit";

return 0;
}

```

Acest program afișează următoarea ieșire:

```

Start
A gasit exceptia #: 1
A gasit exceptia #: 2
A gasit exceptia #: 3
Sfarsit

```

După cum puteți vedea, sunt lansate trei excepții. După fiecare excepție, funcția se returnează. Când aceasta este apelată din nou, se reinitializează tratarea excepțiilor.

Este important de înțeles că un cod asociat cu instrucțiunea **catch** va fi executat doar dacă va capta o excepție, iar altfel va fi ignorat. Execuția nu va ajunge niciodată pe cale normală la instrucțiunea **catch**.) De exemplu, în următorul program nu este lansată nici o excepție, astfel încât instrucțiunea **catch** nu se execută.

```

#include <iostream.h>

main()
{
    cout << "Start\n";
    try { // începutul unui bloc try
        cout << "In interiorul blocului try\n";
        // throw 100; // acest throw nu se executa
        cout << "Tot in blocul try\n";
    }
    catch (int i) { // găsește o eroare
        cout << "A gasit o eroare -- valoarea este: ";
        cout << i << '\n';
    }

    cout << "Sfarsit";
}

```

```

    return 0;
}

```

Acest program determină următoarea ieșire:

```

Start
In interiorul blocului try
Tot in interiorul blocului try
Sfarsit

```

După cum puteți vedea, instrucția **catch** este ignorată de către execuție.

Folosirea instrucțiunilor **catch multiple**

După cum am spus, unui **try** îl puteți asocia mai mult de o instrucție **catch**. De fapt, chiar se obișnuiește. Însă, fiecare **catch** trebuie să capteze un tip diferit de excepție. De exemplu, acest program prinde atât întregi cât și siruri:

```

#include <iostream.h>

// Pot fi captate diferite tipuri de exceptii.
void Xmanip(int rest)
{
    try{
        if(test) throw test;
        else throw "Valoarea este zero";
    }
    catch(int i) {
        cout << "A preluat exceptia #: " << i << '\n';
    }
    catch(char *sir) {
        cout << "A preluat un sir: ";
        cout << sir << '\n';
    }
}

main()
{
    cout << "Start\n";
    Xmanip(1);
    Xmanip(2);
}

```

```

Xmanip(0);
Xmanip(3);

cout << "Sfarsit";

return 0;
}

```

Acest program determină următoarea ieșire:

```

Start
A preluat exceptia #: 1
A preluat exceptia #: 2
A preluat un sir: Valoarea este zero
A preluat exceptia #: 3
Sfarsit

```

După cum puteți vedea, fiecare instrucție **catch** răspunde doar tipului său. Expresiile **catch** sunt verificate, în general, în ordinea în care apar în program. Se execută doar instrucția care corespunde excepției, toate celelalte blocuri **catch** fiind ignorate.

Opțiuni de tratare a excepțiilor

În C++ există multe caracteristici și nuanțe suplimentare privind tratarea excepțiilor, care fac limbajul mai ușor și mai convenabil de folosit. Ele sunt discutate în continuare.

Preluarea tuturor excepțiilor

În anumite circumstanțe veți dori ca un manipulator al excepțiilor să le capteze pe toate, și nu doar pe cele de un anumit tip. Aceast lucru este ușor de realizat. Folosiți pur și simplu această formă pentru **catch**:

```

catch(...) {
    // procesează toate excepțiile
}

```

Cele trei puncte corespund aici tuturor tipurilor de date.
Următorul program ilustrează **catch(...)**.

```
// Acest exemplu captează toate excepțiile.
#include <iostream.h>

void Xmanip(int test)
{
    try{
        if(test==0) throw test; // lansează int
        if(test==1) throw 'a'; // lansează char
        if(test==2) throw 123.23; // lansează double
    }
    catch(...) { // preia toate excepțiile
        cout << "Am prins una!\n";
    }
}

main()
{
    cout << "Start\n";

    Xmanip(0);
    Xmanip(1);
    Xmanip(2);

    cout << "Sfarsit";

    return 0;
}
```

Acest program afișează următoarea ieșire:

```
Start
Am prins una!
Am prins una!
Am prins una!
Sfarsit
```

După cum puteți vedea, toate cele trei `throw` au fost prinse printr-o singură instrucție `catch`.

O utilizare foarte bună pentru `catch(...)` este ca un ultim `catch` pentru o serie de `catch`. În această poziție asigură o captare implicită utilă sau o instrucție de tip „prinde tot”. De exemplu, această versiune ușor diferită a programului precedent preia explicit excepții de tip întreg, dar se bazează pe `catch(...)` pentru a le capta pe celelalte.

```
// Acest exemplu folosește catch(...) ca varianta implicită.
#include <iostream.h>

void Xmanip(int test)
{
    try{
        if(test==0) throw test; // lansează int
        if(test==1) throw 'a'; // lansează char
        if(test==2) throw 123.23; // lansează double
    }
    catch(int i) { // preia o excepție int
        cout << "Am prins un întreg\n";
    }
    catch(...) { // preia toate celelalte excepții
        cout << "Am prins una!\n";
    }
}

main()
{
    cout << "Start\n";

    Xmanip(0);
    Xmanip(1);
    Xmanip(2);

    cout << "Sfarsit";

    return 0;
}
```

Iată ieșirea produsă de acest program:

```
Start
Am prins un întreg
Am prins una!
Am prins una!
Sfarsit
```

După cum sugerează exemplul, utilizarea instrucției `catch(...)` implicită este o modalitate bună de a capta toate excepțiile pe care nu doriți să le tratați explicit. De asemenea, preluând toate excepțiile, evitați ca o excepție ne trataată să determine o încheiere anormală a programului.

Restricții pentru excepții

Când o funcție este apelată dintr-un bloc `try`, puteți să restrângă tipul de excepție pe care îl va lansa ea. De fapt, puteți preveni, de asemenea, ca funcția să lanseze orice fel de excepție. Pentru a realiza aceste restricții, trebuie să adăugați definirii funcției o clauză `throw`. Forma generală a acesteia este prezentată aici:

```
tip-returnat nume-func(lista-arg)throw(lista-tip)
{
    ...
}
```

Aici pot fi lansate de către funcție doar acele tipuri conținute în `lista-tip`, listă separată prin virgule. Lansarea oricărora alte tipuri de expresii va determina o încheiere anormală a programului. Dacă nu doriți ca o funcție să fie capabilă să eliminate *nici* o expresie, atunci folosiți o listă goală.

Dacă aveți un compilator care respectă standardul ANSI C++ propus, atunci încercarea de a lansa o excepție care nu este admisă de către funcție va determina apelarea funcției `unexpected()`. Implicit, aceasta apelează funcția `abort()`, care duce la terminarea anormală a programului. Totuși, dacă doriți, puteți specifica propriul dvs. manipulator pentru încheiere. Pentru detalii va trebui să consultați biblioteca de referință a compilatorului.

Următorul program arată cum se restrâng tipurile de excepții ce pot fi lansate dintr-o funcție.

```
// Restrângerea tipurilor lansate de funcție.
#include <iostream.h>

// Aceasta funcție poate lansa doar int, char și double.
void Xmanip(int test) throw(int, char, double)
{
    if(test==0) throw test; // lansează test
    if(test==1) throw 'a'; // lansează char
    if(test==2) throw 123.23; // lansează double
}

main()
{
    cout << "Start\n";

    try{
        Xmanip(0); // incercati, de asemenea, sa pasati 1 si 2
                    // functiei Xmanip()
```

```
} // ...
catch(int i) {
    cout << "Am prins un intreg\n";
}
catch(char c) {
    cout << "Am prins char\n";
}
catch(double d) {
    cout << "Am prins double\n";
}

cout << "Sfarsit";

return 0;
}
```

În acest program funcția `Xmanip()` poate să lanseze doar expresii de tip `intreg`, `caracter` și `double`. Dacă va încerca să lanseze orice alt tip de excepție, va produce o terminare anormală a programului. (Va fi apelată funcția `unexpected()`.) Pentru a vedea un asemenea exemplu, îndepărtați `int` din lista de argumente și rulați programul din nou.

Este important să înțelegeți că o funcție poate fi limitată doar în ceea ce privește tipurile de excepții pe care le lansează înapoi în blocul `try` care a apelat-o. Dar un bloc `try` din interiorul unei funcții poate să lanseze orice excepție, atât timp cât acesta este captat în interiorul funcției respective. Restricția se aplică doar când se lansează o excepție în afara funcției.

Următoarea modificare a funcției `Xmanip()` o împiedică să mai lanseze vreo excepție.

```
// Aceasta funcție NU poate lansa nici o excepție!
void Xmanip(int test) throw()
{
    /* Urmatoarele instrucțiuni nu mai lucrează,
       ele vor duce la o terminare anormală a programului. */
    if(test==0 throw test;
    if(test==1) throw 'a';
    if(test==2) throw 123.23;
}
```

Relansarea unei excepții

Dacă doriți să relansați o excepție din cadrul unui manipulator de excepții, puteți să o faceți apelând `throw` fără nici o excepție. Aceasta va determina ca excepția

urrentă să fie transmisă unei secvențe `try/catch` exterioare. Cel mai bun motiv pentru a face acest lucru este să permite manipulatorilor multiplii accesul la acele excepții. De exemplu, poate că un manipulator de excepții tratează un aspect al uneia, iar al doilea se ocupă de altul. O excepție poate fi relansată doar din blocul `catch` (sau din orice funcție apelată din interiorul acestuia). Când relansați o excepție, ea nu va fi preluată de aceeași instrucțiune `catch`, ci se va deplasa spre următoarea. Programul de mai jos ilustrează relansarea unei excepții, și anume cea de tipul `char*`.

```
// Exemplu de "relansare" a unei exceptii.
#include <iostream.h>

void Xmanip()
{
    try{
        throw "hello"; // elimina un char *
    }
    catch(char *) { // capteaza un char *
        cout << "Am prins un char * in interiorul
               functiei Xmanip\n";
        throw ; // relanseaza char * in afara functiei
    }
}

main()
{
    cout << "Start\n";

    try{
        Xmanip();
    }
    catch(char *) {
        cout << "Am prins un char * in interiorul
               functiei main\n";
    }

    cout << "Sfarsit";

    return 0;
}
```

Acest program afișează următoarea ieșire:

Start

Am prins un char * in interiorul lui Xmanip

Am prins un char * in interiorul lui main

Sfarsit

Aplicații ale tratării excepțiilor

Tratarea excepțiilor este destinată asigurării unei modalități structurate prin care programul dvs. să reacționeze la evenimente neobișnuite. Aceasta înseamnă că, atunci când apare o eroare, manipulatorul să facă ceva rațional. De exemplu, să considerăm următorul program simplu, care introduce două numere și împarte pe primul la al doilea. El folosește tratarea erorilor pentru a preveni o eroare de împărțire la zero.

```
#include <iostream.h>

void impart(double a, double b);

main()
{
    double i, j;
    do {
        cout << "Introduceti de impartitul (0 pentru stop): ";
        cin >> i;
        cout << "Introduceti impartitorul: ";
        cin >> j;
        impart(i, j);
    } while(i != 0);

    return 0;
}
void impart(double a, double b)
{
    try {
        if(!b) throw b; // verifică împărțirea la 0
        cout << "Rezultat: " << a/b << endl;
    }
    catch (double b) {
        cout << "Nu pot imparti la zero.\n";
    }
}
```

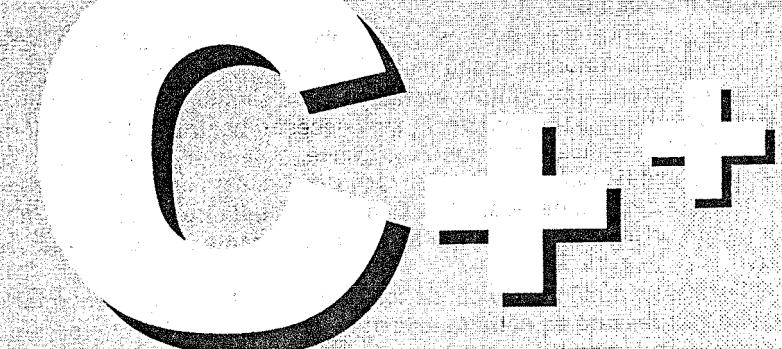
Deși programul precedent este foarte simplu, el ilustrează esența tratării excepțiilor. De vreme ce împărțirea la zero nu este permisă, programul nu poate continua dacă al doilea număr introdus este zero. În acest caz, excepția este tratată prin neefectuarea împărțirii (care ar fi determinat o terminare anormală a programului) și prin avertizarea utilizatorului asupra erorii. Programul solicită apoi din nou introducerea a două numere. Astfel, eroarea a fost tratată corect, iar utilizatorul poate să continue lucrul cu programul. Aceeași concepție va sta și la baza aplicațiilor mai complexe pentru tratarea erorilor.

Tratarea erorilor este folositoare, în special, pentru a ieși, atunci când apare o eroare catastrofală, dintr-un lanț de rutine imbicate profund. În această privință, tratarea excepțiilor în C++ este proiectată pentru a înlocui funcțiile destul de greoale din C, `setjmp()` și `longjmp()`.

 **RETINETI:** Motivul principal pentru utilizarea tratării excepțiilor este de a asigura o modalitate ordonată de tratare a erorilor. Aceasta presupune, dacă este posibil, corectarea situației.

Capitolul 22

Elemente diverse și caracteristici avansate



Acest capitol prezintă câteva aspecte din C++ care nu au fost examineate în altă parte a acestei cărți. Caracteristicile includ funcțiile de conversie, constructorii de copii, argumentele implicate ale funcțiilor, specificații pentru editarea legăturilor, și alte elemente noi, adăugate de standardul propus pentru ANSI C++ sau diferențe între C și C++.

Argumente implicate pentru funcții

C++ permite ca, atunci când nu se specifică un argument corespunzător pentru un parametru al unei funcții, să i se atribuie aceluia parametru o valoare implicită. Aceasta este specificată într-o manieră similară sintactic inițializării unei variabile.

Următorul exemplu declară **funcmea()** ca preluând un argument în virgulă mobilă, de tip **double**, cu valoarea implicită 0.0.

```
void funcmea(double d = 0.0)
{
    .
    .
}
```

Acum, **funcmea()** poate fi apelată în două moduri, aşa cum arată următorul exemplu.

```
funcmea(198.234); // transmite explicit o valoare
funcmea(); // lasă funcția să folosească valoarea implicită
```

Prima apelare pasează lui **d** valoarea 198.234. Cea de-a doua îi dă automat valoarea implicită 0.

Un motiv pentru care argumentele implicate sunt incluse în C++ este acela că ele oferă programatorului o altă metodă pentru a trata programele de complexitate mai mare. Pentru a face față varietății mari de situații, o funcție conține destul de frecvent mai mulți parametri decât sunt necesari pentru o utilizare normală. De aceea, când se aplică argumentele implicate, trebuie să vă amintiți și să specificați doar argumentele care sunt semnificative pentru cele mai uzuale situații, nu și pentru cazul cel mai general. De exemplu, multe dintre funcțiile de I/O din C++ descrise în capitolele precedente folosesc argumente implicate exact din acest motiv.

O ilustrare simplă pentru cât de folositor poate fi un argument implicit al unei funcții este realizată de către funcția **stergecr()** din următorul program. Această funcție șterge ecranul generând o serie de caractere de salt la linie nouă (nu este modul cel mai eficient, dar este suficient pentru acest exemplu). Deoarece un monitor obișnuit afișează 25 de linii de text, este furnizat argumentul implicit 25.

Dar, pentru că unele terminale pot să afișeze mai mult sau mai puțin de 25 de linii (de multe ori depinzând de modul video în care se lucrează), puteți să supraîncărcați argumentul implicit specificând unul în mod explicit.

```
#include <iostream.h>

void stergecr(int marime=25);

main()
{
    register int i;

    for(i=0; i<30; i++) cout << i << endl;
    cin.get();
    stergecr(); // curata 25 de linii

    for(i=0; i<30; i++) cout << i << endl;
    cin.get();
    strergecr(10); // sterge 10 linii

    return 0;
}

void strergecr(int marime)
{
    for(; marime; marime--) cout << endl;
}
```

După cum ilustrează programul, nu este necesară specificarea nici unui argument la apelarea lui **stergecr()** atunci când valoarea implicită corespunde situației. Este însă posibil ca, atunci când este necesar, să neglijaiți valoarea implicită și să dați o valoare diferită parametrului **marime**.

Un argument implicit poate fi folosit, de asemenea, ca indicator care spune funcției să reia un argument anterior. Pentru a ilustra acest tip de utilizare este prezentată o funcție scurtă numită **intra()**, care indenează automat un sir cu un număr specificat. Îată, pentru început, o versiune a acestei funcții care nu folosește un argument implicit:

```
void intra(char *sir, int aliniat)
{
    if(aliniat < 0) aliniat = 0;

    for( ; aliniat; aliniat--) cout << " ";
```

```

    cout << sir << "\n";
}

```

Această versiune a funcției `intra()` este apelată având ca prim argument sirul care va fi afișat și ca al doilea argument mărimea indentării. Deși forma funcției nu este cu nimic greșită, puteți să îi măriți utilitatea furnizându-i un argument implicit pentru parametrul `aliniat` care îi spune lui `intra()` să folosească indentarea specificată anterior. Este destul de ușuală afișarea unui bloc de text cu fiecare linie indentată la aceeași distanță. În această situație, în loc să fie necesar să transmități în mod repetat același argument pentru `aliniat`, puteți să îi dați o valoare implicită care îi spune lui `intra()` să indenteze ca mai înainte. Această abordare este ilustrată în programul următor:

```

#include <iostream.h>

/* Indentare implicită cu -1. Aceasta valoare îi spune
   funcției să refolosească valoarea anterioară. */
void intra(char *sir, int aliniat = -1);

main()
{
    intra("Va salut", 10);
    intra("Acesta va fi indentat, implicit, cu 10 spatii");
    intra("Acesta va fi indentat cu 5 spatii", 5);
    intra("Acesta nu va fi indentat", 0);

    return 0;
}

void intra(char *sir, int aliniat)
{
    static i = 0; // păstrează valoarea anterioară a
                  // aliniatului

    if(aliniat>=0)
        i = aliniat;
    else // refolosește valoarea vechiului aliniat
        aliniat = i;

    for( ; aliniat; aliniat--) cout << " ";
    cout << sir << "\n";
}

```

Acest program afișează următoarea ieșire:

```

    Va salut
    Acesta va fi indentat, implicit, cu 10 spatii
    Acesta va fi indentat cu 5 spatii
    Acesta nu va fi indentat

```

Când creați funcții care au valori implicate pentru argumente, este important să vă amintiți că aceste valori trebuie specificate doar o dată, și anume prima dată când este declarată funcția într-un fișier. În exemplul precedent argumentul implicit a fost menționat în prototipul funcției `intra()`. Dacă veți încerca să specificați o nouă valoare implicită (sau chiar aceeași) în definirea ei, compilatorul va afișa eroare și nu va compila programul. Deși nu pot fi redefinite argumente implicate ale aceleiași funcții, puteți să specificați argumente implicate diferite pentru fiecare versiune a unei funcții supraîncărcate.

Toți parametrii care preiau valori implicate trebuie să apară la dreapta celor care nu preiau. De exemplu, este incorrect să definiți astfel `intra()`:

```

// gresit!
void intra(int aliniat = -1, char *sir);

```

O dată ce ați definit parametrii care preiau valori implicate, nu puteți să specificați un parametru care nu este implicit. Deci, o declarație ca aceasta este, de asemenea, greșită, și nu va fi compilată:

```

int funcmea(float f, char *sir, int i=10, int j);

```

Deoarece lui `i` îl s-a dat o valoare implicită, atunci și lui `j` trebuie să îl se dea una. Puteți folosi parametri implicați într-o funcție constructor a unui obiect. De exemplu, clasa `cub` prezentată aici păstrează dimensiunile unui cub ca valori întregi. Funcția sa constructor inițializează implicit toate dimensiunile cu zero dacă nu se asigură nici un alt argument, așa cum este prezentat mai jos:

```

#include <iostream.h>

class cub {
    int x, y, z;
public:
    cub(int i=0, int j=0, int k=0) {
        x=i;
        y=j;
        z=k;
    }
}

```

```

int volum() {
    return x*y*z;
}

main()
{
    cub a(2,3,4), b;

    cout << a.volum() << endl;
    cout << b.volum();

    return 0;
}

```

Includerea argumentelor implicate într-o funcție constructor, atunci când este cazul, prezintă două avantaje. În primul rând, vă scutește să mai creați și un constructor cu lista de parametri vidă. De exemplu, dacă parametrii funcției `cub()` nu ar fi fost implicați, ar fi fost nevoie și de al doilea constructor, prezentat aici, care să trateze declararea lui `b` (care nu specifică nici un argument):

```
cub() {x=0; y=0; z=0}
```

În al doilea rând, introducerea valorilor inițiale uzuale este mai convenabilă decât specificarea lor de fiecare dată când este declarat un obiect.

Utilizarea corectă a argumentelor implicate

Chiar dacă argumentele implicate pot fi un instrument puternic când sunt folosite corect, ele pot fi și sursă de erori. Scopul principal al argumentelor implicate este să permită funcției să lucreze eficient, într-un mod ușor de utilizat, fără a-și pierde însă din flexibilitate. Pentru aceasta, toate argumentele implicate ar trebui să se încadreze în varianta în care este folosită funcția în majoritatea timpului. De exemplu, un argument implicit își are rostul dacă este folosit 90% din timp. Dar, dacă o valoare va fi întâlnită doar în 10% din apelări, iar în restul timpului argumentul care corespunde acestui parametru va varia mult, nu este recomandabil să stabiliți un argument implicit. Rostul acestora este să furnizeze valorile pe care programatorul le asociază cu o anumită funcție. Când nu există doar o singură valoare asociată curent unui parametru, nu există nici un motiv pentru crearea unui argument implicit. De altfel, declararea unor argumente implicate de care nu este realmente nevoie, va distruge structura codului creat de dvs. - va deruata și va induce în eroare pe cei ce vor citi programul. Este, desigur,

subiectiv cât să alegeti între 10% și 90% pentru ca argumentele implicate să devină cu adevărat utile, dar 51% pare o limită rezonabilă.

Un alt factor important pe care ar trebui să-l urmăriți când folosiți argumente implicate este că nici un astfel de argument să nu determine o acțiune dăunătoare sau distructivă. Deci, utilizarea accidentală a unui argument implicit nu va determina o catastrofă.

Argumente implicate sau supraîncărcare?

Înainte de a părăsi subiectul argumentelor implicate, va fi discutată o altă aplicație. În unele situații, aceste argumente pot fi folosite ca o formă rapidă de supraîncărcare a funcției. Pentru a vedea de ce, imaginați-vă că dorîți să creați două versiuni proprii ale funcției standard `strcat()`. Prima versiune va lucra exact ca `strcat()` și va adăuga întreg conținutul unui șir la sfârșitul altuia. Cea de-a două va prelua un al treilea argument care va specifica numărul de caractere de concatenare. A doua versiune va adăuga, deci, doar un anumit număr de caractere dintr-un șir la sfârșitul altuia. De aceea, presupunând că denumiți funcțiile dvs. `strcatmeu()`, ele vor avea următoarele prototipuri:

```
void strcatmeu(char *s1, char *s2, int lung);
void strcatmeu(char *s1, char *s2);
```

Prima versiune va copia `lung` caractere din `s2` la sfârșitul lui `s1`. A doua versiune va copia întregul șir spre care indică `s2` la sfârșitul șirului spre care indică `s1` și va lucra precum `strcat()`.

Deși nu este greșit să implementați două versiuni ale funcției `strcatmeu()` pentru a realiza cele două efecte pe care le urmăriți, există o cale mai simplă. Folosind un argument implicit, puteți să creați doar o singură versiune a funcției `strcatmeu()` care să lucreze în ambele moduri. Următorul program prezintă acest procedeu.

```
// O versiune proprie pentru strcat().
#include <iostream.h>
#include <string.h>

void strcatmeu(char *s1, char *s2, int lung = 0);

main()
{
    char sir1[80] = "Acesta este un test";
    char sir2[80] = "0123456789";
    strcatmeu(sir1, sir2, 5); // concateneaza 5 caractere
```

```

cout << sir1 << '\n';

strcpy(sir1, "Acesta este un test"); // reinitializeaza sir1
{
    sir1[0] = '\0';
    strcatmeu(sir1, sir2); // concateneaza intregul sir1
    cout << sir1 << '\n';
}

return 0;
}
// O versiune proprie pentru strcat().
void strcatmeu(char *s1, char *s2, int lung)
{
    // gaseste sfarsitul sirului s1
    while(*s1) s1++;

    if(lung==0) lung = strlen(s2);

    while(*s2 && lung) {
        *s1 = *s2; // copiaza caractere
        s1++;
        s2++;
        lung--;
    }

    *s1 = '\0'; // terminare cu null pentru s1
}

```

Aici, `strcatmeu()` adaugă până la `lung` caractere din sirul spre care indică `s2` la sfârșitul sirului spre care indică `s1`. Însă, dacă `lung` este zero (ca în cazurile în care se păstrează valoarea implicită), `strcatmeu()` concatenează întregul sir spre care indică `s2` la sfârșitul lui `s1`. (De aceea, când `lung` este zero, funcția operează ca și funcția `strcat()` standard.) Folosind argumentele implicate pentru `lung`, este posibil să combinați ambele operații într-o singură funcție. În acest fel, argumentele implicate asigură uneori o formă rapidă de suprăîncărcare a funcțiilor.

Crearea funcțiilor de conversie

În unele situații aveți nevoie să folosiți un obiect dintr-o clasă într-o expresie care implică alte tipuri de date. Uneori funcțiile operator supraîncărcate pot să asigure calea de a face aceasta. Dar, în alte cazuri, tot ceea ce dorîți este o simplă conversie a tipului clasei în tipul destinație. Pentru a trata acest caz, C++ vă permite să creați *funcții proprii de conversie*. O funcție de conversie transformă

tipul clasei într-un tip compatibil cu cel al restului expresiei. Forma generală a unei funcții de conversie a tipului este:

```
operator tip() {return valoare;}
```

tip este aici tipul întă în care convertiți clasa dvs., iar *valoare* este valoarea obiectului după conversie. Funcțiile de conversie returnează date de tipul *tip* și nu este permis nici un alt specificator de tip pentru valoarea întoarsă. De asemenea, nu pot apărea parametri. O astfel de funcție trebuie să fie un membru al clasei pentru care este definită. Funcțiile de conversie sunt moștenite și pot fi virtuale.

pentru care este definită. Funcție de conversie sunt înșiletele care să transforme obiectele de tipul **stiva** prezentată în **Capitolul 11**. Să presupunem că doriți să puteți combina obiecte de tipul **stiva** cu o expresie de tip întreg. Mai mult, să presupunem că valoarea unui obiect din **stiva** folosită într-o expresie de tip întreg este numărul de valori aflate curent în memoria stivă. (Puteți să doriți să faceți ceva de genul acesta dacă, de exemplu, folosiți obiecte de tip **stiva** într-o simulare și vreți să urmăriți cât de repede se umple stiva.) O cale de rezolvare este să convertiți un obiect de tipul **stiva** într-un întreg care reprezintă numărul de elemente din memoria stivă. Pentru a realiza acest lucru, folosiți o funcție de conversie care arată astfel:

```
operator int() {return vis;
```

Iată un program care ilustrează cum lucrează funcțiile de conversie:

```
#include <iostream.h>

const int SIZE=100;

// aceasta creeaza clasa stiva
class stiva {
    int stiv[SIZE];
    int vis;
public:
    stiva() {vis=0;}
    void pune(int i);
    int scoate(void);
    operator int() {return vis;} // conversia lui stiva in int
};

void stiva::pune(int i)
{
    if(vis==SIZE) {
```

```

        cout << "Stiva este plina.";
        return;
    }
    stiv[vis] = i;
    vis++;
}

int stiva::scoate()
{
    if(vis==0) {
        cout << "Stiva este vida.";
        return 0;
    }
    vis--;
    return stiv[vis];
}

main()
{
    stiva stiv;
    int i, j;

    for(i=0; i<20; i++) stiv.pune(i);

    j = stiv; // convertește în întreg

    cout << j << " elemente în stiva\n";

    cout << SIZE - stiv << " spatii libere\n";

    return 0;
}

```

Acest program afișează următoarea ieșire:

```

20 elemente în stiva
80 spatii libere

```

După cum ilustrează programul, când un obiect de tip **stiva** este folosit într-o expresie de tip întreg, aşa cum este **j = stiv**, obiectului î se aplică funcția de conversie. În acest caz particular, funcția returnează valoarea 20. De asemenea, funcția este apelată când **stiv** este scăzut din **SIZE**.

Iată alt exemplu de funcție de conversie. Acest program creează o clasă numită

putere(), care memorează și calculează rezultatul unor numere ridicate la o putere. Ea obține rezultatul în virgulă mobilă. Puteți să folosiți obiecte de tipul **putere()** în expresii care implică alte valori tip **double** asigurând o funcție de conversie în tipul **double** și returnând rezultatul.

```

#include <iostream.h>

class putere {
    double b;
    int e;
    double val;
public:
    putere(double baza, int exp);
    putere operator+(putere o) {
        double baza;
        int exp;
        baza = b + o.b;
        exp = e + o.e;
        return putere temp(baza, exp);
    }
    operator double() {return val;} // conversie în double
};

putere::putere(double baza, int exp)
{
    b = baza;
    e = exp;
    val = 1;
    if(exp==0) return;
    for(;; exp--) val = val * b;
}

main()
{
    putere x(4.0, 2);
    double a;

    a = x; // conversie în double
    cout << x + 100.2; // convertește x în double și aduna 100.2
    cout << "\n";
}

```

```

    putere y(3.3, 3), z(0, 0);

    z = x + y; // nici o conversie
    a = z; // conversie in double
    cout << a;

    return 0;
}

```

După cum puteți vedea, când **x** este utilizat în expresia **x + 100.2**, este folosită funcția de conversie pentru a determina o valoare de tip **double**. Rețineți, de asemenea, că în expresia **x + y** nu se aplică nici o conversie deoarece ea implică doar obiecte de tip **putere**.

După cum puteți deduce din exemplele anterioare, există multe situații în care este bine să creați o funcție de conversie pentru o clasă. Deseori aceste funcții asigură o sintaxă mai naturală când obiectele claselor sunt combinate cu tipuri încorporate. În particular, în cazul clasei **putere()**, posibilitatea conversiei în **double** face ca obiectele din acea clasă să fie „normale”, mai ușor atât de programat cât și de înțeles în expresiile matematice „normale”.

Puteți crea funcții de conversie distincte pentru a preîntâmpina diverse cerințe. Ați putea defini una care convertește, de exemplu, în **long**. Fiecare va fi aplicată automat în funcție de tipul expresiei.

Constructori pentru copii de obiecte

Implicit, când un obiect este folosit pentru a inițializa pe un altul, C++ efectuează o copie pe biți. Aceasta înseamnă că este creată o copie identică a obiectului inițial în obiectul său. Deși metoda este adecvată perfect în multe cazuri - și în general rezultatul este exact cel pe care îl dorîți - există situații în care copia pe biți nu poate fi folosită. Una dintre cele mai obișnuite situații în care trebuie să evitați o astfel de copie este atunci când unui obiect i se alocă memorie la creare. De exemplu, să luăm două obiecte, A și B, din aceeași clasă numită **TipClasa**, cărora îi se alocă memorie în momentul creării. De asemenea, să presupunem că A există deja. Deci A are deja alocată memorie. Mai departe, să presupunem că A este folosit pentru a inițializa pe B, așa cum se arată aici:

```
TipClasa B = A;
```

Dacă se face o simplă copie pe biți, atunci B va fi o copie exactă a lui A. Aceasta înseamnă că B va avea alocată exact aceeași zonă de memorie pe care o folosește A, în loc să i se aloce propria sa zonă de memorie. Este clar că nu acesta este rezultatul dorit. De exemplu, dacă **TipClasa** conține un destritor care

eliberează memoria, atunci aceeași zonă de memorie va fi eliberată de două ori, când A și B sunt distruse!

Aceeași problemă poate să apară în încă două cazuri. Primul este atunci când este făcută o copie a unui obiect pentru a fi pasată ca argument către o funcție. Al doilea este atunci când se creează un obiect temporar ca valoare returnată de către o funcție. (Amintiți-vă că obiectele temporare sunt create automat pentru a păstra valoarea întoarsă de o funcție și că ele mai pot fi construite în anumite alte circumstanțe.)

Pentru a rezolva problema, C++ vă permite să creați un *constructor de copie*, pe care îl folosește compilatorul atunci când un obiect este utilizat pentru a inițializa un altul. Când există un constructor pentru copie, se renunță la copierea pe biți. Forma generală a unui constructor pentru copie este:

```

numeclasa(const numeclasa &o) {
    // corpul constructorului
}

```

Aici o este o referință spre obiectul din partea dreaptă a inițializării. Este permis unui constructor de copie să aibă parametri în plus, atât timp cât ei au definite argumente implicate. Însă, în toate cazurile, primul parametru trebuie să fie o referință spre obiectul care face inițializarea.

Inițializarea apare în trei feluri: când un obiect inițializează altul, când se face o copie a unui obiect pentru a fi transmisă unei funcții sau când este generat un obiect temporar (cel mai adesea ca valoare returnată). De exemplu, fiecare dintre următoarele instrucțiuni implică inițializare:

```

clasamea x = y; // inițializare
func(x); // transmitere de parametru
y = func(); // memoreaza obiectul temporar

```

În continuare se dă un exemplu în care este necesară o funcție constructor de copie explicită. Programul creează un tip de matrice „sigură” de întregi, (foarte) limitat, care verifică limitele pentru a nu fi depășite. Memoria pentru fiecare matrice este alocată prin utilizarea operatorului **new**, iar în interiorul fiecărui obiect - matrice este păstrat un pointer spre aceasta.

/* Acest program creează o clasa de matrice "sigure".
Deoarece spațiul pentru matrice este alocat folosind
new, pentru a aloca memorie cand un obiect-matrice este
folosit pentru a inițializa un altul, este introdus un
constructor de copie.

```

*/
#include <iostream.h>

```

```
#include <stdlib.h>

class matrice {
    int *p;
    int marime;
public:
    matrice(int mar) {
        p = new int[mar];
        if(!p) exit(1);
        marime = mar;
    }
    ~matrice() {delete [] p;}
    // constructor de copie
    matrice(const matrice &a);

    void pune(int i, int j) {
        if(i>=0 && i<marime) p[i] = j;
    }
    int da(int i) {
        return p[i];
    }
};

// constructor de copie
matrice::matrice(const matrice &a) {
    int i;

    p = new int[a.marime];
    if(!p) exit(1);
    for(i=0; i<a.marime; i++) p[i] = a.p[i];
}

main()
{
    matrice num(10);
    int i;

    for(i=0; i<10; i++) num.pune(i, i);
    for(i=9; i>=0; i--) cout << num.da(i);
    cout << "\n";

    // creeaza alta matrice si o initializeaza cu num
}
```

```
matrice x=num; // apeleaza constructorul pentru copie
for(i=0; i<10; i++) cout << x.da(i);

return 0;
}
```

Când **num** este folosit pentru a inițializa pe **x**, este apelat constructorul de copie, este alocată memoria pentru noua matrice și este stocată în **x.p**, iar conținutul din **num** este copiat în matricea lui **x**. În acest fel, **x** și **num** conțin matrice care au aceleași valori, dar fiecare matrice este independentă și distinctă. (Adică **num.p** și **x.p** nu indică spre aceeași zonă de memorie.) Dacă funcția constructor de copie nu ar fi fost creată, inițializarea implicită pe biți ar fi determinat ca **x** și **num** să utilizeze aceeași memorie pentru matricele lor. (Deci, **num.p** și **x.p** ar fi indicat spre aceeași locație.)

Constructorul de copie este apelat doar pentru inițializări. De exemplu, următoarea secvență nu apelează constructorul de copie definit în programul precedent.

```
matrice a(10);
.
.
.

matrice b(10);
b = a; // nu apeleaza constructorul de copie
```

În acest caz, **b = a** efectuează operația de atribuire. Dacă **=** nu este supraîncărcat (și aici nu este cazul), va fi efectuată o copie pe biți. De aceea, în unele cazuri, pentru a evita problemele, veți avea nevoie și să supraîncărcați operatorul **=**, și să creați un constructor pentru copie.

Inițializare dinamică

Inițializarea dinamică este procesul prin care variabilele sunt inițializate în timpul rulării și nu în timpul compilării. Mai mult, inițializarea dinamică permite ca o variabilă să fie inițializată folosind orice expresie validă în acel moment, inclusiv alte variabile și apelări de funcții. Atât C cât și C++ permit inițializarea dinamică a variabilelor locale. Dar, în C++, puteți să le inițializați dinamic și pe cele globale. De exemplu, acest program este perfect valid:

```
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>

int i = atoi("1233"); // valida in C++, nu in C
```

```

int x = i * 2; // valida in C++, nu in C

main()
{
    cout << "valoarea lui i este " << i << endl;
    cout << "valoarea lui x este " << x << endl;
    return 0;
}

```

După cum era de așteptat, programul afișează această ieșire:

```

valoarea lui i este 1233
valoarea lui x este 2466

```

Funcții membre const și volatile

Funcțiile membre ale claselor pot fi declarate ca **volatile**, **const** sau de ambele tipuri. Se aplică câteva reguli. Prima, obiectele declarate ca **volatile** pot apela doar funcțiile membre declarate, de asemenea, ca **volatile**. Un obiect de tip **const** nu poate apela o funcție membru care nu este **const**. Dar, o funcție membru **const** poate fi apelată atât de obiectele **const** cât și de celelalte. O funcție membru **const** nu poate modifica obiectul care o apelează. Pentru funcțiile care sunt atât **const** cât și **volatile** regulile se combină.

Pentru a specifica o funcție membru ca fiind **const** sau **volatile**, folosiți formele prezentate în acest exemplu:

```

class X {
public:
    int f1() const; // functie membru const
    void f2(int a) volatile; // functie membru volatile
    char *f3() const volatile; // functie membru const volatile
};

```

Utilizarea cuvântului cheie **asm**

Puteți să integrați limbajul de asamblare direct în programul dvs. în C++ folosind cuvântul cheie **asm**. El are această sintaxă:

```
asm("șir");
```

Aici, **șir** este transmis, nemodificat, către asamblor.

Mai multe compilatoare admit trei forme generale, ușor diferite, ale instrucțiunii **asm**, ele fiind prezentate aici:

```

asm instrucțiune;
asm instrucțiune linie nouă
asm {
    secvență de instrucțiuni
}

```

Aici, *instrucțiune* este orice instrucțiune validă a limbajului de asamblare.

Ca un exemplu simplu (și destul de „sigur”), acest program folosește **asm** pentru a executa o instrucțiune INT 5, care apelează funcția print-screen:

```

// Afiseaza pe ecran.
#include <iostream.h>

main(void)
{
    asm int 5; // foloseste asm int 5
    return 0;
}

```

ATENȚIE: Trebuie să posedăți cunoștințe temeinice în domeniul programării în limbajul de asamblare pentru a folosi instrucțiunea **asm**. Dacă nu aveți experiență în lucrul cu acest limbaj, este bine să evitați folosirea sa, deoarece pot rezulta erori foarte primejdioase.

Specificații pentru editarea legăturilor

În C++ puteți specifica modul de editare a legăturilor. De exemplu, puteți să îi spuneți compilatorului să editeze o funcție ca fiind din C, din C++, sau, în funcție de implementarea compilatorului de C++, ca fiind produsă de alt limbaj, cum ar fi FORTRAN. Implicit, funcțiilor li se editează legăturile ca fiind din C++. Dar, folosind specificațiile de editare a legăturilor, puteți să determinați ca unei funcții să i se editeze legăturile ca aparținând unui limbaj diferit. Forma generală a specificatorului de editare este:

```
extern "limbaj" prototip-funcție
```

unde *limbaj* indică limbajul dorit. Toate compilatoarele de C++ vor admite editarea legăturilor pentru C și pentru C++. Unele vor admite și alte limbaje.

Următorul program determină ca `funcmeaC()` să aibă legăturile editate ca o funcție de C.

```
#include <iostream.h>

extern "C" void funcmeaC(void);

main(void)
{
    funcmeaC();
    return 0;
}

// Aceasta va avea legaturile editate ca o functie din C.
void funcmeaC(void)
{
    cout << "Acestaia i s-au editat legaturile ca pentru o
          functie din C.\n";
}
```

 **NOTĂ:** Cuvântul cheie `extern` este o parte necesară pentru specificarea modului de editare de legături. Mai mult, specificarea trebuie să fie globală; ea nu poate fi folosită în interiorul unei funcții.

Puteți specifica mai mult de o funcție o dată, folosind această formă de specificare:

```
extern "limbaj"
{
    prototipuri
}
```

Utilizarea unei specificări de editare de legături este rară și, probabil, nu veți avea nevoie să o folosiți.

Caracteristici noi adăugate de standardul ANSI C++ propus

În procesul de standardizare, comitetul ANSI C++ a adăugat mai multe caracteristici noi care nu au făcut parte din specificația originală de C++. Nu toate aceste adăugiri sunt implementate curent de orice compilator de C++ uzual. (Totuși, aceste noi facilități vor fi valabile, în viitorul apropiat, în practic toate

compilatoarele de C++) Chiar dacă nici una dintre aceste noi facilități nu sunt, practic, indispensabile pentru folosirea pe deplin a limbajului C++, unele dintre ele vă oferă un control mai bun asupra anumitor situații. Altele sunt incluse pentru comoditate. În acest paragraf, vi se oferă o scurtă trecere în revistă a acestor caracteristici. Totuși, deoarece natura lor exactă este în curs de definire, pentru detalii privind implementarea lor va trebui să verificați manualul de utilizare a compilatorului dvs.



NOTĂ: Deoarece standardul de C++ este încă în stadiu de dezvoltare, nu există nici o garanție că vreuna dintre caracteristicile descrise în acest paragraf va fi definită de versiunea finală a acestuia. Dar este foarte probabil că toate aceste facilități vor face parte din standardul de C++.

Noi operatori de modelare

Chiar dacă C++ admite în întregime operatorii clasici de modelare, standardul ANSI C++ propus definește încă patru. Ei sunt `const_cast`, `dynamic_cast`, `reinterpret_cast` și `static_cast`. Formele lor generale sunt:

```
const_cast<tip>(obiect)
dynamic_cast<tip>(obiect)
reinterpret_cast<tip>(obiect)
static_cast<tip>(obiect)
```

Aici, `tip` specifică tipul final al modelatorului, iar `obiect` este obiectul care este modelat în noul tip.

Operatorul `const_cast` este folosit pentru a înălța atributele `const` și/sau `volatile`. Tipul final trebuie să fie același cu tipul sursă, cu excepția modificării caracteristicilor `const` și `volatile`. Cea mai ușuală întrebunțare pentru `const_cast` este eliminarea specificației `const`.

`dynamic_cast` efectuează o modelare în timpul rulării care verifică validitatea unei modelări. Dacă modelarea nu poate fi făcută, ea eșuează, iar expresia este evaluată ca null. Utilizarea sa principală este pentru modelări asupra tipurilor polimorfice. (Clasele polimorfice sunt clase care conțin funcții virtuale.) De exemplu, `dynamic_cast` poate să returneze un pointer către un obiect derivat, dându-se un pointer către o clasă de bază polimorfică. Dacă obiectul indicat nu este un obiect al clasei de bază sau al unei clase derivate, atunci `dynamic_cast` se evaluează ca null.

Operatorul `static_cast` efectuează o modelare nepolimorfică. De exemplu, el poate fi folosit pentru a modela un pointer al clasei de bază într-unul al unei clase derivate. El poate fi utilizat, de asemenea, pentru orice conversie standard. Operatorul `reinterpret_cast` modifică un tip într-unul fundamental diferit. De

exemplu, el poate fi folosit pentru a schimba un pointer într-un întreg. Un `reinterpret_cast` trebuie utilizat pentru modelarea tipurilor inherent incompatible.

Doar `const_cast` poate să înălțe atributul `const`. Aceasta înseamnă că nici `dynamic_cast`, nici `static_cast` și nici `reinterpret_cast` nu pot modifica o caracteristică de tip `const`.

Următorul program ilustrează utilizarea operatorului `reinterpret_cast`.

```
// Un exemplu care foloseste reinterpret_cast.
#include <iostream.h>

main()
{
    int i;
    char *p = "Acesta este un sir";

    i = reinterpret_cast<int> (p); // transforma un pointer
                                // in intreg

    cout << i;
    return 0;
}
```

Tipul de date `bool`

Deși, practic, nu este necesar, standardul ANSI C++ propus a adăugat tipul de date `bool`, care este capabil să păstreze o valoare booleană. Obiectele de tip `bool` pot avea doar valorile `true` (adevărat) sau `false` (fals). (`true` și `false` sunt cuvinte-cheie care fac acum parte din limbajul C++.) Valorile de tip `bool` sunt ridicate automat la întregi, atunci când sunt folosite cu expresii ne-booleene.

Utilizarea unui nume pentru zona de influență

Standardul ANSI C++ propus a adăugat și cuvântul cheie `namespace`, care poate fi folosit pentru a defini o sferă de acțiune. Iată, aici, forma generală pentru `namespace`:

```
namespace nume {
    // declarări de obiecte
}
```

De exemplu,

```
namespace NumeleZonei {
    int i, k;
    void funcmea(int j) { cout << j; }
}
```

Aici `i`, `k` și `funcmea()` fac parte din sfera de acțiune definită de `NumeleZonei`.

Deoarece un nume al domeniului de influență definește o sferă de acțiune, pentru a vă referi la obiectele definite în interiorul său, va trebui să folosiți operatorul de specificare a domeniului. De exemplu, pentru a atribui lui `i` valoarea 10, trebuie să folosiți instrucțiunea:

```
NumeleSpatiu::i = 10;
```

Dacă membrii zonei de influență vor fi folosiți frecvent, puteți folosi o directivă `using` pentru a simplifica accesul la ei. Instrucțiunea `using` are două forme generale:

```
using namespace nume;
using nume::membru;
```

În prima formă, `nume` specifică numele pentru zona de influență la care dorîți acces. Toți membrii care sunt definiți în interiorul zonei indicate pot fi folosiți fără specificator. În cea de-a doua formă, devine vizibil doar un obiect, acela menționat explicit. De exemplu, presupunând `NumeZona` prezentat anterior, sunt valide următoarele instrucțiuni `using` și atribuirile:

```
using NumeZona::k; // este vizibil doar k
k = 10; // corect, deoarece k este vizibil
using namespace NumeZona; // sunt vizibili toti membrii din
                         // NumeleZonei
i = 10; // OK deoarece acum sunt vizibili toti membrii din
         // NumeleZonei
```

 NOTĂ: Forma exactă și natura operatorului `namespace` și ale instrucțiunilor `using` sunt în curs de finalizare. Pentru detalii de implementare relativ la aceste două caracteristici, verificați manualul compilatorului dvs.

Identificarea tipului în timpul rulării

Una dintre cele mai importante facilități adăugate de standardul ANSI C++ propus este *identificarea tipului în timpul rulării* (RTTI). Utilizând acest tip de identificare, puteți să determinați tipul unui obiect în timpul executării programului. Pentru a se

obține tipul unui obiect, se folosește **typeid**. Ca să îl puteți folosi, trebuie să includeți fișierul antet **TYPEINFO.H**. Forma sa generală este:

```
typeid(obiect)
```

obiect este aici obiectul al cărui tip dorî să-l aflați. **typeid** returnează o referință către un obiect de tipul **type_info** care descrie tipul obiectului definit prin *obiect*. Clasa **type_info** definește următorii membri publici:

```
bool operator==(const type_info &ob) const;
bool operator!=(const type_info &ob) const;
bool before(const type_info &ob) const;
const char *name() const;
```

Compararea tipurilor este asigurată de == și de != supraîncărcate. Funcția **before()** returnează adevărat dacă obiectul care apelează se află înaintea obiectului folosit ca parametru, în ordinea citirii. (Această funcție este, de obicei, doar pentru uz intern. Valoarea sa returnată nu are nici o legătură cu moștenirea sau cu ierarhizarea claselor.) Funcția **name()** returnează un pointer către numele tipului. (Deoarece **typeid** este în curs de a fi definit, pentru detalii privind orice alte tipuri de operații definite de clasa **type_info**, va trebui să consultați manualul compilatorului dvs.)

Când **typeid** este aplicat unui pointer către clasa de bază al unei clase polimorfice, el va returna automat tipul obiectului către care indică, inclusiv numele oricărei clase deriveate din acea bază. (Amintiți-vă că o clasă polimorfică este una ce conține cel puțin o funcție virtuală.)

typeid este ilustrat de către următorul program:

```
// Un exemplu care foloseste typeid.
#include <iostream.h>
#include <typeinfo.h>

class ClasaBaza {
    int a, b;
    virtual void f() {} // face ClasaBaza polimorfica
};

class Derivat1: public ClasaBaza {
    int i, j;
};

class Derivat2: public ClasaBaza {
    int k;
};
```

```
};

main()
{
    int i;
    ClasaBaza *p, obbaza;
    Derivat1 ob1;
    Derivat2 ob2;

    // Mai intai afiseaza numele tipului pentru un tip
    // incorporat.
    cout << "Tipul lui i este ";
    cout << typeid(i).name() << endl;

    // Prezinta typeid cu tipuri polimorfice.
    p = &obbaza;
    cout << "p indica spre un obiect de tipul ";
    cout << typeid(*p).name() << endl;

    p = &ob1;
    cout << "p indica spre un obiect de tipul ";
    cout << typeid(*p).name() << endl;

    p = &ob2;
    cout << "p indica spre un obiect de tipul ";
    cout << typeid(*p).name() << endl;

    return 0;
}
```

Iată ieșirea produsă de acest program:

```
Tipul lui i este int
p indica spre un obiect de tipul ClasaBaza
p indica spre un obiect de tipul Derivat1
p indica spre un obiect de tipul Derivat2
```

După cum s-a menționat, când **typeid** este aplicat unui pointer al clasei de bază de tip polimorfic, tipul obiectului spre care indică va fi determinat în timpul rulării, după cum arată ieșirea produsă de către program.

Identificarea tipului în timpul rulării nu este ceva ce se folosește în orice program. Totuși, când lucrați cu tipuri polimorfice, ele vă permit să cunoașteți asupra cărui tip de obiect se operează într-o situație dată.

Constructori expliciti

Standardul propus pentru ANSI C++ a definit cuvântul cheie **explicit**. El este folosit pentru a crea „constructori fără conversie”. De exemplu, dându-se următoarea clasă,

```
class ClasaMea {
    int i;
public:
    ClasaMea(int j) {i = j;}
    // ...
};
```

obiectele din **ClasaMea** pot fi declarate astfel:

```
ClasaMea ob1(1);
ClasaMea ob2 = 10;
```

În acest caz, instrucțiunea

```
ClasaMea ob2 = 10;
```

este convertită automat în forma

```
ClasaMea ob2(10);
```

Dar, dacă funcția constructor pentru **ClasaMea** este declarată **explicit**, această conversie automată nu va fi efectuată. Iată **ClasaMea** folosind un constructor **explicit**:

```
class ClasaMea {
    int i;
public:
    explicit ClasaMea(int j) {i = j;}
    // ...
};
```

Acum vor fi permisi doar constructori de forma:

```
ClasaMea ob(110);
```

Utilizarea operatorului **mutable**

Standardul ANSI C++ propus definește cuvântul cheie **mutable**. El este folosit pentru a permite ca un membru al unui obiect să suprascrie atributul **const**. Cu alte cuvinte, un membru **mutable** al unui obiect **const** nu este constant și poate fi modificat.

Tipul **wchar_t**

Standardul ANSI propus pentru C++ definește tipul **wchar_t** care poate conține caractere foarte lungi. De obicei ele sunt memorate pe 16 biți și sunt folosite pentru a reprezenta seturile de caractere ale limbajelor care au mai mult de 255 de caractere.

Fișiere antet noi

Propunerea pentru standardul ANSI C++ a definit o nouă cale de a introduce fișierelor antet. Totuși, stilul clasic (care este folosit de această carte) este admis pe deplin. Noul stil nu cere utilizarea efectivă a unui nume de fișier. În schimb, este folosit un specificator standard pentru antet, care, dacă este necesar, va fi transformat de către compilator într-un nume de fișier. De exemplu, noul stil al formatului de antet pentru includerea fișierelor sistemului de I/O este:

```
#include <iostream>
```

După cum puteți vedea, grupul **.h** a fost lansat. Regula poate fi generalizată. De exemplu, folosind noul stil pentru formatul fișierului antet, următoarea instrucțiune include antetul pentru sistemul de I/O cu fișiere:

```
#include <fstream>
```

Va trebui să verificați în manualul compilatorului dacă acesta admite noul stil pentru specificarea fișierelor antet.

Diferențe între C și C++

În cea mai mare parte, C++ este un superstandard ANSI C și, teoretic, toate programele în C sunt și programe în C++. Totuși, există câteva diferențe, cele mai importante dintre ele fiind discutate aici.

În C++ variabilele locale pot fi declarate oriunde în interiorul unui bloc. În C, ele trebuie declarate la începutul blocului, înainte să apară orice instrucțiune de „acțiune”.

Una dintre cele mai importante, deși subtile, diferențe dintre C și C++ este că în C o funcție declarată astfel

```
int f();
```

nu spune *nimic* despre nici un parametru al acesteia. Deci, atunci când între parantezele care urmează numelui funcției nu este specificat nimic, în C înseamnă că nu s-a afirmat nimic despre nici un parametru al acelei funcții. Ea poate să aibă parametri, poate să nu aibă. Dar, în C++ o astfel de declarație de funcție înseamnă că ea *nu* are parametri. Deci, în C++, aceste două declarații sunt echivalente:

```
int f();
int f(void);
```

În C++, `void` este optional. Mulți programatori de C++ includ `void` pentru a fi foarte clar pentru oricine citește un program în care o funcție nu are nici un parametru, dar practic el nu este necesar.

În C++ toate funcțiile trebuie să aibă prototip. Acest lucru este optional în C (chiar dacă o bună practică de programare recomandă folosirea deplină a prototipurilor într-un program în C).

O mică dar potențial importantă diferență între C și C++ este că în C, o constantă caracter este ridicată automat la rangul unui întreg. În C++ nu este aşa.

În C nu este o eroare să se declare o variabilă globală de mai multe ori, chiar dacă nu este o practică de programare prea bună. În C++ aceasta este o eroare.

În C, un identificator poate să aibă lungimea de maximum 31 de caractere. În C++ nu există astfel de limite. Totuși, din punct de vedere practic, identificatorii extrem de lungi sunt incomodozi și rareori necesari.

În C, deși nu se obișnuiește, puteți să apelați `main()` din interiorul programului dvs. Acest lucru nu este permis în C++.

În C nu puteți să preluăți adresa unei variabile de tip `register`. În C++ acest lucru este permis.

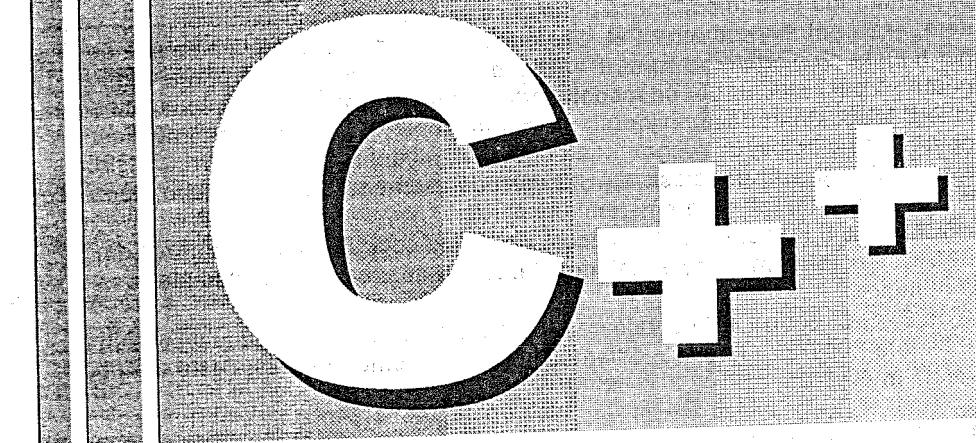
Partea a III-a

Câteva aplicații de C++

Parteaua a treia a acestei cărți conține câteva exemple de aplicații scrise în C++. Scopul acestei secțiuni este dublu. În primul rând, exemplele ajută la ilustrarea beneficiilor programării orientate pe obiecte, inclusiv avantajele polimorfismului, ale încapsulării și moștenirii și ale creării bibliotecilor de clase. Apoi, exemplele arată cum poate fi aplicat C++ pentru a rezolva diverse tipuri de probleme - orientate sau nu pe obiecte. Amintiți-vă că C++ este o versiune îmbunătățită și largită de C, care oferă programatorului mai multă putere și flexibilitate, independent de metodologia orientării pe obiecte. Deci, nu are neapărat importanță dacă veți folosi C++ pentru a realiza OOP sau doar pentru a vă ridica ștacheta peste nivelul normal al temelor dvs. de programare.

Capitolul 23

O clasă
de tip sir



După cum știți, sirurile sunt introduse în C++ ca matrice de caractere terminate cu null și nu ca tipuri de date separate. Această abordare face ca sirurile din C++ să fie puternice, elegante și eficiente. De asemenea, relația strânsă dintre matrice și pointeri vă permite să scrieți multe operații cu siruri „scurte și cu miez”. Totuși, de multe ori este necesar să folosiți un sir, dar nu vă trebuie să stabiliți un grad înalt de eficiență și de putere. În aceste cazuri, lucrul cu siruri în C++ poate să devină o adevărată corvoadă. Din fericire, este posibil ca în C++ să creați un tip de sir care pierde oarecum din eficiență, dar câștigă mult în ușurință utilizării.

În acest capitol este dezvoltată o clasă de tip sir, care face mult mai ușoară crearea, utilizarea și manevrarea sirurilor.

NOTĂ: În momentul scierii acestei cărți, comitetul de standardizare ANSI C++ este în procesul de definire a unei clase standard de tip sir. (Dar, forma sa finală nu a fost încă stabilită.) Scopul acestui capitol nu este să prezinte o alternativă a acestei clase, ci de a vă oferi o imagine a ușurinței în care orice tip nou de date poate fi adăugat și integrat în mediul C++. Crearea unei clase de tip sir este un exemplu esențial al acestui proces. Pe lângă faptul că noua clasă de tip sir din acest capitol este mult mai simplă decât cea din C++ standard, mai există un avantaj: ea vă oferă controlul complet al modului în care sunt implementate și manevrate sirurile. O veți găsi probabil folositoare în multe situații.

Definirea unui tip de sir

În primul rând este important să definim ce se înțelege printr-un tip de sir și ce fel de operații pot fi efectuate cu el. Din fericire, alte limbaje au definit tipurile de sir și pot fi luate ca modele pe care ne bazăm descrierea acestora. La prima vedere poate să pară ciudat, dar un model foarte bun pentru introducerea tipului de siruri este BASIC. Chiar dacă majoritatea programatorilor de C++ nu sunt entuziasmați de acesta ca limbaj de programare în general, modul în care manevrează siruri este intuitiv și ușor de folosit. BASIC este, de asemenea, un model bun, deoarece îl cunosc practic toți programatorii.

Clasa de tip sir prezentată în acest capitol nu copiază exact abordarea din BASIC, dar împrumută cele mai importante facilități, care vor fi studiate în continuare.

În BASIC, pentru a da o valoare unui sir, îi atribuiți pur și simplu un sir între ghilimele folosind operatorul de atribuire, =. De exemplu, aceasta este o atribuire validă în BASIC:

```
A$ = "Acesta este un sir"
```

(Toate variabilele de tip sir din BASIC trebuie să se termine cu un semn dollar. Desigur, clasa de tip sir prezentată în acest capitol nu va avea această restricție.) Instrucțiunea de mai sus atribuie variabilei A\$ sirul „acesta este un sir”.

De asemenea, puteți să atribuiți o variabilă sir altă variabilă sir. De exemplu, următoarea comandă copiază în B\$ sirul conținut în A\$.

```
B$ = A$
```

După cum puteți vedea, diferența principală dintre BASIC și C++ în ce privește atribuirea unui sir pentru o variabilă de tip sir este că BASIC folosește un operator, în timp ce C++ folosește o apelare a funcției `strcpy()` (deși C++ permite ca matricele de tip caracter să fie *initializate* cu operatorul =).

Operatorul + este folosit în BASIC pentru a concatena două siruri. De exemplu, această secvență face ca C\$ să conțină valoarea „Va salut”.

```
A$ = "Va "
B$ = "salut"
C$ = A$ + B$
```

De fapt, secvența precedentă ar putea fi simplificată astfel:

```
A$ = "Va "
C$ = A$ + "salut"
```

Aici, o variabilă de tip sir este concatenată cu un sir cuprins între ghilimele. Astfel, BASIC permite unei variabile de tip sir să fie concatenată cu altă variabilă sau cu siruri cuprinse între paranteze.

O diferență între concatenarea unui sir în BASIC și funcția standard `strcat()` este că aceasta din urmă modifică unul dintre sirurile apelate astfel încât să conțină rezultatul. În schimb, când alipiți două siruri în BASIC, apare un sir temporar care conține concatenarea, iar sirurile originale rămân nemodificate.

Comparările de siruri în BASIC sunt intuitive deoarece folosesc aceiași operatori relationali folosiți și când se compară alte tipuri de date. Toate comparațiile de siruri sunt efectuate în ordine alfabetică. De exemplu, aceasta determină dacă A\$ este mai mare ca B\$.

```
IF A$ > B$ THEN PRINT "A$ este mai mare ca B$"
```

După cum arată exemplul precedent, avantajul principal al abordărilor sirurilor C din BASIC este că el permite ca toate operațiile importante să fie efectuate cu aceiași operatori folosiți pentru alte tipuri de date. Într-un fel, BASIC supraîncarcă atribuirea, adunarea și operatorii relationali astfel încât să poată lucra și cu siruri. Acesta este conceptul de bază care a fost introdus în acest capitol de către clasele

de tip șir. Tipul de șir introdus aici va înlocui apelările funcțiilor de bibliotecă cu operatorii supraîncărcați.

Cunoscând abordarea șurilor din BASIC, suntem acum gata să creăm o clasă de tip șir în C++.

Clasa StrType

Clasa de tip șir definită aici va îndeplini următoarele cerințe:

- Șurilor le pot fi atribuite valori cu operatorul de atribuire.
- Obiectelor de tip șir le pot fi atribuite alte obiecte de tip șir sau șuri între ghilimele.
- Concatenarea a două obiecte de tip șir se realizează cu operatorul +.
- Operatorul - poate fi folosit pentru a exclude un subșir dintr-un șir.
- Comparările de șuri sunt efectuate cu operatorii relaționali.
- Un obiect de tip șir poate fi inițializat ori folosind șuri între ghilimele ori alte obiecte de tip șir.
- Șurile trebuie să fie de lungimi arbitrare și variabile. Aceasta implică pentru fiecare șir alocarea dinamică a memoriei.
- Va fi asigurată o metodă de convertire a obiectelor de tip șir în șuri cu terminația null.

Clasa care va trata șurile se numește **StrType**. Iată declararea ei:

```
class StrType {
    char *p;
    int marime;
public:
    StrType(char *sir);
    StrType();
    StrType(const StrType &o); // constructor de copie
    ~StrType() {delete [] p;}
    friend ostream &operator<<(ostream &stream, StrType &o);
    friend istream &operator>>(istream &stream, StrType &o);
    StrType operator=(StrType &o); // atribuie un obiect
                                    // tip StrType
    StrType operator=(char *s); // atribuie un sir intre
                                // ghilimele
```

```
StrType operator+(StrType &o); /* concateneaza un obiect
                                    tip StrType */
StrType operator+(char *s); /* concateneaza un sir intre
                                ghilimele */
friend StrType operator+(char *s, StrType &o); /* con-
cateneaza un sir intre ghilimele cu un obiect
                                    tip StrType */

StrType operator-(StrType &o); // exclud un subsir
StrType operator-(char *s); /* exclud un subsir intre
                                ghilimele */

// operatii relationale intre obiecte de tip StrType
int operator==(StrType &o); {return !strcmp(p, o.p);}
int operator!=(StrType &o); {return strcmp(p, o.p);}
int operator<(StrType &o); {return strcmp(p, o.p) < 0;}
int operator>(StrType &o); {return strcmp(p, o.p) > 0;}
int operator<=(StrType &o); {return strcmp(p, o.p) <= 0;}
int operator>=(StrType &o); {return strcmp(p, o.p) >= 0;}

// operatii intre obiecte de tip StrType si siruri
// intre ghilimele
int operator==(char *s) {return !strcmp(p, s);}
int operator!=(char *s) {return strcmp(p, s);}
int operator<(char *s) {return strcmp(p, s) < 0;}
int operator>(char *s) {return strcmp(p, s) > 0;}
int operator<=(char *s) {return strcmp(p, s) <= 0;}
int operator>=(char *s) {return strcmp(p, s) >= 0;}

int strsize() {return strlen(p);} /* returneaza
                                    lungimea sirului */
void makestr(char *s) {strcpy(s, p);} // creeaza siruri
                                    // intre ghilimele
operator char *() {return p;} // conversie in char *
```

Secțiunea particulară din **StrType** conține doar două elemente: **p** și **marime**. Când este creat un obiect de tip șir, memoria pentru păstrarea șurului este alocată dinamic de către new, iar în **p** este pus un pointer spre acea memorie. Șurul spre care indică **p** va fi unul normal, o matrice de tip caracter terminată cu un caracter de null. Chiar dacă nu este, practic, necesar, mărimea șurului este păstrată în **marime**. Deoarece șurul spre care indică **p** este unul normal, ar fi posibil să se

calculeze mărimea sa de câte ori este necesar. Totuși, după cum veți vedea, această valoare este folosită atât de des de către funcțiile membre din **StrType**, încât apelările repetitive ale funcției **strlen()** nu sunt justificate.

Următoarele paragrafe detaliază cum lucrează clasa **StrType**.

Funcțiile constructor și destructor

Un obiect de tip **StrType** poate fi declarat în trei feluri. El poate fi declarat fără nici o inițializare ori inițializat cu un sir între ghilimele sau cu un obiect de tip **StrType**. Constructorii care admit aceste trei operații sunt prezențați aici:

```
// Nici o initializare explicită.
StrType::StrType() {
    marime = 1; // face loc pentru terminația de null
    p = new char[marime];
    if(!p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    *p = '\0';
}

// Initializare folosind un sir între ghilimele, terminat
// cu null.
StrType::StrType(char *sir) {
    marime = strlen(sir) + 1; // face loc pentru
                            // terminatorul null
    p = new char[size];
    if(!p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(p, sir);
}

// Initializare folosind un obiect StrType
StrType::StrType(const StrType&o) {
    marime = o.marime;
    p = new char[marime];
    if(!p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(p, o.p);
}
```

```
}
```

Când este creat un obiect tip **StrType** fără inițializare, î se atribuie valoarea unui sir null. Deși sirul s-ar putea să fi fost lăsat nedefinit, faptul că toate obiectele de tip **StrType** conțin un sir valid, terminat cu null, simplifică multe alte funcții membre.

Când un obiect din clasa **StrType** este inițializat printr-un sir între ghilimele, mai întâi se determină lungimea sirului. Valoarea sa este memorată în marime. Apoi, se alocă memoria necesară prin **new**. După ce verificarea de siguranță confirmă că p nu este nul, sirul de inițializare este copiat în zona de memorie spre care indică p.

Când este folosit un obiect de tip **StrType** pentru a inițializa un altul, procesul este similar cu cel al utilizării unui sir între ghilimele. Singura diferență este aceea că mărimea unui sir este cunoscută și nu mai trebuie calculată. O astfel de versiune a constructorului clasei **StrType** este și constructorul de copii al clasei. Acesta va fi apelat ori de câte ori este folosit un obiect de tip **StrType** pentru a inițializa un altul. Cu alte cuvinte, va fi apelat când sunt create obiecte temporare și când obiectele de tip **StrType** sunt pasate spre funcții. (Pentru constructorii de copii vedeți [Capitolul 22](#).)

Dându-se constructorii anteriori, sunt permise următoarele declarații:

```
StrType x("sirul meu"); // folosește sir între ghilimele
StrType y(x); // folosește un alt obiect
StrType z; // nici o initializare explicită
```

Funcția destructor pentru **StrType** eliberează pur și simplu memoria spre care indică p.

I/O cu siruri

Deoarece este foarte ușor să doriți să introduceți sau să obțineți siruri, clasa **StrType** supraîncarcă operatorii << și >>, așa cum se prezintă aici:

```
// Scrie un sir la ieșire
ostream &operator<<(ostream &stream, StrType &o)
{
    stream << o.p;
    return stream;
}

// Introduce un sir.
istream &operator>>(istream &stream, StrType &o)
```

```

{
    char t[255]; // marime arbitrara - modificati-o daca
                  // este necesar
    int lung;

    for(lung=0; lung<255; lung++) {
        stream.get(t[lung]);
        if(t[lung]=='\n') break;
        if(t[lung]=='\b') {
            if(lung) {
                lung--;
                cout << "\b";
            }
        }
        t[lung] = '\0';
        lung++;
    }

    if(lung > o.marime) {
        delete o.p;
        o.p = new char[lung];
        if(!o.p) {
            cout << "Eroare de alocare\n";
            exit(1);
        }
        o.marime = lung;
    }
    strcpy(o.p, t);
    return stream;
}

```

După cum puteți vedea, metoda este foarte simplă. Totuși, rețineți că parametrul **o** este transmis prin referință. Deoarece obiectele de tip **StrType** pot fi foarte mari, transmiterea lor prin referință este mai eficientă decât cea prin valoare. Din acest motiv, toți parametrii din **StrType** sunt transmiși prin referință. (Orice funcție pe care o creați și care preia parametri din **StrType** va face, probabil, la fel.)

Introducerea sirurilor se dovedește a fi puțin mai dificilă decât obținerea lor, deoarece nu se poate utiliza o instrucție ca următoarea pentru a se citi intrarea.

```
stream >> t;
```

Motivul este că operația de intrare normală care citește sirurile în stilul C++ se oprește din citit când întâlnește primul caracter de spațiu liber. De aceea, este

necesar să citiți un sir introducând caracterele unul câte unul. Versiunea operatorului **>>** supraîncărcat pentru tipul **StrType** citește caractere până când se întâlnește o linie nouă.

O dată ce sirul a fost citit, dacă mărimea noului sir depășește pe cea păstrată curent în **o**, acea memorie este eliberată și este alocată o cantitate mai mare. Apoi noul sir este copiat aici.

Funcțiile de atribuire

Puteți să atribuiți valori unui obiect de tip **StrType** în două feluri. În primul rând, puteți să îi atribuiți un alt obiect de tip **StrType**. În al doilea rând, puteți să îi atribuiți un sir între ghilimele. Iată aici cele două funcții **operator=()** supraîncărcate care realizează aceste operații:

```

// Atribuie un obiect de tip StrType unui obiect de tip
// StrType.
StrType StrType::operator=(StrType &o)
{
    StrType temp(o.p);

    if(o.marime > marime) {
        delete p; // elibereaza memoria veche
        p = new char[o.marime];
        marime = o.marime;
        if(!p) {
            cout << "Eroare de alocare\n";
            exit(1);
        }
    }

    strcpy(p, o.p);
    strcpy(temp.p, o.p);

    return temp;
}

// Atribuie un sir intre ghilimele unui obiect de tip
// StrType.
StrType StrType::operator=(char *s)
{
    int lung = strlen(s) + 1;
    if(marime < lung) {
        delete p;

```

```

    p = new char[lung];
    marime = lung;
    if(!p) {
        cout << "Eroare de atribuire\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(p, s);
    return *this;
}

```

Acste două funcții efectuează o primă verificare pentru a vedea dacă memoria spre care indică p, având ca ţintă obiectul tip **StrType**, este suficient de mare pentru a păstra ceea ce doriți să copiați în ea. Dacă nu este aşa, memoria veche este eliberată și se alocă una nouă. Apoi sirul este copiat în obiect și se returnează rezultatul. Aceste funcții permit următoarele tipuri de atribuire:

```

StrType x("test"), y;
y = x; // obiect StrType în obiect StrType
x = "un nou sir pentru x"; // sir între ghilimele în obiect
                            // StrType

```

Fiecare funcție de atribuire trebuie să returneze valoarea atribuită (valoarea din partea dreaptă), astfel încât să fie admise atribuirile multiple, ca aceasta:

```

StrType x, y, z;
x = y = z = "test";

```

Concatenarea

Concatenarea a două siruri se realizează cu operatorul +. Clasa **StrType** permite următoarele trei situații de concatenare distincte:

- Concatenarea unui obiect de tip **StrType** cu un alt obiect **StrType**
- Concatenarea unui obiect de tip **StrType** cu un sir între ghilimele
- Concatenarea unui sir între ghilimele cu un obiect de tip **StrType**

Când este folosit în astfel de situații, operatorul + produce ca rezultate de ieșire un obiect de tip **StrType** care reprezintă concatenarea celor doi operanzi. El nu modifică nici unul dintre aceștia. (Această abordare diferă de funcția **strcat()**, care modifică primul său argument.)

Înălță prezentate funcțiile **operator+()** supraîncărcate:

```

// Concateneaza două obiecte de tip StrType.
StrType StrType::operator+(StrType &o)
{
    int lung;
    StrType temp;

    delete temp.p;
    lung = strlen(o.p) + strlen(p) + 1;
    temp.p = new char[lung];
    temp.marime = lung;
    if(!temp.p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(temp.p, p);

    strcat(temp.p, o.p);

    return temp;
}

// Concateneaza un obiect de tip StrType cu un sir între
// ghilimele.
StrType StrType::operator+(char *s)
{
    int lung;
    StrType temp;

    delete temp.p;
    lung = strlen(s) + strlen(p) + 1;
    temp.p = new char[lung];
    temp.marime = lung;
    if(!temp.p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(temp.p, p);

    strcat(temp.p, s);
}

```

```

    return temp;
}

// Concateneaza un sir intre ghilimele cu un obiect tip
// StrType.
StrType operator+(char *s, StrType &o)
{
    int lung;
    StrType temp;

    delete temp.p;

    lung = strlen(s) + strlen(o.p) + 1;
    temp.p = new char[lung];
    temp.marime = lung;
    if(!temp.p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(temp.p, s);
    strcat(temp.p, o.p);

    return temp;
}

```

Toate trei funcțiile lucrează, în esență, în același fel. Mai întâi este creat un obiect de tip **StrType** numit **temp**. Acest obiect va conține rezultatul unei concatenări și este obiectul returnat de către funcție. Apoi este eliberată memoria spre care indică **temp.p**. Motivul acestei operații este că, atunci când este creat **temp**, se alocă doar un octet de memorie (pentru a reține un loc), deoarece nu există o inițializare explicită. Apoi, se alocă suficientă memorie pentru a păstra concatenarea celor două șiruri. În final, cele două șiruri sunt copiate în memoria spre care indică **temp.p** și este returnat **temp**.

Excluderi de subșiruri

O funcție utilă pentru șiruri, care nu se găsește în multe limbaje, este cea de excludere a subșirurilor. Așa cum este introdusă în clasa **StrType**, funcția de excludere de subșiruri elimină toate aparițiile unui subșir specificat dintr-un alt șir. Ea este realizată cu operatorul **-**.

Clasa **StrType** admite două cazuri de excludere de subșiruri. Unul permite ca un obiect de tip **StrType** să fie exclus din alt obiect de același tip. Celălalt face

posibilă eliminarea unui șir între ghilimele dintr-un obiect de tip **StrType**. În următorul exemplu sunt prezentate cele două funcții **operator-()**:

```

// Exclude un subsir dintr-un sir folosind obiecte de tip
// StrType.
StrType StrType::operator-(StrType &subsir)
{
    StrType temp(p);
    char *s1;
    int i, j;

    s1 = p;
    for(i=0; *s1; i++) {
        if(*s1!=*subsir.p) { // daca nu este prima litera
            // a subsirului
            temp.p[i] = *s1; // atunci copiază în temp
            s1++;
        }
        else { // poate fi extras
            for(j=0; subsir.p[j]==s1[j] && subsir.p[j]; j++);
            if(!subsir.p[j]) { // este subsirul, deci
                // trebuie eliminat
                s1 += j;
                i--;
            }
            else { // nu este subsirul, continua copierea
                temp.p[i] = *s1;
                s1++;
            }
        }
    }
    temp.p[i] = '\0';
    return temp;
}

// Exclude siruri între ghilimele din obiecte de tip
// StrType.
StrType StrType::operator-(char *subsir)
{
    StrType temp(p);
    char *s1;
    int i, j;

```

```

s1 = p;
for(i=0; *s1; i++) {
    if(*s1!=*subcir.p) { // daca nu este prima litera
        // din subsir
        temp.p[i] = *s1; // atunci copiaza in temp
        s1++;
    }
    else {
        for(j=o; subsir.p[j]==s1[j] && subsir.p[j];
            j++);
        if(!subsir.p[j]) { // este subsirul, deci
            // trebuie eliminat
            s1 += j;
            i--;
        }
        else { // nu este subsirul, continua copierea
            temp.p[i] = *s1;
            s1++;
        }
    }
}
temp.p[i] = '\0';
return temp;
}

```

Acste funcții lucrează prin copierea în **temp** a conținutului operandului stâng, eliminând în timpul procesului orice apariție a subșirului specificat de operandul drept. Este returnat obiectul rezultat de tip **StrType**. Se înțelege că, în timpul procesului, nu este modificat nici un operand.

Clasa **StrType** permite excluderi de subșiruri ca acestea:

```

StrType x("Imi place C++"), y("place");
StrType z;

z = x - y; // z va contine "Imi C++"
z = x - "C++"; // z va contine "Imi place"

// sunt eliminate aparitii multiple
z = "ABCDABCD";
x = z - "A"; // contine "BCDBCD"

```

Operatorii relaționali

Clasa **StrType** admite ca șirurile să le fie aplicată întreaga gamă a operatorilor relaționali. Operatorii relaționali sunt redefiniți (overload) în interiorul declarării clasei **StrType**. Pentru claritate ei sunt repetați aici:

```

// operatii relationale intre obiecte de tip StrType
int operator==(StrType &o) {return !strcmp(p, o.p);}
int operator!=(StrType &o) {return strcmp(p, o.p);}
int operator<(StrType &o) {return strcmp(p, o.p) < 0;}
int operator>(StrType &o) {return strcmp(p, o.p) > 0;}
int operator<=(StrType &o) {return strcmp(p, o.p) <= 0;}
int operator>=(StrType &o) {return strcmp(p, o.p) >= 0;}

// operatii intre obiecte de tip StrType si siruri intre
// ghilimele
int operator==(char *s) {return !strcmp(p, s);}
int operator!=(char *s) {return strcmp(p, s);}
int operator<(char *s) {return strcmp(p, s) < 0;}
int operator>(char *s) {return strcmp(p, s) > 0;}
int operator<=(char *s) {return strcmp(p, s) <= 0;}
int operator>=(char *s) {return strcmp(p, s) >= 0;}

```

Operațiile relaționale sunt foarte intuitive; nu ar trebui să aveți probleme cu înțelegerea definițiilor lor. Totuși, rețineți că **StrType** introduce doar comparația între două obiecte de acest tip sau între un obiect de tip **StrType** ca operand stâng și un sir între ghilimele ca operand drept. Dacă vreți să puteți scrie șirul aflat între ghilimele în partea stângă, iar obiectul de tip **StrType** în partea dreaptă, va trebui să mai adăugați funcții relaționale.

Dându-se funcțiile supraîncărcate pentru operatori relaționali redefinite de **StrType**, sunt permise următoarele tipuri de comparare a șirurilor:

```

strType x("unu"), y("doi"), z("trei");

if(x < y) cout << "x mai mic decit y";

if(z=="trei") cout << "z egal trei";
y = "u";
z = "nu";
if(x==(y+z)) cout << "x este egal cu y+z";

```

Diverse funcții pentru siruri

Clasa **StrType** definește trei funcții care fac ca obiectele de tip **StrType** să se integreze și mai bine în rândul sirurilor obișnuite din C++. Ele sunt **strsize()**, **makestr()** și funcția de conversie **operator char*()** și sunt definite în interiorul declarației clasei **StrType**. Iată, mai jos, aceste funcții:

```
int strsize() {return strlen(p);} // returneaza marimea
                           // sirului
void makestr(char *s) {strcpy(s, p);} // formeaza siruri
                           // intre ghilimele
operator char *() {return p;} // converteste in sir
```

Primele două funcții sunt ușor de înțeles. După cum puteți vedea, funcția **strsize()** returnează lungimea unui sir spre care indică **p**. Funcția **makestr()** copiază sirul spre care indică **p** într-o matrice de caractere. Această funcție este folosită de cănd doriți să obțineți un sir terminat cu null, pornind de la un obiect de tip **StrType**.

Funcția de conversie **operator char*()** returnează **p**, care este, desigur, un pointer către sirul conținut de obiect. Această funcție permite ca un obiect de tip **StrType** să fie folosit oriunde poate fi folosit și un sir terminat cu null. De exemplu, acesta este un cod corect:

```
StrType x("Hello");
// afiseaza sirul folosind o functie C++ standard
puts(x); // conversie automata in char *
```

Amintiți-vă că o funcție de conversie este executată automat atunci când un obiect este implicat într-o expresie pentru care este definită acea conversie. În acest caz, deoarece prototipul funcției **puts()** cere compilatorului un argument de tip **char***, se efectuează automat conversia din **StrType** în **char**, producând returnarea unui pointer către sirul conținut în **x**. Datorită funcției de conversie, puteți să folosiți un obiect de tip **StrType** în locul unui sir normal, între ghilimele, ca argument pentru orice funcție care poate prelua un argument de tip **char***.

 **NOTĂ:** Conversia în **char *** încalcă principiul încapsulării, deoarece o dată ce o funcție are un pointer spre sirul obiectului, este capabilă să modifice direct acel sir, evitând funcțiile membre din **StrType** și fără ca să fie implicat obiectul. De aceea, trebuie să utilizați cu multă grijă conversia în **char ***. (Dacă nu aveți nevoie de ea, mai bine eliminați-o pur și simplu dintră specificațiile clasice. Pierderea încapsulării în acest caz este compensată de utilitatea și integrarea sporită în cadrul funcțiilor de bibliotecă existente. Schimbul însă nu este întotdeauna avantajos.

Întreaga clasă StrType

Iată listingul întregii clase **StrType** împreună cu o scurtă funcție **main()** care îl ilustrează facilitățile:

```
#include <iostream.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>

class StrType {
    char *p;
    int marime;
public:
    StrType(char *sir);
    StrType();
    StrType(const StrType &o); // constructor de copie
    ~StrType() {delete [] p; }

    friend ostream &operator<<(ostream &stream, StrType &o);
    friend istream &operator>>(istream &stream, StrType &o);

    StrType operator=(StrType &o); // atribuie un obiect de
                                    // tip StrType
    StrType operator=(char *s); // atribuie un sir intre
                                // ghilimele

    StrType operator+(StrType &o); // concateneaza un
                                    // obiect de tip StrType
    StrType operator+(char *s); // concateneaza un sir
                                // intre ghilimele
    friend StrType operator+(char *s, StrType &o); /* con-
        cateneaza un sir intre ghilimele cu un obiect de
        tip StrType */

    StrType operator-(StrType &o); // exclude un subsir
    StrType operator-(char *s); // exclude un subsir intre
                                // ghilimele

    // operatii relationale intre obiecte de tip StrType
    int operator==(StrType &o) {return !strcmp(p, o.p);}
    int operator!=(StrType &o) {return strcmp(p, o.p);}
```

```

int operator<(StrType &o) {return strcmp(p, o.p) < 0;}
int operator>(StrType &o) {return strcmp(p, o.p) > 0;}
int operator<=(StrType &o) {return strcmp(p, o.p) <= 0;}
int operator>=(StrType &o) {return strcmp(p, o.p) >= 0;}

// operatii intre obiecte de tip StrType si siruri
// intre ghilimele
int operator==(char *s) {return !strcmp(p, s);}
int operator!=(char *s) {return strcmp(p, s);}
int operator<(char *s) {return strcmp(p, s) < 0;}
int operator>(char *s) {return strcmp(p, s) > 0;}
int operator<=(char *s) {return strcmp(p, s) <= 0;}
int operator>=(char *s) {return strcmp(p, s) >= 0;}

int strsize() {return strlen(p);} // returneaza
// lungimea sirului
void makestr(char *s) {strcpy(s, p);} // creeaza siruri
// intre ghilimele
operator char *() { return p;} // conversie in char *
};

// Nici o initializare explicita
StrType::StrType() {
    marime = 1; // face loc pentru terminatia de null
    p = new char[marime];
    if(!p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(p, " ");
}

// Initializare folosind un sir intre ghilimele
StrType::StrType(char *str) {
    marime = strlen(str) + 1; // face loc pentru terminatia
    // de null
    p = new char[marime];
    if(!p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(p, str);
}

```

```

}

// Initializare folosind un obiect de tip StrType.
StrType::StrType(const StrType &o) {
    marime = o.marime;
    p = new char[marime];
    if(!p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(p, o.p);
}

// Scrie un sir la iesire
ostream &operator<<(ostream &stream, StrType &o)
{
    stream << o.p;
    return stream;
}

// Introduce un sir.
istream &operator>>(istream &stream, StrType &o)
{
    char t[255]; // marime arbitrara - modificati-o daca
    // este necesar
    int lung;

    for(lung=0; lung<255; lung++) {
        stream.get(t[lung]);
        if(t[lung]=='\n') break;
        if(t[lung]=='\b')
            if(lung) {
                lung--;
                cout << "\b";
            }
        t[lung] = '\0';
        lung++;
    }
    if(lung > o.marime) {
        delete o.p;
        o.p = new char[lung];
        if(!o.p) {

```

```

        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    o.marime = lung;
}
strcpy(o.p, t);
return stream;
}

// Atribuie un obiect de tip StrType unui obiect de tip
// StrType.
StrType StrType::operator=(StrType &o)
{
    StrType temp(o.p);
    if(o.marime > marime) {
        delete p; // elibereaza memoria veche
        p = new char[o.marime];
        marime = o.marime;
        if(!p) {
            cout << "Eroare de alocare\n";
            exit(1);
        }
    }
    strcpy(p, o.p);
    strcpy(temp.p, o.p);

    return temp;
}
// Atribuie un sir intre ghilimele unui obiect de tip
// StrType.
StrType StrType::operator=(char *s)
{
    int lung = strlen(s) + 1;
    if(marime < lung) {
        delete p;
        p = new char[lung];
        marime = lung;
        if(!p) {
            cout << "Eroare de alocare\n";
            exit(1);
        }
    }
}

```

```

strcpy(p, s);
return *this;
}

// Concateneaza doua obiecte de tip StrType.
StrType StrType::operator+(StrType &o)
{
    int lung;
    StrType temp;

    delete temp.p;
    lung = strlen(o.p) + strlen(p) + 1;
    temp.p = new char[lung];
    temp.marime = lung;
    if(!temp.p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(temp.p, p);
    strcat(temp.p, o.p);

    return temp;
}

// Concateneaza un obiect de tip StrType cu un sir intre
// ghilimele.
StrType StrType::operator+(char *s)
{
    int lung;
    StrType temp;

    delete temp.p;

    lung = strlen(s) + strlen(p) + 1;
    temp.p = new char[lung];
    temp.marime = lung;
    if(!temp.p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(temp.p, p);
}

```

```

        strcat(temp.p, s);

    return temp;
}

// Concatenează un sir între ghilimele cu un obiect de tip
// StrType.
StrType operator+(char *s, StrType &o)
{
    int lung;
    StrType temp;

    delete temp.p;

    lung = strlen(s) + strlen(o.p) + 1;
    temp.p = new char[lung];
    temp.marime = lung;
    if(!temp.p) {
        cout << "Eroare de alocare\n";
        exit(1);
    }
    strcpy(temp.p, s);
    strcat(temp.p, o.p);
    return temp;
}

// Exclue un subsir dintr-un sir folosind obiecte de tip
// StrType.
StrType StrType::operator-(StrType &subsir)
{
    StrType temp(p);
    char *s1;
    int i, j;

    s1 = p;
    for(i=o; *s1; i++) {
        if(*s1!=*subsir.p) { // daca nu este prima litera
            // a subsirului
            temp.p[i] = *s1; // atunci copiaza in temp
            s1++;
        }
        else {
            for(j=0; subsir.p[j]==s1[j] && subsir.p[j];
                j++);
        }
    }
    return temp;
}

```

```

        if(!subsir.p[j]) { // este subsirul, deci
            // trebuie eliminat
            s1 += j;
            i--;
        }
        else { // nu este subsirul, continua copierea
            temp.p[i] = *s1;
            s1++;
        }
    }
    temp.p[i] = '\0';
    return temp;
}

// Exclue siruri între ghilimele din obiecte de tip
// StrType.
StrType StrType::operator-(char *subsir)
{
    StrType temp(p);
    char *s1;
    int i, j;

    s1 = p;
    for(i=o; *s1; i++) {
        if(*s1!=*subsir) { // daca nu este prima litera
            // din subsir
            temp.p[i] = *s1; // atunci copiaza in temp
            s1++;
        }
        else {
            for(j=0; subsir[j]==s1[j] && subsir[j];
                j++);
            if(!subsir[j]) { // este subsirul, deci
                // trebuie eliminat
                s1 += j++;
                i--;
            }
        }
    }
    else { // nu este subsirul, continua copierea
        temp.p[i] = *s1;
        s1++;
    }
}

```

```

        }
        temp.p[i] = '\0';
        return temp;
    }

main()
{
    StrType s1("O sesiune-exemplu folosind obiecte de tip
               sir.\n");
    StrType s2(s1);
    StrType s3;
    char s[80];

    cout << s1 << s2;

    s3 = s1;
    cout << s1;

    s3.makestr(s);

    cout << "Converteste intr-un sir: " << s;

    s2 = "Acesta este un sir nou.";
    cout << s2 << endl;

    StrType s4(" Asa este.");
    s1 = s2+s4;
    cout << s1 << endl;

    if(s2==s3) cout << "Sirurile sunt egale.\n";
    if(s2!=s3) cout << "Sirurile nu sunt egale.\n";
    if(s1<s4) cout << "s1 mai mic decat s4\n";
    if(s1>s4) cout << "s1 mai mare decat s4\n";
    if(s1<=s4) cout << "s1 mai mic sau egal cu s4\n";
    if(s1>=s4) cout << "s1 mai mare sau egal cu s4\n";

    if(s2 > "ABC") cout << "s2 mai mare decat ABC\n\n";

    s1 = "unu doi treiunu doi trei\n";
    s2 = "doi";
    cout << "Sirul initial: " << s1;
    cout << "Sirul dupa excluderea lui doi: ";
    s3 = s1 - s2;
}

```

```

    cout << s3;

    cout << endl;
    s4 = "Va salut!";
    s3 = s4 + " sirurile din C++ sunt noastre\n";
    cout << s3;
    s3 = s3 - "Va salut!";
    s3 = "Nu-i asa ca sunt" + s3;
    cout << s3;

    s1 = s3 - "sunt ";
    cout << s1;
    s3 = s1;

    cout << "Introduceti un sir: ";
    cin >> s1;
    cout << s1 << endl;
    cout << "s1 are lungimea de " << s1.strsize()
        << " caractere.\n";
    puts(s1); // converteste in char *

    s1 = s2 = s3;
    cout << s1 << s2 << s3;

    s1 = s2 = s3 = "Pa";
    cout << s1 << s2 << s3;

    return 0;
}

```

Precedentul program determină următoarea ieșire:

```

O sesiune-exemplu folosind obiecte de tip sir.
O sesiune-exemplu folosind obiecte de tip sir.
O sesiune-exemplu folosind obiecte de tip sir.
Converteste intr-un sir: O sesiune-exemplu folosind obiecte de tip sir.
Acesta este un sir nou.
Acesta este un sir nou. Asa este.
Sirurile nu sunt egale.
s1 este mai mare decat s4
s1 este mai mare sau egal cu s4
s2 este mai mare decat ABC

```

```

Sirul initial: unu doi trei unu doi trei
Sirul dupa excluderea lui doi: unu trei unu trei

Va salut! sirurile din C++ sunt nostime
Nu-i asa ca sunt sirurile din C++ sunt nostime
Nu-i asa ca sirurile din C++ nostime
Introduceti un sir: Imi place C++
si are lungimea de 13 caractere.
Imi place C++
Nu-i asa ca sirurile din C++ nostime
Nu-i asa ca sirurile din C++ nostime
Nu-i asa ca sirurile din C++ nostime
Pa Pa Pa

```

Această ieșire presupune că sirul "Imi place C++" a fost scris de către utilizator la solicitarea unei introduceri.

Pentru a avea acces ușor la clasa **StrType**, îndepărtați funcția **main()** și puneți restul listingului precedent într-un fișier numit STR.H. Apoi introduceți pur și simplu acest fișier antet în orice program în care dorîți să folosiți **StrType**.

Utilizarea clasei **StrType**

Drept concluzii ale acestui capitol, sunt oferite două exemple care ilustrează cum poate fi folosită clasa **StrType**. Primul exemplu creează un simplu dicționar care folosește obiecte de tip **StrType**. El construiește la început o matrice bidimensională de obiecte de acest tip. În fiecare pereche de siruri, primul conține cuvântul de bază după care se poate face căutarea, iar al doilea o listă de sinonime sau cuvinte înrudite. Se solicită un cuvânt, iar dacă acesta se află în dicționar, sunt afișate sinonimele. Program este foarte simplu, dar rețineți modul elegant în care sunt tratate sirurile, care se datorează utilizării clasei **StrType** și operatorilor săi. (Amintiți-vă că fișierul antet STR.H conține clasa **StrType**.)

```

#include "str.h"
#include <iostream.h>

StrType dictionar[][2] = {
    {"carte", "volum, tom",
     "magazin", "pravalie, shop, butic",
     "pistol", "arma, revolver, pistolet",
     "alergare", "fuga, jogging, cros",
     "gindire", "meditare, contemplare, reflectie",
     "calcul", "socoteala, estimare, rezolvare",
}

```

```

    "", ""
};

main()
{
    StrType x;
    cout << "Introduceti un cuvant: ";
    cin >> x;

    int i;
    for(i=0; dictionar[i][0]!=""; i++)
        if(dictionar[i][0]==x) cout << dictionar[i][1];
    return 0;
}

```

Următorul exemplu folosește un obiect de tip **StrType** pentru a afla dacă există o versiune executabilă a unui fișier pornind de la numele acestuia. Pentru a folosi programul, specificați în linia de comandă numele fișierului, fără nici o extensie. Programul va căuta în mod repetat un fișier executabil cu acel nume, la care adaugă o extensie, va încerca să-l deschidă și va raporta rezultatul. (Dacă fișierul nu există, nu poate fi deschis.) După încercarea unei extensii, aceasta este exclusă din numele fișierului și se adaugă una nouă. Din nou clasa **StrType** și operatorii ei fac ca manevrarea sirurilor să fie ușoară și lesne de urmărit.

```

#include "str.h"
#include <iostream.h>
#include <fstream.h>
// extensiile pentru fisierele executabile
char ext[3][4] = {
    "EXE",
    "COM",
    "BAT"
};

main(int argc, char *argv[])
{
    StrType numef;
    int i;
    if(argc!=2) {
        cout << "Utilizare: numef\n";
        return 1;
}

```

```

}

numef = argv[1];
numef = numef + "."; // adauga un punct
for(i=0; i<3; i++) {
    numef = numef + ext[i]; // adauga extensia
    cout << "Incearca " << numef << " ";
    ifstream f(numef);
    if(f) {
        cout << "- Exista\n";
        f.close();
    }
    else cout << "- Nu exista\n";
    numef = numef - ext[i]; // exclude extensia
}
return 0;
}

```

De exemplu, dacă programul de mai sus se numește ESTEEXEC și presupunând că există TEST.EXE, linia de comandă **ESTEEXEC TEST** determină această ieșire:

```

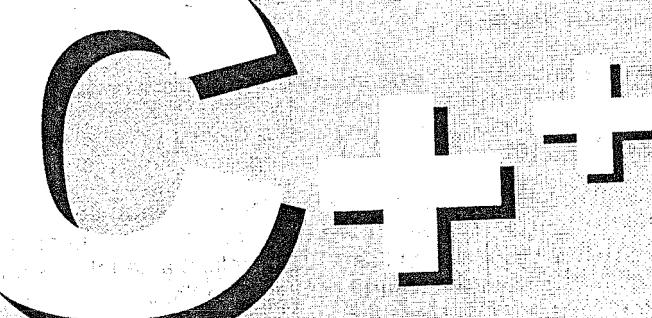
Incearca TEST.EXE - Exista
Incearca TEST.BAT - Nu exista
Incearca TEST.COM - Nu exista

```

Un lucru de reținut despre program este acela că este folosit un obiect de tip **StrType** la apelarea funcției **fopen()**. Operația funcționează deoarece este apelată automat funcția de conversie **operator char***(). După cum ilustrează această situație, prin aplicarea atență a facilităților de C++, puteți să realizați o integrare semnificativă a tipurilor create de dvs. în cadrul celor standard din C++.

Capitolul 24

O clasă pentru afișarea ferestrelor



Fereastra care se deschide pe ecran a devenit una dintre cele mai cunoscute imagini în lumea calculatoarelor moderne. Este greu de închipuit astăzi scrierea unei aplicații comerciale care să nu folosească una sau mai multe ferestre. Modelul ferestrelor este universal. Fereastra care se deschide reprezintă, de asemenea, un exemplu clasic de programare orientată pe obiecte folosind C++. De aceea, acest capitol dezvoltă o clasă de ferestre bazate pe text și asigură toate funcțiile necesare unui sistem de ferestre simplu, dar eficient.

De vreme ce Microsoft Windows a devenit sistemul de operare preponderent pentru PC, puteți să vă întrebați dacă mai are valoare practică crearea altui sistem de ferestre. Răspunsul este da, din trei motive. Primul, sistemul creat în acest capitol se bazează pe text (nu pe grafică, aşa ca în Windows). El este proiectat special pentru a rula sub DOS sau sub emulatorul de DOS asigurat de către Windows. Este mic și eficient și permite multă ușurință în lucru cu ferestre bazate pe text. Al doilea motiv pentru a vă crea propriul sistem de ferestre este acela că puteți controla complet sistemul pe care îl creați. Deoarece echipamentul hard este în continuă dezvoltare, puteți să vă dezvoltați sistemul de ferestre pentru a beneficia de avantajul unor noi moduri video sau echipamente, înainte ca facilitățile pentru acestea să devină accesibile. Puteți, de asemenea, să îl faceți să lucreze în noi medii și sisteme de operare. În sfârșit, sistemul de ferestre dezvoltat în acest capitol are interfață directă cu echipamentul hard video pentru PC. Ca atare, el ilustrează cum C++ este capabil să intre în legătură la un nivel scăzut cu dispozitivele, cât și cu programele de nivel înalt. Aceleași metode generale, care creează interfață pentru echipamentul video pot fi folosite și pentru alte tipuri de dispozitive.

 **NOTĂ:** Sistemele de ferestre sunt, în mare măsură, dependente de echipamente. Acest capitol presupune un mediu PC, iar multe funcții operează direct cu ROM BIOS (sistemul de bază de I/O) sau chiar cu hardul. Dar, modificând doar câteva funcții, puteți să adaptați sistemul de ferestre la orice mediu.

Înainte de a începe, este important să definim ce va face un sistem de ferestre.

Ferestrele

O fereastră este o porțiune din ecran folosită pentru un anumit scop. La deschiderea ei, se salvează ceea ce se află pe ecran în mod curent și, în locul său, se afișează fereastra. Când se încheie aplicația ce folosește fereastra, aceasta este eliminată și este restaurat conținutul inițial al ecranului. Este posibil ca pe ecran să existe, în același timp, mai multe ferestre.

O caracteristică importantă a sistemului de ferestre este aceea că el nu trebuie să permită unei aplicații ce folosește fereastra să scrie peste limitele acesta. Deoarece mărimea ferestrei nu este neapărat cunoscută aplicației, rămâne în

sarcina rutinei lor pentru ferestre, și nu a aplicației, să prevină suprascrierea. De aceea, nu pot fi folosite nici rutinele normale din C++ de I/O la consolă (cum ar fi `printf()` și `gets()`), și nici streamurile `cin` și `cout`; ele trebuie înlocuite cu funcții alternative de I/O specifice ferestrelor. De fapt, aceste funcții formează o mare parte a oricărui sistem de ferestre.

Pentru a înțelege cum pot fi folosite efectiv ferestrele, imaginați-vă că ați scris un editor de texte care conține câteva facilități suplimentare. Una dintre ele este un calculator de buzunar. Deoarece utilizarea sa nu face, practic, parte din editorul de texte, are sens să folosiți o fereastră oricând dorim să-l folosim. Astfel, când se lucrează cu acest calculator, editarea textului este doar suspendată, nu este complet întreruptă. După efectuarea calculelor, fereastra calculatorului este închisă și continuă editarea textului.

Crearea unor funcții de suport video

Înainte de a construi un sistem de ferestre, este necesar să dezvoltați câteva funcții de suport. Deoarece crearea ferestrelor necesită controlul direct și eficient al ecranului, sunt necesare funcții specializate pentru a efectua operații de I/O cu acesta. După cum s-a mai spus, nu este posibil să folosiți funcțiile și operatorii normali din C++ pentru ieșiri. Funcțiile specializate vor ocoli atât DOS cât și BIOS și vor scrie direct la echipamentul hardware video. Acesta este singurul mod prin care se poate realiza reactualizarea rapidă a ecranului.

Pentru început, să aruncăm o privire asupra sistemului video al calculatorului.



NOTĂ: Discuția prezentată în acest capitol despre componenta video a calculatorului este suficientă pentru a înțelege cum lucrează sistemul de ferestre. Pentru a învăța mai mult despre interfață video în general, consultați și alte cărți.

Sistemul video al calculatorului

Toate calculatoarele conțin un adaptor oarecare care produce imagini pe monitor. Cele mai întâlnite patru tipuri de adaptori sunt adaptoarele monocrome, adaptoarele grafice/color (CGA), adaptoarele grafice îmbunătățite (EGA) și matricea pentru grafică video (VGA). (Mai există și o serie de adaptori, Super VGA, care acceptă moduri video extinse, dar, în cadrul acestui capitol, VGA și Super VGA se vor considera echivalente.) CGA, EGA și VGA au mai multe moduri de operare. Sistemul de ferestre dezvoltat în acest capitol cere ca sistemul video să fie în mod text cu 80 de coloane, modul implicit de operare al majorității aplicațiilor bazate pe consolă ce au scopuri generale. La adaptorul monocrom, modul text cu 80 de coloane are numărul 7. La adaptoarele CGA/EGA/VGA se folosesc modul 2 sau 3.

Caracterele afișate pe ecran sunt păstrate într-o zonă în RAM, rezervată pentru adaptoarelor de afișare. Locația memoriei video RAM începe la B800:0000H. Deși CGA, EGA și VGA funcționează diferit în unele moduri, ele operează identic în modurile 2 și 3.

Fiecare caracter afișat pe ecran necesită doi octeți de memorie video. Primul octet păstrează caracterul efectiv, iar cel de-al doilea păstrează *atributul său pentru ecran*. Pentru adaptoarele color, octetul de atribut este interpretat așa cum se arată în Tabelul 24-1. Culoarea primărie pot fi combinate pentru a produce culori derivate. Dacă posedăți un CGA, EGA sau VGA, caracterele sunt afișate implicit cu octetul atribut având valoarea 7. Aceasta determină activarea pentru text a celor trei culori, care produc culoarea albă. Pentru a produce negativul video, bitii din prim-plan sunt dezactivați iar cei trei de fundal sunt activați, obținându-se valoarea 70H.

Adaptorul monocrom recunoaște octetii de strălucire și de intensitate. Din fericire, el este proiectat pentru a interpreta atributul 7 ca normal; iar 70H ca negativ video. În plus, valoarea 1 determină sublinierea caracterelor.

Fiecare adaptor are de fapt de patru ori mai multă memorie decât îl este necesară pentru a afișa un text în modul cu 80 de coloane. Motivele pentru aceasta sunt două. În primul rând, memoria suplimentară este necesară pentru grafică (desigur, cu excepția adaptoarelor monochrome). În al doilea rând, ea permite păstrarea în RAM a mai multor ecrane pe care le schimbă, atunci când este necesar. Fiecare regiune de memorie este numită *pagini video*, iar efectul schimbării pagini video curente este de-a dreptul spectaculos. Implicit DOS și Windows folosesc pagina 0 și, practic, toate aplicațiile procedează la fel. Din acest motiv, ea va fi utilizată și în rutinele acestui capitol. Dar, puteți, dacă dorîți, să folosiți alte pagini.

Există trei căi de a avea acces la adaptorul video. Prima este prin apelări către sistemul de operare, o metodă care este mult prea lentă pentru ferestre. A doua este prin rutine BIOS, metodă ceva mai rapidă, ce asigură suficientă viteză la

Bit	Valoare	Semnificație la activare
0	1	Prim-plan albastru
1	2	Prim-plan verde
2	4	Prim-plan roșu
3	8	Intensitate mică
4	16	Fundal albastru
5	32	Fundal verde
6	64	Fundal roșu
7	128	Caracter ce clipește

Tabelul 24-1 Octetul pentru atributul video

calculatoare puternice în cazul unor ferestre mici. Al treilea mod este prin citire și scriere direct în RAM, cale care este foarte rapidă, dar necesită efort de programare mare. Totuși, pentru ca ferestrele să apară „instantaneu” pe ecran este necesar accesul direct la memoria RAM video. Din acest motiv, cea de-a treia cale va fi folosită pentru sistemul de ferestre dezvoltat aici.

Pentru a permite ca sistemul de ferestre să aibă acces la memoria RAM video, este necesar un pointer către ea. Însă, când rulați un program în sistemul DOS (sau în emulatorul DOS din Windows), memoria RAM video se află într-un segment diferit de cel folosit de program. Aceasta înseamnă că trebuie utilizat un pointer FAR. Pointerii de tip FAR pot fi recunoscuți de către un compilator de C++ într-unul din două feluri. Primul, prin cuvântul cheie suplimentar *far*, admis de multe compilatoare. (Unele compilatoare numesc acest cuvânt *_far* sau *__far*, verificăți deci în manualul compilatorului dvs.) El permite ca un pointer să fie declarat ca FAR. A doua cale este să compilați programul folosind un model de memorie mare, caz în care implicit toți pointerii sunt FAR. Rutinele folosite în acest capitol utilizează modelatorul de tip *far*. Dacă dorîți, puteți să îl eliminați și să compilați simplu codul folosind un model de memorie mare.

Accesul la BIOS

Chiar dacă funcțiile video care citesc și scriu efectiv informații vor ocoli DOS și BIOS și vor avea acces direct la RAM, BIOS va mai fi folosit pentru câteva operații. Apelările la acesta vor fi efectuate folosind o intrerupere software. Funcția care generează așa ceva este *int86()*. Ea este specifică mediilor DOS și are următorul prototip:

```
int int86(int numar, union REGS *registruintrare, union REGS *registruiesire);
```

BIOS folosește mai multe intreruperi diferite pentru diverse scopuri și discutarea lor depășește scopul acestui capitol. Oricum, cea legată de adaptorul video este intreruperea 16 (10H). Ca multe intreruperi pentru BIOS, intreruperea 16 are mai multe opțiuni, care sunt selectate în funcție de valoarea registrului AH. Dacă funcția BIOS întoarce o valoare, ea este, în general, returnată în AX. Totuși, cîteodată sunt folosite alte registre, dacă se întorc mai multe valori. Valoarea returnată de *int86()* este valoarea registrului AX.

Structura *REGS* este inclusă în fișierul antet DOS.H. Ea este definită astfel:

```
struct BYTEREGS {
    unsigned char al;
    unsigned char ah;
    unsigned char bl;
    unsigned char bh;
    unsigned char cl;
```

```

unsigned char ch;
unsigned char dl;
unsigned char dh;
};

struct WORDREGS {
    unsigned ax;
    unsigned bx;
    unsigned cx;
    unsigned dx;
    unsigned si;
    unsigned di;
    unsigned cflag;
    unsigned flags; // Acesta nu este definit de toate
                    // versiunile de WORDREGS
};

union REGS {
    struct BYTEREGS h;
    struct WORDREGS x;
};

```

După cum puteți vedea, **REGS** este o uniune de două structuri. Folosind structura **WORDREGS**, ea vă permite accesul la regiștrii unității centrale de prelucrare (CPU) ca recipiente de 16 biți. **BYTEREGS** vă oferă acces la regiștrii individualizați de 8 biți.

 **NOTĂ:** Microsoft C++ apelează funcția `int86()` prin `_int86()` și se referă la **REGS** ca **_REGS**.

Determinarea locației memoriei RAM video

Când citiți și scrieți direct în memoria RAM video, mai întâi aveți nevoie să depășiți problema produsă de faptul că adaptorul monocolor are memoria RAM video la **B000:0000H**, în timp ce celelalte îl au la **B800:0000H**. Pentru ca rutinile ferestrelor să opereze corect pentru fiecare adaptor, trebuie să știe ce adaptor se află în sistem. Din fericire, există o cale simplă de a determina aceasta! Întreruperea BIOS 16, funcția 15, returnează modul video curent. Cum s-a spus mai devreme, rutinile din acest capitol necesită modurile 2, 3 sau 7. Modurile 2 și 3 pot fi utilizate doar de către CGA, EGA sau VGA, iar acestea nu pot folosi modul 7 - doar adaptorul monocolor o poate face. De aceea, dacă modul video curent este 7, înseamnă că este folosit un adaptor monocolor; altfel, el este de tipul CGA, EGA

sau VGA. Deoarece în modul text acestea din urmă funcționează identic, pentru sistemul de ferestre nu contează cu care dintre ele se lucrează. Astfel, folosind modul video curent, este posibil să activați un pointer tip FAR global spre adresa memoria RAM video. Acest lucru este efectuat de către următoarele funcții:

```

char far *vid_mem; // pointer spre memoria ecran in modul text

void set_v_ptr()
{
    int vmod;
    vmod = mod_video();
    if((vmod!=2) && (vmod!=3) && (vmod!=7)) {
        cout << "Video trebuie sa fie in modul text cu 80
de coloane.";
        exit(1);
    }
    // stabilește adresa corecta a memoriei RAM video
    if(vmod==7) vid_mem = (char far *) 0xB0000000;
    else vid_mem = (char far *) 0xB8000000;
}

// Returneaza modul video curent.
mod_video()
{
    union REGS r;

    r.h.ah = 15; // da modul video
    return int86(0x10, &r, &r) & 255;
}

```

Funcția `mod_video()` folosește întreruperea BIOS 16, funcția 15, pentru a obține modul video curent. Această valoare este folosită, apoi, pentru a determina spre ce va indica `vid_mem`, declarat ca un `char far *` global (către memoria folosită fie de adaptorul monocolor, fie de către alte adaptoare). Acest pointer va fi apoi utilizat de către rutinile bazate pe ferestre care cer acces la memoria RAM video.

Scrierea în memoria RAM video

O dată ce a fost determinat modul video și a fost obținut un pointer către memoria RAM video, pot fi create două funcții de ieșire directe către aceasta. Aceste funcții nu fac parte propriu-zis din sistemul de ferestre, dar ele sunt necesare deoarece

asigură o ieşire foarte rapidă. Funcţiile scriu un caracter sau un sir în locaţia X,Y. Este completat, de asemenea, octetul de atribut. Ele sunt prezentate aici:

```
// Scrie caracter cu atribut specificat.
void scrie_car(int x, int y, char ch, int atrib)
{
    char far *v;

    v = vid_mem;
    v += (y*160) + x*2;
    *v++ = ch; // scrie caracterul
    *v = atrib; // scrie atributul
}

// Afiseaza un sir cu atributul specificat.
void scrie_sir(int x, int y, char *p, int atrib)
{
    register int i;
    char far *v;

    v = vid_mem;
    v += (y*160) + x*2; // calculeaza adresa
    for(i=y; *p; i++) {
        *v++ = *p++; // scrie caracterul
        *v = atrib; // scrie atributul
    }
}
```

Deoarece în modul text cu 80 de coloane fiecare linie a ecranului are 80 de caractere, sunt folosiți pentru fiecare linie 160 de octeți (80 de octeți pentru caractere și 80 pentru attribute). Adresa pentru locația corectă în memoria RAM video este deci 160 ori coordonata Y plus de două ori coordonata X.

Pozitionarea cursorului

Când sunt efectuate operații de I/O folosind direct I/O din memoria RAM video, locația cursorului nu este actualizată automat. Aceasta înseamnă că rutinile pentru ferestre trebuie să deplaseze explicit cursorul. Următoarea funcție efectuează această operatie. (Funcția nu face parte efectiv din clasa de ferestre, dar este utilizată de către aceasta. Funcția folosește intreruperera BIOS 16, funcția 2.)

```
// Trimite cursorul in pozitia X, Y specificata.
void goto_xy(int x, int y)
```

```
{ union REGS r;
    r.h.ah = 2; // functia de adresare catre cursor
    r.h.dl = x; // coordonata coloanei
    r.h.dh = y; // coordonata rindului
    r.h.bh = 0; // pagina video
    int86(0x10, &r, &r); }
```

Multe compilatoare asigură o funcție „goto xy”. Dacă al dvs. o are, sunteți liber să o folosiți în locul acesteia.

Clasa fereastră

Acum, deoarece a fost stabilită baza, poate fi dezvoltat sistemul de ferestre. Acesta este administrat de către clasa `wintype`. Iată declararea sa:

```
class wintype {
    // stabileste unde se plaseaza fereastra pe ecran
    int stgx; // coordonatele din stanga sus
    int susy;
    int drptx; // coordonatele din dreapta jos
    int josy;

    int chenar; // daca nu este 0, se afiseaza chenarul
    int activ; // nu este zero daca fereastra este afisata
               // pe ecran
    char *titlu; // mesaj pentru titlu

    int cursx, cursy; // localizarea curenta a cursorului
                       // in fereastra

    char *buf; // indica spre memoria buffer a ferestrei
    char color; // culoarea textului

    // functii particulare
    void salv_ecran(); // salveaza ecranul, astfel incat sa
                        // poata fi restaurat
    void restaur_ecran(); // restaureaza ecranul original
    void trasat_chenar(); // traseaza chenarul ferestrei
    void afisat_titlu(); // afiseaza titlul

public:
```

```

wintype(int lx, int uy, // sus stanga
        int rx, int ly, // jos dreapta
        int b = 1, // diferit de zero pentru chenar
        char *mesaj = "" // mesaj pentru titlu
    );
~wintype() {winremove(); delete [] buf;}

void winput(); // afiseaza o fereastra
void winremove(); // sterge o fereastra
int winputs(char *s); // scrie un sir in fereastra
int winxy(int x, int y); // se deplaseaza la X, Y
                         // relativ la fereastra
void wingets(char *s); // introduce un sir dintr-o
                       // fereastra
int wingetche(); // introduce un caracter dintr-o
                  // fereastra
void wincls(); // sterge continutul ferestrei
void wincleol(); // sterge pana la sfarsitul liniei

void setcolor(char c) {color = c;}
char getcolor() {return color;}
void setbkcolor(char c) {color = color | (c<<4);}
char getbkcolor() {return (color>>4) & 127;}

friend wintype &operator<<(wintype &o, char *s);
friend wintype &operator>>(wintype &o, char *s);
}

```

Pozitia ferestrei pe ecran si mărimea sa sunt determinate de variabilele **stgx**, **susy**, **drptx** și **josy**. Acestea păstrează coordonatele colțurilor din stânga sus și dreapta jos ale ferestrei.

Dacă fereastra va avea un chenar, atunci **chenar** trebuie să fie diferit de zero. Ori de câte ori fereastra se află pe ecran, **activ** este diferit de zero. Când fereastra nu este afişată, **activ** este zero. Titlul ferestrei (dacă există unul) este indicat de către **titlu**.

Localizarea curentă a cursorului în cadrul ferestrei este memorată în **cursx** și **cursy**. Toate ieșirile către fereastră sunt poziionate relativ la aceasta. Aceasta înseamnă că **cursx** și **cursy** sunt relative la fereastră, nu la ecran. Deci, dacă **cursx** este 5 iar **cursy** este 3, atunci, indiferent unde se află fereastra în cadrul ecranului, cursorul este localizat la 5, 3 în *cadrul ferestrei*. Colțul din stânga sus al ferestrei este 0, 0.

Când este afişată o fereastră, conținutul curent al ecranului este salvat în memoria indicată de **buf**. (Această memorie este alocată dinamic atunci când este

creată fereastra.) Culoarea textului este determinată de către valoarea lui **color**. Ea trebuie să fie una dintre valorile enumerate mai jos:

```

/* Culorile textului, primele 7 pot fi folosite, de exemplu
   asemenea, pentru a specifica culoarea fundalului. */
const enum clr {negru, albastru, verde, cian, rosu,
                magenta, maron, gri_deschis, gri_inchis,
                albastru_deschis, verde_deschis,
                cian_deschis, rosu_deschis,
                magenta_deschis, galben, alb,
                clipitor=128};

```

Iată funcția constructor pentru **wintype**:

```

// Construiește o fereastra.
wintype::wintype(int lx, int uy, // sus stanga
                  int rx, int ly, // jos dreapta
                  int b, // diferit de zero pentru chenar
                  char *mesaj // mesaj pentru titlu
    )
{
    if(lx<0) lx = 0;
    if(rx>79) rx = 79;
    if(uy<0) uy = 0;
    if(ly>24) ly = 24;

    stgx = lx; susy = uy;
    drptx = rx, josy = ly;
    chenar = b;
    titlu = mesaj;
    activ = 0;
    cursx = cursy = 0;
    buf = new char[2*(drptx-stgx+1)*(josy-susy+1)];
    if(!buf) {
        cout << "Eroare de alocare.\n";
        exit(1);
    }
    color = alb;
}

```

Funcția constructor are grijă, pentru început, ca cele patru valori ale coordonatelor să fie în domeniul. Apoi initializează datele particulare. Ea alocă, de asemenea, memoria care va fi folosită pentru a salva conținutul ecranului atunci

când se deschide fereastra. Când aceasta este dezactivată, va fi restaurat conținutul anterior al ecranului.

Rețineți că, implicit, culoarea textului este albă, cursorul este localizat la 0,0 iar fereastra nu este afișată.

 **NOTĂ:** Constructorul `wintype()` doar construiește o fereastră. El nu o și afișează. Afișarea unei ferestre este o operație separată de construirea ei.

Destructorul `~wintype()` distrugе fereastra (dacă este necesar) și apoi elibereză memoria spre care indică `buf`.

Afișarea și ștergerea unei ferestre

O dată construită o fereastră, ea poate fi afișată printr-o apelare a funcției `winput()`. Iată această funcție:

```
// Afiseaza o fereastra.
void wintype::winput()
{
    // activeaza fereastra
    if(!activ) { // nu este folosita in acel moment
        salv_ecran(); // salveaza ecranul curent
        activ = 1;
    }
    else return; // deja pe ecran

    if(chenar) trasat_chenar();
    afisat_titlu();

    // pozitioneaza cursorul in coltul din stanga sus
    goto_xy(stgx + cursx + 1, susy + cursy + 1);
}
```

Această funcție verifică la început dacă fereastra este deja pe ecran. În caz afirmativ, apelarea funcției `winput()` este ignorată. Altfel, conținutul curent al zonei de ecran în care va fi afișată fereastra va fi salvat prin apelarea funcției `salv_ecran()`, iar `activ` capătă valoarea 1. Dacă variabila `chenar` nu este zero, fereastra i se desenează un chenar. Apoi este afișat titlul. În sfârșit, cursorul este plasat în fereastră. Deoarece valorile pentru `cursx` și `cursy` sunt relative la fereastră, ele trebuie să fie adunate cu `stgx` și respectiv cu `susy`, astfel încât cursorul să poată fi afișat în poziția corectă relativ la ecran.

În continuare este prezentată funcția `salv_ecran()`, funcție particulară din `wintype()`. Ea copiază pur și simplu, octet cu octet, conținutul din memoria RAM

video referitoare la zona în care va fi afișată fereastra în memoria spre care indică `buf`, după care șterge acea zonă a ecranului.

```
// Salveaza ecranul, el putand fi restaurat dupa
// indepartarea ferestrei.
void wintype::salv_ecran()
{
    register int i, j;
    char *buf_ptr;
    char far *v, far *t;

    buf_ptr = buf;
    v = vid_mem;
    for(i=susy; i<josy+1; i++) {
        for(j=stgx; j<drptx+1; j++) {
            t = (v + (i*160) + j*2);
            *buf_ptr++ = *t++;
            *buf_ptr++ = *t;
            *(t-1) = ' ';
        }
    }
}
```

În continuare sunt prezentate funcțiile `trasat_chenar()` și `afisat_titlu()`, de asemenea, funcții particulare din `wintype`.

```
// Traseaza un chenar in jurul ferestrei.
void wintype::trasat_chenar()
{
    register int i;
    char far *v, far *t;

    v = vid_mem;
    t = v;
    for(i=stgx+1; i<drptx; i++) {
        v += (susy*160) + i*2;
        *v++ = 196;
        *v++ = color;
        v = t;
        v += (josy*160) + i*2;
        *v++ = 196;
        *v++ = color;
        v = t;
    }
}
```

```

for(i=susy+1; i<josy; i++) {
    v += (i*160) + stgx*2;
    *v++ = 179;
    *v = color;
    v = t;
    v += (i*160) + dreptx*2;
    *v++ = 179;
    *v = color;
    v = t;
}
// traseaza colturile
scrie_car(stgx, susy, 218, color);
scrie_car(stgx, josy, 192, color);
scrie_car(drptx, susy, 191, color);
scrie_car(drptx, josy, 217, color);
}

// Afiseaza titlul ferestrei.
void wintype::afisat_titlu()
{
    register int x, lung;

    x = stgx;

    /* Calculeaza pozitia de pornire corecta pentru a centra
       titlul - daca este negativ, mesajul nu se va incadra.
    */
    lung = strlen(titlu);
    lung = (drptx - x - lung) / 2;
    if(lung<0) return; // nu il afiseaza
    x = x + lung + 1;
    scrie_sir(x, susy, titlu, color);
}

```

Valorile 196 și 179 din setul de caractere extins al calculatorului corespund linilor orizontale și verticale. Valorile folosite la sfârșitul funcției **trasat_chenar()** sunt caracterele pentru colțuri. Titlul este afișat doar dacă are loc în fereastră.

Pentru a îndepărta o fereastră de pe ecran, folosiți funcția **winremove()**, prezentată în continuare. Ea copiază înapoi în memoria RAM video ceea ce este păstrat în memoria spre care indică **buf**.

```

// Indeparteaza fereastra si restaureaza continutul
// initial al ecranului.

```

```

void wintype::winremove()
{
    if(!activ) return; // nu poate sa indeparteze o
                       // fereastra inactiva
    restaur_ecran(); // restaureaza ecranul initial
    activ = 0; // restaurare video
}

```

În afară de a da variabilei **activ** valoarea 0, scopul principal al funcției este de a restaura conținutul inițial al ecranului prin apelarea funcției particulare **restaur_ecran()**, aşa cum se arată mai jos:

```

// Restaureaza o zona a ecranului.
void wintype::restaur_ecran()
{
    register int i, j;
    char far *v, far *t;
    char *buf_ptr;

    buf_ptr = buf;
    v = vid_mem;
    t = v;
    for(i=susy; i<josy+1; i++)
        for(j=stgx; j<drptx+1; j++) {
            v = t;
            v += (i*160) + j*2;
            *v++ = *buf_ptr++; // scrie caracterul
            *v = *buf_ptr++; // scrie atributul
        }
}

```

I/O pentru ferestre

Intrarea din și ieșirea într-o fereastră pot fi efectuate ori cu funcțiile membre ori cu operatorii supraîncărcați << și >>. Toate operațiile de I/O pentru ferestre trebuie să fie efectuate prin rutine care să împiedice depășirea limitelor acestora.

Funcția de intrare de nivel scăzut se numește **wingetche()**. Ea citește un caracter de la tastatură și îl scrie în ecou în fereastră, aşa cum se arată aici:

```

/* Introduce o tasta apasata in interiorul unei ferestre.
   Returneaza codul complet pe 16 biti al tastei.
*/

```

```

int wintype::wingetche()
{
    union inkey {
        char ch[2];
        int i;
    } c;
    union REGS r;
    if(!activ) return 0; // fereastra nu este activa
    winxy(cursx, cursy);

    r.h.ah = 0; // citeste o tasta
    c.i = int86(0x16, &r, &r);

    if(c.ch[0]) {
        switch(c.ch[0]) {
            case '\r': // este apasata tasta ENTER
                break;
            case '\b': // back space
                break;
            default:
                if(cursx + stgx < drptx - 1) {
                    scrie_char(stgx + cursx + 1,
                               susy + cursy + 1, c.ch[0], color);
                    cursx++;
                }
                if(cursy < 0) cursy = 0;
                if(cursy + susy > josy - 2)
                    cursy--;
                winxy(cursx, cursy);
        }
        return c.i;
    }
}

```

Această funcție apelează întreruperea BIOS 16, funcția 0, care așteaptă o apăsare de tastă și returnează codul complet pe 16 biți al tastei. Acesta este împărțit în două: caracterul și codul de poziție. Dacă tasta apăsată este o tastă caracter, acesta este returnat în cei 8 biți de ordin inferior. Dacă însă este apăsată o tastă specială, pentru care nu există cod de caracter, cum ar fi o săgeată, atunci octetul de ordin inferior este zero, iar cel de ordin superior conține codul de poziție al tastei. De exemplu, codul de poziție al săgeților în sus și în jos este 72 și, respectiv, 80. Deși nici o funcție pentru ferestre nu utilizează acest cod, el este

prevăzut aici deoarece foarte probabil aplicațiile dvs. cu ferestre vor avea nevoie de acces atât la caracter cât și la coduri de poziție.

După cum puteți vedea examinând funcția, nici o tastare nu va avea ecou dincolo de limitele ferestrei. De asemenea, caracterele se afișează în culoarea definită curent pentru fereastră. În sfârșit, fereastra trebuie să fie activă.

Pentru a citi un sir de la tastatură, folosiți wingets(), prezentat aici:

```

// Citeste un sir dintr-o fereastra.
void wintype::wingets(char *s)
{
    char ch, *temp;

    temp = s;
    for(;;) {
        ch = wingetche();
        switch(ch) {
            case '\r': // este apasata tasta ENTER
                *s = '\0';
                return;
            case '\b': // backspace
                if(s>temp) {
                    s--;
                    cursx--;
                    if(cursx < 0) cursx = 0;
                    winxy(cursx, cursy);
                    scrie_char(stgx + cursx + 1, susy + cursy + 1, ' ', color);
                }
                break;
            default: *s = ch;
                s++;
        }
    }
}

```

Aceasta funcție apelează wingetche() pentru a introduce fiecare caracter. Deoarece wingetche() împiedică afișările să treacă de limitele unei ferestre, acestea nu pot fi depășite nici de vreo intrare din wingets().

Pentru a obține la ieșire un sir într-o fereastră, folosiți winputs(), prezentată aici:

```

/* Scrie un sir in pozitia curenta a cursorului
   in fereastra specificata.

```

```

    Returneaza 0 daca fereastra nu este activa;
    altfel, returneaza 1.

*/
int wintype::winputs(char *s)
{
    register int x, y;
    char far *v;

    // se asigura ca fereastra este activa
    if(!activ) return 0;
    x = cursx + stgx + 1;
    y = cursy + susy + 1;

    v = vid_mem;
    v += (y*160) + x*2; // calculeaza adresa de pornire

    for( ; *s; s++) {
        if(y >= josy) {
            return 1;
        }
        if(x >= drptx) {
            return 1;
        }

        if(*s=='\n') {
            y++;
            x = stgx + 1;
            v = vid_mem;
            v += (y*160) + x*2; // calculeaza adresa
            cursy++; // incrementeaza Y
            cursx = 0; // aduce pe x la 0;
        }
        else {
            cursx++;
            x++;
            *v++ = *s; // scrie caracterul
            *v++ = color; // culoare
        }
        winxy(cursx, cursy);
    }
    return 1;
}

```

Această funcție afișează sirul specificat începând de la poziționarea cursorului (dată de **cursx** și de **cursy**), în culoarea curentă. Nu va fi permisă nici o ieșire dincolo de limitele ferestrei.

După cum s-a menționat, în afară de funcțiile membre de I/O, puteți, de asemenea, să afișați un sir folosind << și să introduceți unul cu >>. În continuare sunt prezențați acești operatori supraîncărcați:

```

// Iesire intr-o fereastra.
wintype &operator<<(wintype &o, char *s)
{
    o.winputs(s);
    return o;
}

// Intrare de la o fereastra.
wintype &operator>>(wintype &o, char *s)
{
    o.wingets(s);
    return o;
}

```

Dacă dorii să introduceți alt tip de date, supraîncărcați din nou << și >>.

Alte trei funcții de ieșire pentru ferestre sunt **wincls()**, care șterge conținutul ferestrei, **wincleol()**, care șterge de la poziția curentă a cursorului până la sfârșitul liniei, și **winxy()**, care plasează cursorul în poziția X, Y relativă la fereastră. Iată aceste funcții:

```

// Sterge continutul unei ferestre.
void wintype::wincls()
{
    register int i, j;
    char far *v, far *t;

    v = vid_mem;
    t = v;
    for(i=susy+1; i<josy; i++)
        for(j=stgx+1; j<drptx; j++) {
            v = t;
            v += (i*160) + j*2;
            *v++ = ' '; // scrie un spatiu
            *v = color; // in culoarea fundalului
        }
    cursx = 0;
    cursy = 0;
}

```

```

}

// Sterge pana la sfarsitul liniei.
void wintype::wincleol()
{
    register int i, x, y;

    x = cursx;
    y = cursy;
    winxy(cursx, cursy);

    for(i=cursx; i<drptx-1; i++)
        winputs(" ");
    winxy(x, y);
}

/* Plaseaza cursorul intr-o fereastra intr-o pozitie
   specificata. Returneaza 0 daca este in afara limitelor,
   altfel, diferit de zero.
*/
int wintype::winxy(int x, int y)
{
    if(x<0 || x+stgx >= right-1)
        return 0;
    if(y<0 || y+susy >= josy-1)
        return 0;
    cursx = x;
    cursy = y;
    goto_xy(leftx+x+1, susy+y+1);
    return 1;
}

```

Puteți să stabiliți culoarea de prim-plan folosind `setcolor()`, iar cea de fundal cu `setbkcolor()`. Aceste funcții sunt definite în interiorul declarării clasei `wintype`. Pentru `setcolor()` puteți folosi orice culoare specificată în enumerarea `clr`. Pentru `setbkcolor()` puteți să utilizați primele șapte culori. Funcțiile `getbkcolor()` și `getcolor()` returnează culorile pentru fundal și, respectiv, pentru prim-plan. Ele sunt definite inline în interiorul clasei `wintype`.

Întregul sistem de ferestre

Iată întregul sistem de ferestre, plus funcțiile de suport și o funcție `main()` care ilustrează funcțiile pentru ferestre:

```

// O clasa de ferestre.

#include <iostream.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <dos.h>
#include <bios.h>
// Functii globale
int mod_video();
void goto_xy(int x, int y);
void set_v_ptr();
void scrie_car(int x, int y, char ch, int attrib);
void scrie_sir(int x, int y, char *p, int attrib);

/* Culorile textului, primele 7 pot fi folosite, de
   asemenea, pentru a specifica culoarea fundalului. */
const enum clr {negru, albastru, verde, cian, rosu,
               magenta, maron, gri_deschis, gri_inchis,
               albastru_deschis, verde_deschis,
               ciano_deschis, rosu_deschis,
               magenta_deschis, galben, alb,
               clipitor=128};

char far *vid_mem; // pointer spre memoria ecranului in
                   // modul text

class wintype {
    // stabileste unde se plaseaza fereastra pe ecran
    int stgx; // coordonatele din stanga sus
    int susy;
    int drptx; // coordonatele din dreapta jos
    int josy;

    int chenar; // daca nu este 0, se afiseaza chenarul
    int activ; // nu este zero daca fereastra este afisata
               // pe ecran
    char *titlu; // mesaj pentru titlu

    int cursx, cursy; // localizarea curenta a cursorului
                      // in fereastra
};

```

```

char *buf; // indica spre memoria buffer a ferestrei

char color; // culoarea textului

// functii particulare
void salv_ecran(); // salveaza ecranul, astfel incat sa
                     // poata fi restaurat
void restaur_ecran(); // restaureaza ecranul original
void trasat_chenar(); // traseaza chenarul ferestrei
void afisat_titlu(); // afiseaza titlul

public:
    wintype(int lx, int uy, // sus stanga
            int rx, int ly, // jos dreapta
            int b = 1, // diferit de zero pentru chenar
            char *mesaj = "" // mesaj pentru titlu
    );
    ~wintype() {winremove(); delete [] buf;}

    void wininput(); // afiseaza o fereastra
    void winremove(); // sterge o fereastra
    int wininputs(char *s); // scrie un sir in fereastra
    int winxy(int x, int y); // se deplaseaza la X, Y
                             // relativ la fereastra
    void wingets(char *s); // introduce un sir dintr-o
                           // fereastra
    int wingetche(); // introduce un caracter dintr-o
                      // fereastra
    void wincls(); // sterge continutul ferestrei
    void wincleol(); sterge pana la sfarsitul liniei

    void setcolor(char c) {color = c;}
    char getcolor() {return color;}
    void setbkcolor(char c) {color = color | (c<<4);}
    char getbkcolor() {return (color>>4) & 127;}

    friend wintype &operator<<(wintype &o, char *s);
    friend wintype &operator>>(wintype &o, char *s);
};

// Construieste o fereastra.
wintype::wintype(int lx, int uy, // sus stanga
                 int rx, int ly, // jos dreapta

```

```

int b, // diferit de zero pentru chenar
char *mesaj // mesaj pentru titlu
)

if(lx<0) lx = 0;
if(rx>79) rx = 79;
if(uy<0) uy = 0;
if(ly>24) ly = 24;
stgx = lx; susy = uy;
drptx = rx, josy = ly;
chenar = b;
titlu = mesaj;
activ = 0;
cursx = cursy = 0;
buf = new char[2*(drptx-stgx+1)*(josy-susy+1)];
if(!buf) {
    cout << "Eroare de alocare.\n";
    exit(1);
}
color = alb;

// Afiseaza o fereastra
void wintype::wininput()
{
    // activeaza fereastra
    if(!activ) { // nu este folosita in acel moment
        salv_ecran(); // salveaza ecranul curent
        activ = 1;
    }
    else return; // deja pe ecran

    if(chenar) trasat_chenar();
    afisat_titlu();

    // pozitioneaza cursorul in coltul din stanga sus
    goto_xy(stgx + cursx + 1, susy + cursy + 1);
}

// Indeparteaza fereastra si restaureaza continutul initial
// al ecranului.
void wintype::winremove()
{

```

```

if(!activ) return; // nu poate sa indeparteze o
                  // fereastra inactiva
restaur_ecran(); // restaureaza ecranul initial
activ = 0; // restaurare video
}

// Traseaza un chenar in jurul ferestrei.
void wintype::trasat_chenar()
{
    register int i;
    char far *v, far *t;

    v = vid_mem;
    t = v;
    for(i=stgx+1; i<drptx; i++) {
        v += (susy*160) + i*2;
        *v++ = 196; *v = color;
        v = t;
        v += (josy*160) + i*2;
        *v++ = 196;
        *v = color;
        v = t;
    }
    for(i=susy+1; i<josy; i++) {
        v += (i*160) + stgx*2;
        *v++ = 179;
        *v = color;
        v = t;
        v += (i*160) + drptx*2;
        *v++ = 179;
        *v = color;
        v = t;
    }

    // traseaza colturile
    scrie_car(stgx, susy, 218, color);
    scrie_car(stgx, josy, 192, color);
    scrie_car(drptx, susy, 191, color);
    scrie_car(drptx, josy, 217, color);
}

// Afiseaza titlul ferestrei.
void wintype::afisat_titlu()

```

```

{
    register int x, lung;
    x = stgx;

    /* Calculeaza pozitia de pornire corecta pentru a centra
       titlul - daca este negativ, mesajul nu se va incadra.
    */
    lung = strlen(titlu);
    lung = (drptx - x - lung) / 2;
    if(lung<0) return; // nu il afiseaza
    x = x + lung + 1;
    scrie_sir(x, susy, titlu, color);
}

// Salveaza ecranul, el putand fi restaurat dupa
// indepartarea ferestrei.
void wintype::salv_ecran()
{
    register int i, j;
    char *buf_ptr;
    char far *v, far *t;

    buf_ptr = buf;
    v = vid_mem;
    for(i=susy; i<josy+1; i++) {
        for(j=stgx; j<drptx+1; j++) {
            t = (v + (i*160) + j*2);
            *buf_ptr++ = *t++;
            *buf_ptr++ = *t;
            *(t-1) = ' '; // sterge fereastra
        }
    }
}

// Restaureaza o zona a ecranului.
void wintype::restaur_ecran()
{
    register int i, j;
    char far *v, far *t;
    char *buf_ptr;

    buf_ptr = buf;
    v = vid_mem;

```

```

        t = v;
        for(i=susy; i<josy+1; i++)
            for(j=stgx; j<drptx+1; j++) {
                v = t;
                v += (i*160) + j*2;
                *v++ = *buf_ptr++; // scrie caracterul
                *v = *buf_ptr++; // scrie atributul
            }
    }

/* Scrie un sir in pozitia curenta a cursorului
   in fereastra specificata.
   Returneaza 0 daca fereastra nu este activa;
   altfel, returneaza 1.
*/
int wintype::winputs(char *s)
{
    register int x, y;
    char far *v;

    // se asigura ca fereastra este activa
    if(!activ) return 0;

    x = cursx + stgx + 1;
    y = cursy + susy + 1;

    v = vid_mem;
    v += (y*160) + x*2; // calculeaza adresa de pornire
    for( ; *s; s++) {
        if(y >= josy) {
            return 1;
        }

        if(x >= drptx) {
            return 1;
        }
        if(*s=='\n') {
            y++;
            x = stgx + 1;
            v = vid_mem;
            v += (y*160) + x*2; // calculeaza adresa
            cursy++; // incrementeaza Y
            cursx = 0; // aduce pe x la 0;
        }
    }
}

```

```

        }
        else {
            cursx++;
            x++;
            *v++ = *s; // scrie caracterul
            *v++ = color; // culoare
        }
        winxy(cursx, cursy);
    }
    return 1;
}

/* Plaseaza cursorul intr-o fereastra intr-o pozitie
   specificata. Returneaza 0 daca este in afara limitelor;
   altfel, diferit de zero.
*/
int wintype::winxy(int x, int y)
{
    if(x<0 || x+stgx >= right-1)
        return 0;
    if(y<0 || y+susy >= josy-1)
        return 0;
    cursx = x;
    cursy = y;
    goto_xy(left+x+1, susy+y+1);
    return 1;
}

// Citeste un sir dintr-o fereastra.
void wintype::wingets(char *s)
{
    char ch, *temp;

    temp = s;
    for(;;) {
        ch = wingetche();
        switch(ch) {
            case '\r': // este apasata tasta ENTER
                *s = '\0';
                return;
            case '\b': // backspace
                if(s > temp) {
                    s--;

```

```

        cursx--;
        if(cursx < 0) cursx=0;
        winxy(cursx, cursy);
        scrie_car(stgx + cursx + 1, susy + cursy +
                  1, ' ', color);
    }
    break;
default: *s = ch;
s++;
}
}

/* Introduce o tasta apasata in interiorul unei ferestre.
   Returneaza codul complet pe 16 biti al tastei.
*/
wintype::wingetche()
{
    union inkey {
        char ch[2];
        int i;
    } c;
    union REGS r;
    if(!activ) return 0; // fereastra nu este activa

    winxy(cursx, cursy);

    r.h.ah = 0; // citeste o tasta
    c.i = int86(0x16, &r, &r);

    if(c.ch[0]) {
        switch(c.ch[0]) {
            case '\r': // este apasata tasta ENTER
                break;
            case '\b': // back space
                break;
            default:
                if(cursx + stgx < drptx - 1) {
                    scrie_car(stgx + cursx + 1,
                              susy + cursy + 1, c.ch[0], color);
                    cursx++;
                }
        }
        if(cursy < 0) cursy = 0;
    }
}

```

```

        if(cursy + susy > josy - 2)
            cursy--;
        winxy(cursx, cursy);
    }
    return c.i;
}

// Sterge continutul ferstrei.
void wintype::wincls()
{
    register int i, j;
    char far *v, far *t;

    v = vid_mem;
    t = v;
    for(i=susy+1; i<josy; i++)
        for(j=stgx+1; j<drptx; j++) {
            v = t;
            v += (i*160) + j*2;
            *v++ = ' '; // scrie un spatiu
            *v = color; // in culoarea fundalului
        }
    cursx = 0;
    cursy = 0;
}

// Sterge pana la sfarsitul liniei.
void wintype::wincleol()
{
    register int i, x, y;

    x = cursx;
    y = cursy;
    winxy(cursx, cursy);

    for(i=cursx; i<drptx-1; i++)
        winputs(" ");
    winxy(x, y);
}

// Iesire intr-o fereastra.
wintype &operator<<(wintype &o, char *s)
{
    o.winputs(s);
}

```

```

    return o;
}

// Intrare de la o fereastră.
wintype &operator>>(wintype &o, char *s)
{
    o.wingets(s);
    return o;
}

main()
{
    char s[80];

    set_v_ptr(); // da pointerul pentru memoria video

    wintype w1(1, 10, 20, 20, 1, "Fereastra Mea #1");
    wintype w2(40, 1, 60, 20, 1, "Fereastra mea #2");
    wintype w3(40, 5, 60, 20, 1, "Fereastra mea #3");

    w1.wininput();
    w2.wininput();
    w1.setcolor(rosu);
    w2.setcolor(verde);
    w1 >> s;
    w1.winxy(0, 0);
    w1.winputs("Va salut\n");
    w1.winputs("Ferestrele sunt distractive");
    w1 << "\n";
    w1 >> s;
    w1 << "Acesta \neste " << "un test" << "\n";
    w2 << "acesta este un test";
    w2.winxy(3, 4);
    w2 << "la locatia 3, 4";
    w1 << "Acesta este un alt test pe care sa il vedeti\n";
    w1 >> s;
    w3.wininput(); // se suprapune peste alta fereastra
    w3 >> s;
    w3.winremove();
    w1.winxy(0, 0);
    w1.setcolor(rosu);
    w1.setbkcolor(cian);
    w1.winputs("PROMPT: ");
}

```

```

    w1.setcolor(negru);
    w1 >> s;
    w2.winxy(0, 4);
    w2.setcolor(galben);
    w2.setbkcolor(verde);
    w2.wininputs(s);
    w2 >> s;
    w1.wincls();
    w1.winxy(5, 0);
    w1.wincleol();
    w2 >> s;
    w1.winremove();
    w2.winremove();
    w1.wininput();
    w1 >> s;
    return 0;
}

void set_v_ptr()
{
    int vmod;

    vmod = mod_video();
    if((vmod!=2) && (vmod!=3) && (vmod!=7)) {
        cout << "Video trebuie sa fie in modul text cu 80
              de coloane. ";
        exit(1);
    }
    // stabileste adresa corecta a memoriei RAM video
    if(vmod==7) vid_mem = (char far *) 0xB0000000;
    else vid_mem = (char far *) 0xB8000000;
}

// Returneaza modul video curent.
mod_video()
{
    union REGS r;

    r.h.ah = 15; // da modul video
    return int86(0x10, &r, &r) & 255;
}

// Scrie caracter cu atribut specificat.

```

```

void scrie_car(int x, int y, char ch, int atrib)
{
    char far *v;

    v = vid_mem;
    v += (y*160) + x*2;
    *v++ = ch; // scrie caracterul
    *v = atrib; // scrie atributul
}

// Trimite cursorul in pozitia X,Y specificata.
void goto_xy(int x, int y)
{
    union REGS r;

    r.h.ah = 2; // functia de adresare catre cursor
    r.h.dl = x; // coordonata coloanei
    r.h.dh = y; // coordonata randului
    r.h.bh = 0; // pagina video
    int86(0x10, &r, &r);
}

// Afiseaza un sir cu atribut specificat.
void scrie_sir(int x, int y, char *p, int atrib)
{
    register int i;
    char far *v;

    v = vid_mem;
    v += (y*160) + x*2; // calculeaza adresa
    for(i=y; *p; i++) {
        *v++ = *p++; // scrie caracterul
        *v++ = atrib; // scrie atributul
    }
}

```

Acest program produce ieșirea prezentată în Figura 24-1.

Lucruri de încercat

Chiar dacă sistemul de ferestre este complet funcțional, ar fi unele modificări pe care ați putea să le încercați. Pentru moment, când o fereastră este închisă, conținutul ei se pierde. Ați putea să-i salvați conținutul, astfel încât să poată fi

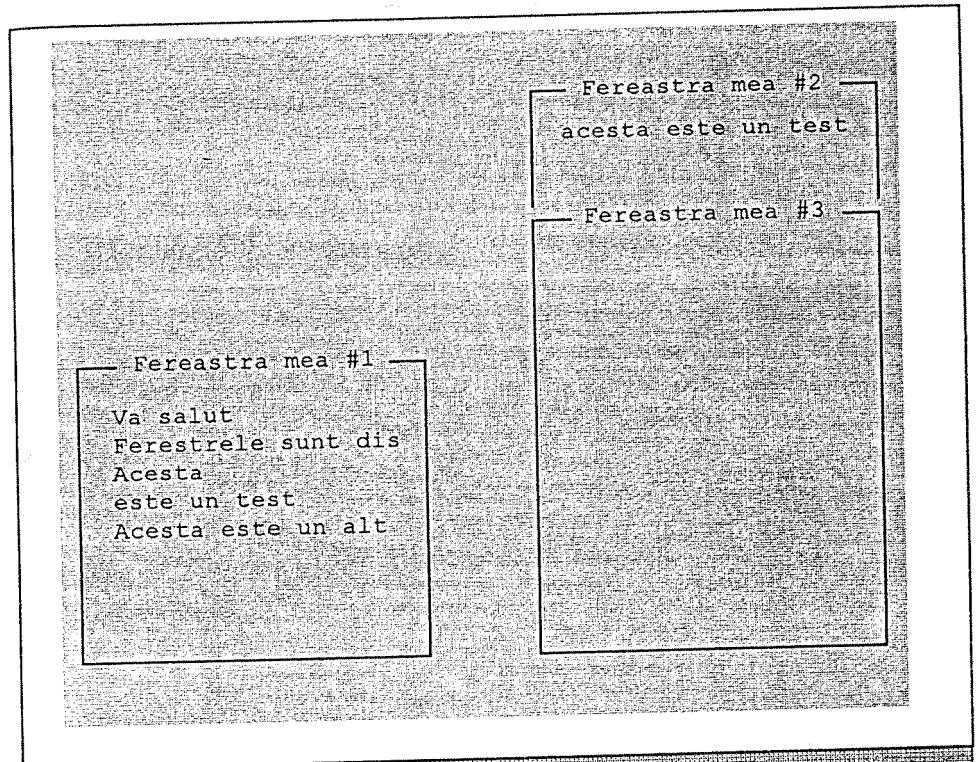
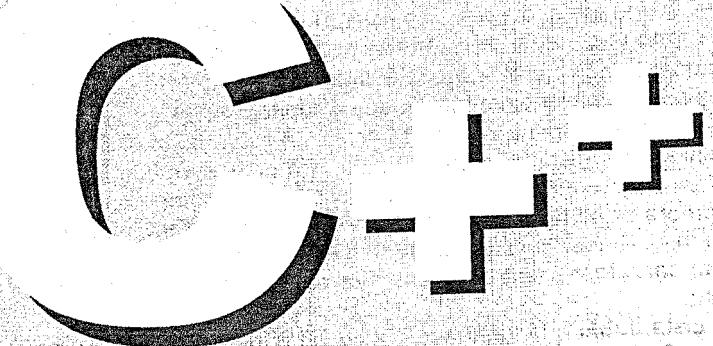


Figura 24-1. Rezultatul programului exemplu pentru ferestre

restaurat atunci când se reafișează fereastra. Această modificare poate fi de mare folos în anumite situații. Puteți să supraîncărcați operatorii `<< și >>`, astfel încât să poată lucra și cu alte tipuri de date, nu numai cu șiruri. Puteți supraîncărca operatorul `=` relativ la obiecte de tipul `wintype`. Dacă o faceți, asigurați-vă că, pentru a păstra conținutul unei ferestre, fiecare obiect folosește propria sa memorie. În sfârșit, dacă dorîți, puteți utiliza un obiect de tip fereastră pentru a inițializa un altul, va trebui însă să creați un constructor de copie care să determine ca fiecărui obiect să își aloce o memorie proprie. Dacă nu o faceți, atunci când se distrug obiectele va fi eliberată de două ori aceeași zonă de memorie.

Capitolul 25

O clasă
generică de
liste înlănuite



Ultimul capitol al acestei cărți examinează problemele care apar când creați o clasă generică de liste dublu înlățuite. Clasele generice sunt unele dintre cele mai importante caracteristici din C++ - în special în mediile de programare profesionale. Chiar dacă o listă dublu înlățuită este doar una dintre metodele multiple folosite pentru stocarea informațiilor, problemele și soluțiile asociate creării unei clase generice de acest tip pot fi generalizate pentru oricare metodă de memorare.

RETINETI: O clasă generică este una formată, folosind cuvântul cheie **template**. Tipul de date asupra căruia operează este specificat ca parametru la inițializarea fiecărui obiect al clasei.

Crearea unei clase generice de liste înlățuite necesită folosirea unor caracteristici de C++ dintre cele mai avansate și mai abstracte. Din acest motiv, capitolul va începe cu introducerea unei clase de liste duble înlățuite care nu este generică. Ea creează o listă dublu înlățuită pentru un anume tip de date, indicat explicit în program. Această versiune particulară a clasei de liste înlățuite este folosită pentru a dezvolta, a prezenta și a explica mecanismul de bază al listelor înlățuite. Apoi, ea va fi transformată într-o generică, ce poate lucra cu orice tip de date.

O clasă simplă de liste dublu înlățuite

După cum știți, probabil, listele dublu înlățuite sunt structuri de date dinamice care pot să își mărească sau să își micșoreze lungimea în timpul execuției programului. De fapt, principalul avantaj al unei structuri de date dinamice este acela că mărimea sa nu trebuie să fie fixată în timpul compilării, ci este liberă să se dezvolte sau să se comprime după necesități în timpul rulării. Fiecare obiect din listă conține o legătură către obiectul precedent și una către următorul. Obiectele sunt introduse și distruse din listă prin modificarea corespunzătoare a legăturilor. Deoarece listele dublu înlățuite sunt structuri de date dinamice, de obicei fiecărui obiect memoria îi este alocată dinamic. Aceasta este cazul și cu clasele de liste dublu înlățuite dezvoltate în acest capitol.

Fiecare element memorat într-o listă dublu înlățuită conține trei părți: un pointer spre următorul element din listă, unul spre elementul precedent și informațiile conținute în listă. Figura 25-1 prezintă o astfel de listă. Listele pot memora orice tip de date, inclusiv caractere, întregi, structuri, clase, uniuni și.a.m.d. Clasa de liste dublu înlățuite dezvoltată în acest paragraf memorează doar caractere (pentru ușurință ilustrării), dar ar fi putut fi folosit orice alt tip de date.

Lista dublu înlățuită este introdusă folosind o simplă ierarhie de clase. O clasă numită **dbinlob** definește natura obiectelor care vor fi memorate în listă. Această

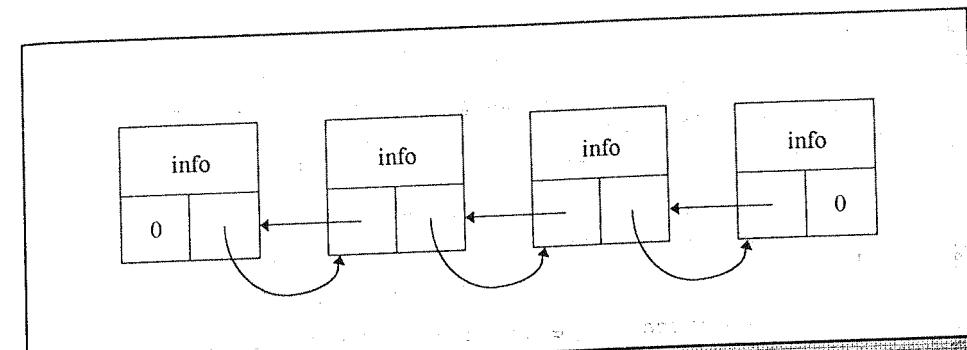


Figura 25-1. O listă dublu înlățuită

clasă este apoi moștenită de alta, numită **dlist**, care introduce efectiv mecanismul listei dublu înlățuite.

Clasa prezentată aici, **dbinlob**, definește natura fiecărui element din listă:

```
// Aceasta clasa definește fiecare element din lista.
class dbinlob {
public:
    char info; // informații
    dbinlob *urmator; // pointer spre obiectul urmator
    dbinlob *anterior; // pointer spre obiectul anterior
    dbinlob() {
        info = 0;
        urmator = NULL;
        anterior = NULL;
    }
    dbinlob(char c) {
        info = c;
        urmator = NULL;
        anterior = NULL;
    }
    dbinlob *daurmator() { return urmator; }
    dbinlob *daanterior() { return anterior; }
    void dainfo(char &c) { c = info; } // modifica un element
    void schimba(char c) { info = c; } // modifica un element
    // Supraincarca << pentru obiecte de tip dbinlob.
    friend ostream &operator<<(ostream &stream, dbinlob o)
    {
        stream << o.info << "\n";
        return stream;
    }
}
```

```

}

// Supraincarca << pentru pointeri spre obiecte
// de tip dbinlob.
friend ostream &operator<<(ostream &stream, dbinlob *o)
{
    stream << o->info << "\n";
    return stream;
}

// Supraincarca >> pentru referinte dbinlob.
friend istream &operator>>(istream &stream, dbinlob &o)
{
    cout << "Introduceti informatie: ";
    stream >> o.info;
    return stream;
}

```

După cum puteți vedea, **dbinlob** are trei membri de tip date. Membrul **info** păstrează informația memorată de către listă. Amintiți-vă deocamdată tipul datelor este menționat explicit în program drept **char**. De aceea, lista înlățuită va fi capabilă să păstreze doar caractere. Pointerul **urmator** va indica spre următorul element al listei, iar **anterior** către elementul precedent. Rețineți că membrii de tip date din **dbinlob** sunt publici. Ei sunt declarați astfel doar pentru prezentare și pentru a permite ilustrarea mai ușoară a tuturor aspectelor listelor înlățuite. În aplicațiile dvs. puteți să îi stabiliți particulari sau protejați.

În **dbinlob** sunt definite, de asemenea, un număr de operații care pot fi efectuate asupra obiectelor de tip **dbinlob**. Anume, informațiile asociate unui obiect pot fi extrase sau modificate și pot fi obținuți pointerii spre elementul precedent și următor. De asemenea, obiectele de tip **dbinlob** pot fi introduse și obținute la ieșire folosind operatorii suprapuși **<<** și **>>**. Rețineți că operațiile definite în cadrul clasei **dbinlob** sunt independente de mecanismul de păstrare a listelor. **dbinlob** definește doar natura datelor care trebuie să fie memorate în listă.

Când este construit fiecare obiect, câmpurile **anterior** și **următor** sunt inițializate cu **NULL**. Pointerii rămân astfel până când obiectul este introdus într-o listă. Dacă este prezentă o valoare de inițializare, ea este copiată în **info**, altfel acesta este inițializat cu zero.

Funcția **daurmator()** returnează un pointer spre elementul următor din listă. Dacă s-a ajuns la sfârșitul listei, acesta va fi **NULL**. Funcția **daanterior()** întoarce un pointer spre elementul anterior din listă, dacă acesta există; altfel ea returnează **NULL**. Funcțiile nu sunt, practic, necesare deoarece **urmator** și **anterior** sunt publice; veți avea însă nevoie de ele când în aplicațiile dvs. pointerii vor fi particulari.

Observați că operatorul **<<** este supraîncărcat atât pentru obiecte de tip **dbinlob** cât și pentru pointeri spre obiecte de tip **dbinlob**. Deoarece este ușor ca, atunci când folosiți o listă înlățuită, să aveți acces la membrii listei folosind pointeri, este necesar să supraîncărcați **<<** astfel încât să funcționeze și atunci când se transmite un pointer către obiect. Însă, deoarece nu există nici un motiv să interziceți afișarea directă a unui obiect, a fost introdusă și cea de-a doua formă, care operează direct asupra unui obiect.

Deși **dbinlob** definește natura unei liste de obiecte înlățuite, nu ea este cea care le creează. Mecanismul de înlățuire a listelor este furnizat de clasa **dllist**, prezentată mai jos. După cum puteți vedea, ea moștenește **dbinlob** și operează asupra obiectelor de acest tip.

```

// Aceasta clasa introduce, de fapt, lista dublu înlățuită.
class dllist : public dbinlob {
    dbinlob *incep, *sfirs;
public:
    dllist() { incep = sfirs = NULL; }
    void memo(char c);
    void indep(dbinlob *ob); // scoate elementul
    void inceplist(); // afiseaza lista de la inceput spre
                      // sfarsit
    void sfarslist(); // afiseaza lista de la sfarsit spre
                      // inceput
    dbinlob *gaseste(char c); // returneaza pointer spre
                           // elementul cautat
    dbinlob *daincep() { return incep; }
    dbinlob *dasfirs() { return sfirs; }
};

```

Clasa **dllist** întreține doi pointeri: unul către începutul listei, iar celălalt către sfârșitul ei. După cum puteți vedea, aceștia sunt pointeri către obiecte de tip **dbinlob**. Acești pointeri sunt inițializați cu **NULL** la crearea listei. Clasa **dllist** admite mai multe operații cu listele dublu înlățuite, incluzând:

- Introducerea unui element în listă
- Scoaterea unui element din listă
- Parcugerea listei de la început sau de la sfârșit
- Căutarea unui anumit element
- Obținerea de pointeri către începutul sau către sfârșitul listei

În continuare este examinată fiecare procedură.

Funcția memo()

Listei î se adaugă informații folosind funcția **memo()**. Ea este introdusă după cum se vede aici:

```
// Adauga urmatoarea intrare.
void dllist::memo(char c)
{
    dbinlob *p;
    p = new dbinlob;
    if(!p) {
        cout << "Eroare de alocare.\n";
        exit(1);
    }

    p->info = c;

    if(incep==NULL) { // primul element din lista
        sfars = incep = p;
    }
    else { // pune la sfarsit
        p->anterior = sfars;
        sfars->urmator = p;
        sfars = p;
    }
}
```

Înainte ca un element să poată fi introdus în listă, trebuie creat de un obiect de tip **dbinlob** care să îl memoreze. Deoarece listele înlățuite sunt structuri de date alocate dinamic, este normal ca **memo()** să obțină un obiect dinamic, folosind **new**. După ce s-a alocat memorie pentru un obiect de tip **dbinlob**, **memo()** atribuie informația transmisă prin **c** membrului **info** al noului obiect și apoi adaugă obiectul la sfârșitul listei. Rețineți că pointerii **incep** și **sfars** sunt actualizați în concordanță cu situația. În acest fel, **incep** și **sfars** vor indica mereu către începutul și, respectiv, sfârșitul listei.

Deoarece obiectele sunt adăugate întotdeauna la sfârșitul listei, lista nu este sortată. Puteți modifica **memo()**, dacă dorîți, astfel încât să întrețină o listă sortată.

Funcția indep()

Funcția **indep()** scoate un obiect din listă. Ea este prezentată aici:

```
/* Indeparteaza un element din lista si reactualizeaza
pointerii incep si sfars
*/
void dllist::indep(dbinlob *ob)
{
    if(ob->anterior) { // nu este vorba de primul element
        ob->anterior->urmator = ob->urmator;
        if(ob->urmator) // nu este vorba de ultimul element
            ob->urmator->anterior = ob->anterior;
        else // indeparteaza ultimul element
            sfars = ob->anterior; // reactualizeaza
            // pointerul sfirs
    }
    else { // indeparteaza primul element
        if(ob->urmator) { // lista nu este goala
            ob->urmator->anterior = NULL;
            incep = ob->urmator;
        }
        else // lista este goala acum
            incep = sfars = NULL;
    }
}
```

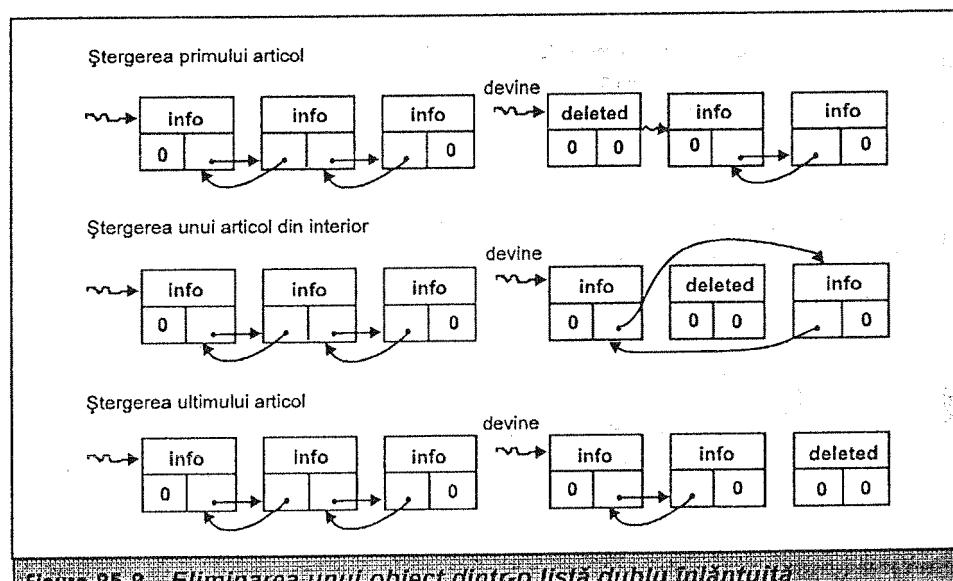


Figura 25-2. Eliminarea unui obiect dintr-o listă dublu înlățuită

Funcția **indep()** scoate din listă obiectul spre care indică parametrul său **ob**. (**ob** trebuie să fie un pointer valid spre un obiect de tip **dbinlob**.) Un obiect care trebuie scos poate să se găsească în trei locuri (vezi Figura 25-2). El poate fi primul element, ultimul sau undeva între acestea. Funcția **indep()** tratează toate trei cazurile.

Rețineți că funcția scoate un obiect din listă, dar acesta nu este distrus. El este pur și simplu „desprins din înlățuire”. (Desigur, puteți să îl distrugări dacă dorîți, folosind **delete**.)

Ca și **memo()**, operația efectuată de **indep()** nu depinde de tipul de date care sunt memorate efectiv în listă.

Afișarea listei

Funcțiile **inceplist()** și **sfarslist()** afișează conținutul listei de la început și, respectiv, de la sfârșit. Aceste funcții sunt incluse pentru a vă ilustra cum lucrează clasa **dllist**. Ele oferă un ajutor pentru depanarea programelor.

```
// Parcurge lista de la inceput spre sfarsit.
void dllist::inceplist()
{
    dbinlob *temp;

    temp = incep;
    do {
        cout << temp->info << " ";
        temp = temp->daurmator();
    } while(temp);
    cout << "\n";
}

// Parcurge lista de la sfarsit catre inceput.
void dllist::sfarsit()
{
    dbinlob *temp;

    temp = sfirs;
    do {
        cout << temp->info << " ";
        temp = temp->daanterior();
    } while(temp);
    cout << "\n";
}
```

Găsirea unui obiect din listă

Funcția **gaseste()**, prezentată aici, returnează un pointer spre obiectul din listă care conține informațiile ce coincid cu cele specificate ca parametru. Ea va returna **NULL** dacă nu se găsește nici un obiect corespunzător.

```
// Gaseste un obiect pe baza informatiilor sale.
dbinlob *dllist::gaseste(char c)
{
    dbinlob *temp;

    temp = incep;

    while(temp) {
        if(c==temp->info) return temp; // gasit
        temp = temp->daurmator();
    }
    return NULL; // nu este in lista
}
```

Un exemplu de program de listă dublu înlățuită

Iată clasele complete **dbinlob** și **dllist**, împreună cu o funcție **main()** care ilustrează utilizarea lor:

```
// O clasa negenerică de liste dublu înlățuite.

#include <iostream.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>

class dbinlob {
public:
    char info; // informatii
    dbinlob *urmator; // pointer spre obiectul urmator
    dbinlob *anterior; // pointer spre obiectul anterior
    dbinlob() {
        info = 0;
        urmator = NULL;
        anterior = NULL;
    };
    dbinlob(char c) {
```

```

info = c;
urmator = NULL;
anterior = NULL;
}
dbinlob *daurmator() { return urmator; }
dbinlob *daanterior() { return anterior; }
void dainfo(char &c) { c = info; }
void schimba(char c) { info = c; } // modifica un element

// Supraincarca << pentru obiecte de tip dbinlob.
friend ostream &operator<<(ostream &stream, dbinlob o)
{
    stream << o.info << "\n";
    return stream;
}

// Supraincarca << pentru pointeri spre obiecte de tip
// dbinlob.
friend ostream &operator<<(ostream &stream, dbinlob *o)
{
    stream << o->info << "\n";
    return stream;
}

// Supraincarca >> pentru referinte dbinlob.
friend istream &operator>>(istream &stream, dbinlob &o)
{
    cout << "Introduceti informatiile: ";
    stream >> o.info;
    return stream;
};

class dllist : public dbinlob {
    dbinlob *incep, *sfars;
public:
    dllist() { incep = sfars = NULL; }
    void memo(char c);
    void indep(dbinlob *ob); // scoate elementul
    void inceplist(); // afiseaza lista de la inceput spre
                      // sfarsit
    void sfarslist(); // afiseaza lista de la sfarsit spre
                      // inceput
};

```

```

    else { // indeparteaza primul element
        if(ob->urmator) { // lista nu este goala
            ob->urmator->anterior = NULL;
            incep = ob->urmator;
        }
        else // lista este goala acum
            incep = sfars = NULL;
    }

// Parcurge lista de la inceput spre sfarsit.
void dllist::inceplist()
{
    dbinlob *temp;

    temp = incep;
    do {
        cout << temp->info << " ";
        temp = temp->daurmator();
    } while(temp);
    cout << "\n";
}

// Parcurge lista de la sfarsit catre inceput.
void dllist:: sfarslist()
{
    dbinlob *temp;

    temp = sfars;
    do {
        cout << temp->info << " ";
        temp = temp->daanterior();
    } while(temp);
    cout << "\n";
}

// Gaseste un obiect pe baza informatiilor sale.
dbinlob *dllist::gaseste(char c)
{
    dbinlob *temp;

    temp = incep;
}

```

```

    while(temp) {
        if(c==temp->info) return temp; // gasit
        temp = temp->daurmator();
    }
    return NULL; // nu este in lista
}

main()
{
    dllist lista;
    char c;
    dbinlob *p;

    lista.memo('1');
    lista.memo('2');
    lista.memo('3');

    // foloseste functiile membre pentru a afisa lista
    cout << "Iata lista de la inceput, apoi de la sfarsit.\n";
    lista.inceplist();
    lista.sfarslist();

    cout << endl;

    // parcurge lista "manual"
    cout << "Parcurgere manuala a listei.\n";
    p = lista.daincep();
    while(p) {
        p->dainfo(c);
        cout << c << " ";
        p = p->daurmator(); // da urmatorul
    }

    cout << endl << endl;

    // cauta un element
    cout << "Cauta elementul 2.\n";
    p = lista.gaseste('2');
    if(p) {
        p->dainfo(c);
        cout << "Am gasit: " << c << endl;
    }
}

```

```

cout << endl;

// scoate un element
p->dainfo(c);
cout << "Scoate elementul " << c << ".\n";
lista.indep(p);
cout << Iata lista de la inceput.\n";
lista.inceplist();

cout << endl;

// adauga o alta intrare
cout << "Adauga un element.\n";
lista.memo('4');
cout << "Iata lista de la inceput.\n";
lista.inceplist();

cout << endl;

// modifica informatiile
p = lista.gaseste('1');
if(!p) {
    cout << "Eroare, elementul nu a fost gasit.\n";
    return 1; // eroare
}

p->dainfo(c);
cout << "Modifica " << c << " in 5.\n";
p->modifica('5');
cout << "Iata lista de la inceput, apoi de la sfarsit.\n";
lista.inceplist();
lista.sfarslist();

cout << endl;

// ilustreaza << si >>
cin >> *p;
cout << p;

cout << "Iata lista de la inceput.\n";
lista.inceplist();

cout << endl;

```

```

// scoate primul element al listei
cout << "Dupa indepartarea inceputului listei:\n";
p = lista.daincep();
lista.indep(p);
lista.inceplist();

cout << endl;

// scoate ultimul element al listei
cout << "Dupa indepartarea sfirsitului listei:\n";
p = lista.dasfars();
lista.indep(p);
lista.inceplist();

return 0;
}

```

Iată ieșirea produsă de acest exemplu. (Când programul a solicitat introducerea unei date, s-a scris X.)

Iata lista de la inceput, apoi de la sfarsit.
1 2 3
3 2 1

Parcurgere manuala a listei.
1 2 3

Cauta elementul 2.
Am gasit: 2

Scoate elementul 2.
Iata lista de la inceput.
1 3

Adauga un element.
Iata lista de la inceput.
1 3 4

Modifica 1 in 5.
Iata lista de la inceput, apoi de la sfarsit.
5 3 4
4 3 5

Introduceti informatiile: X
Iata lista de la inceput.
X 3 4

Dupa indepartarea inceputului listei:
3 4

Dupa indepartarea sfarsitului listei:
3

Crearea unei clase generice de liste dublu înlățuite

Deși clasa de liste creată în paragraful precedent este perfect validă, ea poate fi folosită doar pentru liste de caractere, deoarece acesta este tipul de date definite de către `dbinlob`. Dacă ați vrea să memorăți alte tipuri de date trebuie să modificați specificatorul de tip pentru `info` și anumite funcții pentru a le adapta la noul tip de date. Desigur, efectuarea acestor schimbări pentru fiecare tip nou de date este fastidios și totodată sursă de erori. O soluție mai bună este să creați o clasă generică de liste înlățuite, folosind un şablon capabil să trateze automat orice tip de date. Exact acest lucru îl face acest paragraf.

Un avantaj de a crea o clasă generică de liste dublu înlățuite este acela că detășează mecanismul (adică algoritmul care întreține lista înlățuită) de datele memorate efectiv în listă. Astfel, mecanismul poate fi creat o singură dată și refolosit de oricâte ori.

 **NOTĂ:** *Noțiunile de bază despre crearea și utilizarea unei clase generice sunt discutate în Capitolul 20. Dacă nu sunteți familiarizat cu folosirea cuvântului cheie `template` sau cu clasele generice, în general, va trebui să citiți acest capitol înainte de a încerca să înțelegeți crearea unei clase generice de liste înlățuite.*

Versiunea generică a clasei de liste înlățuite

Primul pas pentru transformarea clasei `dbinlob` și `dlist` în clase generice este să le declarați în şabloane. O dată făcut acest lucru, tipul de date asupra căruia vor opera este transmis ca parametru ori de câte ori este creat un obiect al acestei clase. Iată versiunile generice pentru `dbinlob` și `dlist`:

```
template <class DataT> class dbinlob {
public:
```

```
    DataT info; // informatie
    dbinlob<DataT> *urmator; // pointer catre urmatorul obiect
    dbinlob<DataT> *anterior; // pointer catre obiectul anterior
    dbinlob() {
        info = 0;
        urmator = NULL;
        anterior = NULL
    };
    dbinlob(DataT c) {
        info = c;
        urmator = NULL
        anterior = NULL;
    };

    dbinlob<DataT> *daurmator() {return urmator;}
    dbinlob<DataT> *daanterior() {return anterior;}
    void dainfo(DataT &c) { c = info;}
    void modif(DataT c) { info = c; } // modifica un element

    // Supraincarca << pentru obiecte de tip dbinlob.
    friend ostream &operator<<(ostream &stream,
                                  dbinlob<DataT> o)
    {
        stream << o.info << "\n";
        return stream;
    }

    // Supraincarca << pentru pointeri spre obiecte de tip
    // dbinlob.
    friend ostream &operator<<(ostream &stream,
                                 dbinlob<DataT> *o)
    {
        stream << o->info << "\n";
        return stream;
    }

    // Supraincarca >> pentru referinte dbinlob.
    friend istream &operator>>(istream &stream,
                                 dbinlob<DataT> &o)
    {
        cout << "Introduceti informatiile: ";
        stream >> o.info;
        return stream;
    }
}
```

```

    }

template <class DataT> class dllist : public dbinlob<DataT> {
    dbinlob<DataT> *incep, *sfars;
public:
    dllist() { incep = sfars = NULL; }
    void memo(DataT c);
    void indep(dbinlob<DataT> *ob); // scoate elementul
    void inceplist(); // afiseaza lista de la inceput spre
                      // sfarsit
    void sfarslist(); // afiseaza lista de la sfarsit spre
                      // inceput
    dbinlob<DataT> *gaseste(DataT c); // returneaza pointer
                                      // spre elementul cautat
    dbinlob<DataT> *daincep() { return incep; }
    dbinlob<DataT> *dasfars() { return sfars; }
};


```

După cum puteți vedea, tipul de date generic este numit **DataT**. El este folosit ca un specificator de tip pentru toate referințele la datele memorate în **dbinlob**. Când este creat un obiect, acest tip este înlocuit cu tipul efectiv specificat.

De exemplu, pentru a crea o listă înlățuită numită **listamea**, care poate memoria valori de tip **unsigned long**, veți folosi această declarare:

```
dllist<unsigned long> listamea;
```

Aceasta obține un exemplar al versiunii pentru **dllist** care este capabil să memorizeze întregi lungi fără semn. Fiți atenți în declarațiile pentru **dbinlob** și **dllist** la modul în care este tratat tipul generic **DataT** când **dbinlob** este moștenit de **dllist**. Anume, tipul de date folosit pentru exemplarul pentru **dllist** este pasat, de asemenea, către **dbinlob**. Astfel, în declararea anterioară tipul de date **unsigned long** este pasat clasei **dllist** care îl transmite mai departe clasei **dbinlob**. Aceasta înseamnă că, în situația respectivă, tipul de date memorat de un obiect de tip **dbinlob** va fi **unsigned long**.

Pentru a crea un alt tip de listă, modificați pur și simplu specificarea tipului de date. De exemplu, următoarea instrucțiune creează o listă pentru memorarea pointerilor către variabile de tip caracter:

```
dllist<char *> CarPointList;
```

Clasa generică pentru liste dublu înlățuite

În continuare este prezentată întreaga clasă generică pentru liste dublu înlățuite și un exemplu de funcție **main()**. Rețineți felul în care este folosit tipul de date generic în cadrul definirii funcțiilor. După cum puteți vedea, în toate cazurile, datele din listă asupra cărora se operează au fost specificate cu ajutorul tipului generic **DataT**. Natura concretă a datelor nu este rezolvată până când nu se obține un exemplar efectiv de listă în cadrul funcției **main()**.

```

// O clasa generică de liste dublu înlățuite.
#include <iostream.h>

#include <string.h>
#include <stdlib.h>
template <class DataT> class dbinlob {
public:
    DataT info; // informații
    dbinlob<DataT> *urmator; // pointer spre obiectul urmator
    dbinlob<DataT> *anterior; // pointer spre obiectul anterior
    dbinlob() {
        info = 0;
        urmator = NULL;
        anterior = NULL;
    }
    dbinlob(DataT c) {
        info = c;
        urmator = NULL;
        anterior = NULL;
    }
    dbinlob<DataT> *daurmator() { return urmator; }
    dbinlob<DataT> *daanterior() { return anterior; }
    void dainfo(DataT &c) { c = info; }
    void schimba(DataT c) { info = c; } // modifica un element

    // Supraincarca << pentru obiecte de tip dbinlob.
    friend ostream &operator<<(ostream &stream,
                                  dbinlob<DataT> o)
    {
        stream << o.info << "\n";
        return stream;
    }

    // Supraincarca << pentru pointeri spre obiecte de tip

```

```

// dbinlob.
friend ostream &operator<<(ostream &stream,
                           dbinlob<DataT> *o)
{
    stream << o->info << "\n";
    return stream;
}

// Supraincarca >> pentru referinte dbinlob.
friend istream &operator>>(istream &stream,
                             dbinlob<DataT> &o)
{
    cout << "Introduceti informatiile: ";
    stream >> o.info;
    return stream;
}
};

template <class DataT> class dllist : public dbinlob<DataT> {
    dbinlob<DataT> *incep, *sfirs;
public:
    dllist() { incep = sfirs = NULL; }
    void memo(DataT c);
    void indep(dbinlob<DataT> *ob); // scoate elementul
    void inceplist(); // afiseaza lista de la inceput spre
                      // sfarsit
    void sfarslist(); // afiseaza lista de la sfarsit spre
                      // inceput

    dbinlob<DataT> *gaseste(DataT c); // returneaza pointer
                                         // spre elementul cautat

    dbinlob<DataT> *dincep() { return incep; }
    dbinlob<DataT> *dasfars() { return sfirs; }
};

// Adauga urmatoarea intrare.
template <class DataT> void dllist<DataT>::memo(DataT c)
{
    dbinlob<DataT> *p;
    p = new dbinlob<DataT>;
    if(!p) {

```

```

        cout << "Eroare de alocare.\n";
        exit(1);
    }

    p->info = c;

    if(incep==NULL) { // primul element din lista
        sfars = incep = p;
    }
    else { // punе la sfarsit
        p->anterior = p;
        sfars->next = p;
        sfars = p;
    }
}

/* Indeparteaza un element din lista si reactualizeaza
pointerii incep si sfars.
*/
template <class DataT>
void dllist<DataT>::indep(dbinlob<DataT> *ob)
{
    if(ob->anterior) { // nu este vorba de primul element
        ob->anterior->urmator = ob->urmator;
        if(ob->urmator) // nu este vorba de ultimul element
            ob->urmator->anterior = ob->anterior;
        else // indeparteaza ultimul element
            sfars = ob->anterior; // reactualizeaza
                                         // pointerul sfirs
    }
    else { // indeparteaza primul element
        if(ob->urmator) { // lista nu este goala
            ob->urmator->anterior = NULL;
            incep = ob->urmator;
        }
        else // lista este goala acum
            incep = sfars = NULL;
    }
}

// Parurge lista de la inceput spre sfarsit.
template <class DataT> void dllist<DataT>::inceplist()
{

```



```

// cauta un element
cout << "Cauta elementul 2.2.\n";
p = lista.gaseste(2.2);
if(p) {
    p->dainfo(c);
    cout << "Am gasit: " << c << endl;
}

cout << endl;

// scoate un element
p->dainfo(c);
cout << "Indeparteaza elementul " << c << ".\n";
lista.indep(p);
cout << "Iata lista de la inceput.\n";
lista.inceplist();

cout << endl;

// adauga o alta intrare
cout << "Adauga un element.\n";
lista.memo(4.4);
cout << "Iata lista de la inceput.\n";
lista.inceplist();

cout << endl;

// modifica informatiile
p = lista.gaseste(1.1);
if(!p) {
    cout << "Eroare, elementul nu a fost gasit.\n";
    return 1; // eroare
}

p->dainfo(c);
cout << "Modifica " << c << " in 5.5.\n";
p->modifica(5.5);
cout << "Iata lista de la inceput, apoi de la
      sfarsit.\n";
lista.inceplist();
lista.sfarslist();

```

```

cout << endl;

// ilustreaza << si >>
cin >> *p;
cout << p;

cout << "Iata lista de la inceput.\n";
lista.inceplist();

cout << endl;

// Scoate primul element al listei
cout << "Dupa indepartarea inceputului listei:\n";
p = list.daincep();
lista.indep(p);
lista.inceplist();

cout << endl;

// scoate ultimul element al listei
cout << "Dupa indepartarea sfarsitului listei:\n";
p = lista.dasfars();
lista.indep(p);
lista.inceplist();

return 0;
}

```

După ce scrieți această funcție main() în program, ea va determina următoarea ieșire:

Iata lista de la inceput, apoi de la sfarsit.
 1.1 2.2 3.3
 3.3 2.2 1.1

Parcursere manuala a listei.
 1.1 2.2 3.3

Cauta elementul 2.2
 Am gasit: 2.2

Scoate elementul 2.2.
 Iata lista de la inceput.
 1.1 3.3

Adauga un element.

Iata lista de la inceput.

1.1 3.3 4.4

Modifica 1.1 in 5.5.

Iata lista de la inceput, apoi de la sfarsit.

5.5 3.3 4.4

4.4 3.3 5.5

Introduceti informatiile: 99.99

Iata lista de la inceput.

99.99 3.3 4.4

Dupa indepartarea inceputului listei:

3.3 4.4

Dupa indepartarea sfarsitului listei:

3.3

Ar trebui să încercați acum singuri să creați liste pentru alte tipuri de date.

Amintiți-vă că pot fi memorate în listă chiar și tipurile de date compuse, cum ar fi structurile care conțin o adresă poștală.

Alte implementări

Există multe feluri în care poate fi utilizată o clasă de liste înlățuite. Puteți să faceți încercări și pe cont propriu. Iată câteva idei cu care ați putea să începeți.

Listele din acest capitol adaugă, pur și simplu, obiecte la sfârșitul listei. Acest lucru este acceptabil (ba chiar de dorit) pentru multe aplicații. Totuși, ați putea modifica `memo()` astfel încât să creeze o listă sortată sau crea o altă versiune care să adauge elemente la începutul listei. De fapt, puteți să definiți mai multe versiuni ale funcției `memo()` (fiecare cu propriul său nume, care să o explice) ce memorează elemente în diferite feluri. De exemplu, puteți defini funcții denumite `MemoSfars()`, `MemoIncep()` și `MemoSort()`, care să adauge elemente la sfârșit, la început sau, respectiv, într-o anumită ordine.

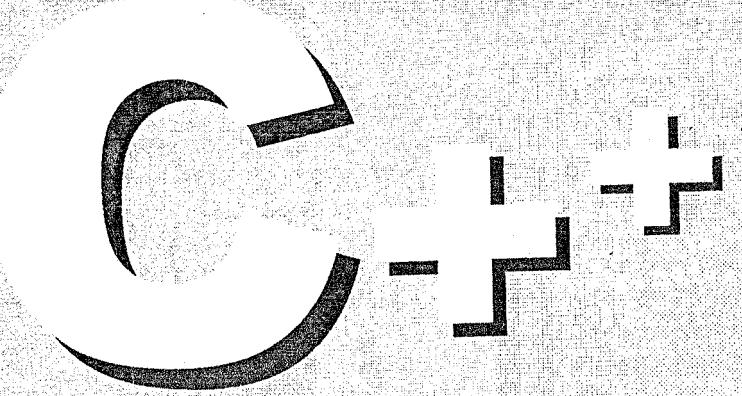
O funcție pe care poate doriți să o adăugați este numită `dalungime()`. Faceți-o să returneze numărul de elemente din listă.

Așa cum s-a menționat mai devreme, pointerii `urmator` și `anterior` au fost declarați publici intenționat, pentru a simplifica rutinile pentru listele înlățuite și pentru a ilustra complet clasele de liste înlățuite. Puteți însă stabili ca acești pointeri să fie particulari, protejându-i astfel împotriva utilizărilor greșite.

Un ultim lucru: chiar dacă listele înlățuite prezentate în acest capitol memorează caractere și numere în virgulă mobilă, amintiți-vă că poate fi memorat orice tip de date.

Anexa A

Bibliotecile de clase standard propuse



Comitetul de standardizare C++ este în procesul de definitivare a setului de biblioteci de clase standard. Acum, în momentul scrierii acestei cărți, ele sunt încă în lucru și nu sunt acceptate complet de nici un compilator de C++ disponibil. De aceea, nu este oportun să discutăm bibliotecile de funcții în această ediție a cărții. (Excepție face doar biblioteca de I/O, care este introdusă curent în toate compilatoarele și care este discutată în amănunțime în Partea a doua.) Totuși, deoarece compilatoarele viitoare le vor conține, este important pentru dvs. să cunoașteți ce veți avea la dispoziție. Iată, deci, lista cu bibliotecile care sunt definite curent de către standardul propus ANSI C++:

- Sprijin pentru limbaj
- Diagnostice
- Utilizare generală
- Siruri
- Localizări
- Recipiente
- Iteratori
- Algoritmi
- Numerice
- Intrări/ieșiri (I/O)

Chiar dacă standardul ANSI C++ este încă în stadiu de dezvoltare, ar fi bine să verificați manualul compilatorului dvs. pentru a vedea care dintre aceste biblioteci de clase sunt admise.

RETINETI: Bibliotecile de clase se adaugă bibliotecii de funcții standard, care este inclusă în toate compilatoarele de C++.

De la editura McGraw-Hill s-a mai tradus:



Iată o carte despre cum se folosește eficient browserul Netscape Navigator! Prin Netscape puteți vedea sistemul Internet printr-o interfață grafică atrăgătoare pentru utilizatorul final. Veți găsi aici instrucțiuni și detalii despre cum se instalează și se configurează Netscape, cum se creează și se publică prin HTML propriile pagini excelente de Web, cum se utilizează și se percepse interfața Netscape, cum se caută informațiile. Cartea mai prezintă limbajul HTML îmbunătățit și are o serie de anexe cu liste de URL-uri, index de aplicații ajutătoare, un glosar Web și o secțiune de întrebări și răspunsuri despre Netscape.

Teora - Cartea prin poștă

Peste 100.000 cititori (martie 1998) beneficiază deja de acest sistem. Lunar, alte câteva mii de noi cititori apelează la serviciile noastre.

Puteti primi la domiciliu cărțile dorite, cu plata ramburs la primirea coletului!

Tot ce aveți de făcut este să solicitați, printr-o simplă scrisoare, buletinul informativ al editurii noastre, care vă va fi expediat gratuit.

Precizați numele și adresa dumneavoastră. Veți avea astfel prilejul să fiți informat asupra titlurilor Teora disponibile și asupra celor în curs de apariție, pe care le veți putea comanda.

Nu ezitați! Contactați-ne acum pe adresa:

Editura Teora – Cartea prin poștă,
CP 79-30, București

sau telefonați la: 252.14.31

Nu uitati! Teora vă pregătește pentru secolul 21