

ДЗ. по теме Конструктор перемещения

НО СНАЧАЛА, НЕМНОГО РАСКАЯНИЯ:(

На занятии, перепутал
реализацию конструктора
копирования, с
конструктором
перемещения, и
соответственно наоборот

В случае конструктора
копирования(вызванного
от lvalue ссылки &)

В ЭТОМ СЛУЧАЕ, МЫ ДОЛЖНА СКОПИРОВАТЬ ВСЕ
ДАННЫЕ ИЗ ПЕРЕДАНОГО ОБЪЕКТА, В ОБЪЕКТ
СОЗДАВАЕМОГО КЛАССА


Но, при копировании динамических объектов, нельзя
пользоваться обычным присвоением.

```
class A{    //ПЛОХО
int *x;    //ПЛОХО
A(A *&y){ //ПЛОХО
x = y->x;  //ПЛОХО
}          //ПЛОХО
```

Поскольку, теперь объект x и y указывают на один и тот же
участок памяти, соответственно, при уничтожении одного,
пропадёт и второй.

Значит, здесь нужно выделять память на x и в этот адрес
записывать значение.

```
A(A *&y){
x = new int(y->x);
}
```



В случае конструктора
перемещения(вызванного
от Rvalue ссылки &&)

В ЭТОМ СЛУЧАЕ, МЫ ДОЛЖНА СКОПИРОВАТЬ ВСЕ
ДАННЫЕ ИЗ ПЕРЕДАНОГО ОБЪЕКТА, В ОБЪЕКТ
СОЗДАВАЕМОГО КЛАССА, ДАЖЕ ТЕ, КОТОРЫЕ
ПЕРЕДАНЫ ПО УКАЗАТЕЛЮ, ПОСКОЛЬКУ ДАННЫЙ
КОНСТРУКТОР И ТАК ВЫЗЫВАЕТСЯ ОТ ВРЕМЕННОГО
ОБЪЕКТА

```
A(A * && y){  
    x = y->x;  
}
```

И удалять ничего не нужно

Задание:

Реализовать конструктор
копирования и
перемещения для
следующего объекта

для ОБЪЕКТА ТИПА LISTVECT СО
СЛЕДУЮЩЕГО СЛАЙДА:

```
1. class Unit {
2.     map<int, float>* tmp;
3. };
4.
5. class ListVect {
6.     list<vector<Unit*>> lvect;
7.     Unit** matrixUnit;
8. };
```

ÐŸÐ³¼Ð´ÑÐ²ÐµÑ,ÐºÐ° Ð¿Ñ€Ð³¼Ð³Ñ€Ð°Ð¹¼Ð¹½Ð³¼Ð³Ð³¼ ÐºÐ³¼Ð´Ð°