

Константин Игоревич Вадимов, Syntacore

Лаборатория RISC-V со среды

От C к C++

LRU - cache - last recent used



Реализация на C

Тема: как писать список + тесты, реализация + тесты, грайпер + тесты

Действия: „Свой собственный проект“

Стиль: два проекта на модуль: header + src file

! Реально важно понимать переиспользование абстракций (не std списки например)

Реализация на C++

- Условно можно считать в C
- Одна из главных особенностей: объединение данных и методов их обработки
- Другой тон: писать явно this (конечу 2-го семестра)
- Обобщение данных и методов: template <typename T> (в C: макросы)
- Приходит время подводить промежуточные итоги
- Бенчмарк: quick bench
- В cpp quicksort быстрее: компилятор умнее (т.к. qsort не предкомпилирован: он интерпретируется).
- Также подход к std позволяет писать кучу обобщенных контейнеров (cpp reference)
- В LRU не надо писать ни hashtable, ни list
- Создавать модификаторы максимально близко к т. использованию
- Семантика значений: better ceda как int

A/3: grabenne ARC/20/LF4/LERS c ugeadonum konum (znaci sygynye)

С++ 20

С++ 4-th edition

human C++ primer

Лекция 3.

Объявление и определение

`int x` - определение (и объявление!)

`struct S;` - объявление

`extern void foo();` - определение

`extern S *ps;` - объявление

`int bar();` - объявление

`struct T {int x;};` - определение

`extern int y=0;` - определение

Ключевые слова

`static` - единица трансляции для данного ед. трансляции

`extern` - указатель linkage specifier (указывает всем)

Примеры:

`static` в ф-ии - модальное пер-аз с од-го вызова ф-ии

`static` в struct - ссылка на все объекты пер-аз

Утверждение для дефиниции, он должен быть определенно определен во всех единицах трансляции, в к-рых находится.

`inline` ф-ии - ссылка на все ед. трансляции - может быть только в header или ф-ии

`static` ф-ии - по умолчанию на каждую ед. трансляции - вызывает вызов про-м

`static inline` \equiv `static` & `inline` вместе

метод внутри класса \equiv `inline` ф-ии (в header)

вне класса - ODR violation

module linkage - модальность для реализации в header-е - нужно `include`!

Можно пока не рассуждать!

Область видимости

Function scope, block scope

lifetime - все наперед. Времени, когда переменная важна

Пример: `int a = a;` - scope нарушен, а lifetime - нет!

Правильные ссылки и указатели - beware!

Временный объект живёт до конца полного выражения.

Переопределение

C даёт гарантии по именованию! Нет её в asm = нет др-ин (из-за правил calling conv)

C++ - нет, т.к. перепрограммирование

Модули, скомпилированные разными компиляторами, могут не совпадать!

Поэтому C будет жить вечно

C++ = C - гарантия имени

