

# C++

Grégory Lerbret

4 novembre 2023

# Sommaire

- 1 Retour sur C++98/C++03
- 2 C++11
- 3 C++14
- 4 C++17
- 5 C++20
- 6 C++23 « *Pandemic Edition* »
- 7 C++26
- 8 Et ensuite ?

# Sommaire

- 1 Retour sur C++98/C++03
- 2 C++11
- 3 C++14
- 4 C++17
- 5 C++20
- 6 C++23 « *Pandemic Edition* »
- 7 C++26
- 8 Et ensuite ?

# Rappels historiques

- Années 80 – « C with classes » par Bjarne Stroustrup aux Bell Labs
- 1983 – renommé C++
- 1985 – première version publique de CFront
- 1985 – première version de *The C++ Programming Language*
- 1998 – première normalisation
- 2003 – amendement
- 2007 – publication du premier *Technical Report* (TR1)
  - Partiellement implémenté par certains compilateurs ou Boost
  - Partiellement repris dans les normes suivantes et TS
- Projet de TR2 finalement transposé en *Technical Specification*

# Philosophie du C++

- Multi-paradigme
- Typage statique déclaratif
- Généraliste
- Initialement, ajout des classes au C
- Vaste sous-ensemble commun (proche du C) entre C et C++
- *Zero-overhead abstraction*
- Compatibilité ascendante forte mais pas absolue
- Évolutions par les bibliothèques plutôt que par le langage
- Pas de « magie » dans la bibliothèque standard

# Normalisation

- Normalisé par l'ISO (JTC1/SC22/WG21)
- Comité distinct de celui du C
- ... mais plusieurs membres en commun
- Pas de propriétaire du C++
- Actualité de normalisation, et du C++ en général : [isocpp.org](http://isocpp.org)

## [isocpp.org](http://isocpp.org) n'est pas le site du comité

- Site de *Standard C++ Foundation* dont le but est la promotion du C++
  - Les deux sont cependant très proches et partagent de nombreux membres
- 
- Dépôt GIT (brouillons et propositions)
  - Conférence annuelle cppcon

# Norme & support

- Compilateurs
  - GCC – C++ Standards Support in GCC
  - Clang – C++ Support in Clang
  - Visual studio – Conformité du langage Microsoft C++
- Bibliothèques standards
  - GCC – status.html
  - Clang – C++ Standard Library
- Vision globale – C++ compiler support

## Sites de référence C++

- [cppreference.com](http://cppreference.com)
- [hacking C++](http://hacking-cpp.com)

# Erreurs – Code retour

- Plusieurs variantes
  - Type de retour dédié
  - Valeur particulière notant un échec (`NULL`, `-1`)
  - Récupération de la dernière erreur (`errno`, `GetLastError()`)
- Nécessite « un test toutes les deux lignes »
- Gestion manuelle de la remontée de la pile d'appel
- Adapté au traitement local des erreurs, pas au traitement « plus haut »

## Problèmes et limites

- Impact négatif sur la lisibilité
- Souvent délaissée dans un contexte d'enseignement ou de formation
- Beaucoup de code avec une gestion d'erreur déficiente



# Erreurs – Exceptions

- Lancées par `throw`
- Attrapées par `catch()` depuis un bloc `try`

```
try {  
    ...  
    // Lancement d'une exception  
    throw logic_error("Oups !");  
    ...  
}  
catch(logic_error& e) {  
    // Traitement de l'exception  
    ...  
}
```

# Erreurs – Exceptions

- Type quelconque
- Idéalement héritant de `std::exception` (via `std::logic_error`, `std::runtime_error` ou autres)
- `catch(...)` pour attraper les exceptions de tout type
- Compatibles avec le *stack unwinding*
- Pas de `finally`
- Appel de `std::terminate()` si une exception n'est pas attrapée
- Utilisées par la bibliothèque standard (p.ex. `std::bad_alloc`)

# Erreurs – Critiques des exceptions

- Critiquées, voire interdites, par certaines normes de codage (p.ex. : Google C++ Style Guide)
- Arguments très variés
  - « Je ne comprends pas », « Ça ne sert à rien », ...
  - Impact négatif sur les performances

## À nuancer

- Initialement vrai
- Actuellement, une exception non levée ne coute quasiment rien
- Souvent comparée à une non gestion d'erreur, est-ce pertinent ?

# Erreurs – Critiques des exceptions

- Mauvais support par les différents outils

## À nuancer

- Correctement supportées par les compilateurs actuels
- Inégalement gérées par les outils d'analyse, de documentation, ...
  - Code plus complexe à analyser
  - Difficiles à introduire dans une large base de code sans exception
  - Absence d'ABI normalisée

# Erreurs – Exception safety

- *No-throw guarantee* : l'opération ne peut pas échouer

## Do

- Destructeurs et `swap()` ne doivent pas lever d'exception
- *Strong exception safety* : pas d'effet de bord, pas de fuite, état conservé
- *Basic exception safety* : pas de fuite, invariants conservés
- *No exception safety* : aucune garantie

# Erreurs – Exception safety

## Do

- Privilégiez les garanties les plus fortes possibles

## Don't

- Évitez la garantie faible
- Évitez absolument le *No exception safety*

# Erreurs – Exception safety

## Do

- Utilisez l'idiome *copy-and-swap* pour la *Strong exception safety*

```
class A {  
public:  
    A(const A&);  
    A& operator=(A);  
    friend void swap(A& lhs, A& rhs); // Nothrow  
};  
  
A& A::operator=(A other) {           // Copy  
    swap(*this, other);              // Swap  
    return *this;  
}
```

# Erreurs – Exceptions et bonnes pratiques

## Do

- *Throw by value, catch by const reference* ([C++ Coding Standards] chap. 73)

## Do

- Utilisez des types dédiés héritant de `std::exception`
- Définissez des hiérarchies d'exceptions

## Do

- Capturez uniquement là où vous savez traiter l'erreur



# Erreurs – Exceptions et bonnes pratiques

## Don't

- N'utilisez jamais les exceptions pour contrôler le flux d'exécution
- Ni pour gérer les « échecs attendus »
- Réservez les exceptions au signalement d'erreurs

# Erreurs – assert

- Arrête le programme si l'expression est évalué à 0
- Affiche au moins l'expression, le fichier et la ligne

```
assert(expression);
```

- Sans effet lorsque `NDEBUG` est défini
  - Coût nul en *Release*
  - Inutilisable pour les erreurs d'exécution et le contrôle des entrées

## Objectifs

- Traquer les erreurs de programmation et les violations de contrat interne

# Erreurs – Conclusion

## Do

- Utilisez exceptions et codes retour pour les erreurs d'exécution et la vérification des données externes
- Réservez `assert` aux erreurs de programmation et à la vérification des contrats internes

## Do

- Préférez les exceptions aux codes retour ([C++ Coding Standards] chap. 72)

## Don't

- Jamais d'`assert` pour les erreurs d'exécution et le contrôle des entrées

# Ressources – Gestion manuelle

## Comment gérer les erreurs ?

- Solution C : *Single Entry Single Exit*, bloc unique de libération

```
char* memory = malloc(50);  
if(!memory) goto err;  
...  
err:  
free(memory);
```

- Laborieux
- Difficile à mettre en place en présence d'exceptions

# Ressources – Gestion manuelle

## Quiz : Comment éviter les fuites mémoires ?

```
char* memory1 = NULL;  
char* memory2 = NULL;  
...  
memory1 = new char[50];  
...  
memory2 = new char[200];  
...  
delete[] memory1;  
delete[] memory2;
```

# Ressources – Gestion manuelle

## Comment copier des classes possédant des ressources ?

- Constructeurs et opérateurs générés copient les adresses des pointeurs
- Une double libération est une erreur

```
struct Foo {  
public:  
    Foo() : bar(new char[50]) {}  
    ~Foo() { delete[] bar; }  
  
private:  
    char* bar;  
};
```

# Ressources – Gestion manuelle et bonnes pratiques

## Do

Si une classe manipule une ressource brute, elle doit

- Soit définir constructeur de copie et opérateur d'affectation
- Soit les déclarer privés sans les définir (classe non copiable)

## *Big Rule of three*

Si vous devez définir le constructeur de copie, l'opérateur d'affectation ou le destructeur, alors vous devriez définir les trois

# Ressources – RAII

- Acquisition des ressources lors de l'initialisation de l'objet
- Libération automatique lors de sa destruction
- Propriété intrinsèque des objets par design
- Fonctionnement de la bibliothèque standard (conteneurs, fichiers, ...)
- Conséquences
  - Objets créés dans un état cohérent, testable et utilisable
  - Ressources automatiquement libérées à la destruction de l'objet
  - Capsules RAII copiables sans effort

## Do

- Utilisez RAII pour vos objets



# Ressources – RAI

## Do

- Faites des constructeurs qui construisent des objets
  - Cohérents
  - Utilisables
  - Complètement initialisés

## Don't

- Évitez les couples constructeur vide et fonction d'initialisation
- Évitez les couples constructeur vide et ensemble de mutateurs

# Ressources – Limites du RAII

## Gestion des erreurs

- Pas d'erreur ni d'exception dans les destructeurs
- La libération peut échouer (p.ex. `flush()` lors de la fermeture de fichier)

```
{  
    ifstream src("input.txt");  
    ofstream dst("output.txt");  
    copy_files(src, dst);  
}  
  
remove_file(src); // Potentielle perte de donnees
```

# Ressources – Limites du RAI

## `std::auto_ptr`

- Copiable
- La copie transfère la responsabilité de la ressource

```
void foo(auto_ptr<int> bar) {}  
  
auto_ptr<int> bar(new int(5));  
foo(bar);  
cout << *bar << "\n"; // Erreur : bar n'est plus utilisable
```

# Ressources – Loi de Déméter

- Principe de connaissance minimale
- Un objet A peut utiliser les services d'un deuxième objet B
- ... mais ne doit pas utiliser B pour accéder à un troisième objet
- En particulier, une classe n'expose pas ses données

## Exceptions

- Agrégats et conteneurs dont le rôle est de contenir des données

## Objectifs

- Mise en place du RAII
- Meilleure encapsulation
- Respect des *patterns* SOLID et GRASP
- Meilleure lisibilité, maintenabilité et réutilisabilité

# Ressources – Loi de Déméter

## Do, agrégats

- Préférez les structures aux classes
- Laissez les membres publics
- Fournissez, éventuellement, des constructeurs initialisant les données

## Do, conteneurs

- Respectez l'interface et la logique des conteneurs standards

## Do, classes de service

- Exposez des services, pas des données
- Pas de données publiques
- Limitez les accesseurs et les mutateurs

# Ressources – Loi de Déméter

## Conseil

- N'hésitez pas à étendre l'interface de classe avec des fonctions libres
- Pensez à l'amitié pour cette interface étendue
- Implémentez-la en terme de fonctions membres (p.ex. + à partir de +=)

```
class Foo {  
public:  
    Foo& operator+=(const Foo& other);  
};  
  
Foo operator+(Foo lhs, const Foo& rhs) {  
    return lhs += rhs;  
}
```

# Ressources – Et le Garbage Collector ?

- Pas de GC dans le langage ni dans la bibliothèque standard
- Au moins un GC en bibliothèque tierce (Hans Boehm)
- ... mais limité par manque de support par le langage
- Non déterministe : adapté à la mémoire pas aux autres ressources
- Particulièrement adapté à la gestion des structures cycliques
- D'autres avantages pour la mémoire (compactage, recyclage, ...)

## Wait and see

- Un complément à RAII, pas un concurrent ni un remplaçant
- Indisponible à ce jour

# Ressources – Conclusion

## Do, RAII

- Préférez les classes RAII de la bibliothèque standard aux ressources brutes
- Encapsulez les ressources dans des capsules RAII standards
- Concevez vos classes en respectant le RAII

## Do, Déméter

- Respectez Déméter



# Ressources – Conclusion

## Don't

- Pas de `delete` dans le code applicatif

## Attention

- Sous Linux, méfiez-vous de l'*Optimistic Memory Allocator*
- Pensez à paramétrer correctement l'OS

# STL – Standard Template Library

- Partie de la bibliothèque standard comprenant
  - Conteneurs et `std::basic_string`
  - Itérateurs
  - Algorithmes manipulation les données des conteneurs via les itérateurs

## Note

- Quelques algorithmes manipulant directement des données (p.ex. `std::min()`)
- Conçue initialement par Alexander Stepanov
  - Promoteur de la programmation générique
  - Sceptique vis à vis de la POO
- Basée sur les templates, pas sur la POO

# STL – Standard Template Library

## Intérêts

- $n$  conteneurs et  $m$  algorithmes, seulement  $m$  implémentations
- Tout nouvel algorithme est disponible sur tous les conteneurs compatibles
- Tout nouveau conteneur bénéficie de tous les algorithmes compatibles
- Changement de conteneur à effort réduit

## Pour aller plus loin

- [Effective STL] de Scott Meyers

# STL – Standard Template Library

## À nuancer

Algorithmes membres sur certains conteneurs

- Accès par itérateurs insuffisant (p.ex. `std::list`)
- Habitudes et historiques (p.ex. `std::string`)
- Performances (p.ex. `map.find()`)

# STL Conteneurs – Généralités

- Contiennent des objets copiables et non constants
- ... qui peuvent être les adresses d'autres objets

## Conteneurs de pointeurs

- Pas de libération automatique des objets pointés
- ... accessibles via un itérateur
- Fourniture possible d'une politique d'allocation
- Vu des algorithmes, ce qui fournit une paire d'itérateurs, est un conteneur

# STL Conteneurs – Conteneurs séquentiels

- `std::vector`
  - Tableau de taille variable d'éléments contigus
  - Accès indexé
  - Croissance en temps amorti
  - Modifications en fin de vecteur (couteux ailleurs)
  - Compatible avec l'organisation mémoire des tableaux C

`std::vector<bool>` n'est pas un vecteur de booléen

- Ne remplit pas tous les pré-requis des conteneurs
- `operator[]` ne retourne pas le booléen mais un *proxy* vers celui-ci
- Voir [Effective STL] item 18

# STL Conteneurs – Conteneurs séquentiels

- `std::list`
  - Liste doublement chaînée
  - Accès bidirectionnel non indexé
  - Modification n'importe où à faible coût
  - Plusieurs algorithmes membres (tri, fusion, suppression, ...)
- `std::deque`
  - *Double-ended queue*
  - Proche de `std::vector` mais extensible aux deux extrémités
  - Accès indexé
  - Éléments non nécessairement contigus
  - Non compatible avec l'organisation mémoire des tableaux C

# STL Conteneurs – Conteneurs séquentiels

- `std::string`
  - Alias de `std::basic_string<char>`
  - Stockage de chaînes de caractères
  - Manipulation de *bytes* et non de caractères encodés

## `std::string` et UTF-8

- `length()` et `size()` retournent le nombre de *bytes*, pas de caractères
  - Contiguïté non garantie, mais respectée en pratique
  - Variante `std::wstring` pour les caractères larges

## API trop riche

- De nombreuses fonctions membres qui gagneraient à être libres et génériques
- Voir GotW #84 : Monoliths "Unstrung"



# STL Conteneurs – Conteneurs associatifs

- Quatre saveurs
  - `std::map` – clés-valeurs, ordonné par la clé, unicité des clés
  - `std::multimap` – clés-valeurs, ordonné par la clé, multiplicité des clés
  - `std::set` – valeurs ordonnées et uniques
  - `std::multiset` – valeurs ordonnées et non-uniques

## Implémentation

- Pas des tables de hachage
- Généralement des arbres binaires de recherche balancés
- Critère d'ordre configurable (strictement inférieur par défaut)

## Attention

- Ordre strict
- Algorithmes membres (recherche) pour les performances

# STL Conteneurs – Adaptateurs

- Basés sur un autre conteneur pour proposer une API simplifiée
- Avantages et inconvénients du conteneur sous-jacent
- `std::stack`
  - Pile LIFO
  - Basée sur `std::vector`, `std::list` ou `std::deque`
- `std::queue`
  - File FIFO
  - Basée sur `std::deque` ou `std::list`
- `std::priority_queue`
  - File dont l'élément de tête est le plus grand
  - Basée sur `std::vector` ou `std::deque`
  - Critère d'ordre configurable (strictement inférieur par défaut)

# STL Conteneurs – Adaptateurs

```
stack<int, vector<int> > foo;
for(int i=0; i<5; ++i) foo.push(i);

// Affiche 4 3 2 1 0
while(!foo.empty()) {
    cout << ' ' << foo.top();
    foo.pop();
}
```



# STL Conteneurs – conteneurs non-STL

- `std::bitset`
  - Tableau de bits de taille fixe
  - Conçu pour réduire l'empreinte mémoire
  - Pas d'itérateur ni d'interface STL

`std::bitset` VS. `std::vector<bool>`

Objectif de gain mémoire adressé par `std::bitset`, pourquoi `std::vector<bool>` n'est-il pas un vrai conteneur de booléen ?

- Conteneurs non-standards
  - Listes simplement chaînées
  - Tables de hachage
  - Tableaux de taille fixe
  - Tampons circulaires
  - Arbres et graphes
  - Variantes de conteneurs STL

# STL Conteneurs – `std::pair`

- Couple de deux valeurs
- Pas un conteneur
  - Type de retour de la recherche sur les `std::map` (couple clé-valeur)
  - Candidat pour construire des vecteurs indexés par un non-numérique
- `std::make_pair` construit une paire

# STL Conteneurs – Choix du conteneur

## Do, par défaut

- `std::string` pour les chaînes de caractères
- `std::vector`

## Do, performances

- Mesurez avec des données réelles sur la configuration cible

## Flux d'octets

- Utilisez `std::vector<unsigned char>`
- Pas `std::vector<char>` encore moins `std::string`

# STL Conteneurs – Choix du conteneur

## Conseils

- Voir [Effective STL] item 1
- Voir Which C++ Standard Sequence Container should I use?
- Pensez à `reserve()`
- Une insertion en vrac suivie d'un tri peut être plus efficace qu'une insertion en place
- Un vecteur de paires peut être un bon choix pour un ensemble de clés-valeurs

# STL Itérateurs – Généralités

- Abstraction permettant le parcours des collections d'objets
- Interaction entre conteneurs et algorithmes
- Interface similaire à celle d'un pointeur
- Quatre types
  - `iterator` et `const_iterator`
  - `reverse_iterator` et `const_reverse_iterator`
- Itérateurs sur un conteneur : `begin()` et `end()`
- Itérateurs inverses sur un conteneur : `rbegin()` et `rend()`
- Les itérateurs d'une paire doivent appartenir au même conteneur

## Itérateurs de fin

- Pointent un élément après le dernier
- Ne doivent pas être déréférencés ni incrémentés



# STL Itérateurs – Catégories et opérations

- Opérations communes : copie, affectation et incrémentation
- Hiérarchie de cinq catégories
  - *Input* : égalité (`==` et `!=`) et lecture
  - *Output* : écriture
  - *Forward* : Parcours multiples
  - *Bidirectional* : décrémentation
  - *Random access*
    - Déplacement d'un nombre arbitraire (`+`, `-`, `+=`, `-=` et `[]`)
    - Comparaison (`<`, `<=`, `>`, `>=`)



## Attention

Seules les versions mutables de *Forward*, *Bidirectional* et *Random access* itérateurs sont des *Output* itérateurs.

# STL Itérateurs – Catégories et conteneurs

Conteneur	Catégorie
<code>std::vector</code>	<i>Random access</i>
<code>std::deque</code>	<i>Random access</i>
<code>std::list</code>	<i>Bidirectionnal</i>
<code>std::map</code> et <code>std::multimap</code>	<i>Bidirectionnal</i>
<code>std::set</code> et <code>std::multiset</code>	<i>Bidirectionnal</i>

# STL Itérateurs – Itérateurs d'insertion

- Adaptateur d'itérateurs
- De type *Output*
- Insertion de nouveaux éléments
  - En queue : `back_insérer`
  - En tête : `front_insérer`
  - À la position courante : `insérer`

# STL Algorithmes – Foncteurs

- Instances de classe définissant `operator()`

```
class LessThan {  
public:  
    explicit LessThan(int threshold) : m_threshold(threshold) {}  
    bool operator() (int value) { return value <= m_threshold; }  
  
private:  
    int const m_threshold;  
};  
  
LessThan func(10);  
cout << func(5) << "\n";    // 1
```

# STL Algorithmes – Foncteurs

- Possèdent des données membres
- Foncteurs standards : `std::plus`, `std::minus`, `std::equal`, `std::less`, ...
- Constructibles
  - Depuis des pointeurs de fonctions : `std::prt_fun`
  - Depuis des fonctions membres : `std::mem_fun`, `std::mem_fun1`, ...
  - En niant d'autres foncteurs : `std::not1`, `std::not2`
  - En fixant des paramètres : `std::bind1st`, `std::bind2nd`

# STL Algorithmes – Prédicats

- Appelables retournant un booléen (ou un type convertible en booléen)
- Utilisés par de nombreux algorithmes
- De nombreux algorithmes utilisent un prédicat par défaut (p.ex. `<` ou `==`)

# STL Algorithmes – Parcours

- `std::for_each()` parcourt un ensemble d'éléments
- ... et applique un traitement à chaque élément

```
void print(int i) { cout << i << ' '; }
```

```
vector<int> foo{4, 5, 9 ,12};  
for_each(foo.begin(), foo.end(), print);
```

- Version du *map/apply* fonctionnel

# STL Algorithmes – Parcours

- Retourne le foncteur passé en paramètre

```
struct Aggregate {  
    Aggregate() : m_sum(0) {}  
    void operator()(int i) { m_sum += i; }  
    int m_sum;  
};  
  
vector<int> foo{4, 5, 9, 12};  
for_each(foo.begin(), foo.end(), Aggregate()).m_sum; // 30
```

- Candidat pour le *fold/reduce* fonctionnel
- Pas de sémantique, faible utilité



# STL Algorithmes – Recherche linéaire

- `std::find()` recherche une valeur
- ... et retourne un itérateur sur celle-ci
- ... ou l'itérateur de fin si la valeur n'est pas présente

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 12};  
vector<int>::iterator it1;  
vector<int>::iterator it2
```

```
it1 = find(foo.begin(), foo.end(), 5);    // it1 pointe sur foo[1]  
it2 = find(foo.begin(), foo.end(), 19);   // Et it2 sur foo.end()
```

# STL Algorithmes – Recherche linéaire

- `std::find_if()` recherche depuis un prédicat

## Variantes `_if`

- Les algorithmes suffixés par `_if` utilisent un prédicat
- `std::find_first_of()` recherche la première occurrence d'un élément
- `std::search()` recherche la première occurrence d'un sous-ensemble
- `std::find_end()` recherche la dernière occurrence d'un sous-ensemble
- `std::adjacent_find()` recherche deux éléments consécutifs égaux
- `std::search_n()` recherche la première suite de  $n$  éléments consécutifs égaux à une valeur



# STL Algorithmes – Recherche dichotomique

- Pré-requis : ensemble trié
- `std::lower_bound()` retourne un itérateur sur le premier élément non strictement inférieur à la valeur recherchée
- ... et l'itérateur de fin si un tel élément n'existe pas

```
vector<int> foo{4, 5, 7, 9, 12};  
  
*lower_bound(foo.begin(), foo.end(), 6); // 7  
*lower_bound(foo.begin(), foo.end(), 9); // 9
```

# STL Algorithmes – Recherche dichotomique

- `std::upper_bound()` retourne un itérateur sur le premier élément strictement supérieur à la valeur recherchée
- `std::equal_range()` retourne la paire (`std::lower_bound`, `std::upper_bound`)

## Attention

- Le résultat retourné peut ne pas être la valeur recherchée
- `std::binary_search()` indique si l'élément cherché est présent

# STL Algorithmes – Recherche dichotomique

## Attention

- Pas de fonction de recherche dichotomique retournant l'élément cherché

```
vector<int>::iterator foo(vector<int> vec, int val) {  
    vector<int>::iterator it = lower_bound(vec.begin(), vec.end(), val);  
    if(it != vec.end() && *it == val) return it;  
    else return vec.end();  
}
```

```
vector<int> bar{1, 5, 8, 13, 25, 42};  
foo(bar, 12); // vec.end  
foo(bar, 13); // itérateur sur 13
```



# STL Algorithmes – Comptage

- `std::count()` compte le nombre d'éléments égaux à la valeur fournie

```
vector<int> foo{4, 5, 3, 9, 5, 5 ,12};  
  
count(foo.begin(), foo.end(), 5); // 3  
count(foo.begin(), foo.end(), 2); // 0
```

- `std::count_if()` compte le nombre d'éléments satisfaisant le prédicat



# STL Algorithmes – Comparaison

- `std::equal()` teste l'égalité de deux ensembles (valeur et position)

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 12};  
vector<int> bar{4, 5, 12, 9};  
  
equal(foo.begin(), foo.end(), foo.begin()); // true  
equal(foo.begin(), foo.end(), var.begin()); // false
```

# STL Algorithmes – Comparaison

## Attention

- `std::equal()` ne vérifie pas les tailles des deux ensembles

## Et `operator==` ?

- `operator==` sur des conteneurs teste la taille et le contenu

## Do

- Préférez `operator==` à `std::equal()` pour comparer un conteneur complet



# STL Algorithmes – Comparaison

- `std::mismatch()` retourne une paire d'itérateurs sur les premiers éléments différents

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 13};  
vector<int> var{4, 5, 12, 8};  
  
mismatch(foo.begin(), foo.end(), var.begin()); // 9 12
```

- ... ou l'itérateur de fin en cas d'égalité



# STL Algorithmes – Remplissage

- `std::fill()` remplit l'ensemble avec la valeur fournie

```
vector<int> foo(4);  
  
fill(foo.begin(), foo.end(), 12);  // 12 12 12 12
```

- `std::fill_n()` idem avec un ensemble défini par sa taille

## Constructeur

- Remplissage des conteneurs séquentiels à la construction

```
vector<int> foo(4, 12);
```

# STL Algorithmes – Remplissage

- `std::generate()` valorise les éléments à partir d'un générateur

```
int gen() {  
    static int i = 0;  
    i += 5;  
    return i;  
}  
  
vector<int> foo(4);  
generate(foo.begin(), foo.end(), gen); // 5 10 15 20
```

- `std::generate_n()` idem avec un ensemble défini par sa taille



# STL Algorithmes – Copie

- `std::copy()` copie les éléments du début vers la fin

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 12};  
vector<int> bar;  
  
copy(foo.begin(), foo.end(), back_inserter(bar));
```

- `std::copy_backward()` copie les éléments de la fin vers le début

## Attention

- À la taille du second ensemble
- Aux ensembles non-disjoints



# STL Algorithmes – Échange

- `std::swap()` échange deux objets

```
int x=10, y=20;    // x:10 y:20
swap(x,y);         // x:20 y:10
```

- `std::swap_ranges()` échange des éléments de deux ensembles

```
vector<int> foo (5,10); // foo: 10 10 10 10 10
vector<int> bar (5,33); // bar: 33 33 33 33 33

swap_ranges(foo.begin()+1, foo.end()-1, bar.begin());
// foo : 10 33 33 33 10
// bar : 10 10 10 33 33
```

- `std::iter_swap()` échange deux objets pointés par des itérateurs



# STL Algorithmes – Remplacement

- `std::replace()` remplace toutes les occurrences d'une valeur par une autre

```
vector<int> foo{4, 5, 7, 9 ,12, 5};
```

```
replace(foo.begin(), foo.end(), 5, 8); // 4 8 7 9 12 8
```

- `std::replace_if()` remplace toutes les éléments vérifiant le prédicat par une valeur donnée

# STL Algorithmes – Remplacement

- `std::replace_copy()` copie les éléments d'un ensemble en remplaçant toutes les occurrences d'une valeur par une autre

## Variantes `_copy`

- Les algorithmes suffixés par `_copy` fonctionnent comme l'algorithme de base en troquant la modification en place contre une copie du résultat
- `std::replace_copy_if()` copie les éléments d'un ensemble en remplaçant toutes les éléments vérifiant le prédicat par une valeur donnée



# STL Algorithmes – Suppression

- `std::remove()` élimine les éléments égaux à une valeur donnée

```
vector<int> foo{4, 5, 5, 5, 7, 9, 9, 5};  
  
remove(foo.begin(), foo.end(), 5);    // 4 7 9 9 ...
```

## Pas de suppression

- Ramène les éléments à conserver vers le début de l'ensemble
- Retourne l'itérateur correspond à la nouvelle fin

## Idiome *Erase-Remove*

Suppression via un appel à `erase()` sur les éléments après le nouvel itérateur de fin

```
foo.erase(remove(foo.begin(), foo.end(), 5), foo.end());
```



# STL Algorithmes – Suppression

- `std::remove_if()` élimine les éléments vérifiant le prédicat
- `std::remove_copy()` copie les éléments différents d'une valeur donnée
- `std::remove_copy_if()` copie les éléments ne vérifiant pas le prédicat



# STL Algorithmes – Suppression des doublons

- `std::unique()` élimine les éléments consécutifs égaux sauf le premier

```
vector<int> foo{4, 5, 5, 5, 7, 9, 9, 5};  
  
unique(foo.begin(), foo.end()); // 4 5 7 9 5 ...
```

- `std::unique_copy()` copie l'ensemble en ne conservant que le premier des éléments consécutifs égaux



# STL Algorithmes – Transformation

- `std::transform()` applique une transformation aux éléments d'un ensemble

```
int double_val(int i) { return 2 * i;}

vector<int> foo{4, 5, 7, 9};
vector<int> bar(4);
transform(foo.begin(), foo.end(), bar.begin(), double_val);
// 8 10 14 18
```

# STL Algorithmes – Transformation

- Ou de deux ensembles en stockant le résultat dans un troisième

```
vector<int> foo{4, 5, 7, 9};  
vector<int> bar{2, 3, 6, 1};  
vector<int> baz(4);  
  
transform(foo.begin(), foo.end(), bar.begin(),  
          baz.begin(), plus<int>());  
// 6 8 13 10
```



# STL Algorithmes – Rotation

- `std::rotate()` effectue une rotation de l'ensemble, le nouveau début étant fourni par un itérateur

```
vector<int> foo{4, 5, 7, 9, 12};  
  
rotate(foo.begin(), foo.begin() + 2, foo.end()); // 7 9 12 4 5
```

- `std::rotate_copy()` effectue une rotation et copie le résultat



# STL Algorithmes – Partitionnement

- `std::partition()` réordonne l'ensemble pour que les éléments vérifiant le prédicat soit avant ceux ne le vérifiant pas ...

```
bool is_odd(int i) { return (i % 2) == 1; }  
vector<int> foo{4, 13, 28, 9 , 54};  
  
partition(foo.begin(), foo.end(), is_odd);  
// 9 13 28 4 54 ou 9 13 4 28 54 ou ...)
```

- ... et retourne un itérateur sur le début de la seconde partie

## Attention

- Ordre relatif non conservé

# STL Algorithmes – Partitionnement

- `std::stable_partition()` partitionne en conservant l'ordre relatif

```
vector<int> foo{4, 13, 28, 9 , 54};
```

```
stable_partition(foo.begin(), foo.end(), is_odd); // 13 9 4 28 54
```

## Deux fonctions ?

- Stabilité coûteuse en temps et pas toujours nécessaire

# STL Algorithmes – Partitionnement

- `std::nth_element()` réordonne les éléments
  - Élément sur l'itérateur pivot est celui qui serait à cette place si l'ensemble était trié
  - Éléments avant ne sont pas supérieurs
  - Éléments après ne sont pas inférieurs
  - Pas d'ordre particulier au sein des deux sous-ensembles

```
vector<int> foo{9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1};  
  
nth_element(foo.begin(), foo.begin() + 3, foo.end());  
// 2 1 3 4 5 9 6 7 8
```





# STL Algorithmes – Tri

- `std::sort()` trie un ensemble

```
vector<int> foo{4, 13, 28, 9 , 54};
```

```
sort(foo.begin(), foo.end()); // 4 9 13 28 54
```

## Attention

- Ordre relatif non conservé
- `std::stable_sort()` trie l'ensemble en conservant l'ordre relatif

# STL Algorithmes – Tri

- `std::partial_sort()` réordonne l'ensemble de manière à ce que les éléments situés avant un itérateur pivot soient les plus petits éléments de l'ensemble ordonnés par ordre croissant ...

```
vector<int> foo{9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1};  
  
partial_sort(foo.begin(), foo.begin() + 3, foo.end());  
// 1 2 3 9 8 7 6 5 4
```

- ... les autres éléments n'ont pas d'ordre particulier
- `std::partial_sort_copy()` copie l'ensemble ordonné à l'image de `std::partial_sort()`



# STL Algorithmes – Mélange

- `std::random_shuffle()` réordonne aléatoirement l'ensemble

```
vector<int> foo{9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1};  
  
random_shuffle(foo.begin(), foo.end());  
// 1 8 3 7 9 4 2 6 5  
// ou ...
```



# STL Algorithmes – Fusion

- `std::merge()` fusionne deux ensembles triés dans un troisième

```
vector<int> foo{1, 5, 6, 8};  
vector<int> bar{2, 5};  
vector<int> baz;  
  
merge(foo.begin(), foo.end(), bar.begin(), bar.end(),  
      back_inserter(baz));           // 1 2 5 5 6 8
```

- `std::inplace_merge()` fusionne deux sous-ensembles sur place



# STL Algorithmes – Opérations ensemblistes

## Attention

- Ensembles sans répétition de valeur
- Ensembles triés
- `std::includes()` vérifie si tous les éléments sont présents dans un autre ensemble

```
vector<int> foo{1, 5, 6, 8};  
vector<int> bar{2, 5};  
vector<int> baz{1, 6};
```

```
includes(foo.begin(), foo.end(), bar.begin(), bar.end()); // faux  
includes(foo.begin(), foo.end(), baz.begin(), baz.end()); // vrai
```

# STL Algorithmes – Opérations ensemblistes

- `std::set_union()` : union de deux ensembles

```
vector<int> foo{1, 5, 6, 8};  
vector<int> bar{2, 5};  
vector<int> baz;  
  
set_union(foo.begin(), foo.end(), bar.begin(),  
          bar.end(), back_inserter(baz)); // 1 2 5 6 8
```

- `std::set_intersection()` : intersection de deux ensembles
- `std::set_difference()` : différence de deux ensembles
- `std::set_symmetric_difference()` : différence symétrique de deux ensembles



# STL Algorithmes – Gestion de tas

## Tas

- Structure permettant la récupération de l'élément de plus grande valeur
- `std::make_heap()` forme un tas depuis un ensemble
- `std::pop_heap()` déplace l'élément de plus haute valeur en fin d'ensemble
- `std::push_heap()` ajoute l'élément en fin d'ensemble au tas

## Structure

- `std::pop_heap()` et `std::push_heap()` maintiennent la structure de tas
- `std::sort_heap()` tri le tas



# STL Algorithmes – Min-max

- `std::min()` détermine le minimum de deux éléments
- `std::max()` détermine le maximum de deux éléments

```
min(52, 6); // 6  
max(52, 6); // 52
```

- `std::min_element()` détermine le plus petit élément d'un ensemble

```
vector<int> foo{18, 5, 6, 8};  
  
min_element(foo.begin(), foo.end()); // Sur 5
```

- `std::max_element()` détermine le plus grand élément d'un ensemble





# STL Algorithmes – Numérique

- `std::accumulate()` « ajoute » tous les éléments de l'ensemble

```
vector<int> foo{18, 5, 6, 8};
```

```
accumulate(foo.begin(), foo.end(), 1, multiplies<int>()); // 4320
```

- Opérateur et valeur initiale configurables
- *Reduce/fold* fonctionnel

# STL Algorithmes – Numérique

- `std::adjacent_difference()` « différence » entre chaque élément et son prédécesseur

```
vector<int> foo{18, 5, 6, 8};  
vector<int> bar;  
  
adjacent_difference(foo.begin(), foo.end(),  
                    back_inserter(bar), minus<int>()); // 18 -13 1 2
```

- Opérateur configurable

# STL Algorithmes – Numérique

- `std::inner_product()` : « produit scalaire » de deux ensembles

```
vector<int> foo{1, 2, 3, 4};  
vector<int> bar{2, 3, 4, 5};  
  
inner_product(foo.begin(), foo.end(), bar.begin(), 0); // 40
```

- Opérateurs et valeur configurables

# STL Algorithmes – Numérique

- `std::partial_sum()` : « somme » partielle d'un ensemble
- Chaque élément résultant est la somme des éléments d'indice inférieur ou égal de l'ensemble de départ

```
vector<int> foo{1, 2, 3, 4};  
vector<int> bar;  
  
partial_sum(foo.begin(), foo.end(), back_inserter(bar)); // 1 3 6 10
```

- Opérateur configurable



# STL Algorithmes – Au delà des conteneurs

- Itérateurs définissables hors des conteneurs
  - Abstraction du parcours
  - Sémantique de pointeurs
- Algorithmes indépendants du conteneur
- Utilisables sur d'autres ensembles de données

# STL Algorithmes – Au delà des conteneurs

- Tableaux C
  - Pas un conteneur
    - Sémantique : Tableau ou pointeur ? Statique ou dynamique ?
    - Service : Taille ? Copie ?
  - Simple pointeur comme itérateur
    - Début : adresse du premier élément
    - Fin : adresse suivant le dernier élément

```
int foo[4];
```

```
fill(foo, foo + 4, 5); // 5 5 5 5
```

# STL Algorithmes – Au delà des conteneurs

- Flux

- `istream_iterator` : *input* itérateur
  - Début : depuis un flux entrant
  - Fin : constructeur par défaut
- `ostream_iterator` : *output* itérateur
  - Depuis un flux sortant, séparateur configurable

```
vector<int> foo{5, 6, 12, 89};  
ostream_iterator<int> out_it (cout, ", ");  
  
copy(foo.begin(), foo.end(), out_it); // 5, 6, 12, 89,
```

## Attention

- Séparateur ajouté après chaque élément, y compris le dernier
- Buffers de flux : `istreambuf_iterator` et `ostreambuf_iterator`



# STL Conclusion

## Do

- Préférez les conteneurs aux tableaux C

## Attention

- `operator[]` ne vérifie pas les bornes

## Don't

- N'utilisez pas d'itérateur invalidé

## Attention

- Pas objets polymorphiques dans les conteneurs
- Ou via des pointeurs intelligents



# STL Conclusion

## Do, performances

- Mesurez !

## Conseils, performances

- Réfléchissez à votre utilisation des données
- Méfiez-vous des complexités brutes

## Do

- Préférez les algorithmes standards aux algorithmes tierces et « maisons »

## Bémol, performances

- Algorithmes standards généralement très bons
- Mais pas forcément optimaux dans une situation particulière

# STL Conclusion

## Do

- Faites vos propres algorithmes plutôt que des boucles
- Faites des algorithmes génériques et compatibles

## Do, sémantique

- Le bon algorithme pour la bonne opération
- Définissez la sémantique de vos algorithmes et choisissez un nom explicite

## Do

- Préférez les prédicats purs

# STL Conclusion

## Do

- Vérifiez que les ensembles de destination aient une taille suffisante

## Do

- Vérifiez les pré-conditions des algorithmes (p.ex. ensemble trié)
- Vérifiez le type d'itérateur requis
- Vérifiez les complexités garanties

## Aller plus loin

- Voir STL Algorithms (Marshall Clow)

# Sommaire

- 1 Retour sur C++98/C++03
- 2 **C++11**
- 3 C++14
- 4 C++17
- 5 C++20
- 6 C++23 « *Pandemic Edition* »
- 7 C++26
- 8 Et ensuite ?

# Présentation

- Approuvé le 12 août 2011
- Dernier *Working Draft* : N3337
- Standardisation laborieuse
  - Sortie tardive (C++0x)
  - Périmètre initial trop ambitieux (retrait des concepts en 2009)
- Changement de fonctionnement du comité
  - Utilisation de *Technical Specification* et de groupes de travail dédiés
  - Pilotage par les dates et pas les fonctionnalités
  - Des versions fréquentes (3 ans : 2011, 2014, 2017, 2020, ...)
  - Voir Trip report: Winter ISO C++ standards meeting
- Support quasi-complet par GCC, Clang et Visual C++
- Objectifs : sûreté, simplicité, rapidité et meilleure détection d'erreur en *compile-time*

# Dépréciations et suppressions

- Dépréciation de `register`

# Export templates

- Suppression des *export templates*
- **export** reste un mot-clé réservé

## Compatibilité

- Rupture de comptabilité ascendante
- Implémenté sur un unique compilateur et inutilisé en pratique

## Motivations

- Voir N1426

# Nouveaux types entiers

- Hérités de C99 (`cstdint` et `cinttypes`)

## Depuis C99

- Ainsi que *variadic macro*, `__func__`, concaténation de chaînes littérales, ...
- `long long int` et `unsigned long long int`
  - Au moins aussi grand que `long int`
  - Plages garanties :  $[-(2^{63} - 1), 2^{63} - 1]$  et  $[0, 2^{64}]$
  - Extension de nombreux compilateurs bien avant C++11
- Types entiers le plus grand disponibles `intmax_t` et `uintmax_t`



# Nouveaux types entiers

- Entiers de N bits `int<N>_t` et `uint<N>_t`
  - $N = 8, 16, 32$  ou  $64$
  - `int<N>_t` obligatoirement en complément à 2
  - Pas de bit de *padding*
  - Support optionnel
- Plus petits entiers d'au moins N bits `int_least<N>_t` et `uint_least<N>_t`
- Plus rapides entiers d'au moins N bits `int_fast<N>_t` et `uint_fast<N>_t`
- Entiers capables de contenir une adresse `intptr_t` et `uintptr_t`
  - Convertibles en `void*` avec une valeur égale au pointeur original
  - Support optionnel

# Nouveaux types entiers

- Macros de définition des plages correspondantes
- Macros de construction depuis des entiers classiques
- Macros des spécificateurs pour `printf()` et `scanf()`
- Fonctions de manipulation de `intmax_t` et `uintmax_t`
- Surcharges de `abs()` et `div()` pour `intmax_t` si nécessaire

# POD Généralisé – Rappels

- Types POD (*Plain Old Data*) : classes et structures POD, unions POD, types scalaires et tableaux de ces types
- Certaines constructions permises uniquement sur les types POD
  - Utilisation de `memcpy()` ou `memmove()`
  - Utilisation de `goto` au-delà de la déclaration d'une variable
  - Utilisation de `reinterpret_cast`
  - Accès au début commun d'une union par un membre non actif
  - Utilisation des fonctions C `qsort()` ou `bsearch()`
  - ...

# POD Généralisé – Classe agrégat

- C++98
  - Pas de constructeur déclaré par l'utilisateur
  - Pas de donnée membre non-statique privée ou protégée
  - Pas de classe de base
  - Pas de fonction virtuelle

# POD Généralisé – Classe agrégat

- C++11
  - Pas de constructeur fourni par l'utilisateur
  - Pas d'initialisation *brace-or-equal-initializers* des données membres non-statiques
  - Pas de donnée membre non-statique privée ou protégée
  - Pas de classe de base
  - Pas de fonction virtuelle

# POD Généralisé – Classe POD C++98

- Classe agrégat
- Sans donnée membre non-statique de type non-POD
- Sans référence
- Sans opérateur d'affectation défini par l'utilisateur
- Sans destructeur défini par l'utilisateur

# POD Généralisé – Classe POD C++11

- Contraintes réparties en trois sous-notions
- *trivially copyable*
  - Pas de constructeur de copie ou de déplacement non triviaux
  - Pas d'opérateur d'affectation non trivial
  - Destructeur trivial

## Trivial

- Pas fournie par l'utilisateur
- Pas de fonction virtuelle ni de classe de base virtuelle
- Opération des classes de bases et des membres non-statiques est triviale

## Autre formulation

- Copie, déplacement, affectation et destruction générés implicitement
- Pas de fonction ni de classe de base virtuelle
- Classes de base et membres non-statiques *trivially copyable*

# POD Généralisé – Classe POD C++11

- *trivial*
  - *trivially copyable*
  - Constructeur par défaut trivial
    - Pas fourni par l'utilisateur
    - Pas de fonction virtuelle ni de classe de base virtuelle
    - Constructeur par défaut des classes de base et des membres non-statiques trivial
    - Pas d'initialisation *brace-or-equal-initializers* des données membres non-statiques



# POD Généralisé – Classe POD C++11

- *Standard-layout*

- Pas de donnée membre non-statique non-*Standard-layout*
- Pas de référence
- Pas de classe de base non-*Standard-layout*
- Pas de fonction virtuelle
- Pas de classe de base virtuelle
- Même accessibilité de toutes les données membres non-statique
- Données membres non-statiques dans une unique classe de l'arbre d'héritage
- Pas de classe de base du type de la première donnée membre non-statique

## En résumé

- Organisation mémoire similaire aux structures C

# POD Généralisé – Classe POD C++11

- POD
  - *trivial*
  - *standard layout*
  - Pas de donnée membre non-statique non-POD
- Traits correspondants
  - `std::is_trivial`
  - `std::is_trivially_copyable`
  - `std::is_standard_layout`

# POD Généralisé – Objectifs

- Opérations POD accessibles à la sous-notion correspondante
- Relâchement et adaptation de certaines contraintes
  - Constructeurs ou destructeurs `=default` autorisés
  - Données membres non-statiques plus nécessairement publiques
  - Classes de base non virtuelles autorisées

# POD Généralisé – Conséquences

- *standard layout*
  - Utilisation de `reinterpret_cast`
  - Utilisation de `offsetof`
  - Accès au début commun d'une union par un membre non actif
- *trivially copyable*
  - Utilisation de `memcpy()` ou `memmove()`
- *trivial*
  - Utilisation de `goto` au-delà de la déclaration d'une variable
  - Utilisation de `qsort()` ou `bsearch()`

# Unions généralisées

- Constructeurs, opérateurs d'assignation ou destructeurs définis par l'utilisateur acceptés sur les types membres d'une union
- ... mais les fonctions équivalentes de l'union sont supprimées
- Toujours impossible d'utiliser des types avec des fonctions virtuelles, des références ou des classes de base

# inline namespace

- Injection des déclarations du namespace imbriqué dans le namespace parent

```
namespace V1 { void foo() { cout << "V1\n"; } }  
  
inline namespace V2 { void foo() { cout << "V2\n"; } }  
  
V1::foo(); // Affiche V1  
V2::foo(); // Affiche V2  
foo();    // Affiche V2
```

## Motivation

- Évolution de bibliothèque et conservation des versions précédentes



# 0 ou NULL ?

- C++ 98 : 0 ou **NULL**
- Cohabite mal avec les surcharges

# 0 ou NULL ?

- C++ 98 : 0 ou **NULL**
- Cohabite mal avec les surcharges

## Quiz : Quelle surcharge est éligible ?

```
void foo(char*) { cout << "chaine\n"; }  
void foo(int) { cout << "entier\n"; }
```

```
foo(0);  
foo(NULL);
```



# 0 ou NULL ? nullptr !

- C++ 11 : `nullptr`
  - Unique pointeur du type `nullptr_t`
  - Conversion implicite de `nullptr_t` vers tout type de pointeur

```
void foo(char*) { cout << "chaine\n"; }  
void foo(int) { cout << "entier\n"; }
```

```
foo(0);           // Version int  
foo(nullptr);    // Version pointeur
```

## Do

- Utilisez `nullptr` plutôt que 0 ou `NULL`



# static\_assert

- Assertion vérifiée à la compilation

```
static_assert(sizeof(int) == 3, "Taille incorrecte");  
// Erreur de compilation indiquant "Taille incorrecte"
```

## Do

- Utilisez `static_assert` pour vérifier à la compilation ce qui peut l'être

## Do

- Préférez les vérifications *compile-time* ou *link-time* aux vérifications *run-time*



# constexpr

- Indique une expression constante
- Donc évaluable et utilisable à la compilation
- Implicitement `const`
- Fonctions `constexpr` implicitement `inline`
- Contenu des fonctions `constexpr` limité
  - `static_assert`
  - `typedef`
  - `using`
  - Exactement une expression `return`

```
constexpr int foo() { return 42; }
```

```
char bar[foo()];
```

# constexpr

```
constexpr int foo() { return 42; }
```

```
int a = 42;  
switch(a) {  
    case foo():  
        break;  
  
    default:  
        break;  
}
```



# constexpr

- Sous certaines conditions restrictives, `const` sur une variable est suffisant

```
const int a = 42;  
char bar[a];
```

## Variable-Length Array

- Pas de rapport entre VLA et `constexpr`
- VLA est un mécanisme *run-time*

## Do

- Déclarez `constexpr` les constantes et fonctions évaluable en *compile-time*

# Extended sizeof

- `sizeof` sur des membres non statiques

```
struct Foo { int bar; };
```

```
// Valide en C++11, mal-forme en C++98/03
```

```
cout << sizeof(Foo::bar);
```

## Note

- En pratique, cet exemple compile en mode C++98 sous GCC

# Sémantique de déplacement

- Deux constats
  - Copie potentiellement coûteuse ou impossible
  - Copie inutile lorsque l'objet source est immédiatement détruit

## Optimisation des copies

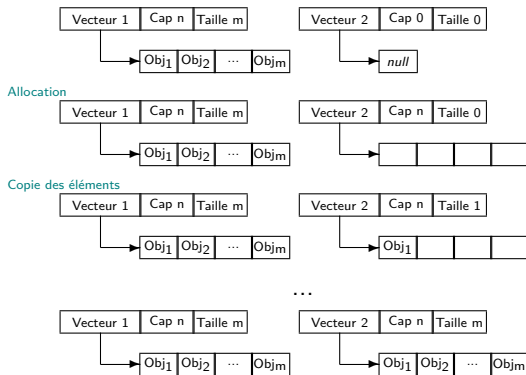
- Partiellement adressé en C++98/03 par l'élision de copie et (N)RVO
- Échange de données légères plutôt que copie profonde
- Déplacement seulement si
  - Type déplaçable
  - Instance sur le point d'être détruite ou explicitement déplacée

## Attention

- Les données ne sont plus présentes dans l'objet initial

# Sémantique de déplacement

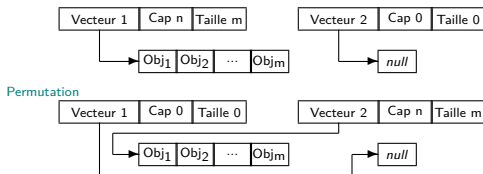
## • Copie





# Sémantique de déplacement

- Déplacement



# Sémantique de déplacement

- *rvalue reference*
  - Référence sur un objet temporaire ou sur le point d'être détruit
  - Noté par une double esperluette : `T&& value`
- Deux fonctions « de conversion »
  - `std::move()` convertit le paramètre en *rvalue*
  - `std::forward()` convertit le paramètre en *rvalue* s'il n'est pas une *lvalue reference*

## *rvalue, lvalue, ...?*

- Voir N3337 §3.10

## `std::forward()` ?

- *perfect forwarding* (Voir N1385)

# Sémantique de déplacement

- Rendre une classe déplaçable
  - Constructeur par déplacement `T(const T&&)`
  - Opérateur d'affectation par déplacement `T& operator=(const T&&)`

## Génération implicite

- Pas de constructeur par copie, d'opérateur d'affectation, de destructeur, ni l'autre déplacement *user-declared*

## *user-declared ? user-provided ?*

- *user-declared* : la fonction est déclarée par l'utilisateur, y compris en `=default`
- *user-provided* : le corps de la fonction est fourni par l'utilisateur

# Sémantique de déplacement

## *Rule of five*

Si une classe déclare destructeur, constructeur par copie ou par déplacement, affectation par copie ou par déplacement, alors elle doit définir les cinq

## *Rule of zero*

Lorsque c'est possible, n'en définissez aucune

## Pour aller plus loin

- Voir *Élégance, style épuré et classe* (Loïc Joly)

# Sémantique de déplacement

## Dans la bibliothèque standard

- Nombreuses classes standards déplaçables (thread, flux, ...)
- Évolution de contraintes : déplaçable plutôt que copiable
- Implémentations utilisant le déplacement si possible

# Initializer list

- Initialisation des conteneurs

```
vector<int> foo;  
foo.push_back(1);  
foo.push_back(56);  
foo.push_back(18);  
foo.push_back(3);
```

*// Devient*

```
vector<int> foo{1, 56, 18, 3};
```

# Initializer list

- Classe `std::initializer_list` pour accéder aux valeurs de la liste

## Accéder, pas contenir !

- `std::initializer_list` référence mais ne contient pas les valeurs
  - Valeurs contenues dans un tableau temporaire de même durée de vie
  - Copier un `std::initializer_list` ne copie pas les données
- 
- Fonctions membres `size()`, `begin()`, `end()`
  - Construction automatique depuis une liste de valeurs entre accolades

# Initializer list

- Constructeurs peuvent prendre un `std::initializer_list` en paramètre

```
MaClasse(initializer_list<value_type> itemList);
```

- Ainsi que toute autre fonction
- Intégré aux conteneurs de la bibliothèque standard





# Initializer list

## Do

- Préférez `std::initializer_list` aux insertions successives

## Don't

- N'utilisez pas `std::initializer_list` pour copier ou transformer
- Utilisez les algorithmes et constructeurs idoines

# Uniform Initialization

- Plusieurs types d'initialisation en C++98/03

```
int a = 2;  
int b(2);  
int c[] = {1, 2, 3};  
int d;
```

# Uniform Initialization

- Mais aucune de générique

```
int a(2);           // Definition de l'entier a
int b();            // Declaration d'une fonction
int c(foo);         // ???
int d[] (1, 2);     // KO
```

```
int a[] = {1, 2, 3}; // OK

struct Foo { int a; };
Foo foo = {1};       // OK

vector<int> b = {1, 2, 3}; // KO
int c{8}             // KO
```

# Uniform Initialization

- En C++ 11, l'initialisation via {} est générique

```
int a[] = {1, 2, 3};           // OK
Foo b = {5};                   // OK
vector<int> c = {1, 2, 3};     // OK
int d = {8};                   // OK
int e = {};
```

- Avec ou sans =

```
int a[]{1, 2, 3};              // OK
Foo b{5};                      // OK
vector<int> c{1, 2, 3};        // OK
int d{8};                      // OK
int e{};
```

# Uniform Initialization

- Dans différents contextes

```
int* p = new int{4};  
long l = long{2};  
  
void f(int);  
f({2});
```

# Uniform Initialization

## Attention

- Pas de troncature avec {}

```
int foo{2.5}; // Erreur
```

## Attention

- Si le constructeur par `std::initializer_list` existe, il est utilisé

```
vector<int> foo{2}; // 2  
vector<int> foo(2); // 0 0
```

# Uniform Initialization

## Contraintes sur l'initialisation d'agrégats

- Pas d'héritage
- Pas de constructeur fourni par l'utilisateur
- Pas d'initialisation *brace-or-equal-initializers*
- Pas de fonction virtuelle ni de membre non statique protégé ou privé

## Do

- Préférez l'initialisation `{}` aux autres formes

# auto

- Dédution (ou inférence) de type
- Type déduit de l'initialisation

## Attention

- Inférence de type  $\neq$  typage dynamique
- Inférence de type  $\neq$  typage faible
- Typage dynamique  $\neq$  typage faible

## Vocabulaire

- Statique : type porté par la variable et ne varie pas
- Dynamique : type porté par la valeur
- Absence : variable non typée, type imposé par l'opération



# auto

- `auto` définit une variable dont le type est déduit

```
auto i = 2; // int
```

- Règles de déduction proches de celles des templates
- Listes entre accolades inférées comme des `std::initializer_list`

## Attention

- Référence, `const` et `volatile` perdus durant la déduction

```
const int i = 2;  
auto j = i; // int
```

# auto

- Combinaison possible avec `const`, `volatile` ou `&`

```
const auto i = 2;
```

```
int j = 3;
```

```
auto& k = j;
```

- Typé explicitement l'initialiseur permet de forcer le type déduit

```
// unsigned long
```

```
auto i = static_cast<unsigned long>(2);
```

```
auto j = 2UL
```

# auto

- Tendance forte *Almost Always Auto* (AAA)

## Pour aller plus loin

- Voir GotW 94 : AAA Style
- Plusieurs avantages
  - Variables forcément initialisées
  - Typage correct et précis
  - Garanties conservées au fil des corrections et refactoring
  - Généricité et simplification du code

# auto

- Tendance forte *Almost Always Auto* (AAA)

## Pour aller plus loin

- Voir GotW 94 : AAA Style
- Plusieurs avantages
  - Variables forcément initialisées
  - Typage correct et précis
  - Garanties conservées au fil des corrections et refactoring
  - Généricité et simplification du code

## Quiz

- Type de retour de `std::list<std::string>::size()` ?

# auto

- Limitations - solutions
  - Erreur de déduction - typage explicite de l'initialiseur
  - Initialisation impossible - `decltype`
  - Interfaces, rôles, contexte - concepts ?

## Compatibilité

- `auto` présent en C++98/03 avec un sens radicalement différent

# decltype

- Dédution du type d'une variable ou d'une expression
- Permet donc la création d'une variable du même type

```
int a;  
long b;  
  
decltype(a) c;           // int  
decltype(a + b) d;       // long
```

- Généralement, déduction sans aucune modification du type
- Depuis une *lvalue* de type T autre qu'un nom de variable : T&

```
decltype( (a) ) e;       // int&
```

# declval

- Utilisation de fonctions membres dans `decltype` sans instance
- Typiquement sur des templates acceptant des types sans constructeur commun mais avec une fonction membre commune

```
struct foo {  
    foo(const foo&) {}  
    int bar () const { return 1; }  
};  
  
decltype(foo().bar()) n2 = 5;           // Erreur  
decltype(std::declval<foo>().bar()) n2 = 5; // OK, int
```

## Attention

- Uniquement dans des contextes non évalués

# Dédution du type retour

- Combinaison de `auto` et `decltype`

```
auto add(int a, int b) -> decltype(a + b) {  
    return a + b;  
}
```

- Particulièrement utiles pour des fonctions templates

## Quiz : T, U ou autre ?

```
template<typename T, typename U> ??? add(T a, U b) {  
    return a + b;  
}
```





# Dédution du type retour

## Solution

- Pas de bonne réponse en typage explicite
- Mais l'inférence de type vient à notre secours

```
template<typename T, typename U>  
auto add(T a, U b) -> decltype(a + b) {  
    return a + b;  
}
```

## do

- Utilisez la déduction du type retour dans vos fonctions templates

# std::array

- `std::array`
  - Tableau de taille fixe connue à la compilation
  - Éléments contigus
  - Accès indexé

```
array<int, 8> foo{2, 5, 9, 8, 2, 6, 8, 9};  
  
accumulate(foo.begin(), foo.end(), 0); // 49
```

```
array<int, 8> foo{2, 5, 9, 8, 2, 6, 8, 9, 17};  
// Erreur de compilation
```

# std::array

- Vérification des index à la compilation

```
array<int, 8> foo{2, 5, 9, 8, 2, 6, 8, 9};  
  
get<2>(foo) << '\n'; // 9  
get<8>(foo) << '\n'; // Erreur de compilation
```



# std::forward\_list

- Liste simplement chaînée std::forward\_list

```
forward_list<int> foo{2, 5, 9, 8, 2, 6, 8, 9, 12};  
  
accumulate(foo.begin(), foo.end(), 0); // 61
```



# Conteneurs associatifs

- Conteneurs associatifs sous forme de tables de hachage
  - `std::unordered_map`
  - `std::unordered_multimap`
  - `std::unordered_set`
  - `std::unordered_multiset`
- Versions non ordonnées de `std::map`, `std::set`, ...

## *Unordered ?*

- Nombreuses implémentations `hash_XXX` existantes
- Structures fondamentalement non ordonnées

# shrink\_to\_fit()

- `shrink_to_fit()` réduit la capacité des `std::vector`, `std::deque` et `std::string` à leur taille

```
vector<int> foo{12, 25};
```

```
foo.reserve(15);           // Taille : 2, capacite : 15
```

```
foo.shrink_to_fit();       // Taille : 2, capacite : 2
```



# data()

- `data()` récupère le « tableau C » d'un `std::vector`

`foo.data()` OU `&foo[0]` ?

- Comportement identique
- Préférez `foo.data()` sémantiquement plus clair

# emplace()

- `emplace()`, `emplace_back()` et `emplace_front()` construisent dans le conteneur depuis les paramètres d'un des constructeurs de l'élément

```
class Point {  
public:  
    Point(int a, int b);  
};  
  
vector<Point> foo;  
foo.emplace_back(2, 5);
```

## Objectif

- Éliminer des copies inutiles et gagner en performance





# std::string

- Évolutions de `std::string`
  - Éléments obligatoirement contigus
  - `data()` retourne une chaîne C valide (synonyme à `c_str()`)
  - `front()` retourne le premier caractère d'une chaîne
  - `back()` retourne le dernier caractère d'une chaîne
  - `pop_back()` supprime le dernier caractère d'une chaîne

# std::bitset

- Évolutions de std::bitset
  - all() teste si tous les bits sont levés
  - to\_ullong() convertit en **unsigned long long**

```
bitset<5> foo;  
foo.all();           // False  
  
foo.set(2);  
foo.to_ullong();    // 4  
  
foo.set();  
foo.all();          // True  
foo.to_ullong();    // 31
```



# Conteneurs - Choix

## Do

- Préférez `std::array` lorsque la taille est fixe et connue
- Sinon préférez `std::vector`

# Itérateurs

- Fonctions membres `cbegin()`, `cend()`, `crbegin()` et `rcend()` retournant des `const_iterator`
- Fonctions libres `std::begin()` et `std::end()`
  - Conteneur : appel des fonctions membres
  - Tableau C : adresse du premier élément et suivant le dernier élément

```
int foo[] = {1, 2, 3, 4};  
vector<int> bar{2, 3, 4, 5};  
  
accumulate(begin(foo), end(foo), 0); // 10  
accumulate(begin(bar), end(bar), 0); // 14
```



# Itérateurs

- Compatibles avec les conteneurs non-STL proposant `begin()` et `end()`
- Surchargeable sans modification du conteneur pour les autres

```
class Foo {  
public:  
    char* first();  
    const char* first() const;  
};  
  
char* begin(Foo& foo) {  
    return foo.first();  
}  
  
const char* begin(const Foo& foo) {  
    return foo.first();  
}
```

# Itérateurs

## Conseils

- `using std::begin` et `using std::end` permet l'ADL malgré la surcharge

## Don't

- N'ouvrez pas le namespace `std` pour spécialiser

## Do

- Préférez `std::begin()` et `std::end()` aux fonctions membres

# Itérateurs

- Fonctions libres `std::prev()` et `std::next()` pour retrouver l'itérateur suivant ou précédent
- `move_iterator` : adaptateur d'itérateur retournant des *rvalue reference* lors du déréférencement

```
vector<string> foo(3), bar{"one", "two", "three"};

typedef vector<string>::iterator Iter;

copy(move_iterator<Iter>(bar.begin()),
      move_iterator<Iter>(bar.end()),
      foo.begin());
// foo : "one" "two" "three"
// bar : "" "" ""
```



# Foncteurs prédéfinis

- `std::bit_and()` : et bit à bit
- `std::bit_or()` : ou inclusif bit à bit
- `std::bit_xor()` : ou exclusif bit à bit

```
vector<unsigned char> foo{0x10, 0x20, 0x30};  
vector<unsigned char> bar{0xFF, 0x25, 0x00};  
vector<unsigned char> baz;  
  
transform(begin(foo), end(foo), begin(bar), back_inserter(baz),  
          bit_and<unsigned char>());    // baz : 0x10 0x20, 0x00
```





# Algorithmes – Recherche linéaire

- `std::find_if_not()` recherche le premier élément ne vérifiant pas le prédicat

```
vector<int> foo{1, 4, 5, 9, 12};  
  
find_if_not(begin(foo), end(foo), is_odd); // 4
```



# Algorithmes – Comparaison

- `std::all_of()` teste si tous les éléments de l'ensemble vérifient un prédicat
  - Retourne vrai si l'ensemble est vide

```
vector<int> foo{1, 4, 5, 9, 12};  
vector<int> bar{1, 5, 9};  
vector<int> baz{4, 12};
```

```
all_of(begin(foo), end(foo), is_odd); // False  
all_of(begin(bar), end(bar), is_odd); // True  
all_of(begin(baz), end(baz), is_odd); // False
```

# Algorithmes – Comparaison

- `std::any_of()` teste si au moins un élément vérifie un prédicat
  - Retourne faux si l'ensemble est vide

```
vector<int> foo{1, 4, 5, 9, 12};  
vector<int> bar{1, 5, 9};  
vector<int> baz{4, 12};
```

```
any_of(begin(foo), end(foo), is_odd); // True  
any_of(begin(bar), end(bar), is_odd); // True  
any_of(begin(baz), end(baz), is_odd); // False
```

# Algorithmes – Comparaison

- `std::none_of()` teste si aucun élément ne vérifie le prédicat
  - Retourne vrai si l'ensemble est vide

```
vector<int> foo{1, 4, 5, 9, 12};  
vector<int> bar{1, 5, 9};  
vector<int> baz{4, 12};
```

```
none_of(begin(foo), end(foo), is_odd); // False  
none_of(begin(bar), end(bar), is_odd); // False  
none_of(begin(baz), end(baz), is_odd); // True
```



# Algorithmes – Comparaison

- `std::is_permutation()` teste si un ensemble est la permutation d'un autre

```
vector<int> foo{1, 4, 5, 9, 12};  
vector<int> bar{1, 5, 4, 9, 12};  
vector<int> baz{5, 4, 3, 9, 1};  
  
is_permutation(begin(foo), end(foo), begin(bar)); // true  
is_permutation(begin(foo), end(foo), begin(baz)); // false
```



# Algorithmes – Copie

- `std::copy_n()` copie les `n` premiers éléments d'un ensemble

```
vector<int> foo{1, 4, 5, 9, 12}, bar;  
  
copy_n(begin(foo), 3, back_inserter(bar)); // 1 4 5
```

- `std::copy_if()` copie les éléments vérifiant un prédicat

```
vector<int> foo{1, 4, 5, 9, 12}, bar;  
  
copy_if(begin(foo), end(foo), back_inserter(bar), is_odd); // 1 5 9
```



# Algorithmes – Déplacement

- `std::move()` déplace les éléments d'un ensemble du début vers la fin

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 12};  
vector<int> bar;  
  
move(begin(foo), end(foo), back_inserter(bar));
```

- `std::move_backward()` déplace les éléments de la fin vers le début
- Versions « déplacement » de `std::copy()` et `std::copy_backward()`

# Algorithmes – Partitionnement

- `std::is_partitioned()` indique si un ensemble est partitionné

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 12};  
vector<int> bar{9, 5, 4, 12};  
  
is_partitioned(begin(foo), end(foo), is_odd); // false  
is_partitioned(begin(bar), end(bar), is_odd); // true
```



# Algorithmes – Partitionnement

- `std::partition_copy()` copie l'ensemble en le partitionnant
- `std::partition_point()` retourne le point de partition d'un ensemble partitionné
  - C'est à dire le premier élément ne vérifiant pas le prédicat

```
vector<int> foo{9, 5, 4, 12};
```

```
partition_point(begin(foo), end(foo), is_odd); // 4
```



# Algorithmes – Tri

- `std::is_sorted()` indique si l'ensemble est ordonné (ordre ascendant)

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 12};  
vector<int> bar{9, 5, 4, 12};  
  
is_sorted(begin(foo), end(foo)); // true  
is_sorted(begin(bar), end(bar)); // false
```

- `std::is_sorted_until()` détermine le premier élément mal placé

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 3, 12};  
  
is_sorted_until(begin(foo), end(foo)); // 3
```



# Algorithmes – Mélange

- `std::shuffle()` mélange l'ensemble grâce à un générateur de nombre aléatoire uniforme

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 12};  
unsigned seed = now().time_since_epoch().count();  
  
shuffle(begin(foo), end(foo), default_random_engine(seed));
```



# Algorithmes – Gestion de tas

- `std::is_heap()` indique si l'ensemble forme un tas

```
vector<int> foo{4, 5, 9, 3, 12};  
  
is_heap(begin(foo), end(foo)); // false  
make_heap(begin(foo), end(foo));  
is_heap(begin(foo), end(foo)); // true
```

- `std::is_heap_until()` indique le premier élément qui n'est pas dans la position correspondant à un tas

# Algorithmes – Min-max

- `std::minmax()` retourne la paire constituée du plus petit et du plus grand de deux éléments

```
minmax(5, 2); // 2 - 5
```

- `std::minmax_element()` retourne la paire constituée des itérateurs sur le plus petit et le plus grand élément d'un ensemble

```
vector<int> foo{18, 5, 6, 8};
```

```
minmax_element(foo.begin(), foo.end()); // 5 - 18
```



# Algorithmes – Numérique

- `std::iota()` affecte des valeurs successives aux éléments d'un ensemble

```
vector<int> foo(5);
```

```
iota(begin(foo), end(foo), 50); // 50 51 52 53 54
```



# Algorithmes – Conclusion

Do

- Continuez à suivre les règles C++98/03 à propos des algorithmes

Do

- Privilégiez la sémantique lorsque plusieurs algorithmes sont utilisables

# Range-based for loop

- Itération sur un conteneur complet

```
vector<int> foo{4, 8, 12, 37};  
  
for(int var : foo)  
    cout << var << " ";    // Affiche 4 8 12 37
```

- Compatible avec `auto`

```
vector<int> foo{4, 8, 12, 37};  
  
for(auto var : foo)  
    cout << var << " ";    // Affiche 4 8 12 37
```

- Utilisable sur tout conteneur
  - Exposant `begin()` et `end()`
  - Utilisable avec `std::begin()` et `std::end()`



# Range-based for loop

## Modification des éléments

- La variable d'itération doit être une référence

```
vector<int> foo(4);  
  
for(auto& var : foo)  
    var = 5;    // foo : 5 5 5 5
```



# Range-based for loop

## Do

- Préférez *range-based for loop* aux boucles classiques et à `std::for_each()`

## Conseils

- Contrairement à `for`, l'indice de l'itération n'est pas disponible
- Malgré tout, préférez la *range-based for loop* avec un indice externe à `for`

## Do

- Utilisez l'inférence de type sur la variable d'itération

# std::string & conversions

- Fonctions de conversion d'une chaîne de caractères en un nombre
  - std::stoi() vers **int**
  - std::stol() vers **long**
  - std::stoul() vers **unsigned long**
  - std::stoll() vers **long long**
  - std::stoull() vers **unsigned long long**
  - std::stof() vers **float**
  - std::stod() vers **double**
  - std::stold() vers **long double**

```
stoi("56"); // 56
```

- S'arrêtent sur le premier caractère non convertible

# std::string & conversions

- `std::to_string()` convertit d'un nombre en une chaîne de caractères

```
to_string(56); // "56"
```

- `std::to_wstring()` convertit vers une chaîne de caractères larges

# std::string & conversions

## Attention

- Pas de fonction `std::stoui()` de conversion vers un **unsigned int**

## Do

- Préférez `std::sto...()` à `sscanf()`, `atoi()` ou `strto...()`

## Do

- Préférez `std::to_string()` à `snprintf()` ou `itoa()`

## Alternative et complément

- `Boost.Lexical_cast` permet de telles conversions et quelques autres

# Chaînes de caractères UTF

- `char` doit pouvoir contenir un encodage 8 bits UTF-8
- `char16_t` représente un code point 16 bits
- `char32_t` représente un code point 32 bits
- `std::u16string` spécialisation de `basic_string` pour caractères 16 bits
- `std::u32string` spécialisation de `basic_string` pour caractères 32 bits
- Même interface que `std::string`

# Nouvelles chaînes littérales

- Chaînes littérales UTF-8, UTF-16 et UTF32

```
string u8str      = u8"UTF-8 string";  
u16string u16str = u"UTF-16 string";  
u32string u32str = U"UTF-32 string";
```

# Nouvelles chaînes littérales

- Chaînes littérales brutes (sans interprétation des échappements)
  - Préfixées par R
  - Encadrées par une paire de parenthèses
  - Éventuellement complétées d'un délimiteur

```
// Affiche Message\n en une seule \n ligne  
cout << R"(Message\n en une seule \n ligne)";  
cout << R"--(Message\n en une seule \n ligne)--";
```

- Composition possible des deux type de chaînes littérales

```
u8R"(Message\n en une seule \n ligne)";
```





# User-defined literals

- Possibilité de définir des littéraux « utilisateur »
- Nombre (entier ou réel), caractère ou chaîne suffixé par un identifiant
- Identifiants non standards préfixés par \_
- Définit via `operator""` suffixe

```
class Foo {  
public: explicit Foo(int a) : m_a{a} {}  
private : int m_a;  
};  
  
Foo operator""_f(unsigned long long int a) {  
    return Foo(a);  
}  
  
Foo foo = 12;    // Erreur compilation  
Foo bar = 12_f;  // OK
```

# User-defined literals

- Littéraux brutes : chaîne C entièrement analysée par l'opérateur

```
Foo operator""_b(const char* str) {  
    unsigned long long a = 0;  
    for(size_t i = 0; str[i]; ++i)  
        a = (a * 2) + (str[i] - '0');  
    return Foo(a);  
}
```

```
Foo foo = 0110_b; // 6
```

## Restrictions

- Uniquement pour les littéraux numériques

# User-defined literals

- Littéraux « préparés » par le compilateur
  - Littéraux entiers : `unsigned long long int`
  - Littéraux réels : `long double`
  - Littéraux caractères : `char`, `wchar_t`, `char16_t` ou `char32_t`
  - Chaînes littérales : couple pointeur sur caractères et `size_t`

## Motivations

- Pas de conversion implicite
- Expressivité



# std::tuple

- Collection d'objets de type divers
- Généralisation de std::pair

```
tuple<int, char, long> foo;
```

- std::make\_tuple() construit un std::tuple

```
tuple<int, char, long> foo = make_tuple(5, 'e', 98L);
```

## std::make\_tuple ou constructeur ?

std::make\_tuple() permet la déduction de types, pas le constructeur

```
auto foo{5, 'e', 98L};           // KO  
auto bar = make_tuple(5, 'e', 98L); // OK
```

# std::tuple

- Fonction de déstructuration `std::tie()`
- Et une constante pour ignorer des éléments `std::ignore`

```
int a; long b;  
tie(a, ignore, b) = foo;
```

- `std::get<>()` accède aux éléments du `std::tuple` par l'indice

```
char c = get<1>(foo);
```

## Attention

- Les indices commencent à 0

# std::tuple

- `std::tuple_cat()` concatène deux `std::tuple`

```
auto foo = make_tuple(5, 'e');  
auto bar = make_tuple(98L, 'r');  
auto baz = tuple_cat(foo, bar);           // 5 'e' 98L 'r'
```

- Classe représentant la taille `std::tuple_size`

```
tuple_size<decltype(baz)>::value;         // 4
```

- Classe représentant le type des éléments `std::tuple_element`

```
tuple_element<0, decltype(baz)>::type first; // int
```



# std::tuple

## Don't

- N'utilisez pas `std::tuple` pour remplacer une structure
- `std::tuple` regroupe localement des éléments sans lien sémantique

## Do

- Préférez un `std::tuple` de retour aux paramètres OUT

# Constructeurs de fstream

- Construction depuis des `std::string`

```
string filename{"foo.txt"};

// C++ 98
ofstream file(filename.c_str());

// C++ 11
ofstream file{filename};
```



# =default & =delete

- Applicables aux fonctions générées implicitement le compilateur
  - Constructeur par défaut, par copie et par déplacement
  - Destructeur
  - Opérateur d'affectation
  - Opérateur d'affectation par déplacement
- `=default` force le compilateur à générer l'implémentation triviale
- `=delete` désactive la génération implicite de la fonction
- `=delete` peut aussi s'appliquer aux fonctions héritées pour les supprimer

```
class Foo {  
    public: Foo(int) {}  
    public: Foo() = default;  
  
    private: Foo(const Foo&) = delete;  
    private: Foo& operator=(const Foo&) = delete; };
```

# =default & =delete

## Do

- Préférez `=default` à une implémentation manuelle avec le même effet

## Do

- Préférez `=delete` à une déclaration privée sans définition

## `=default` ou non définition ?

- Consensus plutôt du côté de la non-définition
- Intérêt documentaire réel à `=default`

# Initialisation par défaut des membres

- Initialisation des membres lors de la déclaration

```
struct Foo {  
    Foo() {}  
    int m_a{2};  
};
```

## Restriction

- Pas d'initialisation avec ()
- Initialisation avec = uniquement sur des types copiables

## Do

- Préférez l'initialisation des membres à l'initialisation par constructeurs pour les initialisations avec une valeur connue à la compilation

# Délégation de constructeur

- Utilisation d'un constructeur dans l'implémentation d'un second
- ... en « l'initialisant » dans la liste d'initialisation

```
struct Foo {  
    Foo(int a) : m_a(a) {}  
    Foo() : Foo(2) {}  
    int m_a;  
};
```



# Délégation de constructeur

## Do

- Utilisez la délégation de constructeur pour mutualiser le code commun

## Don't

- Évitez la délégation pour l'initialisation constante de membres
- Préférez l'initialisation par défaut des membres

# Héritage de constructeur

- Indique que la classe hérite des constructeurs de la classe mère
- Génération du constructeur correspondant par le compilateur
  - Paramètres du constructeur de base
  - Appelle le constructeur de base correspondant
  - Initialise les membres sans fournir de paramètres

```
struct Foo {  
    Foo() {}  
    Foo(int a) : m_a(a) {}  
    int m_a{2};  
};  
  
struct Bar : Foo {  
    using Foo::Foo;  
};
```

# Héritage de constructeur

- Redéfinition possible dans la classe dérivée

```
struct Bar : Foo {  
    using Foo::Foo;  
    Bar() : Foo(5) {}  
};
```

## Valeurs par défaut

- Génération de toutes les combinaisons de constructeurs sans valeur par défaut correspondantes au constructeur de base avec des valeurs par défaut

## Héritage multiple

- Héritage impossible de deux constructeurs avec la même signature



# override

- Indique la redéfinition d'une fonction d'une classe de base

```
struct Foo {  
    Foo() {}  
    virtual void f(int);  
};  
  
struct Bar : Foo {  
    Bar() {}  
    virtual void f(int) override;  
};
```



# override

- Provoque une erreur de compilation si
  - La fonction n'existe pas dans la classe de base
  - La fonction de la classe de base n'est pas virtuelle

```
struct Foo {  
    Foo() {}  
    virtual void f(int);  
    virtual void g(int) const;  
    void h(int);  
};  
  
struct Bar : Foo {  
    Bar() {}  
    void f(float) override;    // Erreur  
    void g(int) override;     // Erreur  
    void h(int) override;     // Erreur  
};
```



# override

## Objectifs

- Documentaire
- Détection des non-reports de modifications lors d'un refactoring
- Détection des redéfinitions involontaires

## Do

- Marquez `override` les fonctions que vous redéfinissez

## Do

- Utilisez `virtual` à la base de l'arbre d'héritage
- Utilisez `override` sur les redéfinitions

# final

- Indique qu'une classe ne peut pas être dérivée

```
struct Foo final {  
    virtual void f(int);  
};  
  
struct Bar : Foo {    // Erreur  
    void f(int);  
};
```

- Aussi bien via l'héritage public que privé

# final

- Ou qu'une fonction ne peut plus être redéfinie

```
struct Foo {  
    virtual void f(int);  
};  
  
struct Bar : Foo {  
    void f(int) final;  
};  
  
struct Baz : Bar {  
    void f(int);           // Erreur  
};
```

## Do

- Utilisez `final` avec parcimonie



# Opérateurs de conversion explicite

- Extension de `explicit` aux opérateurs de conversion
- ... qui ne définissent alors plus de conversion implicite

```
struct Foo { operator int() { return 5; } };
```

```
Foo f;
```

```
int a = f; // OK
```

```
int b = static_cast<int>(f); // OK
```

```
struct Foo { explicit operator int() { return 5; } };
```

```
Foo f;
```

```
int a = f; // Erreur
```

```
int b = static_cast<int>(f); // OK
```



# noexcept

- Indique qu'une fonction ne jette pas d'exception

```
void foo() noexcept {}
```

- Pilotable par une expression booléenne

```
void foo() noexcept(true) {}
```

## Dépréciation

- Les spécifications d'exception sont dépréciées
- Voir A Pragmatic Look at Exception Specifications (Herb Sutter)

# noexcept

- Opérateur `noexcept()` teste, au *compile-time*, si une expression peut ou non lever une exception
- Pour l'appel de fonction, teste si la fonction est `noexcept`

```
noexcept(foo()); // true
```

## Do

- Marquez `noexcept` les fonctions qui sémantiquement ne jette pas d'exception

# Conversion exception - pointeur

- `std::exception_ptr` quasi-pointeur à responsabilité partagée sur une exception
- `std::current_exception()` récupère un pointeur sur l'exception courante
- `std::rethrow_exception()` relance l'exception contenue dans `std::exception_ptr`
- `std::make_exception_ptr()` construit `std::exception_ptr` depuis une exception



# Conversion exception - pointeur

```
void foo() { throw 42; }

try {
    foo();
}
catch(...) {
    exception_ptr bar= current_exception();
    rethrow_exception(bar);
}
```

## Motivation

- Faire passer la barrière des threads aux exceptions

# Nested exception

- `std::nested_exception` contient une exception imbriquée
- `nested_ptr()` récupère un pointeur sur l'exception imbriquée
- `rethrow_nested()` relance l'exception imbriquée
- `std::rethrow_if_nested()` relance l'exception imbriquée si elle existe
- `std::throw_with_nested()` lance une exception embarquant l'exception courante

```
void foo() {  
    try { throw 42; }  
    catch(...) {  
        throw_with_nested(logic_error("bar"));  
    }  
}  
  
try { foo(); }  
catch(logic_error &e) { std::rethrow_if_nested(e); }
```



# Énumérations fortement typées `enum class`

- Énumérations mieux typées
- Sans conversions implicites
- Énumérés locaux à l'énumération

```
enum class Foo { BAR1, BAR2 };
```

```
Foo foo = Foo::BAR1;
```

- Possibilité de fournir le type sous-jacent

```
enum class Foo : unsigned char { BAR1, BAR2 };
```

- `std::underlying_type` permet de récupérer ce type sous-jacent



# Énumérations fortement typées `enum class`

## Do

- Préférez les énumérations fortement typées

## Bémol

- Pas de méthode simple et robuste pour récupérer la valeur ou l'intitulé de l'énuméré

# std::function

- Encapsule un callable de n'importe quel type

```
int foo(int, int);  
  
function<int(int, int)> bar = foo;
```

- Copiable
- Peut être passer en paramètre ou retourner par une fonction

# std::mem\_fn

- Convertit une fonction membre en *function object* prenant une instance en paramètre

```
struct Foo { int f(int a) { return 2 * a; } };
```

```
Foo foo;
```

```
function<int(Foo, int)> bar = mem_fn(&Foo::f);
```

```
bar(foo, 5); // 10
```

## Note

- Type de retour non spécifié mais stockable dans std::function

## Dépréciation

- Dépréciation de std::mem\_fun, std::ptr\_fun et consorts

# std::bind

- Construction de *function object* en liant des paramètres à un callable
- *Placeholders* `std::placeholders::_1`, `std::placeholders::_2`, ... pour lier les paramètres du *function object* à l'appelable

```
int foo(int a, int b) { return (a - 1) * b; }
```

```
function<int(int)> bar = bind(&foo, _1, 2);  
bar(3);                // 4
```

```
auto baz = bind(&foo, _2, _1);  
baz(3, 2, 1, 2, 3);    // 3
```

## Dépréciation

- Dépréciation de `std::bind1st` et `std::bind2nd`



# lambda et fermeture

## Vocabulaire

- Lambda : fonction anonyme
- Fermeture : capture des variables libres de l'environnement lexical
- `[capture](parametres) specificateurs -> type_retour {instructions}`

```
int bar = 4;
auto foo = [&bar] (int a) -> int { bar *= a; return a; };

int baz = foo(5); // bar : 20, baz : 5
```



# lambda et fermeture

- Capture

- `[]` : pas de capture
- `[x]` : capture `x` par valeur
- `[&y]` : capture `y` par référence
- `[=]` : capture tout par valeur
- `[&]` : capture tout par référence
- `[x, &y]` : capture `x` par valeur et `y` par référence
- `[=, &z]` : capture `z` par référence et le reste par copie
- `[&, z]` : capture `z` par valeur et le reste par référence

- La capture de variables membres se fait par la capture de `this`

- Soit explicitement via `[this]`

## Capture de `this`

- Capture du pointeur, non de l'objet

- Soit via `[=]` ou `[&]`

# lambda et fermeture

- Préservation de la constante des variables capturées
- Pas de capture des variables globales et statiques

## Attention

- Par défaut, les variables capturées par copie ne sont pas modifiables

```
int i = 5;

auto foo = [=] () { cout << ++i << "\n"; };           // Erreur
auto bar = [=] () mutable { cout << ++i << "\n"; };   // OK
```

# lambda et fermeture

- Spécificateurs
  - `mutable` : modification possible des variables capturées par copie
  - `noexcept` : ne lève pas d'exception
- Omission possible du type de retour si
  - Unique instruction
  - Un `return`
- Omission possible d'une liste de paramètres vide

```
auto foo = [] { return 5; };
```

## Exception

- Omission impossible si la lambda est `mutable`



# lambda, std::function, ... - Conclusion

## Do

- Préférez les lambdas aux `std::function`
- Préférez les lambdas à `std::bind()`

## Motivations

- Lisibilité, expressivité et performances
- Voir Practical Performance Practices

## Attention

- Prenez garde à la durée de vie des variables capturées par référence

# std::reference\_wrapper

- Encapsule un objet en émulant une référence
- Construction par `std::ref()` et `std::cref()`
- Copiable

```
int a{10};  
reference_wrapper<int> aref = ref(a);  
  
aref++; // a : 11
```



# Double chevron

- C++98/03 : >> est toujours l'opérateur de décalage
- C++11 : peut être une double fermeture de template

```
vector<vector<int>>> foo;  
// Invalide en C++98/03  
// Valide en C++11
```

- Utilisation de parenthèses pour forcer l'interprétation en tant qu'opérateur

```
vector<array<int, (0x10 >> 3) >>> foo;
```

# Alias de template

- En C++98/03, **typedef** définit des alias sur des templates
- ... seulement si tous les paramètres templates sont explicites

```
template <typename T, typename U, int V>  
class Foo;
```

```
typedef Foo<int, int, 5> Baz;    // OK
```

```
template <typename U>  
typedef Foo<int, U, 5> Bar;      // Incorrect
```

# Alias de template

- `using` permet la création d'alias ne définissant que certains paramètres

```
template <typename U>  
using Bar = Foo<int, U, 5>;
```

## `using` de types

- `using` n'est pas réservé aux templates

```
using Error = int;
```



# Extern template

- Indique que le template est instancié dans une autre unité de compilation
- Inutile de l'instancier ici

```
extern template class std::vector<int>;
```

## Objectif

- Réduction du temps de compilation

# Variadic template

- Template à nombre de paramètres variable
- Définition avec `typename...`

```
template<typename... Args>  
class Foo;
```

- Récupération de la liste avec ...

```
template<typename... Args>  
void bar(Args... parameters);
```

# Variadic template

- Récupération de la taille avec `sizeof...`

```
template<typename... Args>
class Foo() {
private :
    static const unsigned int size = sizeof...(Args);
};
```

# Variadic template

- Utilisation récursive par spécialisation

```
// Condition d'arret
template<typename T>
T sum(T val) {
    return val;
}

template<typename T, typename... Args>
T sum(T val, Args... values) {
    return val + sum(values...);
}

sum(1, 5, 56, 9);           // 71
sum(string("Un"), string("Deux")); // "UnDeux"
```



# Variadic template

- Ou expansion sur une expression et une fonction d'expansion

```
template<typename... T> void pass(T&&...) {}

int total = 0;
foo(int i) {
    total += i;
    return i;
}

template<typename... T>
auto sum(T... t) {
    pass((foo(t))...); return total;
}

sum(1,2,3,5); // 11
```

# Variadic template

## Contraintes de l'expansion

- Paramètre unique
  - Ne retournant pas `void`
  - Pas d'ordre garanti
- 
- Candidat naturel `std::initializer_list`
  - ... constructible depuis un *variadic template*

```
template<typename... T>
auto foo(T... t) {
    initializer_list<int>{ t... };
}

foo(1,2,3,5);
```

# Variadic template

- ... qui règle le problème de l'ordre

```
int total = 0;
foo(int i) {
    total += i; return i;
}

template<typename... T>
auto sum(T... t) {
    initializer_list<int>{ (foo(t), 0)... };
    return total;
}

sum(1,2,3,5); // 11
```

# Variadic template

- ... sur n'importe quelle expression prenant un paramètre

```
template<typename... T>
auto sum(T... t) {
    typename common_type<T...>::type result{};
    initializer_list<int>{ (result += t, 0)... };
    return result;
}

sum(1, 2, 3, 5); // 11
```

```
template<typename... T>
void print(T... t) {
    initializer_list<int>{ (cout << t << " ", 0)... };
}

print(1, 2, 3, 5);
```





# std::enable\_if

- Classe template sur une expression booléenne et un type
- Définition du type seulement si l'expression booléenne est vraie
- Templates disponibles uniquement pour certains types

```
template<class T,  
typename enable_if<is_integral<T>::value, T>::type* = nullptr>  
void foo(T data) { }  
  
foo(42);  
foo("azert");    // Erreur
```



# Types locaux en arguments templates

- Utilisation des types locaux non-nommés comme arguments templates

```
void bar(vector<int>& foo) {  
    struct Less {  
        bool operator()(int a, int b) { return a < b; }  
    };  
  
    sort(foo.begin(), foo.end(), Less());  
}
```

- Y compris des lambdas

```
sort(foo.begin(), foo.end(),  
    [] (int a, int b) { return a < b; });
```

# Type traits – Helper

- Constante *compile-time* `std::integral_constant`
- `std::integral_constant` booléen vrai `true_type`
- `std::integral_constant` booléen faux `false_type`

```
template <unsigned n>
struct factorial
    : integral_constant<int, n*factorial<n-1>::value> {};

template <>
struct factorial<0>
    : integral_constant<int, 1> {};

factorial<5>::value; // 120 en compile-time
```

# Type traits – Trait

- Détermine, à la compilation, les caractéristiques des types
- `std::is_array` : tableau C

```
is_array<int>::value;      // false  
is_array<int[3]>::value;   // true
```

- `std::is_integral` : type entier

```
is_integral<short>::value; // true  
is_integral<string>::value; // false
```



# Type traits – Trait

- `std::is_fundamental` : type fondamental (entier, réel, `void` ou `nullptr_t`)

```
is_fundamental<short>::value;    // true
is_fundamental<string>::value;   // false
is_fundamental<void*>::value;    // false
```

- `std::is_const` : type constant

```
is_const<const short>::value;    // true
is_const<string>::value;         // false
```

# Type traits – Trait

- `std::is_base_of` : base d'un autre type

```
struct Foo {};  
struct Bar : Foo {};  
  
is_base_of<int, int>::value;           // false  
is_base_of<string, string>::value;    // true  
is_base_of<Foo, Bar>::value;          // true  
is_base_of<Bar, Foo>::value;          // false
```

- Et bien d'autres ...

# Type traits – Transformations

- Construction d'un type par transformation d'un type existant
- `std::add_const` : type `const`

```
typedef add_const<int>::type A;           // const int  
typedef add_const<const int>::type B;     // const int  
typedef add_const<const int*>::type C;     // const int* const
```

# Type traits – Transformations

- `std::make_unsigned` : type non signé correspondant

```
enum Foo {bar};

typedef make_unsigned<int>::type A;           // unsigned int
typedef make_unsigned<unsigned>::type B;      // unsigned int
typedef make_unsigned<const unsigned>::type C; // const unsigned int
typedef make_unsigned<Foo>::type D;           // unsigned int
```

- Et bien d'autres ...



# Pointeurs intelligents

- RAII appliqué aux pointeurs et aux ressources allouées
- Objets à sémantique de pointeur gérant la durée de vie des objets
- Garantie de libération
- Garantie de cohérence
- Historiquement
  - `std::auto_ptr`
  - `boost::scoped_ptr` et `boost::scoped_array`

# Pointeurs intelligents – `std::unique_ptr`

- Responsabilité exclusive
- Non copiable, mais déplaçable
- Testable

```
unique_ptr<int> p(new int);  
*p = 42;
```

- `release()` relâche la responsabilité de la ressource
- `reset()` change la ressource possédée
- `get()` récupère un pointeur brut sur la ressource

## Attention

- Ne pas utiliser le pointeur retourné par `get()` pour libérer la ressource

# Pointeurs intelligents – `std::unique_ptr`

- Fourniture possible de la fonction de libération

```
FILE *fp = fopen("foo.txt", "w");  
unique_ptr<FILE, int(*)(FILE*)> p(fp, &fclose);
```

- Spécialisation pour les tableaux C
  - Sans \* et ->
  - Mais avec []

```
std::unique_ptr<int[]> foo (new int[5]);  
for(int i=0; i<5; ++i) foo[i] = i;
```

## Dépréciation

- Dépréciation de `std::auto_ptr`

# Pointeurs intelligents – `std::shared_ptr`

- Responsabilité partagée de la ressource
- Comptage de références
- Copiable (incrémentation du compteur de références)
- Testable

```
shared_ptr<int> p(new int());  
*p = 42;
```

- `reset()` change la ressource possédée
- `use_count()` retourne le nombre de possesseurs de la ressource
- `unique()` indique si la possession est unique
- Fourniture possible de la fonction de libération

# Pointeurs intelligents – `std::make_shared()`

- Allocation et construction de l'objet dans le `std::shared_ptr`

```
shared_ptr<int> p = make_shared<int>(42);
```

## Objectifs

- Pas de `new` explicite, plus robuste

```
// Fuite possible en cas d'exception depuis bar()  
foo(shared_ptr<int>(new int(42)), bar());
```

- Allocation unique pour la ressource et le compteur de référence

## Do

- Utilisez `std::make_shared()` pour construire vos `std::shared_ptr`

# Pointeurs intelligents – `std::weak_ptr`

- Aucune responsabilité sur la ressource
- Collabore avec `std::shared_ptr`
- ... sans impact sur le comptage de références
- Pas de création depuis un pointeur nu

## Objectif

- Rompre les cycles

```
shared_ptr<int> sp(new int(20));  
weak_ptr<int> wp(sp);
```

# Pointeurs intelligents – `std::weak_ptr`

- Pas d'accès à la ressource
- Convertible en `std::shared_ptr` via `lock()`

```
shared_ptr<int> sp = wp.lock();
```

- `reset()` vide le pointeur
- `use_count()` retourne le nombre de possesseurs de la ressource
- `expired()` indique si le `std::weak_ptr` ne référence plus une ressource valide

# Pointeurs intelligents – Conclusion

## Don't

- N'utilisez pas de pointeurs bruts possédants

## Do

- Réfléchissez à la responsabilité de vos ressources

## Do

- Préférez `std::unique_ptr` à `std::shared_ptr`
- Préférez une responsabilité unique à une responsabilité partagée



# Pointeurs intelligents – Conclusion

## Do

- Brisez les cycles à l'aide de `std::weak_ptr`

## Attention

- Passez par un `std::unique_ptr` temporaire intermédiaire pour insérer des éléments dans un conteneur de `std::unique_ptr`
- Voir Overload 134 - C++ Antipatterns

## Do

- Transférez au plus tôt la responsabilité à un pointeur intelligent

# Pointeurs intelligents – Conclusion

## Pour aller plus loin

- Voir Pointeurs intelligents (Loïc Joly)

## Sous silence

- Allocateurs, mémoire non-initialisée, alignement, ...

## Mais aussi

- Support minimal des *Garbage Collector*
- Mais pas de GC standard

# Attributs

- Syntaxe standard pour les directives de compilation *inlines*
- ... y compris celles spécifiques à un compilateur
- Remplace la directive *#pragma*
- Et les mots-clé propriétaires (`__attribute__`, `__declspec`)

```
[[ attribut ]]
```

- Peut être multiple

```
[[ attribut1, attribut2 ]]
```

# Attributs

- Peut prendre des arguments

```
[[ attribut(arg1, arg2) ]]
```

- Peut être dans un namespace et spécifique à une implémentation

```
[[ vendor::attribut ]]
```

## Par exemple

les attributs `gs1` des « C++ Core Guidelines Checker » de Microsoft

```
[[ gs1::suppress(26400) ]]
```

# Attributs

- Placé après le nom pour les entités nommées

```
int [[ attribut1 ]] i [[ attribut2 ]];  
// Attribut1 s'applique au type  
// Attribut2 s'applique a i
```

- Placé avant l'entité sinon

```
[[ attribut ]] return i;  
// Attribut s'applique au return
```

## Bonus

- Aussi une information à destination des développeurs

# Attribut `[[ noreturn ]]`

- Indique qu'une fonction ne retourne pas

```
[[ noreturn ]] void f() { throw "error"; }
```

## Attention

- Qui ne retourne pas
- Pas qui ne retourne rien

## Usage

- Boucle infinie, sortie de l'application, exception systématique

## Sous silence

- `[[ carries_dependency ]]`

# Rapport

- `std::ratio` représente un rapport entre deux nombres
- Numérateur et dénominateur sont des paramètres templates
- `num` accède au numérateur
- `den` accède au dénominateur

```
ratio<6, 2> r;  
cout << r.num << "/" << r.den;    // 3/1
```

- Instanciations standards des préfixes du système international d'unités
  - yocto, zepto, atto, femto, pico, nano, micro, milli, centi, déci
  - déca, hecto, kilo, méga, giga, téra, péta, exa, zetta, yotta

# Rapport

- Méta-fonctions arithmétiques

- `std::ratio_add()`, `std::ratio_subtract()`
- `std::ratio_multiply()`, `std::ratio_divide()`

```
ratio_add<ratio<5, 1>, ratio<3, 2>> r;  
cout << r.num << "/" << r.den;    // 13/2
```

- Méta-fonctions de comparaison

- `std::ratio_equal()`, `std::ratio_not_equal()`
- `std::ratio_less()`, `std::ratio_less_equal()`
- `std::ratio_greater()` et `std::ratio_greater_equal()`





# Durées

- Classe template `std::chrono::duration`
- Unité dépendante d'un ratio avec la seconde
- Instanciations standards *hours*, *minutes*, *seconds*, *milliseconds*, *microseconds* et *nanosecond*

```
milliseconds foo(500); // 500 ms  
foo.count();           // 500
```

- `count()` retourne la valeur
- `period` est le type représentant le ratio

```
milliseconds foo(10000);  
foo.count() * milliseconds::period::num /  
             milliseconds::period::den; // 10
```

# Durées

- Opérateurs de manipulation des durées (ajout, suppression, ...)

```
milliseconds foo(500);  
milliseconds bar(10);  
foo += bar;    // 510  
foo /= 2;      // 255
```

- Opérateurs de comparaison entre durées
- `zero()` crée une durée nulle
- `min()` crée la plus petite valeur possible
- `max()` crée la plus grande valeur possible



# Temps relatif

- `std::chrono::time_point` temps relatif depuis l'époque

## Epoch

- Origine des temps de l'OS (1 janvier 1970 00h00 sur Unix)
- `time_since_epoch()` retourne la durée depuis l'époque
- Opérateurs d'ajout et de suppression d'une durée
- Opérateurs de comparaison entre `time_point`
- `min()` retourne le plus petit temps relatif
- `max()` retourne le plus grand temps relatif

# Horloges

- Horloge temps-réel du système `std::chrono::system_clock`
- `now()` récupère temps courant

```
system_clock::time_point today = system_clock::now();  
today.time_since_epoch().count();
```

- `to_time_t()` converti en `time_t`
- `fromtime_t()` construit depuis `time_t`

```
system_clock::time_point today = system_clock::now();  
time_t tt = system_clock::to_time_t(today);  
ctime(&tt);
```

# Horloges

- Horloge monotone de mesure des intervalles `std::chrono::steady_clock`
- `now()` récupère temps courant

```
steady_clock::time_point t1 = steady_clock::now();  
...  
steady_clock::time_point t2 = steady_clock::now();  
duration<double> time_span =  
duration_cast<duration<double>>(t2 - t1);
```

# Horloges

- Horloge avec le plus petit intervalle entre deux *ticks*  
`std::chrono::high_resolution_clock`
- Possible synonyme de `std::chrono::system_clock` ou `std::chrono::steady_clock`

## Do

- Préférez `std::chrono::duration` aux entiers pour manipuler les durées

## Attention

- N'espérez pas une précision arbitrairement grande des horloges

# Thread Local Storage

- Spécifieur de classe de stockage `thread_local`
- Influant sur la durée de stockage
- Compatible avec `static` et `extern`
- Rend propres au thread des objets normalement partagés
- Instance propre au thread créée à la création du thread
- Valeur initiale héritée du thread créateur

```
thread_local int foo = 0;
```

# Variables atomiques – std::atomic

- Encapsulation de types de base fournissant des opérations atomiques
- Atomicité de l'affectation, de l'incrément et de la décrémentation

```
atomic<int> foo{5};  
++foo;
```

- store() stocke une nouvelle valeur
- load() lit la valeur
- exchange() met à jour et retourne la valeur avant modification



# Variables atomiques – std::atomic

- `compare_exchange_weak` et `compare_exchange_strong`
  - Si `std::atomic` est égal à la valeur attendue, il est mis à jour avec une valeur fournie
  - Sinon, il n'est pas modifié et la valeur attendue prends la valeur de `std::atomic`

```
atomic<int> foo{5};  
int bar{5};  
  
foo.compare_exchange_strong(bar, 10); // foo : 10, bar : 10  
foo.compare_exchange_strong(bar, 8);  // foo : 10, bar : 10
```

# Variables atomiques – std::atomic

- `fetch_add()` addition et retour de la valeur avant modification

```
atomic<int> foo{5};  
  
cout << foo.fetch_add(10) << " ";  
cout << foo;           // Affiche 5 15
```

- `fetch_sub()` soustraction et retour de la valeur avant modification
- `fetch_and()` et binaire et retour de la valeur avant modification
- `fetch_or()` ou binaire et retour de la valeur avant modification
- `fetch_xor()` ou exclusif et retour de la valeur avant modification

# Variables atomiques – `std::atomic`

- Plusieurs instantiations standards (`std::atomic_bool`, `std::atomic_int`, ...)

## Mais aussi

- Plusieurs fonctions « C-style », similaires aux fonctions membres de `std::atomic`, manipulant atomiquement des données

# Variables atomiques – `std::atomic_flag`

- Gestion atomique de *flags*
- Non copiable, non déplaçable, *lock free*
- `clear()` remet à 0 le *flag*
- `test_and_set()` lève le *flag* et retourne sa valeur avant modification

```
atomic_flag foo = ATOMIC_FLAG_INIT;
```

```
foo.test_and_set(); // 0
```

```
foo.test_and_set(); // 1
```

```
foo.clear();
```

```
foo.test_and_set(); // 0
```

# Threads – std::thread

- Représente un fil d'exécution
- Déplaçable mais non copiable
- Constructible depuis une fonction et sa liste de paramètre

```
void foo(int);  
  
thread t(foo, 10);
```

- Thread initialisé démarre immédiatement
- `joinable()` indique si le thread est joignable
  - Pas construit par défaut
  - Pas été déplacé
  - Ni joint ni détaché

# Threads – std::thread

- join() attend la fin d'exécution du thread
- detach() détache le thread

```
void foo(int imax) {  
    for(int i = 0; i < imax; ++i)  
        cout << "thread " << i << '\n';  
}  
  
int imax = 40;  
thread t(foo, imax);  
  
for(int i = 0; i < imax; ++i)  
    cout << "main " << i << '\n';  
t.join();
```

# Threads – `std::this_thread`

- Représente le thread courant
- `yield()` permet de « passer son tour »
- `sleep_for()` suspend l'exécution sur la durée spécifiée

```
this_thread::sleep_for(chrono::seconds(5));
```

- `sleep_until()` suspend le thread jusqu'au temps demandé

## Attention

- Ne vous attendez pas à des attentes arbitrairement précises

## Attentes passives

- Les autres threads continuent de s'exécuter

# Mutex – `std::mutex`

- Verrou pour l'accès exclusif à une section de code
- `lock()` verrouille le mutex (en attendant sa libération s'il est déjà verrouillé)
- `try_lock()` verrouille le mutex s'il est libre, retourne `false` sinon
- `unlock()` relâche le mutex

## Attention

- `lock()` sur un mutex verrouillé par le même thread provoque un *deadlock*
- `std::recursive_mutex` variante verrouillable plusieurs fois par un même thread



# Mutex – `std::timed_mutex`

- Similaire à `std::mutex`
- ... proposant en complément des *try lock* temporisés
- `try_lock_for()` attend, si le mutex est verrouillé, la libération de celui-ci ou l'expiration d'une durée
- `try_lock_until()` attend, si le mutex est verrouillé, la libération de celui-ci ou l'atteinte d'un temps
- `std::recursive_timed_mutex` est une variante de `std::timed_mutex` verrouillable plusieurs fois par un même thread

# Mutex – `std::lock_guard`

- Capsule RAII sur les mutex
- Constructible uniquement depuis un mutex
- Verrouille le mutex à la création et le relâche à la destruction

```
mutex foo;  
{  
    lock_guard<mutex> bar(foo);  // Prise du mutex  
    ...  
}  // Liberation du mutex
```

## Note

- Gestion du mutex entièrement confiée au *lock*

# Mutex – `std::unique_lock`

- Capsule RAII des mutex
- Supporte les mutex verrouillés ou non
- Relâche le mutex à la destruction
- Expose les méthodes de verrouillage et libération des mutex

```
mutex foo;
{
    unique_lock<mutex> bar(foo, defer_lock);
    ...
    bar.lock(); // Prise du mutex
    ...
} // Libération du mutex
```

# Mutex – `std::unique_lock`

- Comportements multiples à de la création
  - Verrouillage immédiat
  - Tentative de verrouillage
  - Acquisition sans verrouillage
  - Acquisition d'un mutex déjà verrouillé
- `mutex()` retourne le mutex associé
- `owns_lock()` teste si le *lock* a un mutex associé et l'a verrouillé
- `operator bool()` encapsule `owns_lock()`

## Note

- Gestion du mutex conservée, garantie de libération

# Mutex – Gestion multiple

- `std::lock()` verrouille tous les mutex passés en paramètre
- ... sans produire de *deadlock*

```
mutex foo, bar, baz;  
lock(foo, bar, baz);
```

- `std::try_lock` tente de verrouiller dans l'ordre tous les mutex passés en paramètre
- ... et relâche les mutex déjà pris en cas d'échec sur l'un d'eux

# Mutex – `std::call_once()`

- Garantit l'appel unique (pour un *flag* donnée) de la fonction en paramètre
- Si la fonction a déjà été exécutée, `std::call_once()` retourne sans exécuter la fonction
- Si la fonction est en cours d'exécution, `std::call_once()` attend la fin de cette exécution avant de retourner

```
void foo(int, char);  
  
once_flag flag;  
call_once(flag, foo, 42, 'r');
```

## Cas d'utilisation

- Appelle par un unique thread d'une fonction d'initialisation

# Variables conditionnelles – Principe

- Mise en attente du thread sur la variable conditionnelle
- Réveil du thread lors de la notification de la variable
- Protection par verrou
  - Prise du verrou avant l'appel à la fonction d'attente
  - Relâchement du verrou par la fonction
  - Reprise du verrou lors de la notification avant le déblocage du thread

# Variables conditionnelles – `std::condition_variable`

- Uniquement avec `std::unique_lock`
- `wait()` met en attente le thread

```
mutex mtx;  
condition_variable cv;  
  
unique_lock<std::mutex> lck(mtx);  
cv.wait(lck);
```

## Note

- Possibilité de fournir un prédicat
  - Blocage seulement s'il retourne `false`
  - Déblocage seulement s'il retourne `true`



# Variables conditionnelles – `std::condition_variable`

- `wait_for()` met en attente le thread, au maximum la durée donnée
- `wait_until()` met en attente le thread, au maximum jusqu'au temps donné

## Note

- `wait_for()` et `wait_until()` indique si l'exécution a repris suite à un timeout

# Variables conditionnelles – `std::condition_variable`

- `notify_one()` notifie un des threads en attente sur la variable conditionnelle

## Attention

- Impossible de choisir quel thread notifié avec `notify_one()`
- `notify_all()` notifie tous les threads en attente
- `std::condition_variable_any` similaire à `std::condition_variable`
- ... sans être limité à `std::unique_lock`
- `std::notify_all_at_thread_exit()`
  - Indique de notifier tous les threads à la fin du thread courant
  - Prend un verrou qui sera libéré à la fin du thread

# Variables conditionnelles – `std::condition_variable`

```
mutex mtx;
condition_variable cv;

void print_id(int id) {
    unique_lock<std::mutex> lck(mtx);
    cv.wait(lck);
    cout << "thread " << id << '\n';
}

thread threads[10];
for(int i = 0; i<10; ++i)
    threads[i] = thread(print_id, i);
this_thread::sleep_for(chrono::seconds(5));
cv.notify_all();
for(auto& th : threads) th.join();
```

# Futures & promise – Principe

- `std::promise` contient une valeur
  - Disponible ultérieurement
  - Récupérable, éventuellement dans un autre thread, via `std::future`
- `std::future` permet la récupération d'une valeur disponible ultérieurement
  - Depuis un `std::promise`
  - Depuis un appel asynchrone ou différé de fonction
- Mécanismes asynchrones
- `std::future` définissent des points de synchronisation

## Note

- `std::promise` et `std::future` peuvent également manipuler des exceptions

# Futures & promise – `std::future`

- Utilisable uniquement s'il est valide (associé à un état partagé)
- Construit valide que par certaines fonctions fournisseuses
- Déplaçable mais non copiable
- Prêt lorsque la valeur, ou une exception, est disponible
- `valid()` teste s'il est valide
- `wait()` attend qu'il soit prêt
- `wait_for()` attend qu'il soit prêt, au plus la durée donnée
- `wait_until()` attend qu'il soit prêt, au plus jusqu'au temps donné
- `get()` attend qu'il soit prêt, retourne la valeur (ou lève l'exception) et libère l'état partagé

# Futures & promise – `std::future`

- `share()` construit un `std::shared_future` depuis le `std::future`

## Attention

- Après un appel à `share()`, le `std::future` n'est plus valide
- `std::shared_future` similaires à `std::future`
  - Mais copiables
  - Responsabilité partagée sur l'état partagé
  - Valeur lisible à plusieurs reprises

# Futures & promise – `std::async()`

- Appelle la fonction fournie
- Et retourne, sans attendre la fin de l'exécution, un `std::future`
- `std::future` permettant de récupérer la valeur de retour de la fonction

## Note

- Deux politiques d'exécution de la fonction appelée
  - Exécution asynchrone
  - Exécution différée à l'appel de `wait()` ou `get()`
- Par défaut le choix est laissé à l'implémentation

# Futures & promise – std::async()

```
int foo() {  
    this_thread::sleep_for(chrono::seconds(5));  
    return 10;  
}  
  
future<int> bar = async(launch::async, foo);  
...  
cout << bar.get() << "\n";
```



# Futures & promise – `std::promise`

- Objet que l'on promet de valoriser ultérieurement
- Déplaçable mais non copiable
- Partage un état avec le `std::future` associé
- `get_future()` retourne le `std::future` associé

## Attention

- Un seul `std::future` par `std::promise` peut être récupéré

# Futures & promise – `std::promise`

- `set_value()` affecte une valeur et passe l'état partagé à prêt
- `set_exception()` affecte une exception et passe l'état partagé à prêt
- `set_value_at_thread_exit()` affecte une valeur, l'état partagé passera à prêt à la fin du thread
- `set_exception_at_thread_exit()` affecte une exception, l'état partagé passera à prêt à la fin du thread

# Futures & promise – std::promise

```
void foo(future<int>& fut) {  
    int x = fut.get();  
    cout << x << '\n';  
}  
  
promise<int> prom;  
future<int> fut = prom.get_future();  
thread th1(foo, ref(fut));  
...  
prom.set_value(10);  
th1.join();
```

# Futures & promise – `std::packaged_task`

- Encapsulation d'un callable similaire à `std::function`
- ... dont la valeur de retour est récupérable par un `std::future`
- Partage un état avec le `std::future` associé
- `valid()` teste s'il est associé à un état partagé (contient un callable)
- `get_future()` retourne le `std::future` associé

## Attention

- Un seul `std::future` par `std::packaged_task` peut être récupéré

# Futures & promise – `std::packaged_task`

- `operator()` appelle l'appelable, affecte sa valeur de retour (ou l'exception levée) au `std::future` et passe l'état partagé à prêt
- `reset()` réinitialise l'état partagé en conservant l'appelable

## note

- `reset()` permet d'appeler une nouvelle fois l'appelable
- `make_ready_at_thread_exit()` appelle l'appelable et affecte sa valeur de retour (ou l'exception levée), l'état partagé passera à prêt à la fin

# Futures & promise – std::packaged\_task

```
void foo(future<int>& fut) {  
    int x = fut.get();  
    cout << x << '\n';  
}  
  
int bar() { return 10; }  
  
packaged_task<int>() tsk(bar);  
future<int> fut = tsk.get_future();  
thread th1(foo, std::ref(fut));  
...  
tsk();  
th1.join();
```

# Conclusion

## Do, dans cet ordre

- Évitez de partager variables et ressources
- Préférez les partages en lecture seule
- Préférez les structures de données gérant les accès concurrents
- Protégez l'accès par mutex ou autres barrières

## Do

- Encapsulez les mutex dans des `std::lock_guard` ou `std::unique_lock`

# Conclusion

## Do

- Analysez vos cas d'utilisation pour choisir le bon outil

## Attention

- Très faibles garanties de *thread-safety* de la part des conteneurs standards

## Do

- Boost.Lockfree pour des structures de données *thread-safe* et *lock-free*

## Pour aller plus loin

- [C++ Concurrency in action] d'Anthony Williams



# Expressions rationnelles (regex)

- `std::basic_regex` représente une expression rationnelle
- Instanciations standards `std::regex` et `std::wregex`
- Construite depuis une chaîne représentant l'expression
- ... et des drapeaux de configuration
  - Grammaire : ECMAScript, basic POSIX, extended POSIX, awk, grep, egrep
  - Case sensitive ou non
  - Prise en compte de la locale
  - ...

```
regex foo("[0-9A-Z]+", icafe);
```

# Expressions rationnelles (regex)

- `std::regex_search()` recherche

```
regex r("[0-9]+");  
regex_search(string("123"), r);           // true  
regex_search(string("abcd123efg"), r);    // true  
regex_search(string("abcdefg"), r);       // false
```

- `std::regex_match()` vérifie la correspondance

```
regex r("[0-9]+");  
regex_match(string("123"), r);            // true  
regex_match(string("abcd123efg"), r);     // false  
regex_match(string("abcdefg"), r);        // false
```

# Expressions rationnelles (regex)

- Capture de sous-expressions dans `std::match_results`
- Instanciations standards `std::cmatch`, `std::wcmatch`, `std::smatch` et `std::wsmatch`
- `empty()` teste la vacuité de la capture
- `size()` retourne le nombre de captures
- Itérateurs sur les captures
- Sur chaque élément capturé
  - `str()` : la chaîne capturée
  - `length()` : sa longueur
  - `position()` : sa position dans la chaîne de recherche
  - `suffix()` : la séquence de caractères suivant la capture
  - `prefix()` : la séquence de caractères précédant la capture

# Expressions rationnelles (regex)

```
string s("abcd123efg");  
regex r("[0-9]+");  
smatch m;
```

```
regex_search(s, m, r);  
m.size();           // 1  
m.str(0);           // 123  
m.position(0);      // 4  
m.prefix();         // abcd  
m.suffix();          // efg
```

# Expressions rationnelles (regex)

- Fonction de remplacement : `std::regex_replace()`

```
string s("abcd123efg");  
regex r("[0-9]+");  
regex_replace(s, r, "-"); // abcd-efg
```



# Expressions rationnelles (regex)

## Do

- Préférez les expressions rationnelles aux analyseurs « à la main »

## Don't

- N'utilisez pas les expressions rationnelles pour les traitements triviaux
- Préférez les algorithmes

## Conseil

- Encapsulez les expressions rationnelles ayant une sémantique claire et utilisées plusieurs fois dans une fonction dédiée au nom évocateur

## Performance

- Construction très couteuse de l'expression rationnelle

# Nombres aléatoires

- Générateurs pseudo-aléatoires initialisés par une graine (congruence linéaire, Mersenne, ...)
- Générateur aléatoire

## Attention

- Peut ne pas être présent sur certaines implémentations
- Peut être un générateur pseudo-aléatoire (entropie nulle) sur d'autres
- Distributions adaptant la séquence d'un générateur pour respecter une distribution particulière (uniforme, normale, binomiale, de Poisson, ...)
- Fonction de normalisation ramenant la séquence générée dans  $[0,1)$

# Nombres aléatoires

```
default_random_engine gen;  
uniform_int_distribution<int> distribution(0,9);  
gen.seed(system_clock::now().time_since_epoch().count());  
  
// Nombre aleatoire entre 0 et 9  
distribution(gen);
```

## Do

- Préférez ces générateurs et distributions à `rand()`

## Quiz

Comment générer un tirage équiprobable entre 6 et 42 avec `rand()`





# Sommaire

- 1 Retour sur C++98/C++03
- 2 C++11
- 3 C++14
- 4 C++17
- 5 C++20
- 6 C++23 « *Pandemic Edition* »
- 7 C++26
- 8 Et ensuite ?

# Présentation

- Approuvé le 16 août 2014
- Dernier *Working Draft* : N4140
- Dans la continuité de C++11
- Changements moins importants
- Mais loin d'une simple version correctrice
- Support complet par GCC, Clang et Visual C++

# constexpr

- Fonctions membres `constexpr` plus implicitement `const`
- Relâchement des contraintes sur les fonctions `constexpr`
  - Variables locales (ni `static`, ni `thread_local`, obligatoirement initialisées)
  - Objets mutables créés lors l'évaluation de l'expression constante
  - `if`, `switch`, `while`, `for`, `do while`
- Application de `constexpr` à plusieurs éléments de la bibliothèque standard

# Généralisation de la déduction du type retour

- Utilisable sur les lambdas complexes

```
[](int x) {  
    if(x >= 0) return 2 * x;  
    else return -2 * x;  
};
```

- Mais aussi sur les fonctions

```
auto bar(int x) {  
    if(x >= 0) return 2 * x;  
    else return -2 * x;  
}
```

# Généralisation de la déduction du type retour

- Y compris récursive

```
auto fact(unsigned int x) {  
    if(x == 0) return 1U;  
    else return x * fact(x-1);  
}
```

## Contraintes

- Un `return` doit précéder l'appel récursive
- Tous les chemins doivent avoir le même type de retour



# decltype(auto)

- Dédution du type retour en conservant la référence

```
string bar("bar");

string foo1() { return string("foo"); }
string& bar1() { return bar; }

decltype(auto) foo2() { return foo1(); } // string
decltype(auto) bar2() { return bar1(); } // string&
auto foo3() { return foo1(); }           // string
auto bar3() { return bar1(); }           // string
```

# Aggregate Initialisation

- Compatible avec l'initialisation par défaut des membres
- Initialisation par défaut des membres non explicitement initialisés

```
struct Foo {int i, int j = 5};
```

```
Foo foo{42};    // i = 42, j = 5
```



# Itérateurs

- Fonctions libres `std::cbegin()` et `std::cend()`
- Fonctions libres `std::rbegin()` et `std::rend()`
- Fonctions libres `std::crbegin()` et `std::crend()`
- *Null forward iterator* ne référençant aucun conteneur valide

```
auto ni = vector<int>::iterator();  
auto nd = vector<double>::iterator();  
  
ni == ni;    // true  
nd != nd;    // false  
ni == nd;    // Erreur de compilation
```

## Attention

- *Null forward iterator* non comparables avec des itérateurs « classiques »



# Recherche hétérogène

- Optimisation de la recherche hétérogène dans les conteneurs associatifs ordonnés
- Fourniture d'une classe exposant
  - Fonction de comparaison
  - *Tag* `is_transparent`
- Suppression de conversions inutiles

# Algorithmes

- Surcharge de `std::equal()`, `std::mismatch()` et de `std::is_permutation()` prenant deux paires complètes d'itérateurs

```
vector<int> foo{1, 2, 3};  
vector<int> bar{10, 11};  
  
equal(begin(foo), end(foo), begin(bar), end(bar));
```

- `std::exchange()` change la valeur d'un objet et retourne l'ancienne

```
vector<int> foo{1, 2, 3};  
  
vector<int> bar = exchange(foo, {10, 11});  
// foo : 10 11, bar : 1, 2, 3
```

## Dépréciation

- Dépréciation de `std::random_shuffle()`

# Quoted string

- Insertion et extraction de chaînes avec guillemets

```
stringstream ss;  
string in = "String with spaces and \"quotes\"";  
string out;  
  
ss << quoted(in);  
cout << "in: " << in << "'\n"  
      << "stored as " << ss.str() << "'\n";  
// in : 'String with spaces and "quotes"'  
// stored as '"String with spaces and \"quotes\""'  
  
ss >> quoted(out);  
cout << "out: " << out << "'\n";  
// out: 'String with spaces, and "quotes"'
```



# Littéraux binaires

- Support des littéraux binaires préfixés par `0b`

```
int foo = 0b101010; // 42
```



# Séparateurs

- Utilisation possible de ' dans les nombres littéraux

```
int foo = 0b0010'1010; // 42  
int bar = 1'000;        // 1000  
int baz = 010'00;       // 512
```

## Note

- Purement esthétique, aucune sémantique ni place réservée



# User-defined literals standards

- Suffixe `s` sur les chaînes : `std::string`

```
auto foo = "abcd"s;    // string
```

## Note

- Remplace `std::string{"abcd"}`

## Attention

- Nécessite l'utilisation de `using namespace std::literals`



# User-defined literals standards

- Suffixe h, min, s, ms, us et ns : `std::chrono::duration`

```
auto foo = 60s;    // chrono::seconds  
auto bar = 5min;   // chrono::minutes
```

# User-defined literals standards

- Suffixe `if` : nombre imaginaire de type `std::complex<float>`
- Suffixe `i` : nombre imaginaire de type `std::complex<double>`
- Suffixe `il` : nombre imaginaire de type `std::complex<long double>`

```
auto foo = 5i; // complex<double>
```



# Adressage des `std::tuple` par le type

- Utilisation du type plutôt que de l'indice

```
tuple<int, long, long> foo{42, 58L, 9L};  
  
get<int>(foo);           // 42
```

## Attention

- Uniquement s'il n'y a qu'une occurrence du type dans le `std::tuple`

```
get<long>(foo); // Erreur
```



# Variable template

- Généralisation des templates aux variables
- Y compris les spécialisations

```
template<typename T>
constexpr T PI = T(3.1415926535897932385);

template<>
constexpr const char* PI<const char*> = "pi";

PI<int>;           // 3
PI<double>;        // 3.14159
PI<const char*>;   // pi
```



# Generic lambdas

- Lambdas utilisables sur différents types de paramètres
- Déduction du type des paramètres déclarés `auto`

```
auto foo = [] (auto in) { cout << in << '\n'; };  
  
foo(2);  
foo("azerty"s);
```



# Variadic lambdas

- Lambda à nombre de paramètres variable
- Suffixe ... à `auto`

```
auto foo = [] (auto... args) {  
    std::cout << sizeof...(args) << '\n';  
};
```

```
foo(2);           // 1
```

```
foo(2, 3, 4);     // 3
```

```
foo("azerty"s);  // 1
```



# Capture généralisée

- Création de variables capturées depuis des variables locales ou des constantes

```
int foo = 42;

auto bar = [ &x = foo ]() { --x; };
bar(); // foo : 41

auto baz = [ y = 10 ]() { cout << y << '\n'; };
baz(); // 10

auto qux = [ z = 2 * foo ]() { cout << z << '\n'; };
qux(); // 82
```

# Capture généralisée

- Capture par déplacement

```
auto foo = make_unique<int>(42);  
auto bar = [ foo = move(foo) ](int i) {  
    cout << *foo * i << '\n';  
};  
  
bar(5); // Affiche 210
```

- Capture des variables membres

```
struct Bar {  
    auto foo() { return [s=s] { cout << s << '\n'; }; }  
  
    string s;  
};
```



# Améliorations des lambdas

- Type de retour complètement facultatif
- Conversion possible de lambda sans capture en pointeur de fonction

```
void foo(void(* bar)(int))  
  
foo([](int x) { cout << x << endl; });
```

- Peuvent être **noexcept**
- Ajout des paramètres par défaut aux lambdas

```
auto foo = [] (int bar = 12) { cout << bar << '\n'; };
```

# std::is\_final

- Indique si la classe est finale ou non

```
class Foo {};  
class Bar final {};  
  
is_final<Foo>::value;    // false  
is_final<Bar>::value;    // true
```



# Alias transformation

- Simplification de l'usage des transformations de types
- Ajout du suffixe `_t` aux transformations
- Suppression de `typename` et `::type`

```
typedef add_const<int>::type A;  
typedef add_const<const int>::type B;  
typedef add_const<const int*>::type C;
```

*// Deviennent*

```
add_const_t<int> A;  
add_const_t<const int> B;  
add_const_t<const int*> C;
```

# std::make\_unique

- Allocation et construction de l'objet dans le `std::unique_ptr`

```
unique_ptr<int> foo = make_unique<int>(42);
```

## Don't

- Plus de `new` dans le code applicatif

## Note

- Utilisable pour construire dans un conteneur

# Attribut `[[ deprecated ]]`

- Indique qu'une entité (variable, fonction, classe, ...) est dépréciée
- Émission possible d'avertissement sur l'utilisation d'une entité deprecated

```
[[ deprecated ]]  
void bar() {}  
  
class [[ deprecated ]] Baz {};  
  
[[ deprecated ]]  
int foo{42};
```

# Attribut `[[ deprecated ]]`

- Possibilité de fournir un message explicatif

```
[[ deprecated("utilisez foo") ]]  
void bar() {}
```

```
warning: 'void bar()' is deprecated: utilisez foo
```



# std::shared\_timed\_mutex

- Similaire à `std::timed_mutex` avec deux niveaux d'accès
  - Exclusif : possible si le verrou n'est pas pris
  - Partagé : possible si le verrou n'est pas pris en exclusif
- Même API que `std::timed_mutex` pour l'accès exclusif
- API similaire pour l'accès partagé
  - `lock_shared`
  - `try_lock_shared`
  - `try_lock_shared_for`
  - `try_lock_shared_until`
  - `unlock_shared`

## Attention

- Un thread ne doit pas prendre un mutex qu'il possède déjà
- Même en accès partagé

# std::shared\_lock

- Capsule RAII sur les mutex partagés
- Support des mutex verrouillés ou non
- Relâche le mutex à la destruction
- Similaire à `std::unique_lock` mais en accès partagée

```
shared_timed_mutex foo;
{
    shared_lock<shared_timed_mutex> bar(foo, defer_lock);
    ...
    bar.lock(); // Prise du mutex
    ...
} // Liberation du mutex
```

# Sommaire

- 1 Retour sur C++98/C++03
- 2 C++11
- 3 C++14
- 4 C++17
- 5 C++20
- 6 C++23 « *Pandemic Edition* »
- 7 C++26
- 8 Et ensuite ?

# Présentation

- Approuvé en décembre 2017
- Dernier Working Draft : N4659
- Support complet du langage par Clang, GCC et Visual C++
- Très bon support de la bibliothèque par Clang, GCC et Visual C++
- Progression très rapide du support en parallèle de la normalisation

## Note

- Voir Vidéos C++ Weekly (Jason Turner)



# Fonctionnalités supprimées

- Suppression des trigraphes (non dépréciés)

## Note

- Les digraphes ne sont pas concernés
- Suppression de `register` (qui reste un mot réservé)
- Suppression des opérateurs d'incrément sur les booléens
- Suppression de `std::auto_ptr`
- Suppression de `std::random_shuffle()`
- Suppression des anciens mécanismes fonctionnels : `std::bind1st()`, `std::bind2nd()`, ...
- Suppression des spécifications d'exception

# \_\_has\_include

- Teste la présence d'un fichier d'en-tête
- Et donc la disponibilité d'une fonctionnalité

```
#if __has_include(<optional>)  
# include <optional>  
# define OPT_ENABLE  
#endif
```



# inline variable

- Sémantique **inline** identique sur fonctions et variables
- Peut être définie, à l'identique, dans plusieurs unité de compilation
- Se comporte comme s'il n'y avait qu'une variable

```
inline int foo = 42;
```

- **constexpr** sur une donnée membre statique implique **inline**
- Utile pour initialiser des variables membres statiques non constantes

```
class Foo { static inline int bar = 42; };
```

## Don't

- Ne justifie pas l'usage de variables globales

# Nested namespace

- Simplification des imbrications de namespaces via l'opérateur ::

```
namespace A {  
namespace B {  
namespace C {  
...  
}}}  
  
// Devient  
  
namespace A::B::C {  
...  
}
```



# static\_assert sans message

- `static_assert` sans message utilisateur

```
static_assert(sizeof(int) == 3);  
// Erreur de compilation
```



# if constexpr

- Branchement évalué à la compilation

```
if constexpr(cond)
{ ... }
else if constexpr(cond)
{ ... }
else
{ ... }
```

## Motivation

- Conditions d'arrêt plus simple avec les *variadic template*
- Moins de spécialisations explicites

## Note

- Conditions intégralement évaluables au *compile-time*, pas de court-circuit

# if constexpr

```
template <typename T> auto foo(T t) {  
    if constexpr(is_pointer_v<T>)  
        return *t;  
    else  
        return t;  
}  
  
int a = 10, b = 5;  
int* ptr = &b;  
cout << foo(a) << ' ' << foo(ptr); // 10 5
```

# if constexpr

## Note

- Les branches doivent être syntaxiquement correctes
- ... mais pas nécessairement sémantiquement valides

## Note

- Les branches peuvent avoir des types retour différents sans remettre en cause la déduction de type retour

## Do

- Préférez `if constexpr` aux suites de spécialisations de template et SFINAE, aux imbrications de ternaires ou à *#if*



# if constexpr

## hello world de la récursion

```
template<int N>
constexpr int fibo(){ return fibo<N-1>()+fibo<N-2>(); }
template<>
constexpr int fibo<1>() { return 1; }
template<>
constexpr int fibo<0>() { return 0; }
```

*// Devient*

```
template<int N>
constexpr int fibo() {
    if constexpr (N>=2) return fibo<N-1>()+fibo<N-2>();
    else return N;
}
```



# if init statement

- Initialisation dans le branchement
- Portée identique aux déclarations dans la condition

```
if(int foo = 42; bar) cout << foo;  
else                 cout << -foo;
```

- Sémantiquement équivalent à

```
{  
    int foo = 42;  
    if(bar)  cout << foo;  
    else    cout << -foo;  
}
```

# if init statement

- Alternative à certaines constructions peu lisibles

```
if((bool ret = foo()) == true) ...
```

- ... injectant un symbole inutile au delà du branchement

```
bool ret = foo();  
if(ret) ...
```

- ... nécessitant l'introduction d'une portée supplémentaire

```
{  
    bool ret = foo();  
    if(ret) ...  
}
```



# switch init statement

- Initialisation dans le `switch()`
- Utilisable dans le corps du `switch()`

```
switch(int foo = 42; bar) {  
    ...  
}
```



# Structured binding

- Décomposition automatique des types composés en multiples variables

```
auto [liste de nom] = expression;
```

- Sur des types dont les données membres non statiques
  - Sont toutes publiques
  - Sont toutes des membres de l'objet ou de la même classe de base publique
  - Ne sont pas des unions anonymes
- Et sur les classes implémentant `get<>()`, `tuple_size` et `tuple_element`
- Notamment `std::tuple`, `std::pair`, `std::array`

# Structured binding

```
tuple<int, long, string> foo();  
auto [x,y,z] = foo();
```

```
class Foo {  
    const int i = 42;  
    const string s{"Hello"};  
public: template <int N> auto& get() const {  
    if constexpr(N == 0) { return i; }  
    else { return s; } } };  
  
template<> struct tuple_size<Foo>  
    : integral_constant<size_t, 2> {};  
  
template<size_t N> struct tuple_element<N, Foo> {  
    using type = decltype(declval<Foo>().get<N>()); };  
  
auto [ i, s ] = Foo{};
```

# Structured binding

- Compatible avec `const`

```
tuple<int, long, string> foo();  
const auto [x,y,z] = foo();
```

- Avec les références

```
auto& [refX,refY,refZ] = monTuple;
```

## Attention

- La portée de l'objet référencé doit être supérieure à celle des références

# Structured binding

- Avec *range-based for loop*

```
map<int, string> myMap;  
for(const auto& [k,v] : myMap)  
{ ... }
```

- Avec *if init statement*

```
if(auto [iter, succeeded] = myMap.insert(value); succeeded)  
{ ... }
```





# Structured binding

## Objectif

- Meilleure lisibilité
- Remplacement de `std::tie()`

## Nom

- Déstructuration (*destructuring*) dans d'autres langages

## Et ensuite ?

- Premier pas vers les types algébriques de données et le *pattern matching*

## Limite

- Pas de capture de *structured binding* par les lambdas

# Ordre d'évaluation

- Ordre d'évaluation fixé
  - De gauche à droite pour les expressions post-fixées
  - De droite à gauche pour les affectations
  - De gauche à droite pour les décalages

```
// a avant b  
a.b;  
a->b,  
b op= a;  
a[b];  
a << b;  
a >> b;
```

# Ordre d'évaluation

- Évaluation complète d'un paramètre avant celle du suivant

```
f(a(x), b, c(y));  
// Lorsque x est evalue, a(x) l'est avant b, y ou c(y)
```

## Ordre des paramètres

Ordre d'évaluation des paramètres toujours non fixé

# Élision de copie

- Élision garantie pour les objets créés dans l'instruction de retour

```
T f() {  
    return T{}; // Pas de copie  
}
```

```
T g() {  
    T t;  
    return t; // Copie potentielle eludee  
}
```

# Élision de copie

- Élision garantie lors de la définition d'une variable locale

```
T t = f(); // Pas de copie
```

- Même en l'absence de constructeur par copie

## Note

- Élision de copies possibles avant C++17, garanties maintenant

# Aggregate Initialisation

- Généralisation aux classes dérivées
- Incluant l'initialisation de la classe de base

```
struct Foo {int i;};  
struct Bar : Foo {double l;};  
  
Bar bar{{42}, 1.25};  
Bar baz{}, 1.25};    // Foo non initialise
```

## Attention

- Uniquement sur de l'héritage public non virtuel
- Pas de constructeur fourni par l'utilisateur (y compris hérité)
- Pas de donnée membre non statique privée ou protégée
- Pas de fonction virtuelle



# Déduction de type et Initializer list

- Évolution des règles de déduction sur les listes entre accolades
  - *Direct initialisation* : déduction d'une valeur
  - *Copy initialisation* : déduction d'un `initializer_list`

```
auto x1 = { 1, 2 };    // std::initializer_list<int>
auto x2 = { 1, 2.0 };  // Erreur
auto x3{ 1, 2 };       // Erreur : multiples elements
auto x4 = { 3 };       // std::initializer_list<int>
auto x5{ 3 };          // int
```

# Initialisation des énumérations fortement typées

- Initialisation possible d'`enum class` avec une constante du type sous-jacent

```
enum class Foo : unsigned int { Invalid = 0 };  
Foo foo{42};  
Foo bar = Foo{42};
```



# Initialisation des énumérations fortement typées

- Pas de relâchement du typage par ailleurs
- En particulier, pas de copie ni d'affectation depuis un entier

```
Foo foo;  
foo = 42;           // Erreur
```

- Ni d'initialisation avec la syntaxe =

```
Foo foo = 42;       // Erreur  
Foo bar = {42};     // Erreur
```



# std::byte

- Stockage de bits
- Pas un type caractère ni arithmétique
- Remplace les solutions à base de **unsigned char**
- Supporte les opérations binaires (décalage, et, ou, non)
- Supporte les constructions depuis un type entier
- ... et les conversions vers des entiers (`std::to_integer`)
- Mais pas les opérations arithmétiques

```
std::byte b{5};  
b |= std::byte{2};  
b <= 2;  
std::to_integer<unsigned int>(b); // 28-1C
```



# Déplacement de nœuds entre conteneurs associatifs

- Déplacement de nœuds entre conteneurs associatifs de même type
- Objet *node handle* : stockage et accès au nœud
  - Déplaçable mais non copiable
  - Modification possible de la clé
  - Destruction du nœud lors de sa destruction
- `extract()` extrait le nœud du premier conteneur
  - Nœud identifié par sa clé ou par un itérateur
  - Retourne un *node handle*
- Surcharge de `insert()` prenant un *node handle* en paramètre
  - Retourne une structure indiquant la réussite ou non de l'insertion
  - ... et, en cas d'échec, le *node handle*

## Motivations

- Éviter des copies inutiles
- Modifier une clé dans une `std::map`

# Déplacement de nœuds entre conteneurs associatifs

```
map<int, string> foo {{1,"foo1"}, {2,"foo2"}};  
map<int, string> bar {{2,"bar2"}};
```

```
bar.insert(foo.extract(1));  
// foo : {{2,"foo2"}}  
// bar : {{1,"foo1"}, {2,"bar2"}}
```

```
auto r = bar.insert(foo.extract(2)); // Echec  
// foo : {}  
// bar : {{1,"foo1"}, {2,"bar2"}}  
// r.inserted : false, r.node : {2,"foo2"}
```

```
r.node.key() = 3;  
bar.insert(r.position, std::move(r.node));  
// foo : {}  
// bar : {{1,"foo1"}, {2,"bar2"}, {3,"bar2"}}
```



# Fusion de conteneurs associatif

- `merge()` fusionne le contenu de conteneurs associatifs

```
map<int, string> foo {{1, "foo1"}, {2, "foo2"}};  
map<int, string> bar {{3, "bar2"}};  
  
foo.merge(bar);  
// foo : {{1, "foo1"}, {2, "foo2"}, {3, "bar2"}}
```



# std::map & std::unordered\_map

- try\_emplace() tente de construire en place
- ... sans effet, même pas un « vol » de la valeur, si la clé existe déjà
- insert\_or\_assign() ajoute ou modifie un élément

```
map<int, string> foo {{1,"foo1"}, {2,"foo2"}};  
foo.insert_or_assign(3, "foo3");  
// foo : {{1,"foo1"}, {2,"foo2"}, {3,"foo3"}}  
  
foo.insert_or_assign(2, "foo2bis");  
// foo : {{1,"foo1"}, {2,"foo2bis"}, {3,"foo3"}}
```



# emplace\_back(), emplace\_front()

- Retournent une référence sur l'élément ajouté

```
vector<...> foo;  
  
foo.emplace_back(...);           // C++14 et precedents  
auto& val = foo.back();  
  
auto& val = foo.emplace_back(...); // C++17
```

```
vector<vector<int>> foo;  
foo.emplace_back(3, 1).push_back(42); // foo : {{1 1 1 42}}
```

## Note

- `emplace()` renvoie toujours un itérateur

# Fonctions libres de manipulation

- `std::size()`
  - Conteneurs et `initializer_list` : résultat de la fonction membre `size()`
  - Tableau C : taille du tableau
- `std::empty()`
  - Conteneurs : résultat de la fonction membre `empty()`
  - Tableau C : `false`
  - `initializer_list` : `size() == 0`
- `std::data()`
  - Conteneurs : résultat de la fonction membre `data()`
  - Tableau C : pointeur sur la première case
  - `initializer_list` : itérateur sur le premier élément



# ContiguousIterator

- Basé sur `RandomAccessIterator`
- Mais sur des conteneurs à stockage contigu
- Itérateur associé à
  - `std::vector`
  - `std::array`
  - `std::basic_string`
  - `std::valarray`
  - Aux tableaux C

## Motivations

- Utilisation avec des API C
- Utilisation de `memcpy` et `memset`

# Limitation de plage de valeurs

- `std::clamp()` ramène une valeur dans une plage donnée
  - Retourne la borne inférieure si la valeur lui est inférieure
  - Retourne la borne supérieure si la valeur lui est supérieure
  - Retourne la valeur sinon

```
clamp(1, 18, 42);    // 18  
clamp(54, 18, 42);   // 42  
clamp(25, 18, 42);   // 25
```



# std::to\_chars() et std::from\_chars

- Conversions entre chaînes C pré-allouées et nombre

```
char str[25];  
to_chars(begin(str), end(str), 12.5);  
  
double val;  
from_chars(begin(str), end(str), val);
```

- Retournent un pointeur sur la partie non utilisée de la chaîne
- Et un code erreur

## API bas-niveau

- Pas d'exception, pas de gestion mémoire, pas de locale



# std::variant

- Union *type-safe* contenant une valeur d'un type choisi parmi  $n$
- Type contenu dépend de la valeur assignée

## Restrictions

- Ne peut pas contenir de références, de tableaux C, `void` ni être vide
- `std::variant` *default-constructible* seulement si le premier type l'est

## std::monostate

- Permet d'émuler des `std::variant` vides
- Rend un `std::variant` *default constructible*

## Do

- Préférez `std::variant` aux unions brutes

# std::variant

- `get<>()` récupère la valeur depuis l'index ou le nom du type
- Et lève une exception si le type demandé n'est pas correct
- `get_if<>()` retourne un pointeur sur la valeur ou `nullptr`
- `std::holds_alternative<>()` teste le type contenu
- `index()` retourne l'index d'un type donnée
- Construction en-place

```
variant<int, float, string> v{in_place_index<0>, 10};
```

# std::variant

```
variant<int, float, string> v, w;  
v = "xyzy";           // string  
v = 12;                // int  
  
int i = get<int>(v);   // ok  
  
w = get<int>(v);       // ok, assignation  
w = get<0>(v);         // ok, assignation  
w = v;                // ok, assignation  
  
get<double>(v);        // erreur de compilation  
get<3>(v);             // erreur de compilation  
  
get<float>(w);         // exception : w contient un int
```

# std::variant

- `std::visit()` permet l'appel sur le type réellement contenu

```
vector<variant<int, string>> v{5, 10, "hello"};  
  
for(auto item : v)  
    visit([](auto&& arg){cout << arg;}, item);
```

## Attention

- Appelable valide pour tous les types du `std::variant`

## En attendant C++17

- Utilisez `Boost.Variant`



# Pack expansion sur using

- Expansion du *parameter pack* dans les *using declaration*

```
struct Foo {  
    int operator()(int i) { return 10 + i; }  
};  
  
struct Bar {  
    int operator()(const string& s) { return s.size(); }  
};  
  
template <typename... Ts> struct Baz : Ts... {  
    using Ts::operator()...;  
};  
  
Baz<Foo, Bar> baz;  
baz(5);           // 15  
baz("azerty");   // 6
```



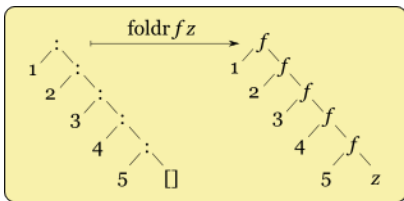
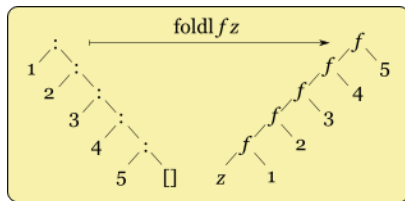
# Fold expression

- Application d'un opérateur binaire à un *parameter pack*
- Support du *right fold* et du *left fold*

```
(pack op ...); // right fold
(... op pack); // left fold
```

- Éventuellement avec un valeur initiale

```
(pack op ... op init);
(init op ... op pack);
```



# Fold expression

```
template<typename... Args>
bool all(Args... args) { return (... && args); }

bool b = all(true, true, true, false);
// ((true && true) && true) && false
```

```
template<typename... Args>
long long sum(Args... args) { return (args + ...); }

long long b = sum(1, 2, 3, 4);
// 1 + (2 + (3 + 4))
```

# Fold expression

*left fold ou right fold ?*

```
template<typename... Args>  
double div(Args... args) { return (... / args); }
```

```
div(1.0, 2.0, 3.0);      // 0.166667  
// (1.0 / 2.0) / 3.0
```

```
template<typename... Args>  
double div(Args... args) { return (args / ...); }
```

```
div(1.0, 2.0, 3.0);      // 1.5  
// 1.0 / (2.0 / 3.0)
```

# Fold expression

- Si le *parameter pack* est vide, le résultat est
  - `true` pour l'opérateur `&&`
  - `false` pour l'opérateur `||`
  - `void()` pour l'opérateur `,`

## Attention

- Un *parameter pack* vide est une erreur pour les autres opérateurs

# Fold expression

- Compatible avec des opérateurs non arithmétiques ni logiques

```
template<typename ...Args>
void FoldPrint(Args&&... args) {
    (cout << ... << forward<Args>(args)) << '\n'; }

FoldPrint(10, 'a', "ert"s);
```

- Y compris « , » qui va donner une séquence d'actions

```
template<typename T, typename... Args>
void push_back_vec(std::vector<T>& v, Args&&... args) {
    (v.push_back(args), ...); }

vector<int> foo;
push_back_vec(foo, 10, 20, 56);
```



# Contraintes du range-based for loop

- Utilisation possible de types différents pour `begin` et `end`
- Permet de traiter des paires d'itérateurs
- ... mais aussi un itérateur et une taille
- ... ou un itérateur et une sentinelle de fin
- Compatible avec les travaux sur Range TS

# Héritage de constructeurs

- Visibilité des constructeurs hérités avec leurs paramètres par défaut
- Comportement identique aux autres fonctions héritées

## Attention

- Casse du code C++11 valide

```
struct Foo { Foo(int a, int b = 0); };  
struct Bar : Foo { Bar(int a); using Foo::Foo; };  
struct Baz : Foo { Baz(int a, int b = 0); using Foo::Foo; };
```

```
Bar bar(0); // Ambigu (OK en C++11)
```

```
Baz baz(0); // OK (Ambigu en C++11)
```

# noexcept

- `noexcept` fait partie du type des fonctions

```
void use_func(void (*func)() noexcept);  
void my_func();  
  
use_func(&my_func);           // Ne compile plus
```

- Les fonctions `noexcept` peuvent être convertie en fonctions non `noexcept`



# std::uncaught\_exceptions()

- Retourne le nombre d'exceptions lancées (ou relancées) et non encore attrapées du thread courant

```
if(uncaught_exceptions())  
{ ... }
```

## Motivation

- Comportement différent d'un destructeur en présence d'exception

# Caractères littéraux UTF-8

- Caractère UTF-8 préfixé par `u8`
- Erreur si le caractère n'est pas représentable par un unique code point UTF-8

```
char x = u8'x';
```

# Déduction de template dans les constructeurs

- Déduction des paramètres templates d'une classe à la construction
- Plus de déclaration explicite des paramètres templates
- Ni de *make helpers*

```
pair<int, double> p(2, 4.5);  
auto t = make_tuple(4, 3, 2.5);
```

*// Devient*

```
pair p(2, 4.5);  
tuple t(4, 3, 2.5);
```

# Déduction de template dans les constructeurs

- Permet de fournir une lambda en paramètre template sans la déclarer

```
template<class Func> struct Foo {  
    Foo(Func f) : func(f) {}  
    Func func;  
};  
  
Foo([&](int i) { ... });
```



# Déduction de template dans les constructeurs

## Note

- Rend obsolète plusieurs *make helper*

## Attention

- Ne permet pas la déduction partielle

```
tuple<int> t(1, 2, 3); // Erreur
```

# template <auto>

- Dédution du type des paramètres templates numériques

```
template <auto value> void foo() {}  
foo<10>(); // int
```

```
template <typename Type, Type value>  
constexpr Type F00 = value;  
constexpr auto const foo = F00<int, 100>;
```

*// Devient*

```
template <auto value> constexpr auto F00 = value;  
constexpr auto const foo = F00<100>;
```



# Template & contraintes d'utilisation

- `typename` autorisé dans les déclarations de *template template parameters*

```
template <template <typename> typename C, typename T>
//
struct Foo { C<T> data; };

foo<std::vector, int> bar;
```

# Template & contraintes d'utilisation

- Évaluation constante de tous les arguments templates « non-types »
- Y compris pointeurs, références, pointeurs sur membres, ...

```
template<int* P> struct Foo {  
    int operator()() { return *P; }  
};  
  
int N = 5;  
Foo<&N> foo;           // OK  
foo();                 // 5  
  
constexpr int* bar() { return &N; }  
Foo<bar()> foo2;       // OK  
foo2();                // 5
```



# Capture de \*this

- Capture `*this` par valeur

```
[*this]() { ... }  
[=, *this]() { ... }
```

```
struct Foo {  
    auto bar() { return [*this] { cout << s << endl; }; }  
    std::string s;  
};  
  
auto baz = Foo{"baz"}.bar();  
baz();      // Affiche baz
```

# Lambdas et expressions constantes

- Lambdas autorisées dans les expressions constantes
- Si l'initialisation de chaque capture est possible dans l'expression constante

```
constexpr int AddEleven(int n) {  
    return [n] { return n+11; }();  
}
```

```
AddEleven(5);    // 16
```

# Lambdas et expressions constantes

- Déclaration `constexpr` de lambda possible
- Explicitement via `constexpr`

```
auto ID = [] (int n) constexpr { return n; };  
constexpr int I = ID(3);
```

- Implicitement `constexpr` lorsque les exigences sont satisfaites

```
auto ID = [] (int n) { return n; };  
constexpr int I = ID(3);
```

# Lambdas et expressions constantes

- Fermeture de type littéral si les données sont des littéraux

```
constexpr auto add = [] (int n, int m) {  
    auto L = [=] { return n; };  
    auto R = [=] { return m; };  
    return [=] { return L() + R(); };  
};  
  
add(3, 4)()    // 7
```



# std::invoke()

- Appelle l'appelable fourni en paramètre
- ... en fournissant la liste de paramètres
- ... et en retournant le retour de l'appelable

```
int foo(int i) {  
    return i + 42;  
}
```

```
invoke(&foo, 8); // 50
```

# std::invoke()

- Fonctionne également avec des fonctions membres
- ... le premier paramètre fourni est l'objet à utiliser

```
struct Foo {  
    int bar(int i) { return i + 42; }  
};
```

```
Foo foo;  
invoke(&Foo::bar, foo, 8); // 50
```

## Motivation

- Syntaxe unique d'appel d'appelable



# std::not\_fn()

- Construction de *function object* en niant un callable

```
bool LessThan10(int a) { return a < 10; }  
  
vector foo = { 1, 6, 3, 8, 14, 42, 2 };  
count_if(begin(foo), end(foo), not_fn(LessThan10)); // 2
```

## Dépréciation

- Dépréciation de std::not1 et std::not2

# Alias de traits

- Ajout du suffixe `_v` aux traits de la forme `is_...`
- Suppression de `::value`

```
template <typename T>  
enable_if_t<is_integral<T>::value, T>  
sqrt(T t);
```

*// Devient*

```
template <typename T>  
enable_if_t<is_integral_v<T>, T>  
sqrt(T t);
```



# Nouveaux traits

- Nouveaux traits

- `is_swappable_with`, `is_swappable`, `is_nothrow_swappable_with` et `is_nothrow_swappable` : objets échangeables
- `is_callable` et `is_nothrow_callable` : objet callable
- `void_t` conversion en `void`

- Méta-fonctions sur les traits

- `std::conjunction` : et logique entre traits
- `std::disjunction` : ou logique entre traits
- `std::negation` : négation d'un trait

```
// foo disponible si tous les Ts... ont le même type  
template<typename T, typename... Ts>  
enable_if_t<conjunction_v<is_same<T, Ts>...>>  
foo(T, Ts...) {}
```

# Gestion des attributs

- Usage étendu aux déclarations de `namespace`

```
namespace [[ Attribut ]] foo {}
```

- Et aux valeurs d'une énumération

```
enum foo {  
    F00_1 [[ Attribut ]],  
    F00_2  
};
```

# Gestion des attributs

- Attributs inconnus doivent être ignorés
- `using` des attributs non standards

```
[[ nsp::kernel, nsp::target(cpu,gpu) ]]  
foo();
```

*// Devient*

```
[[ using nsp: kernel, target(cpu,gpu) ]]  
foo();
```

# Attribut `[[ fallthrough ]]`

- Dans un `switch` avant un `case` ou `default`
- Indique qu'un cas se poursuit intentionnellement dans le cas suivant
- Incitation à ne pas lever d'avertissement dans ce cas

```
switch(foo) {  
    case 1:  
    case 2:  
        ...  
    [[ fallthrough ]];  
    case 3:    // Idealement : pas de warning  
        ...  
    case 4:    // Idealement : warning  
        ...  
        break;  
}
```



# Attribut `[[nodiscard]]`

- Indique que le retour d'une fonction ne devrait pas être ignorée

```
[[nodiscard]] int foo() { return 5; }
```

```
foo(); // Idealement : warning
```

- Incitation à lever un avertissement dans le cas contraire

## Note

- Conversion implicite en `void` pour supprimer l'avertissement

```
(void)foo();
```

# Attribut `[[nodiscard]]`

- Possible sur la déclaration d'un type (classe, structure ou énumération)
- Indique qu'un retour de ce type ne devrait jamais être ignoré

```
struct [[nodiscard]] Bar {};  
Bar baz() { return Bar{}; }
```

```
baz(); // Idealement : warning
```



# Attribut `[[ maybe_unused ]]`

- Sur une classe, structure, fonction, variable, paramètre, ...
- Indique qu'un élément peut ne pas être utilisé
- Incitation à ne pas lever d'avertissement en cas de non-utilisation

```
[[ maybe_unused ]]  
int foo([[ maybe_unused ]] int a,  
        [[ maybe_unused ]] long b) {}
```

- Ne devrait pas lever d'avertissement en cas d'utilisation

## Avant C++17

- Ne pas nommer les paramètres non utilisés



# Attributs C++17 - Conclusion

## Do

- Utilisez les attributs pour indiquer vos intentions

## Au delà du compilateur

- Prise en compte par d'autres outils souhaitable



# std::shared\_mutex

- Similaire à `std::mutex` avec deux niveaux d'accès
  - Exclusif : possible si le verrou n'est pas pris
  - Partagé : possible si le verrou n'est pas pris en exclusif
- API identique à `std::mutex` pour l'accès exclusif
- API similaire pour l'accès partagé
  - `lock_shared`
  - `try_lock_shared`
  - `unlock_shared`

## Note

- Équivalent *non-timed* de `std::shared_timed_mutex`

# std::scoped\_lock

- Acquisition de plusieurs mutex

```
mutex first_mutex;  
mutex second_mutex;  
  
scoped_lock lck(first_mutex, second_mutex);
```

# std::apply()

- Appel de fonction depuis un *tuple-like* d'argument

```
void foo(int a, long b, string c) { ... }  
  
tuple bar{42, 5L, "bar"s};  
apply(foo, bar);
```

- Fonctionne sur tout ce qui supporte std::get() et std::tuple\_size
- Notamment std::pair et std::array

```
array<int, 3> baz{1, 54, 3};  
apply(foo, baz);
```

- std::make\_from\_tuple() permet de construire un objet depuis un *tuple-like*



# std::optional

- Gestion d'objet dont la présence est optionnelle

## Restriction

- Ne peut pas contenir des références, des tableaux C, `void` ni être vide
- Interface similaire à un pointeur
  - Testable via `operator bool()`
  - Accès à l'objet via `operator*`
  - Accès à un membre via `operator->`

## Attention

- `operator*` ou `operator->` indéfini sur un `std::optional` vide
  - `std::nullopt` indique l'absence de l'objet
- `value()` retourne la valeur ou lève l'exception `std::bad_optional_access`
- `value_or()` retourne la valeur ou une valeur par défaut

# std::optional

- Supporte la déduction de type

```
optional foo(10); // std::optional<int>
```

- Supporte la construction en-place

```
optional<complex<double>> foo{in_place, 3.0, 4.0};
```

- Y compris depuis un std::initializer\_list

```
optional<vector<int>> foo(in_place, {1, 2, 3});
```

- Existence du *helper* std::make\_optional

```
auto foo = make_optional(3.0);  
auto bar = make_optional<complex<double>>(3.0, 4.0);
```

# std::optional

- Changement de la valeur via `reset()`, `swap()`, `emplace()` ou `operator=`
- Comparaison naturelle des valeurs contenues

```
optional<int> deux(2), dix(10);
```

```
dix > deux;           // true
dix < deux;           // false
dix == 10;            // true
```

- En prenant en compte `std::nullopt`

```
optional<int> none, dix(10);
```

```
dix > none;           // true
dix < none;           // false
none == 10;           // false
none == nullopt;      // true
```

# std::optional

```
std::optional<bool>? std::optional<T*>?
```

- Utilisez des booléens « trois états » (Boost.tribool)
- Utilisez des pointeurs bruts

## Do

- Préférez std::optional aux pointeurs bruts pour les données optionnelles

## En attendant C++17

- Utilisez Boost.Optional



# std::any

- **void\*** *type-safe* contenant un objet de n'importe quel type (ou vide)
- Implémentation de *Type-erasure*
- Type contenu dépend de la valeur assignée

```
any a = 1;    // int  
a = 3.14;    // double  
a = true;    // bool
```



# std::any

- Supporte la construction en-place

```
any a(in_place_type<complex<double>>, 3.0, 4.0);
```

- *Helper* std::make\_any

```
any a = make_any<complex<double>>(3.0, 4.0);
```

- Changement de valeur, éventuellement de type, via l'affectation

```
std::any a = 1;  
a = 3.14;
```

- ... ou emplace()

```
a.emplace<std::complex<double>>(3.0, 4.0);
```

# std::any

- `any_cast<Type>()` récupère la valeur
- ... et lève une exception si le type demandé n'est pas correct

```
any a = 1;  
any_cast<int>(a);           // 1  
any_cast<bool>(a);          // Lance bad_any_cast
```

- ou récupère l'adresse
- ... et retourne `nullptr` si le type demandé n'est pas correct

```
any a = 1;  
int* foo = any_cast<int>(&a);  
int* foo = any_cast<bool>(&a); // nullptr
```

# std::any

- `reset()` vide le contenu
- `has_value()` teste la vacuité
- `type()` récupère l'information du type courant

## En attendant C++17

- Utilisez Boost.Any



# std::string\_view

- Vue sur une séquence contiguë de caractères
- Quatre spécialisations standards (une par type de caractères)
- Référence non possédante sur une séquence pré-existante
- Pas de modification de la séquence depuis la vue
- Constructible depuis `std::string`, une chaîne C ou un pointeur et une taille

## Attention !

- Pas de 0 terminal systématique
- La chaîne référencée doit vivre au moins aussi longtemps que la vue

# std::string\_view

- Accès aux caractères : `operator[]`, `at()`, `front()`, `back()`, `data()`
- Modification des bornes : `remove_prefix()` et `remove_suffix()`
- Accès à la taille et à la taille maximale : `size()`, `length()` et `max_size()`
- Test de vacuité : `empty()`
- Construction d'une chaîne depuis la vue : `to_string()`
- Copie d'une partie de la vue : `copy()`
- Construction d'une vue sur une sous-partie de la vue : `substr()`
- Comparaison avec une autre vue ou une chaîne : `compare()`
- Recherche : `find()`, `rfind()`, `find_first_of()`, `find_last_of()`, `find_first_not_of()`, `find_last_not_of()`
- Comparaison lexicographique : `==`, `!=`, `<=`, `>=`, `<` et `>`
- Affichage : `operator<<`

# std::string\_view

```
string foo = "Lorem ipsum dolor sit amet";

string_view bar(&foo[0], 11);
cout << bar.size() << " - " << bar << '\n'; // 11 - Lorem ipsum

bar.remove_suffix(6);
cout << bar.size() << " - " << bar << '\n'; // 5 - Lorem
```

## Performances

- Souvent meilleures que les fonctionnalités équivalentes de string
- Mais pas toujours, donc mesurez



# Mémoire

- `std::shared_ptr` et `std::weak_ptr` sur des tableaux

```
std::shared_ptr<int[]> foo(new int[10]);
```

## Pas de `std::make_shared()`

- `std::make_shared()` ne supporte pas les tableaux en C++17
- Évolutions des allocateurs
- Classe de gestion de pools de ressources (synchronisés ou non)

## Note

- Pointeur intelligent sans responsabilité dans le TS `observer_ptr`
- Mais pas dans le périmètre accepté pour C++17

# Algorithmes

- Recherche d'une séquence dans une autre
  - Trois foncteurs de recherche : *default*, Boyer-Moore et Boyer-Moore-Horspoll
  - `std::search()` encapsule l'appel à un des foncteurs
- Échantillonnage
  - `std::sample()` extrait aléatoirement *n* éléments d'un ensemble

```
string in = "abcdefgh", out;  
sample(begin(in), end(in), back_inserter(out),  
        5, mt19937{random_device{}}());
```





# PGCD et PPCM

- Ajout des fonctions gcd et lcm
- Initialement prévu pour des versions ultérieures
- ... mais suffisamment simples et élémentaires pour C++17

```
gcd(12, 18);    // 6  
lcm(12, 18);    // 36
```



# Filesystem TS

- Gestion des systèmes de fichiers
- Adapté à l'OS et au système de fichiers utilisés
- Manipulation des chemins et noms de fichiers

```
path foo("/home/foo");  
path bar(foo / "bar.txt");  
bar.filename();      // bar.txt  
bar.extension();     // .txt  
bar.native();        // std::string  
bar.c_str();         // const char*
```

# Filesystem TS

- Manipulation des répertoires, des fichiers et de leurs méta-datas
  - Copie : `copy_file()`, `copy()`
  - Création de répertoires : `create_directory()`, `create_directories()`
  - Création des liens : `create_symlink()`, `create_hard_link()`
  - Test d'existence : `exists()`
  - Taille : `file_size()`
  - Type : `is_regular_file()`, `is_directory()`, `is_symlink()`, `is_fifo()`, `is_socket()`, ...
  - Permissions : `permissions()`
  - Date de dernière écriture : `last_write_time()`
  - Suppression : `remove()`, `remove_all()`
  - Changement de nom : `rename()`
  - Changement de taille : `resize_file()`
  - Chemin du répertoire temporaire : `temp_directory_path()`
  - Chemin du répertoire courant : `current_path()`

# Filesystem TS

- Parcours de répertoires
  - Entrée du répertoire : `directory_entry`
  - Itérateurs pour le parcours
    - Parcours simple : `directory_iterator`
    - Parcours récursif : `recursive_directory_iterator`
  - Construction de l'itérateur de début depuis le chemin du répertoire
  - Construction de l'itérateur de fin par défaut
- `std::fstream` constructible depuis `path`

## Do

- Utilisez *Filesystem* plutôt que les API C ou systèmes

## En attendant C++17

- Utilisez `Boost.Filesystem`

# Parallelism TS

- Surcharges parallèles de nombreux algorithmes standards
- Politiques d'exécution (séquentielle, parallèle et parallèle+vectorisée)

```
void bar(int i);  
  
vector<int> foo {0, 5, 42, 58};  
for_each(execution::par, begin(foo), end(foo), bar);
```

## Attention

- Pas de gestion intrinsèque des accès concurrents

# Parallelism TS

- `std::for_each_n()` : variante de `std::for_each()` prenant l'itérateur de début et une taille et non une paire d'itérateurs
- `std::reduce()` « ajoute » tous les éléments de l'ensemble

`std::reduce()` OU `std::accumulate()` ?

- Ordre des « additions » non spécifié dans le cas de `std::reduce()`

# Parallelism TS

- `std::exclusive_scan()` construit un ensemble où chaque élément est égal à la somme des éléments de rang strictement inférieur de l'ensemble initial et d'une valeur initiale

```
vector<int> foo {5, 42, 58}, bar;  
  
exclusive_scan(begin(foo), end(foo), back_inserter(bar), 8);  
// bar : 8 13 55
```

# Parallelism TS

- `std::inclusive_scan()` construit un ensemble où chaque élément est égal à la somme des éléments de rang inférieur ou égal de l'ensemble initial et d'une valeur initiale (si présente)

```
vector<int> foo {5, 42, 58};  
vector<int> bar;  
  
inclusive_scan(begin(foo), end(foo), back_inserter(bar), 8);  
// bar : 13 55 113
```



# Parallelism TS

- `std::transform_reduce()` : `std::reduce()` sur des éléments préalablement transformés
- `std::transform_exclusive_scan()` : `std::exclusive_scan()` sur des éléments préalablement transformés
- `std::transform_inclusive_scan()` : `std::inclusive_scan()` sur des éléments préalablement transformés

## Note

- Transformation non appliquée à la graine



# Mathematical Special Functions

- Une longue histoire datant du TR1
- Ajout de fonctions mathématiques particulières
  - Fonctions cylindriques de Bessel
  - Fonctions de Neumann
  - Polynômes de Legendre
  - Polynômes de Hermite
  - Polynômes de Laguerre
  - ...

# Sommaire

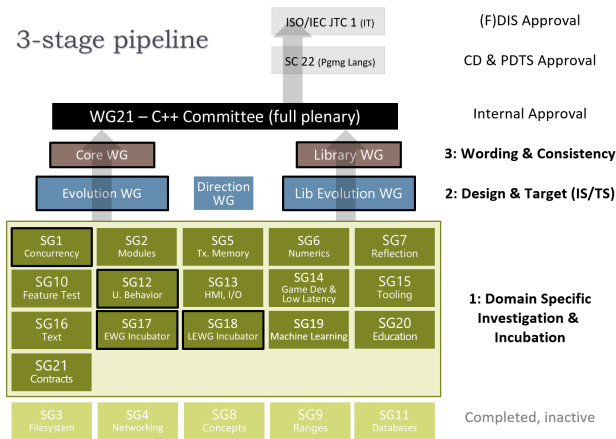
- 1 Retour sur C++98/C++03
- 2 C++11
- 3 C++14
- 4 C++17
- 5 C++20
- 6 C++23 « *Pandemic Edition* »
- 7 C++26
- 8 Et ensuite ?

# Présentation

- Approuvé en décembre 2020
- Dernier Working Draft : N4861
- Très bon support par GCC, Clang et Visual C++

# Changements d'organisation du comité

- Création d'un *Direction Group*
- Création d'un *Study Group* pour l'éducation (SG20)



# Dépréciations et suppressions

- Dépréciation du terme POD et de `std::is_pod()`
- Dépréciation partielle de `volatile`
- Dépréciation de l'usage de l'opérateur virgule dans les expressions d'indilage
- Suppression des membres dépréciés de `std::reference_wrapper` :  
`result_type`, `argument_type`, `first_argument_type` et `second_argument_type`

# Fonctionnalités

- `__has_cpp_attribute` teste le support d'un attribut
  - Similaire à `__has_include` pour la présence d'entête
  - Extensible aux attributs propriétaires d'une implémentation
- Macros testant le support de fonctionnalité du langage
  - `__cpp_decltype` : support de `decltype`
  - `__cpp_range_based_for` : support du *range-based for loop*
  - `__cpp_static_assert` : support de `static_assert`
  - ...
- Macros testant le support de fonctionnalités par la bibliothèque standard
  - `__cpp_lib_any` : support de `std::any`
  - `__cpp_lib_chrono` : support de `std::chrono`
  - `__cpp_lib_gcd_lcm` : support des fonctions `std::gcd()` et `std::lcm()`
  - ...

## Valorisation

Année et mois de l'acceptation dans le standard ou de l'évolution



# Information à la compilation

- Entête `<version>` : informations de version
  - Contenu *implementation-dependent*
  - Version du standard, de la bibliothèque, *release date*, copyright, ...
- `source_location` : position dans le code source
  - Fichier, ligne, colonne et fonction courante
  - Contenu *implementation-dependent*
  - Remplaçant de `__LINE__`, `__FILE__`, `__func__` et autres macros propriétaires





# Compilation conditionnelle

- Ajout d'un paramètre booléen, optionnel, à `explicit`
  - Pilotage de `explicit` via un paramètre booléen *compile-time*
  - Possibilité de rendre des constructeurs templates explicites ou non en fonction de l'instanciation
  - Alternative à des constructions à base de macros de compilation ou de SFINAE

# Types entiers

- Types entiers signés obligatoirement en compléments à 2

## Situation pré-C++20

- Pas de contrainte en C++
- 3 choix en C : signe+mantisse, complément à 1 et complément à 2

## Rupture de compatibilité ?

- En pratique, toutes les implémentations actuelles sont en complément à 2
- Précision de comportements sur des types entiers signés
  - Conversion vers non signé est toujours bien définie
  - Décalage à gauche : même résultat que celui du type non signé correspondant
  - Décalage à droite : décalage arithmétique avec extension du signe

# Caractères

- Contraintes de `char16_t` et `char32_t` : caractères UTF-16 et UTF-32
- `char8_t` pour les caractères UTF-8
  - Pendant UTF-8 de `char16_t` et `char32_t`
  - Similaire en terme de taille, d'alignement, de conversion à `unsigned char`
  - Pas un alias sur un autre type
  - Prise en compte dans la bibliothèque standard
- Type `u8string` pour les chaînes UTF-8

## Motivation

- Suppression de l'ambigüité caractère UTF-8 / littéral
- Suppression d'ambigüité sur les surcharges et spécialisation de template

# Définition d'agrégat

- Modification de la définition d'agrégat :
  - C++17 : pas de constructeur *user-provided*
  - C++20 : pas de constructeur *user-declared*

```
// Agregat en C++17 pas en C++20  
struct S {  
    S() = default;  
};
```

# Initialisation des agrégats

- Initialisation nommée des membres d'un agrégat ou d'une union

```
struct S { int a; int b; int c; };  
S s{.a = 1, .c = 2};
```

```
union U { int a; char* b };  
U u{.b = "foo"};
```

## Restrictions

- Uniquement sur les agrégats et les unions
- Initialisation des champs dans leur ordre de déclaration
- Initialisation d'un unique membre d'une union



# Initialisation des agrégats

- Initialisation des agrégats via des données parenthésées

ou () ?

- {} permet l'utilisation d'*initializer list*
- () permet les conversions avec perte de précision

## Motivations

- Fonctions transférant les arguments à un constructeur sur des agrégats
- Initialisation par défaut des champs de bits

```
struct S {  
    int a : 1 {0},  
    int b : 1 = 1;  
};
```

# Endianness

- Énumération `std::endian`
  - `little` : *little-endian*
  - `big` : *big-endian*
  - `native` : *endianness* du système

# using enum

- Utilisation d'`using` sur une `enum class`

```
enum class color { red, green, blue };  
using enum color;  
  
if(c1 == green) { ... }
```

- Sur une valeur de l'énumération

```
enum class color { red, green, blue };  
using enum color::green;  
  
if(c1 == green) { ... }
```

- Sur une *unscoped* `enum`



# Conversion pointeur-booléen

- Conversion pointeur vers booléen devient *narrowing*
- `nullptr` reste autorisé dans les initialisations directes

```
struct Foo {  
    int i;  
    bool b;  
};  
  
void* p;  
Foo foo{1, p};           // erreur  
bool b1{p};              // erreur  
bool b2 = p;             // OK  
bool b3{nullptr};        // OK  
bool b4 = nullptr;       // erreur  
bool b5 = {nullptr};     // erreur  
if(p) { ... }            // OK
```

# Spécifications d'exception et `=default`

- Définition possible de spécifications d'exception des fonctions `=default` différentes de celles de la fonction implicite

```
struct S {  
    // Valide en C++20  
    // Invalide en C++17 (constructeur implicite noexcept)  
    S() noexcept(false) = default;  
};
```

# Sémantique de déplacement

- Davantage de déplacements possibles

```
unique_ptr<T> f0(unique_ptr<T> && ptr) { return ptr; }

string f1(string && x) { return x; }

struct Foo{};

void f2(Foo w) { throw w; }

struct Bar { B(Foo); };

Bar f3() {
    Foo w;
    return w;
}
```

# operator<=>

- Effectue une « *Three-way comparison* »
  - $(a <=> b) < 0$  si  $a < b$
  - $(a <=> b) > 0$  si  $a > b$
  - $(a <=> b) == 0$  si  $a$  et  $b$  sont équivalents
- Trois types de retour possibles
  - `std::strong_ordering` : ordre et égalité
  - `std::weak_ordering` : ordre et équivalence
  - `std::partial_ordering` : ordre partiel
- Peut être généré par le compilateur (`=default`)
  - `operator<=>` des bases et membres
  - `operator==` et `operator>`

# operator<=>

- `operator<=>` déclenche la génération
  - Opérateurs d'ordre (<, <=, > et >=) via `operator<=>`
  - `operator==` via `operator==` des bases et membres
  - `operator!=` via `operator==`

## `operator==` et `operator!=`

- Uniquement pour les retours de type « égalité »
  - Pas de génération depuis `operator<=>`
- 
- Possible de marquer ces autres opérateurs `=default`
  - Utilisation de l'opérateur binaire déclaré s'il existe
  - Supporté par la bibliothèque standard



# Nested namespace

- Extension des *nested namespaces* aux *inline namespaces*

```
namespace A::inline B::C {  
    int i;  
}
```

*// Equivalent a*

```
namespace A {  
    inline namespace B {  
        namespace C {  
            int i;  
        }  
    }  
}
```

# Modules – Présentation

- Alternative au mécanisme d'inclusion

## Modules et `namespace`

- Ne remplace pas les `namespace`
  - Réduction des temps de compilation
  - Nouveau niveau d'encapsulation
  - Plus grande robustesse (isolation des effets des macros)
  - Meilleures prises en charge des bibliothèques par l'analyse statique, les optimiseurs, ...
  - Gestion des inclusions multiples sans garde
  - Compatible avec le système actuel d'inclusion

## Bibliothèque standard

- En C++20, la bibliothèque standard n'utilise pas les modules

# Modules – Interface Unit

- L'*Interface Unit* commence par un préambule
  - Nom du module à exporter
  - Suivi de l'import d'autres modules
  - Éventuellement ré-exportés par le module

```
export module foo;  
import a;  
export import b;
```

- Suivi du corps exportant des symboles via le mot-clé **export**

```
export int i;  
export void bar(int j);  
export {  
    void baz() { ... }  
    long l;  
}
```



# Modules – Implementation Unit

- L'*Implementation Unit* commence par un préambule
  - Nom du module implémenté
  - Suivi de l'import d'autres modules
- Suivi du corps contenant les détails d'implémentation

```
module foo;  
void bar(int j) { return 3 * j; }
```

## Note

- *Implementation Unit* a accès aux déclarations non exportées du module

## Mais ...

- Mais pas les autres unités de compilation même si elles importent le module

# Modules – Partitions

- Les modules peuvent être partitionnés sur plusieurs unités
- Les partitions fournissent alors un nom de partition

```
// Interface Unit  
export module foo:part;
```

```
// Implementation Unit  
module foo:part;
```

## *Primary Module Interface Unit*

- Une et une seule *Interface Unit* sans nom de partition par module
- Un élément peut être déclaré dans une partition et défini dans une autre

# Modules – Partitions

- Les partitions sont un détail d'implémentation non visibles hors du module
- Une partition peut être importée dans une *Implementation Unit*
- ... en important uniquement le nom de la partition

```
module foo;  
import :part;      // Importe foo:part  
import foo:part;   // Erreur
```

- Le *Primary Module Interface Unit* peut exporter les partitions

```
export module foo;  
export :part1;  
export :part2;
```

# Modules – Export de namespace

- Un namespace est exporté s'il est déclaré **export**
- ... ou implicitement si un de ses éléments est exporté

```
export namespace A { // A est exporte
    int n;           // A::n est exporte
}

namespace B {
    export int n;     // B::n et B sont exportes
    int m;           // B::m n'est pas exporte
}
```

# Modules – Export de namespace

- Les éléments d'une partie exportée d'un namespace sont exportés

```
namespace C { int n; }           // C::m est exporte  
  
export namespace C { int m; }    // mais pas C::n
```

# Modules – Implémentation inline

- Interface et implémentation dans un unique fichier
- Implémentation dans un fragment `private`

```
export module m;  
struct s;  
export using s_ptr = s*;  
  
module :private;  
struct s {};
```

## Restriction

- Uniquement dans une *Primary Module Interface Unit*
- Qui doit être la seule unité du module

# Modules – Utilisation

- Import des modules via la directive `import`

```
import foo;
```

```
// Utilisation des symboles exportes de foo
```

- Cohabitation possible avec des inclusions

```
#include <vector>
```

```
import foo;
```

```
#include "bar.h"
```

# Modules – Code non-modulaire

- Inclusion d'en-têtes avant le préambule du module

```
module;  
#include "bar.h"  
export module foo;
```

- Ou import des en-têtes

```
export module foo;  
import "bar.h";  
import <version>;
```



# Modules – Code non-modulaire

- Export possible des symboles inclus

```
module;  
#include "bar.h" // Definit X  
export module foo;  
export using X = ::X;
```

- Ou de l'en-tête dans son ensemble

```
export module foo;  
export import "bar.h";
```

# Chaînes de caractères

- `std::basic_string::reserve()` ne peut plus réduire la capacité
  - Appel avec une capacité inférieure sans effet
  - Comportement similaire à `std::vector::reserve()`

## Rappel

- Après `reserve()`, la capacité est supérieure ou égale à la capacité demandée
- Dépréciation de `reserve()` sans paramètre

## Réduction à la capacité utile

- Utilisez `shrink_to_fit()` et non `reserve()`

# Chaînes de caractères

- Ajout à `std::basic_string` et `std::string_view`
  - `starts_with()` teste si la chaîne commence par une sous-chaîne
  - `ends_with()` teste si la chaîne termine par une sous-chaîne

```
string foo = "Hello world";  
  
foo.starts_with("Hello");    // true  
foo.ends_with("monde");     // false
```

- `std::string_view` constructible depuis une paire d'itérateurs



# Conteneurs associatifs

- `contains()` teste la présence d'une clé

```
map<int, string> foo{{1, "foo"}, {42, "bar"}};  
  
foo.contains(42); // true  
foo.contains(38); // false
```



# Conteneurs associatifs

- Optimisation de la recherche hétérogène dans des conteneurs non-ordonnés
  - Fourniture d'une classe exposant
    - Différents foncteurs de calcul du hash
    - Tag `transparent_key_equal` sur une comparaison transparente
  - Suppression de conversions inutiles

```
struct string_hash {  
    using transparent_key_equal = equal_to<>;  
    size_t operator()(string_view txt) const {  
        return hash_type{}(txt); }  
    size_t operator()(const string& txt) const {  
        return hash_type{}(txt); }  
    size_t operator()(const char* txt) const {  
        return hash_type{}(txt); } };  
  
unordered_map<string, int, string_hash> foo = ...;  
foo.find("abc");  
foo.find("def"sv);
```

# std::list et forward\_list

- `remove()`, `remove_if()` et `unique()` retournent le nombre d'éléments supprimés

# std::array

- `std::to_array()` construit un `std::array` depuis un tableau C

```
auto foo = to_array({1, 2, 5, 42});  
  
long foo[] = {1, 2, 5, 42};  
auto bar = to_array(foo);  
  
auto foo = to_array<long>({1, 2, 5, 42});
```

- Y compris une chaîne C

```
auto foo = to_array("foo");
```

## 0 terminal

- Le 0 terminal est un élément du tableau



# Suppression d'éléments

- `std::erase()` supprime les éléments égaux à la valeur fournie
- `std::erase_if()` supprime les éléments satisfaisant le prédicat fourni

```
vector<int> foo {5, 12, 2, 56, 18, 33};
```

```
erase_if(foo, [](int i) { return i > 20; }); // 5 12 2 18
```

- Remplacement de l'idiome « *Erase-remove* »
- Remplacement de la fonction membre `erase()`





# std::span

- Vue sur un conteneur contigu
- Similaire à `std::string_view`
- Constructible depuis
  - Conteneur
  - Couple début / taille
  - Couple début / fin
  - Range
  - Autre `std::span`

```
array<int, 5> foo = {0, 1, 2, 3, 4};  
span<int> s1{foo};  
span<int> s2(foo.data(), 3);
```

# std::span

- `begin()`, `end()`, ... : itérateurs sur le `std::span`
- `size()`, `empty()` : taille et vacuité
- `operator[]`, `front()`, `back()` : accès à un élément

```
array<int, 5> foo = {0, 1, 2, 3, 4};  
span<int> bar{ foo.data(), 4 };  
  
bar.front(); // 0
```

- `first()`, `last()` : construction de *sous-span*

```
span<int> baz = bar.first(2); // 0, 1
```

- *structured binding* sur des `std::span` de taille fixe



# Décalages d'éléments

- `std::shift_left()` décale les éléments vers le début de l'ensemble
- `std::shift_right()` décale les éléments vers la fin de l'ensemble
- ... retournent un itérateur vers la fin (resp. début) du nouvel ensemble

## Taille et décalage

- Opération sans effet si le décalage est supérieur la taille de l'ensemble

```
vector<int> foo{5, 10, 15, 20};  
shift_left(foo.begin(), foo.end(), 2);    // 15, 20
```

```
vector<int> bar{5, 10, 15, 20};  
shift_right(bar.begin(), bar.end(), 1);    // 5, 10, 15
```



# Manipulation de puissances de deux

- `std::has_single_bit()` teste si un entier est une puissance de deux
- `std::bit_ceil()` plus petite puissance de deux non strictement inférieure
- `std::bit_floor()` plus grande puissance de deux non strictement supérieure
- `std::bit_width()` plus petit nombre de bits pour représenter un entier

```
has_single_bit(4u); // true
has_single_bit(7u); // false
bit_ceil(7u);      // 8
bit_ceil(8u);      // 8
bit_floor(7u);     // 4
```

## Restriction

- Uniquement sur des entiers non signés



# Manipulation binaire

- `std::rotl()` et `std::rotr()` rotations binaires
- `std::countl_zero` nombre consécutif de bits à zéro depuis le plus significatif
- `std::countl_one` nombre consécutif de bits à un depuis le plus significatif
- `std::countr_zero` nombre consécutif de bits à zéro depuis le moins significatif
- `std::countr_one` nombre consécutif de bits à un depuis le moins significatif
- `std::popcount` nombre de bit à un

```
rotl(6u, 2);    // 24  
rotr(6u, 1);    // 3  
popcount(6u);  // 2
```

## Restriction

- Uniquement sur des entiers non signés



# Conversion binaire

- `std::bit_cast` ré-interprétation d'une représentation binaire en un autre type
  - Conversions bit-à-bit
  - Alternative plus sûre à `reinterpret_cast` ou `memcpy()`
  - Conversion `constexpr` si possible

## Restriction

- Uniquement sur des types *trivially copyable*

# Comparaison d'entiers

- Ajout de fonctions de comparaison d'entier : `std::cmp_equal()`, `std::cmp_not_equal()`, `std::cmp_less()`, `std::cmp_greated()`, `std::cmp_less_equal()` et `std::cmp_greater_equal()`
- Permettent la comparaison signé / non signé sans promotion

# Mathématiques

- Définition des constantes mathématiques  $e$ ,  $\log_2 e$ ,  $\log_{10} e$ ,  $\pi$ ,  $\frac{1}{\pi}$ ,  $\frac{1}{\sqrt{\pi}}$ ,  $\ln 2$ ,  $\ln 10$ ,  $\sqrt{2}$ ,  $\sqrt{3}$ ,  $\frac{1}{\sqrt{3}}$ ,  $\gamma$ ,  $\varphi$
- `std::midpoint()` : demi-somme de deux valeurs (entières ou flottantes)

## Règle d'arrondi

- La demi-somme d'entiers est entière et arrondie vers le premier paramètre

```
midpoint(2, 4); // 3  
midpoint(2, 5); // 3  
midpoint(5, 2); // 4
```





# Mathématiques

- `std::lerp()` interpolation linéaire entre deux valeurs flottantes

```
lerp(10, 20, 0);    // 10  
lerp(10, 20, 0.1); // 11  
lerp(10, 20, 0.2); // 12  
lerp(10, 20, 0.3); // 13  
lerp(10, 20, 0.4); // 14  
lerp(10, 20, 0.5); // 15  
lerp(10, 20, 0.6); // 16  
lerp(10, 20, 0.7); // 17  
lerp(10, 20, 0.8); // 18  
lerp(10, 20, 0.9); // 19  
lerp(10, 20, 1);   // 20
```



# Évolutions de la bibliothèque standard

- Utilisation de l'attribut `[[nodiscard]]`
- Davantage de `noexcept`
- Optimisation d'algorithmes numériques via `std::move()`

# Ranges – Présentation

- Abstraction de plus haut niveau que les itérateurs
- Manipulation d'ensemble au travers d'algorithmes et de *range adaptators*
- Vivent dans le namespace `std::ranges`

## Pour aller plus loin

- « Iterators Must Go » d'Andrei Alexandrescu
- Blog d'Eric Niebler

# Ranges – Concepts

- Range
  - Permet la manipulation uniforme des éléments d'une structure de données
  - Itérateur de début
  - Sentinelle de fin
    - Itérateur
    - Valeur particulière
    - `std::default_sentinel_t` : itérateurs gérant la limite du range
- Conteneur : range possédant ses éléments
- View
  - range ne possédant pas les éléments pointés par `begin()` et `end()`
  - Copie, déplacement et affectation en temps constant
- SizedRange : taille en temps constant
- ViewableRange : range convertible en View
- CommonRange : itérateur et sentinelle de même type

# Ranges – Concepts

- `InputRange` : fournit `input_iterator`
- `OutputRange` : fournit `output_iterator`
- `ForwardRange` : fournit `forward_iterator`
- `BidirectionalRange` : fournit `bidirectional_iterator`
- `RandomAccessRange` : fournit `random_access_iterator`
- `ContiguousRange` : fournit `contiguous_iterator`

## En résumé

- Conteneurs : possession, copie profonde
- Vues : référence, copie superficielle

# Ranges – Itérateurs

- `std::common_iterator` : adaptateur d'itérateurs/sentinelles permettant de représenter un *non-common* range comme un `CommonRange`
- `std::counted_iterator` : adaptateur d'itérateurs reprenant le fonctionnement de l'itérateur sous-jacent mais conservant la distance à la fin du range

# Ranges – Opérations

- `begin()`, `end()`, `cbegin()`, `cend()`, ... retournent itérateurs et sentinelles
- `size()` retourne la taille du range
- `empty()` teste la vacuité
- `data()` et `cdata()` retournent l'adresse de début du range

## Restrictions

- `data()` et `cdata()` uniquement sur des `ContiguousRange`
- Surcharges de différents algorithmes prenant un range en paramètre

# Ranges – Factory

- `std::views::empty` crée une vue vide
- `std::views::single` crée une vue d'un unique élément
- `std::views::iota` crée une vue en incrémentant une valeur initiale

```
for(int i : views::iota(1, 10))  
    cout << i << ' ';    // 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

- `std::views::counted` crée un range depuis un itérateur et un nombre d'éléments

```
int a[] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10};  
for(int i : views::counted(a, 3))  
    cout << i << ' ';    // 1 2 3
```



# Ranges – range adaptators

- Appliquent filtres et transformations aux `range`
- Associés, pour certains, à un *range adaptor closure object*
  - Prends un unique paramètre `viewable_range`
  - Retourne une `view`
- Évaluation paresseuse des `view`

# Ranges – range adaptators

- Peuvent être chaînés avec une syntaxe « appel de fonction »

```
D(C(R));
```

- Ou une syntaxe « pipeline »

```
R | C | D;
```

- Peuvent prendre plusieurs arguments

```
adaptor(range, args...);  
adaptor(args...)(range);  
range | adaptor(args...);
```

# Ranges – range adaptators

- Plusieurs adapteurs fournis par la bibliothèque standard
  - `all_view` : tous les éléments du range
  - `ref_view` : références sur les éléments du range
  - `filter_view` : tous les éléments satisfaisants un prédicat

```
vector<int> ints{0, 1, 2, 3, 4, 5};  
auto even = [](int i){ return (i % 2) == 0;},  
  
auto rng = ints | view::filter(even);           // 0, 2, 4
```

- `transform_view` : les éléments transformés par l'application d'une fonction

```
vector<int> ints{0, 1, 2, 3, 4, 5};  
auto double = [](int i){ return 2 * i;},  
  
auto rng = ints | view::transform(double);      // 0, 2, 4, 6, 8, 10
```

# Ranges – range adaptators

- `take_view` : les  $N$  premiers éléments
- `take_while_view` : les éléments jusqu'au premier ne satisfaisant pas un prédicat
- `drop_view` : tous les éléments sauf les  $N$  premiers
- `drop_while_view` : tous les éléments depuis le premier ne satisfaisant pas un prédicat
- `common_view` convertit une vue en `common_range`
- `reverse_view` : éléments en sens inverse
- `istream_view` : vue par application successive de `operator>>` sur un flux

# Ranges – range adaptators

- `join_view` « aplati » les éléments d'un range

```
vector<string> ss{"hello", " ", "world", "!"};  
join_view greeting{ss};  
for(char ch : greeting)  
    cout << ch; // hello world!
```

- `split_view` sépare un range en élément sur un délimiteur donné

```
string str{"the quick brown fox"};  
split_view sentence{str, ' '};  
for(auto word : sentence) {  
    for(char ch : word)  
        cout << ch;  
    cout << " *"; }  
// the *quick *brown *fox *
```

# Ranges – range adaptators

- `elements_view` : vue des  $N^e$  éléments de chaque *tuple* d'une vue de *tuple-likes*

```
auto figures = map {  
    {"Lovelace"s, 1815}, {"Turing"s, 1912},  
    {"Babbage"s, 1791}, {"Hamilton"s, 1936}  
};  
  
auto years = figures | views::elements<1>; // 1791 1936 1815 1912
```

- `keys_view` : vue des clés de chaque `std::pair` d'une vue de `std::pair`
- `values_view` : vue des valeurs de chaque `std::pair` d'une vue de `std::pair`
- Possible d'utiliser les algorithmes opérants sur les `range`

# Ranges – Examples

```
vector<int> ints{0, 1, 2, 3, 4, 5};

auto even = [](int i){ return (i % 2) == 0; };
auto square = [](int i) { return i * i; };

for(int i : ints | views::filter(even) | views::transform(square))
    cout << i << ' '; // 0 4 16
```



# Ranges – Projections

- Paramètres des algorithmes pré-traitant les éléments du range

```
vector foo{-1, 2, -3, 4, -5, 6};  
  
sort(foo, {}, [](int i) { return abs(i); }); // -1 2 -3 4 -5 6
```

- Ou extrayant une données des éléments du range

```
struct Task { string desc;  
               unsigned int priority { 0 }; };  
  
vector<Task> tasks { {"AAA", 10}, {"BBB", 5},  
                    {"CCC", 8}, {"DDD", 12} };  
  
sort(tasks, greater{}, &Task::priority); // DDD, AAA, CCC, BBB
```



# Gestion des flux

- Flux synchrones

- Classe tampon synchrone : `std::basic_syncbuf`
- Classe flux bufferisé synchrone : `std::basic_ostream`
- `emit()` transfère le tampon vers le flux de sortie

```
{ ostream s(cout);  
  s << "Hello," << '\n'; // no flush  
  s.emit(); // characters transferred, cout not flushed  
  s << "World!" << endl; // flush noted, cout not flushed  
  s.emit(); // characters transferred, cout flushed  
  s << "Greetings." << '\n'; // no flush  
} // characters transferred, cout not flushed
```

- Limitation de la taille lue dans les flux avec `std::setw()`

```
// Seuls 24 caracteres sont lus  
cin >> setw(24) >> a;
```

# std::format – Présentation

- API de formatage inspiré de la bibliothèque {fmt}

## Motivations

- Formatage « à la C » non extensible et peu sûr
- Flux complexes, peu performants, peu propices à l'internationalisation et la localisation, formateurs globaux
- Formatage *locale-specific* ou *locale-independent*
- Format sous forme de chaînes utilisant {} comme *placeholder*

## En attendant C++20

- Utilisez {fmt} ou Boost.Format

## Voir aussi

- Overload 166

# std::format – API

- `format()` retourne une chaîne

```
format("{} ", "a"); // "a "
```

- `format_to()` formate dans un `output_iterator`

```
vector<char> foo;
```

```
format_to(back_inserter(foo), "{} ", "a");
```

- `format_to_n()` formate dans un `output_iterator` avec une taille limite

```
array<char, 4> foo;
```

```
format_to_n(foo.data(), foo.size(), "{} ", "a");
```

# std::format – API

- `formatted_size()` retourne la taille nécessaire au formatage
- `vformat()` et `vformat_to()` arguments regroupés dans un *tuple-like*

```
vformat("{} ", make_format_args("a"));
```

- Variantes `wchar` et `locale`

# std::format – Placeholder

- Format général : `{[arg-id][:format-spec]}`
  - `arg-id` : index, optionnel, de l'argument de la liste de paramètres
  - `format-spec` : spécifications, optionnelles, du format

## Séquences d'échappement

- `{{` affiche `{`
- `}}` affiche `}`

## std::format – Identifiant d'arguments

- Valeur optionnelle indiquant l'index du paramètre à afficher
- Débute à 0

```
format("{1} et {0}", "a", "b"); // "b et a"  
format("{0} et {0}", "a");      // "a et a"
```

- En cas d'absence, les paramètres sont pris dans l'ordre d'apparition

```
format("{} et {}", "a", "b"); // "a et b"
```

### Limite

- Impossible d'en omettre que certains

# std::format – Spécification de format

- Format général : `[[fill]align][sign][#][0][width][prec][L][type]`
  - `fill` et `align` : gestion de l'alignement
  - `sign` : gestion du signe
  - `#` : forme alternative
  - `0` : gestion des zéros non significatifs
  - `width` : taille minimal du champ
  - `prec` : précision du champ
  - `L` : prise en compte de la locale
  - `type` : type à afficher

# std::format – Alignement

- Alignement par défaut dépendant du type

```
format("{:6}", 42);    // "   42"  
format("{:6}", 'x');   // "x    "
```

- Fourniture du caractère de *padding*

```
format("{:06}", 42);   // "000042"
```

- Choix de l'alignement

```
format("{:*<6}", 'x'); // "x*****"  
format("{:*>6}", 'x'); // "*****x"  
format("{:*^6}", 'x'); // "**x***"
```



## std::format – Taille minimale

- Fournit la taille minimal du champ
- Si le champ est plus long, il n'est pas tronqué

```
// "| 10| | 10|"
format("|{0:4}| |{0:12}|", 10);
// "|10000000| | 10000000|"
format("|{0:4}| |{0:12}|", 1000000);
```

- Possible de fournir la taille en paramètre via un *placeholder*

```
// "| 10| | 10|"
format("|{0:{1}}| |{0:{2}}|", 10, 4, 12);
```

# std::format – Précision

- Introduit par un .
- Uniquement sur
  - Les nombres flottants

```
format("{:.6f}", 392.65); // "392.650000"
```

- Les chaînes de caractères : troncature

```
format("{:.6}", "azertyuiop"); // "azerty"
```

- Possible de fournir la taille en paramètre via un *placeholder*

# std::format – Signe

- Uniquement sur les négatifs : '-'
- Sur toutes les valeurs : '+'
- Uniquement sur les négatifs en réservant l'espace : ''

```
format("{0:},{0:},{0:-},{0: }", 1);    // "1,+1,1, 1"  
format("{0:},{0:},{0:-},{0: }", -1);   // "-1,-1,-1,-1"
```

# std::format – Zéros non significatifs

- Affichage des zéros non significatifs

```
format("{: +06d}", 120); // "+00120"
```

# std::format – Format

- Entiers : décimal, octal, binaire ou hexadécimal

```
format("{:d}", 42);           // "42"  
format("{:x} {:X}", 42, 42); // "2a 2A"  
format("{:b}", 42);          // "101010"  
format("{:o}", 42);          // "52"
```

- Caractères : valeur numérique ou caractère

```
format("{:X}", 'A');          // "41"  
format("{:c}", 'A');          // "A"
```

- Booléens : chaîne ou nombre

```
format("{:d}", true);         // "1"  
format("{:s}", true);         // "true"
```

# std::format – Format

- Flottants : fixe, court, scientifique ou hexadécimal

```
format("{:.6f}", 392.65);    // "392.650000"  
format("{:.6g}", 392.65);    // "392.65"  
format("{:.6e}", 392.65);    // "3.9265e+02"  
format("{:.6E}", 392.65);    // "3.9265E+02"  
format("{:.6a}", 42.);       // "1.500000p+5"
```

- Chaîne de caractère

```
format("{:s}", "azerty");    // "azerty"
```

# std::format – Forme alternative

- Affichage de la base des entiers

```
format("{:#x}", 42);      // "0x2a"  
format("{:#X}", 42);      // "0X2a"
```

- Affichage du point décimal et de l'ensemble de la précision des flottants

```
format("{:.6g}", 392.65);  // "392.65"  
format("{:#.6g}", 392.65); // "392.650"
```



# std::format – Dates et heures

- Format basé sur `strftime`
  - `%y` : année sur deux digits
  - `%m` : mois
  - `%d` : jour dans le mois
  - `%u`, `%w` : jour dans la semaine
  - `%H`, `%I` : heure (format 24h ou 12h)
  - `%M` : minutes
  - `%S` : secondes
  - ...

```
format("{:%F %T}", chrono::system_clock::now());  
// AAAA-MM-JJ HH:mm:ss"
```





# std::format – Gestion des erreurs

- Exception `std::format_error`
  - Chaîne de format invalide
  - Spécificateurs non cohérents avec le type fournit
  - Absence de valeur
  - Exception levée par un formateur

## Valeur surnuméraire

- Les valeurs surnuméraires ne sont pas des erreurs et sont ignorées

# std::format – Types utilisateur

- Par spécialisation de `std::formatter<>`

```
template<>
struct formatter<T> {
    template <class ParseContext>
    auto parse(ParseContext& parse_ctx);

    template <class FormatContext>
    auto format(const T& value, FormatContext& fmt_ctx);
};
```

# std::format – Types utilisateur

```
struct MyComplex { double real; double imag; };

template <>
struct formatter<MyComplex> {
    constexpr auto parse(format_parse_context& ctx) {
        return ctx.begin();
    }

    auto format(const MyComplex& value, format_context& ctx) {
        return format_to(ctx.out(), "{}+{}i", value.real, value.imag);
    }
};

format("{} ", MyComplex{1, 2}); // "(1+2i)"
```

# Tableaux

- Support des tableaux par `std::make_shared()`

```
shared_ptr<double[]> foo = make_shared<double[]>(1024);
```

- Dédution de la taille des tableaux par `new()`

```
double* a = new double[]{1, 2, 3};
```

# Destruction

- `std::destroying_delete_t` : pas de destruction avant l'appel à `delete()`

## Intérêt

- Conserver des informations nécessaires à la libération

```
struct Foo {  
    void operator delete(Foo* ptr, destroying_delete_t) {  
        const size_t realSize = ...;  
        ptr->~Foo();  
        ::operator delete(ptr, realSize);  
    }  
};
```

## Ne pas oublier

- La destruction doit être appelée explicitement

# Horloges

- Nouvelles horloges
  - `std::chrono::utc_clock`
    - Temps universel coordonné
    - Epoch : 1 janvier 1970 00:00:00
    - Support des secondes intercalaires
  - `std::chrono::gps_clock`
    - Epoch : 6 janvier 1980 00:00:00 UTC
    - Pas de seconde intercalaire
  - `std::chrono::tai_clock`
    - Temps atomique universel
    - Epoch : 31 décembre 1957 23:59:50 UTC
    - Pas de seconde intercalaire
  - `std::chrono::file_clock` : alias vers le temps du système de fichier



# Horloges

- Conversion des horloges vers et depuis UTC
- Conversion de `std::chrono::utc_clock` vers et depuis le temps système
- Conversion des horloges entre-elles

## Conversion de `std::chrono::file_clock`

- Support optionnel des conversions entre `std::chrono::file_clock` et `std::chrono::utc_clock` ou `std::chrono::system_clock`
- Pseudo-horloge `std::chrono::local_t` temps dans la *timezone* locale

# Évolution de `std::chrono::duration`

- *Helper* pour le jour, la semaine, le mois ou l'année
- `to_stream()` affiche une `std::chrono::duration`
- `from_stream()` lit une `std::chrono::duration`
- Utilisation de chaîne de format utilisant des séquences préfixées par %
  - `%H,%I` : heure (format 24h ou 12h)
  - `%M` : minutes
  - `%S` : secondes
  - `%Y, %y` : année (4 ou 2 chiffres)
  - `%m` : numéro du mois
  - `%b, %B` : nom du mois dans la locale (abrégé ou complet)
  - `%d` : numéro du jour dans le mois
  - `%U` : numéro de la semaine
  - `%Z` : abréviation de la *timezone*
  - ...



# Calendrier

- Gestion du calendrier grégorien
  - Différentes représentations
    - Année, mois
    - Jour dans l'année, dans le mois
    - Dernier jour du mois
    - Jour dans la semaine,  $n^{\text{e}}$  jour de la semaine dans le mois

## Convention anglo-saxonne

- Le premier jour de la semaine est le dimanche
  - Et différentes combinaisons permettant de construire une date complète

# Calendrier

- Constantes représentant les jours de la semaine et les mois
- Suffixes littéraux y et d pour les années et les jours
- `operator/` pour construire une date depuis un format humain

```
auto date1 = 2016y/May/29d;  
auto date2 = Sunday[3]/May/2016y;
```



# Timezone

- Gestion des *timezones*
  - Gestion de la base de *timezones* de l'IANA
  - Récupération de la *timezone* courante
  - Recherche d'une *timezone* depuis son nom
  - Caractéristique d'une *timezone*
  - Informations sur les secondes intercalaires
  - Récupération du nom d'une *timezone*
  - Conversion entre *timezone*
  - Gestion des ambiguïté de conversion

```
// 2016-05-29 07:30:06.153 UTC
auto tp = sys_days{2016y/may/29d} + 7h + 30min + 6s + 153ms;
// 2016-05-29 16:30:06.153 JST
zoned_time zt = {"Asia/Tokyo", tp};
```



# Date et heure

## En attendant C++20

- Utilisez Boost.DateTime

## Pour aller plus loin

- ICU supporte de nombreux calendriers et mécanismes de localisation

# Range-based for loop

- Initialisation dans les range-based for loop

```
vector<int> foo{1, 8, 5, 56, 42};  
for(size_t i = 0; const auto& bar : foo) {  
    cout << bar << " " << i << "\n";  
    ++i;  
}
```

- Seuls des couples `begin()`, `end()` cohérents sont utilisés
  - « Début » et « début + taille »
  - fonctions membres `begin()` et `end()`
  - fonctions libres `std::begin()` et `std::end()`

## Intérêt

- Itération (via des fonctions libres) d'éléments ayant une fonction membre `begin()` ou `end()` mais pas les deux



# constexpr

- `constexpr` impose une évaluation *compile-time*
  - `constexpr` implique `inline`

```
constexpr int sqr(int n) { return n * n; }  
constexpr int r = sqr(100); // OK  
int x = 100;  
int r2 = sqr(x);           // Erreur
```

## Restriction

- Pas de pointeur dans des contextes `constexpr`



# constinit

- `constinit` impose une initialisation durant la phase *static initialization*
  - Uniquement sur des objets dont la *storage duration* est *static* ou *thread*
  - Mal-formé en cas d'initialisation dynamique
  - Adresse le *static initialization order fiasco*

# constexpr

- Initialisation triviale dans des contextes `constexpr`
- `std::is_constant_evaluated()` pour savoir si l'évaluation est *compile-time*
- Prise en compte accrue dans la bibliothèque standard
- Assouplissement des restrictions
  - Fonctions virtuelles `constexpr`
  - Utilisation d'`union`
  - Utilisation de `try {} catch()`
    - Se comporte comme *no-ops* en *compile-time*
    - Ne peut pas lancer d'exception *compile-time*
  - Utilisation de `dynamic_cast` et `typeid`
  - Utilisation de `asm`
    - Si le code `asm` n'est pas évalué en *compile-time*



# Structured binding

- Extension à tous les membres visibles
- Plus proche de variables classiques
  - Capture par les lambdas (copie et référence)

```
tuple foo{5, 42};  
  
auto [a, b] = foo;  
auto f1 = [a] { return a; };  
auto f2 = [=] { return b; };
```

- Déclaration `inline`, `extern`, `static`, `thread_local` ou `constexpr` possible
- Possibilité de marquer `[[ maybe_unused ]]`



# Structured binding

- Recherche de `get()` : seules les fonctions membres templates dont le premier paramètre template n'est pas un type sont retenues

## Motivation

- Utiliser des classes possédant un `get()` indépendant de l'interface *tuple-like*

```
struct X : shared_ptr<int> { string foo; };
```

```
template<int N> string& get(X& x) {  
    if constexpr(N==0) return x.foo; }  
template<> class tuple_size<X> :  
    public integral_constant<int, 1> {};  
template<> class tuple_element<0, X> {  
    public: using type = string; };
```

```
X x;  
auto& [y] = x;
```

# Non-Type Template Parameters

- Utilisation possible de classes
  - *strong structural equality*
    - Classes de base et membres non statiques avec une *defaulted* `operator==`
    - Pas de référence
    - Pas de type flottant
  - Pas d'union

```
template<chrono::seconds seconds>  
class fixed_timer { ... };
```

```
template<fixed_string Id>  
class entity { ... };
```

```
entity<"hello"> e;
```

# Templates

- **typename** optionnel lorsque seul un nom de type est possible
- Spécialisation possible sur des classes internes privées ou protégées
- `std::type_identity<>` désactive la déduction de type

```
template<class T>  
void f(T, T);  
  
f(4.2, 0); // erreur, int ou double
```

```
template<class T>  
void g(T, type_identity_t<T>);  
  
g(4.2, 0); // OK, g<double>
```



# Templates

- Dédution de type sur les alias de template

```
template<typename T>
using IntPair = std::pair<int, T>;

// C++ 17
IntPair<double> p0{1, 2.0};

// C++ 20
IntPair p1{1, 2.0};    // std::pair<int, double>
```



# Paramètres auto

- Création de fonctions templates via **auto**

```
void foo(auto a, auto b) { ... };
```

- Similaire à la création de lambdas polymorphiques



# Concepts – Présentation

- Histoire ancienne et mouvementée
  - Prévu initialement pour C++0x
  - ... et cause des décalages successifs
  - Retrait à grand bruit de C++11
  - Finalement Concept lite TS publié en 2015
  - Intégration du TS acceptée en juillet 2017
- Définition de contraintes sur les paramètres templates et l'inférence de type
  - Meilleurs diagnostics
  - Meilleure documentation du code
  - Aide à la déduction de type
  - Aide à la résolution de spécialisation
- Propositions abandonnées / mises de côté
  - *Axiom* : spécification de propriétés sémantiques d'un concept
  - *Concept map* : transformation d'un type non-compatible vers un concept

# Concepts – Utilisation template

- Utilisable via une *Requires clause*

```
template<typename T> requires Incrementable<T>  
void foo(T);
```

- ... via une *Trailing requires clause*

```
template<typename T>  
void foo(T) requires Incrementable<T>;
```

- ... via des paramètres templates contraints

```
template<Incrementable T>  
void foo(T);
```

- ... ou via des combinaisons de ces syntaxes



# Concepts – Utilisation template

- Utilisable depuis un concept nommé

```
template<typename T> requires Addable<T>  
T add(T a, T b) { return a + b; }
```

- ... ou depuis des expressions

```
template<typename T> requires requires (T x) { x + x; }  
T add(T a, T b) { return a + b; }
```

```
template<typename T> requires (sizeof(T) > 1)  
void foo(T);
```

# Concepts – Utilisation template

- Peuvent être composés

```
template<typename T>  
requires (sizeof(T) > 1 && sizeof(T) <= 4)  
void foo(T);
```

```
template<typename T>  
requires (sizeof(T) == 2 || sizeof(T) == 4)  
void foo(T);
```

# Concepts – Utilisation template

- Support des *parameters pack*

```
template<Concept... T>  
void foo(T...);
```

```
template<typename... T>  
requires Concept<T> && ... && true  
void foo(T...);
```

# Concepts – Utilisation inférence de type

- Contraintes sur les paramètres (lambdas et fonctions templates)

```
[] (Constraint auto a) { ... };  
void foo(Constraint auto a) { ... };
```

- Contraintes sur les types de retour

```
Constraint auto foo();  
auto bar() -> Constraint decltype(auto);
```

# Concepts – Utilisation inférence de type

- Contraintes sur les variables

```
Constraint auto bar = foo();  
Constraint decltype(auto) baz = foo();
```

- Contraintes sur les *non-type template parameters*

```
template<Constraint auto S>  
void foo();
```

- Support des *parameters pack*

```
void foo(Constraint auto... T);
```

# Concepts – Standard

- Nombreux concepts standards

- Relations entre types : `same_as`, `derived_from`, `convertible_to`, `common_with`, ...
- Types numériques : `integral`, `signed_integral`, `unsigned_integral`, `floating_point`, ...
- Opérations supportées : `swappable`, `destructible`, `default_constructible`, `move_constructible`, `copy_constructible`, ...
- Catégories de types : `movable`, `copyable`, `semiregular`, `regular`, ...
- Comparaisons : `boolean`, `equality_comparable`, `totally_ordered`, ...
- *Callable concepts* : `invocable`, `predicate`, `strict_weak_order`, ...
- ...

# Concepts – Définition

- Peuvent être définis depuis des expressions

```
template<typename T>  
concept Addable = requires (T x) { x + x; };
```

```
template <class T, class U = T>  
concept Swappable = requires(T&& t, U&& u) {  
    swap(forward<T>(t), forward<U>(u));  
    swap(forward<U>(u), forward<T>(t)); };
```

# Concepts – Définition

- Y compris en retirant des qualifieurs

```
template<class T>
concept Addable = requires(
    const remove_reference_t<T>& a,
    const remove_reference_t<T>& b) { a + b; };
```

- Ou en imposant les types de retour

```
template<class T>
concept Comparable = requires(T a, T b) {
    { a == b } -> boolean;
    { a != b } -> boolean; };
```



# Concepts – Définition

- Depuis des *traits*

```
template<class T>  
concept integral = is_integral_v<T>;
```

```
template<class T, class... Args>  
concept destructible_from =  
    destructible<T> && is_constructible_v<T, Args...>;
```

# Concepts – Définition

- Depuis d'autres concepts

```
template<class T> concept semiregular =  
    copyable<T> && default_constructible<T>;
```

- En combinant différentes méthodes

```
template<class T> concept totally_ordered =  
    equality_comparable<T> &&  
    requires(const remove_reference_t<T>& a,  
             const remove_reference_t<T>& b) {  
        { a < b } -> boolean;  
        { a > b } -> boolean;  
        { a <= b } -> boolean;  
        { a >= b } -> boolean;  
    };
```



# Attributs

- Ajout d'attributs
  - `[[ likely ]]` et `[[ unlikely ]]` probabilité de branches conditionnelles
  - `[[ no_unique_address ]]` membre statique ne nécessitant pas une adresse unique
- Extension de `[[ nodiscard ]]` aux constructeurs
  - Marquage `[[ nodiscard ]]` des constructeurs autorisé
  - Vérification également lors des conversions via les constructeurs
- Possibilité d'associer un message à `[[ nodiscard ]]`



# Lambdas

- Utilisables dans des contextes non évalués
- Utilisation de paramètres templates pour les lambdas génériques
  - En complément de la syntaxe avec `auto`
  - Permet de récupérer le type

## Usage

- Spécification de contraintes sur paramètres : types identiques, itérateur, ...

```
auto foo = []<typename T>(vector<T> const& vec) {  
    cout<< size(vec) << '\n';  
    cout<< vec.capacity() << '\n';  
};
```



# Lambdas

- Lambda *stateless* assignables et constructibles par défaut

```
auto greater = [](auto x, auto y) { return x > y; };  
  
map<string, int, decltype(greater)> foo;
```

- Dépréciation de la capture implicite de `this` par `[=]`
  - Capture explicite par `[=, this]`
  - Capture implicite par `[&]` toujours présente
- Capture de *structured binding*

# Lambdas

- Expansion des *parameter packs* lors de la capture

```
template<class F, class... Args>
auto delay_invoke(F f, Args... args) {
    return [f=move(f),...args=move(args)]()->decltype(auto) {
        return invoke(f, args...);
    }
}
```

- Peuvent être `constexpr`

# Binding

- `std::bind_front()` assigne les arguments fournis aux premiers paramètres de l'appelable

```
int foo(int a, int b, int c, int d) { return a * b * c + d; }
```

```
auto baz = bind_front(&foo, 2, 3, 4);  
baz(7); // 31
```

*// Equivalent a*

```
auto bar = bind(&foo, 2, 3, 4, _1);  
bar(6); // 30
```

- `std::reference_wrapper` accepte les types incomplets



# std::atomic

- `std::atomic<std::shared_ptr<T>>`
- `std::atomic<>` sur les types flottant
- Initialisation par défaut de `std::atomic<>`
- `std::atomic_ref` applique des modifications atomiques sur des données non-atomiques qu'il référence
- `wait()`, `notify_one()` et `notify_all()` pour attendre le changement d'état d'un `std::atomic`



# Thread

- Nouvelle variante de thread `std::jthread`
  - Automatiquement arrêté et joint lors de la destruction

```
int main() { thread t(foo); } // Erreur (terminate)
```

```
int main() { jthread t(foo); } // OK
```

- Peut être arrêté par l'appel à `request_stop()`

```
void foo(stop_token st) {  
    while(!st.stop_requested()) { ... }  
}
```

```
jthread t(foo);  
...  
t.request_stop();
```



# synchronisation – sémaphores

- `std::counting_semaphore`
  - Création avec la valeur maximale de possesseurs
  - `max()` retourne le nombre maximal de possesseurs
  - `release()` relâche, une ou plusieurs fois, le sémaphore
  - `acquire()` prend le sémaphore en attendant si besoin
  - `try_acquire()` tente de prendre le sémaphore et retourne le résultat de l'opération
  - `try_acquire_for()` tente de prendre le sémaphore en attendant la durée donnée si besoin
  - `try_acquire_until()` tente de prendre le sémaphore en attendant jusqu'à un temps donné si besoin
- `std::binary_semaphore` instantiation de `std::counting_semaphore` pour un unique possesseur



# synchronisation – latch

- `std::latch` compteur descendant permettant de bloquer des threads tant qu'il n'a pas atteint zéro
  - Création avec la valeur initiale du compteur
  - `count_down()` décrémente le compteur
  - `try_wait()` indique si le compteur a atteint zéro
  - `wait()` attend jusqu'à ce que le compteur atteigne zéro
  - `arrive_and_wait()` décrémente le compteur et attend qu'il atteigne zéro

## Pas d'incrément

- Impossible d'incrémenter un `std::latch` et de revenir à sa valeur initiale



# synchronisation – barrière

- `std::barrier` attend qu'un certain nombre de threads n'atteigne la barrière
  - Création avec le nombre de threads attendus
  - `arrive()` décrémente le compteur
  - `wait()` attend que le compteur atteigne zéro
  - `arrive_and_wait()` décrémente le compteur et attend qu'il atteigne zéro
  - `arrive_and_drop()` décrémente le compteur ainsi que la valeur initiale
  - Une fois zéro atteint, les threads en attente sont débloqués et le compteur reprend la valeur initiale décrémentée du nombre de threads « *droppés* »



# Politique d'exécution

- Nouvelle politique d'exécution vectorisé `std::unsequenced_policy`

# std::coroutine – Présentation

- Fonction dont l'exécution peut être suspendue et reprise
- Simplification du développement de code asynchrone
- TS publié en juillet 2017

# std::coroutine – Définition

- Fonctions contenant
  - `co_await` suspend l'exécution
  - `co_yield` suspend l'exécution en retournant une valeur
  - `co_return` termine la fonction
- Restrictions
  - Pas de `return`
  - Pas d'argument *variadic*
  - Pas de déduction de type sur le retour
  - Pas sur les constructeurs, destructeurs, fonctions `constexpr`

# std::coroutine – Mécanismes

- *Promise* utilisée pour renvoyer valeurs et exceptions
- *Coroutine state* interne contenant promesse, paramètres, variables locales et état du point de suspension
- *Coroutine handle* non possédant pour poursuivre ou détruire la coroutine
  - `operator bool()` indique si le *handle* gère effectivement une coroutine
  - `done()` indique si la coroutine est suspendue dans son état final
  - `operator()` et `resume()` poursuit la coroutine
  - `destroy()` détruit la coroutine
- Spécialisation de *coroutine handle* sur une *promise*
  - `promise()` accès à la promesse



# std::coroutine – Exemple

```
struct generator {  
    ...  
    bool next() { return cor ? (cor.resume(), !cor.done()) : false; }  
    int value() { return cor.promise().current_value; }  
  
    coroutine_handle<promise_type> cor;  
};  
  
generator f() { co_yield 1; co_yield 2; }  
  
auto g = f();  
while(g.next()) cout << g.value() << endl;
```

# std::create\_directory()

- Échec de std::create\_directory() si l'élément terminal existe et n'est pas un répertoire

```
create_directory("a/b/c");  
// C++17  
// Erreur si a ou b existe mais ne sont pas des répertoires  
// Pas d'erreur si c existe mais n'est pas un répertoire  
  
// C++20  
// Erreur dans les deux cas
```

# Constructeur de `std::variant`

- Contraintes sur le constructeur et l'opérateur d'affectation de `std::variant`
  - Pas de conversion en `bool`

```
variant<string, bool> x = "abc"; // C++17 : bool, C++20 : string
```

- Pas de *narrowing conversion*

```
variant<float, long> v;  
v = 0; // C++17 : erreur, C++20 : long
```

# std::visit()

- Possibilité d'expliciter le type de retour de `std::visit()`
  - Via un paramètre template
  - Sinon déduit de l'application du visiteur au premier paramètre

# Sommaire

- 1 Retour sur C++98/C++03
- 2 C++11
- 3 C++14
- 4 C++17
- 5 C++20
- 6 C++23 « *Pandemic Edition* »
- 7 C++26
- 8 Et ensuite ?

# Présentation

- Travaux techniques terminés en février 2023
- Document final en cours de validation internationale
- Dernier *Working Draft* : n4917

# Changements d'organisation du comité

- Création d'un *ABI Review Group* : étude des impacts des évolutions sur l'ABI
- Création d'un *Study Group* pour la liaison C/C++ (SG22)
- Création d'un *Study Group safety and security* (SG23)

# Dépréciations et suppressions

- Suppression des fonctionnalités liées au support d'un GC
- Dépréciation de `std::aligned_storage` et `std::aligned_union`
- Dépréciation de `std::numeric_limits::has_denorm`



# Espaces en fin de ligne

- Espaces ignorés après le \ de séparation de ligne

```
// Toujours une chaîne vide en C++23  
auto str = "\<space>  
";
```

# Label

- Label autorisé en fin de bloc
- Reprise d'une évolution C2X

```
void foo(void) {  
    int x;  
    x = 1;  
last:  
}
```

# Compilation conditionnelle

- Ajout de *#elifdef* et *#elifndef*
- Équivalents à *#elif defined* et *#elif not defined*

```
#ifdef FOO  
...  
#elifdef BAR  
...  
#endif
```

- Se combinent avec *#if* et *#elif*



# Avertissement

- *#warning* génère un avertissement à la compilation



# Gestion explicite de la durée de vie

- `std::start_lifetime_as` et `std::start_lifetime_as_array` indiquent qu'un objet est créé mais sans initialisation

```
struct X { int a, b; };
```

```
X* p = start_lifetime_as<X>(malloc(sizeof(struct X)));  
p->a = 1;  
p->b = 2;
```

# Types flottants étendus

- `std::float16_t`, `std::float32_t`, `std::float64_t`, `std::float128_t`
  - Types IEEE N-bit
  - Support optionnel
- `std::bfloat16_t`
  - Type IEEE binary16
  - Support optionnel
- Suffixes littéraux correspondants (`f16`, `f32`, `f64`, `f128` et `bf16`)
- Prise en compte par `std::format`, `std::ostream` et `std::istream`
- Prise en compte par `std::numeric_limits` et `std::is_floating_point`
- Ajout de surcharges dans `<cmath>`, `<complex>` et `<atomic>`

## Types indépendants

Types indépendants (pas d'alias) de `float`, `double` ou `long double`

# Évolutions de `char8_t`

- Initialisation d'un tableau de `char` ou d'`unsigned char` depuis une chaîne littérale UTF-8

# Relâchement des contraintes de `wchar_t`

- Suppression de la contrainte

The values of type `wchar_t` can represent distinct codes for all members of the largest extended character set specified among the supported locale

- Permet l'utilisation de `wchar_t` pour représenter des caractères UTF-16 ou UCS-2 sur des systèmes supportant UTF-8



# Conversions

- Ajout d'une conversion implicite en booléen
  - Dans les `static_assert`
  - Dans les `if constexpr`

```
// Valide en C++23, pas en C++20  
if constexpr(flags & 0x01) { ... }  
else { ... }
```

```
// Valide en C++23, pas en C++20  
template <std::size_t N>  
class Foo { static_assert(N, "Message"); };
```

- `auto(x)` et `auto{x}` convertissent `x` en *prvalue*

# Énumérations

- `std::to_underlying` convertit une énumération vers le type sous-jacent

```
enum class F00 : uint32_t { A = 0xABCDEF };  
  
auto bar = to_underlying(F00::A); // uint32_t
```



# constexpr

- Relâchement de contrainte sur les fonctions `constexpr`
  - Code non évalué au *compile-time*
    - Variables non littérales
    - Utilisation de `goto`
    - Retour non littéral
    - Paramètres non littéraux
    - Appel de fonctions non `constexpr`
  - Code non évalué au *compile-time* ou utilisable dans un contexte constant
    - Variables `static` ou `thread_local`
  - Valeur non utilisée
    - Utilisation de pointeurs ou références inconnus
- Conversion implicite de fonctions `constexpr` en `constexpr`
- Davantage de `constexpr` dans la bibliothèque standard

# if constexpr

- Branche prise en compte si le code est évalué au *compile-time*
- Peut appeler des fonctions immédiate
- **else** pour le code évalué au *run-time*

```
constexpr int foo(int i) { return i; }
```

```
constexpr int bar(int i) {  
    if constexpr { return foo(i) + 1; }  
    else { return 42; } }
```



# if consteval

- Négation possible

```
if not consteval { ... }
```

*// Ou*

```
if ! consteval { ... }
```

## Attention

- Accolades obligatoires, même avec une unique instruction

# Évolutions de la sémantique de déplacement

- Simplification des règles de déplacement implicite
- `std::move_only_function` équivalent *move-only* de `std::function`

# Durée de vie des temporaires

- Extension de la durée de vie des objets temporaires créés dans l'initialisation d'un *range-based for loop* jusqu'à la fin de la boucle

```
const vector<int>& foo(const vector<int>& t) { return t; }  
vector<int> bar( return vector<int>{1, 2, 3}; );  
  
// Valide, duree de vie du retour de bar est etendu  
for (auto e : foo(bar())) { ... }
```

# init-statement

- `using` possible dans l'*init-statement* de `if`, `switch` et `for`

```
for(using T = int; T e : v)
{ ... }
```





# Encodage

- Support des fichiers sources en UTF-8
- Encodage identique entre le préprocesseur et le code C++

# Suffixes littéraux

- Suffixe `uz` pour `size_t`
- Suffixe `z` pour le type entier signé correspondant à `size_t`
- `z` utilisable pour les littéraux binaires, octaux ou hexadécimaux de `size_t`



# Chaînes littérales

- Plus de concaténation de chaînes littérales adjacentes d'encodage différent

```
L"" u""; // Invalide  
L"" u8""; // Invalide  
L"" U""; // Invalide  
u8"" L""; // Invalide  
u8"" u""; // Invalide  
u8"" U""; // Invalide  
u"" L""; // Invalide  
u"" u8""; // Invalide  
u"" U""; // Invalide  
U"" L""; // Invalide  
U"" u""; // Invalide  
U"" u8""; // Invalide
```

Et si ?

Si une des chaînes n'a pas d'encodage, on utilise celui de la seconde

# Caractères littéraux

- Caractères Unicode conservés durant la phase du préprocesseur

```
#define S(x) # x  
// C++23 : "Köppe"  
const char * s1 = S(Köppe);  
const char * s2 = S(K\u00f6ppe);
```

- Suppression des caractères littéraux larges non codables ou multi-caractères
- Ajout de séquences d'échappement délimitées
  - `\u{}` prenant un nombre arbitraire de chiffres hexadécimaux
  - `\x{}` prenant un nombre arbitraire de chiffres hexadécimaux
  - `\o{}` prenant un nombre arbitraire de chiffres octaux
- Ajout de séquences d'échappement nommés `\N{...}`

```
cout << "\N{GREEK SMALL LETTER ETA WITH PSILI}";
```

# Évolutions des opérateurs d'égalité

- Modification des règles de résolution de `operator==` et `operator!=`
- Corrige des ambiguïtés introduites par la réécriture de `==` et `!=` en C++20
- `operator==` est utilisé pour réécrire `operator!=` et la forme inverse de `operator==` uniquement si `operator!=` n'existe pas

```
struct Foo {  
    bool operator==(const Foo&) { return true; }  
    bool operator!=(const Foo&) { return false; }  
};
```

*// Ambigu en C++20*

```
bool b = Foo{} != Foo{};
```

# operator[] multidimensionnel

- Définition de `operator[]` avec aucun ou plusieurs arguments
- Y compris des arguments *variadic*

```
T& operator[] ();  
T& operator[](size_t x, size_t y, size_t z);  
  
foo[3, 2, 1] = 42
```

## Au-delà de C++23

- Réécritures
  - De `a[x][y][z]` en `a[x, y, z]`
  - De `a(x, y, z)` en `a[x][y][z]` (et `a(x)` en `a[x]`)
  - De `a[x, y, z]` en `a[x][y][z]`
- Extension aux tableaux C, aux conteneurs standards existants et aux `operator[]` non-membres



# Opérateurs static

- Possibilité de déclarer `static` des `operator()`

```
struct Foo {  
    static constexpr bool operator()(int i, int j) { return i < j; }  
};  
  
static_assert(Foo::operator()(1, 2));
```

- Possibilité de déclarer `static` des `operator[]`

```
struct Foo {  
    static int operator[](int i) { return v[i]; }  
    static constexpr array<int, 4> v{5, 8, 9, 12};  
};  
  
cout << Foo::operator[](2) << "\n";
```



# Évolutions des lambdas

- () optionnelles en l'absence de paramètres dans les lambdas mutables
- Utilisation du *name lookup* du corps de la lambda pour son retour

```
// Ne compile pas en C++20 et précédents  
auto foo = [j=0]() mutable -> decltype(j) { return j++; };
```

- Ajout du support d'attributs pour les lambdas

```
[] [[ attr ]] () ->int { return 42; };
```



# Évolutions des lambdas

- Support des attributs `[[nodiscard]]`, `[[deprecated]]`, `[[noreturn]]`
- Lambdas `static` : `operator()` de l'objet généré est `static`

## Limites

- `static` et `mutable` sont mutuellement exclusifs
- Liste de capture vide

# `std::invoke_r()`

- Similaire à `std::invoke()`
- Retour convertit vers le premier paramètre template
- Ou ignoré si le premier paramètre template est `void`

# Évolutions des attributs

- Duplication possible d'un attribut dans une liste d'attributs

```
// Valide en C++23, pas en C++20  
[[nodiscard, nodiscard]]  
int foo();
```

# Nouveaux attributs

- `[[ assume(expression) ]]` permet au compilateur d'optimiser en supposant la véracité de l'expression

## Contrainte

- Expression doit être vraie à l'emplacement de `assume`

# Layout

- Suppression de la possibilité donnée aux compilateurs de réordonner les données d'accessibilité différente

# Paramètre `this` explicite / deducing `this`

- Objectif : limiter les surcharges `const` / non `const` de fonctions membres
- Utilisation d'un premier paramètre, préfixé `this`, notant l'instance de classe

```
struct Foo {  
    void bar(this Foo const&);  
}
```

## Restrictions

- Ne peuvent pas être `virtual` ni `static`
- Ne peuvent pas avoir de *cv-qualifier* ni de *ref-qualifier*

# Paramètre `this` explicite / deducing this

- Utilisation des règles classiques de déduction de types

```
struct Foo {  
    template <typename Self>  
    void bar(this Self&&, int);  
};  
  
void ex(Foo& foo, D& d) {  
    foo.bar(1);           // Self=Foo&  
    move(foo).bar(2);     // Self=Foo  
}
```

# Paramètre `this` explicite / deducing `this`

- Permet le passage de `this` par valeur

```
struct Foo {  
    void bar()(this Foo, int i);  
};  
  
Foo{}(4);
```



# Déduction dans les constructeurs hérités

- Déduction des paramètres templates d'un constructeur hérité

```
template <typename T> struct A {  
    A(T);  
};  
template <typename T> struct B : public A<T> {  
    using A<T>::A;  
};  
  
B b(42);           // OK B<int>
```

# noexcept

- Ajout de `noexcept` à plusieurs fonctions de la bibliothèque standard

# Traits

- `std::is_scoped_enum` indique si un type est un `enum class`

```
class A {};  
enum E {};  
enum struct Es {};  
enum class Ec : int {};  
  
is_scoped_enum_v<A>;      // Faux  
is_scoped_enum_v<E>;      // Faux  
is_scoped_enum_v<Es>;     // Vrai  
is_scoped_enum_v<Ec>;     // Vrai  
is_scoped_enum_v<int>;    // Faux
```



# Traits

- `std::is_implicit_lifetime` indique si un objet à une durée de vie implicite
- `std::reference_constructs_from_temporary` et `std::reference_converts_from_temporary` indiquent si la référence est construite depuis un temporaire

# Chaînes de caractères

- `contains()` teste la présence d'une sous-chaîne dans une chaîne ou une vue

```
string foo = "Hello world";  
foo.contains("Hello");    // true  
foo.contains("monde");    // false  
  
string_view bar = foo;  
bar.contains("Hello");    // true  
bar.contains("monde");    // false
```

- Interdiction de la construction de `std::string` depuis `nullptr`
- Construction de `std::string_view` depuis un range
- Ajout de la contrainte trivialement copiable à `std::string_view`



# Chaînes de caractères

- `resize_and_overwrite()` redimensionne et met à jour une chaîne
  - Allocation d'un tableau de `count + 1` caractères
  - Copie du contenu de la chaîne dans ce tableau
  - Appel à la fonction pour valoriser les caractères et déterminer la taille finale
  - Mise à jour du contenu de la chaîne avec celui du tableau

```
string foo = "Hello ", bar = "world!";

foo.resize_and_overwrite(20,
    [sz = foo.size(), bar] (char* buf, size_t buf_size) {
    auto to_copy = min(buf_size - sz, bar.size());
    memcpy(buf + sz, bar.data(), to_copy);
    return sz + to_copy; }); // Hello world!
```

## Motivation

Éviter des initialisations, des tests et des copies inutiles



# std::span

- Ajout de la contrainte trivialement copiable

# std::pair

- Construction depuis un *braced initializers*

```
pair<string, vector<string>> foo("hello", {});
```

- Construction depuis std::tuple, std::array ou un *tuple-like*

```
tuple foo{1, 3.0};  
pair bar{foo};
```

```
array foo{1, 3};  
pair bar{foo};
```



# std::stack & std::queue

- Création de std::stack et std::queue depuis une paire d'itérateurs

```
vector<int> v{1, 3, 7, 13};  
queue q(begin(v), end(v));  
stack s(begin(v), end(v));
```



# Conteneurs associatifs

- Surcharge de `erase()` et `extract()` ne créant pas de clés temporaires
- Adaptateurs de conteneurs associatifs
  - `std::flat_map` et `std::flat_multimap`
    - Interface similaire à `std::map` et `std::multimap`
    - Davantage *cache-friendly*
    - Clés et valeurs stockées dans deux conteneurs différents
  - `std::flat_set` et `std::flat_multiset`

# std::mdspan

- Vues multidimensionnelles
- Possibilité de fournir un *layout* configurable
- Trois *memory layouts* standards
  - `layout_right` : *layout* du C et du C++, lignes puis colonnes
  - `layout_left` : *layout* de Fortran ou Matlab, colonnes puis lignes
  - `layout_stride`
- Accès à un élément via `operator[]` multi-paramètres (`[x,y,z]`)

# Évolutions des itérateurs

- Correction de `iterator_category` et `counted_iterator`
- `std::move_iterator<T*>` doit être un *random access iterator*
- Modification des exigences sur les itérateurs des algorithmes « non ranges » pour permettre l'utilisation de vues

# std::byteswap()

- Inverse les octets d'un entier

```
uint16_t i = 0xCAFE;  
byteswap(i);    // 0xFECA  
  
uint32_t j = 0xDEADBEEFu;  
byteswap(j);    // 0xEFBEADDE
```



# Évolutions des flux

- `spanstream` remplaçant de `strstream` utilisant un `std::span` comme buffer
- Support du mode exclusif à `std::fstream`

# Évolutions de `std::format`

- Ajout du concept `formatable`
- Vérification des chaînes de format au *compile-time*
- Réduction de la taille du binaire de `format_to`
- Support des types `std::generator-like` par `std::format`
- Formateur de `std::chrono` *locale-independent* par défaut

```
format("{:%S}", sec(4.2)); // C++20 : 04,200 / C++23 : 04.200  
format("{:L%S}", sec(4.2)); // C++20 : exception / C++23 : 04,200
```

# Évolutions de `std::format`

- Ajout du type `?` pour afficher les chaînes échappées
- Formatage des ranges
- Formatage des `std::pair` et `std::tuple`
- Formateur pour `std::vector<bool>::reference`
- Formatage des conteneurs (si les éléments sont formatables)
  - `std::map` et équivalent : `{k1: v1, k2: v2}`
  - `std::set` et équivalent : `{v1, v2}`
  - `std::vector`, `std::list`, ... : `[v1, v2]`
- Formatage des `std::thread::id`
- Formatage des `std::stacktrace`



# std::print

- Écriture dans `std::cout` depuis une chaîne de format `std::format`

```
cout << format("Hello, {}!", name);
```

```
// Devient
```

```
print("Hello, {}!", name);
```

# out\_ptr et inout\_ptr

- Abstractions entre *smart pointers* et API C modifiant un pointeur
  - Création d'un pointeur de pointeur temporaire depuis le *smart pointer*
  - Automatisation des appels à `reset()` et `release()`
  - *Exception-safe* : *smart pointer* rétabli au retour de l'API C
  - Permet le passage comme pointeur C `void*` ou `void**`
  - Permet la conversion vers un type de pointeur arbitraire
- `out_ptr` permet à l'API C de modifier l'adresse contenu dans le *smart pointer* sans l'utiliser
- `inout_ptr` permet à l'API C de modifier l'adresse contenu dans le *smart pointer* mais aussi de l'utiliser

# Bibliothèque de Stacktrace

- Basée sur Boost.stacktrace
- `current()` récupère la *stacktrace* courante
- Manipulation d'une *stacktrace*
  - `empty()` teste la présence d'entrée
  - `size()` retourne le nombre d'entrée de la *stacktrace*
  - `begin()`, `end()`, ... retournent les itérateurs sur les entrées
  - `operator[]` accède à une entrée donnée
  - `to_string()` retourne la description de la *stacktrace*
  - `operator<<` affiche la *stacktrace*
- Manipulation des entrées de la *stacktrace*
  - `description()` retourne la description de l'entrée
  - `source_file()` retourne le nom de la fonction
  - `source_line()` retourne la ligne

# Bibliothèque de Stacktrace

```
auto trace = stacktrace::current();  
for(const auto& entry: trace) {  
    cout << "Description: " << entry.description() << "\n";  
    cout << "file: " << entry.source_file() << "\n";  
    cout << "line: " << entry.source_line() << "\n";  
    cout << "-----" << "\n";  
}
```



# std::unreachable()

- `std::unreachable()` indique que la localisation n'est pas atteignable
- Permet au compilateur d'optimiser en supposant que le code ne sera pas atteint
- Comportement indéfini si `std::unreachable()` est appelé



# Atomiques

- Support des `atomics` C

# time\_point::clock

- Relâchement des contraintes sur `time_point::clock`
  - Plus grande flexibilité du type d'horloge
  - Horloges *stateful*, horloges externes
  - Représentation d'un *time of day* par un `time_point` particulier

# std::variant

- Héritage possible de `std::variant`
- `std::visit()` restreints aux `std::variant`



# Opérations monadiques de `std::optional`

- `transform()` modifie la valeur contenu dans un `std::optional`
  - Retourne un `std::optional` vide s'il n'y a pas de valeur stockée
  - Retourne le résultat de la fonction sinon

```
optional<string> foo = "Abcdef", bar;
```

```
foo.transform([](auto&& s) { return s.size(); }); // 6
```

```
bar.transform([](auto&& s) { return s.size(); }); // Vide
```

# Opérations monadiques de `std::optional`

- `and_then()` dérive une fonction pour retourner un `std::optional`

```
auto func = [] (int i) -> optional<int> { return 2 * i; };  
optional<int> foo = 42, bar;  
  
foo.and_then(func); // 84  
bar.and_then(func); // Vide
```

## Retour de fonction

Le retour de la fonction doit être une spécialisation de `std::optional`

# Opérations monadiques de `std::optional`

- `or_else()`
  - Retourne le `std::optional` s'il a une valeur
  - Appelle une fonction sinon

```
auto func = [] -> optional<string> { return "Oups!"; };
```

```
optional<string> foo = "Abcdef", bar;
```

```
foo.or_else(func); // Abcdef
```

```
bar.or_else(func); // Oups!
```

## Retour de fonction

Le retour de la fonction doit être une spécialisation de `std::optional`



# std::expected

- Classe template `std::expected<T, E>` contenant
  - Soit une valeur de type `T`
  - Soit une erreur de type `E`
- `operator bool()` et `has_value()` indiquent si l'objet contient une valeur
- `operator->` et `operator*` accèdent à la valeur
- `value()` retourne la valeur
- `error()` retourne l'erreur

```
expected<int, string> foo(int i) { ... }
```

```
expected<int, string> e = foo(5);
```

```
if(e)
```

```
    cout << e.value();
```

```
else
```

```
    cout << e.error();
```



# std::expected

- `value_or()` retourne
  - La valeur si présente
  - La valeur reçue en paramètre sinon
- `transform()` modifie la valeur contenu dans un `std::expected`
- `and_then()` dérive une fonction pour retourner un `std::expected`
- `or_else()`
  - Retourne la valeur si elle est présente
  - Appelle une fonction avec l'erreur sinon

## Retour de fonction

Le retour de `and_then()` et `or_else()` doit être `std::expected`



# std::expected

- `error_or()` retourne
  - L'erreur si la valeur n'est pas présente
  - Le paramètre sinon
- `transform_error()`
  - Retourne la valeur si elle est présente
  - Appelle une fonction avec l'erreur sinon



# std::unexpected

- Classe template `std::unexpected<E>` contenant une erreur
- `error()` retourne l'erreur
- Permet de construire un `std::expected` indiquant une erreur

```
expected<double, int> foo = unexpected(3);
```

```
// Vrai
```

```
if (!foo) { ... }
```

```
// Vrai
```

```
if (foo == unexpected(3)) { ... }
```

# Évolutions des ranges et vues

- Ajout de `starts_with()` et `ends_with()` aux ranges
- Ajout de `contains()` aux ranges

```
auto foo = view::iota(0, 50);  
auto bar = view::iota(0, 30);  
  
if(ranges::starts_with(foo, bar)) { ... }
```

- Relâchement des contraintes sur les *range adaptors* pour accepter les types *move-only*
- Relâchement des contraintes sur `join_view` permettant le support de davantage de ranges
- Suppression de la contrainte *default constructible* pour les vues
- `std::ranges::to<>()` construit un conteneur depuis un range



# Nouveaux ranges et range adaptors

- Amélioration de `std::views::split()`
- `std::views::lazy_split()`
- `std::views::zip()` et `std::views::zip_transform()`

```
auto x = vector{1, 2};
auto y = list<string>{"Aa", "Bb", "Cc"};
auto z = array{'A', 'B', 'C', 'D'};

// 1 Aa A
// 2 Bb B
for(tuple<int&, string&, char&> e : views::zip(x, y, z)) {
    cout << get<0>(e) << ' ' << get<1>(e) << ' ' << get<2>(e) << '\n';
}
```

- `std::views::adjacent()` et `std::views::adjacent_transform()`

# Nouveaux ranges et range adaptors

- `std::ranges::iota()`
- `std::ranges::shift_left()` et `std::ranges::shift_right()`
- `std::views::join_with()` transforme un range de ranges en un range

```
vector<string> vs = {"the", "quick", "brown", "fox"};
```

```
vs | join_with('-'); // the-quick-brown-fox
```

- `std::views::chunk()` coupe un range en blocs de N éléments
- `std::views::slide()` : `std::views::adjacent()` avec une taille *run-time*
- `std::views::chunk_by()` découpe un range en fonction d'un prédicat

```
vector v = {1, 2, 2, 3, 0, 4, 5, 2};
```

```
v | chunk_by(less_equal{})); // [[1, 2, 2, 3], [0, 4, 5], [2]]
```

# Nouveaux ranges et range adaptors

- `std::views::find_last()`
- `std::ranges::stride_view()` conserve un élément sur  $n$

```
iota(1, 13) | stride(3); // 1 4 7 10
```

- `std::ranges::fold()` équivalent range de `std::accumulate`

```
vector<double> v = {0.25, 0.75};  
  
auto r = ranges::fold(v, 1, plus()); // 2
```

- `std::views::cartesian_product` construit une vue sur le produit cartésien de plusieurs conteneurs

# Nouveaux ranges et range adaptors

- `std::views::as_rvalue()`
- `std::views::repeat()` répète  $n$  fois une valeur

```
views::repeat(17, 4); // 17 17 17 17
```

- Correction de `std::ranges::istream_view()`
- `std::views::enumerate()` range index/valeur depuis un range de valeurs
  - Manipulation d'un index dans un *range-based for loop* sans gestion explicite
  - Construction de `std::map` depuis un `std::vector` avec l'index pour clé

# borrowed\_range

- Nouveau concept de range : `borrowed_range`
- Range dont les itérateurs sur celui-ci reste valide après sa destruction
- Des ranges inconditionnellement *borrowed* : `ref_view`, `string_view`, `empty_view` et `iota_view`
- Des ranges conditionnellement *borrowed*, selon la vue sous-jacente : `take_view`, `drop_view`, ...

# Range adaptors définis par l'utilisateur

- Classe de base `std::ranges::range_adaptor_closure<t>`
- Adaptateur de fonction `std::bind_back()`

```
bind_back(f, ys...)(xs...);
```

```
// Equivalent a
```

```
f(xs..., ys...);
```

# Modules

- Module `std` pour tout le namespace `std` depuis les en-têtes C++ et C
- Module `std.compat` : module `std` et le namespace global des en-têtes C

# std::generator

- Générateur de coroutines synchrones



# Sommaire

- 1 Retour sur C++98/C++03
- 2 C++11
- 3 C++14
- 4 C++17
- 5 C++20
- 6 C++23 « *Pandemic Edition* »
- 7 C++26
- 8 Et ensuite ?

# Présentation

- Début formel des travaux en juin 2023

# Vérification statique

- Support de messages construits par `static_assert`

```
static_assert(sizeof(S) == 1,  
format("Attendu 1, obtenu {}", sizeof(S)));
```

## *Compile-time*

- Uniquement des valeurs connues au *compile-time*

# Lexer

- Suppression de comportements indéfinis
  - *Universal characters* sur plusieurs lignes autorisés

```
int \\  
u\  
0\  
3\  
9\  
1 = 0;
```

- Construction possible d'*universal characters* par des macros

```
#define CONCAT(x, y) x ## y  
int CONCAT(\\, u0393) = 0;
```

- Une chaîne non terminée est une erreur

# Encodage

- Ajout de @, \$ et ` au jeu de caractères de base
- Caractères non-encodables sont mal formés
- Notion de *literal encoding* et *environnement encoding* et API d'interrogation

# Placeholders

- Joker `_` pour des variables inutilisées

```
auto _ = foo(); // Equivalent a [[maybe_unused]] auto _ = foo();
```

```
std::lock_guard _(mutex);  
auto [x, y, _] = f();
```

# Conteneurs

- Nouveaux conteneurs
  - Vecteur de capacité fixée en *compile-time* `std::inplace_vector`
- Possibilité d'utiliser `std::weak_ptr` en tant que clé de conteneur associatif
- `std::submdspan()` retourne une vue sur un sous-ensemble d'un `std::mdspan`

# Chaînes de caractères

- Support de `std::string_view` par `std::stringstream`
- Interfaçage de `std::bitset` avec `std::string_view`



# Initializer-list

- *static storage* possible pour les *braced-initializer-list*

# std::visit()

- Versions membres de `std::visit()` et `std::visit_format_arg()`

# Ratio

- Ajout des préfixes quecto, ronto, ronna et quetta

# constexpr

- Davantage de `constexpr` dans la bibliothèque standard
- Conversion depuis `void*` dans des contextes `constexpr`
  - `std::format()` au compile-time
  - `std::function_ref`, `std::function` et `std::any` `constexpr`

# lifetime

- `std::is_within_lifetime()` indique si l'objet pointé est vivant
- ... en particulier si un membre d'une union est active

# Gestion mémoire

- *hazard pointers* : unique écrivain, multiples lecteurs
- Structure de donnée *read-copy update* : planification d'actions (p.ex. suppression) à réaliser plus tard

# Type callable

- Ajout de `std::copyable_function` pour les fonctions copiables
- Ajout de `std::function_ref`
  - Type référence pour le passage d'appelable à une fonction
  - Plus générique et moins gourmand que `std::function` et équivalents

# std::format

- Redéfinition de `std::to_string` en terme de `std::format`
- Davantage de vérifications *compile-time* du type des arguments
  - Déjà le cas de la majorité des erreurs
  - ... mais pas de toutes

```
format("{:>{}}", "hello", "10");  
// Erreur run-time
```

- Formatage des pointeurs

```
format("{:#018X}", reinterpret_cast<uintptr_t>(&i));  
// 0X00007FFE0325C4E4
```



# Durées et temps

- Spécialisation de `std::hash` pour `std::chrono`

# Accès bas-niveaux aux IO

- Alias sur le descripteur de fichier de la plateforme : `native_handle_type`
- `native_handle()` retourne ce descripteur

# Sommaire

- 1 Retour sur C++98/C++03
- 2 C++11
- 3 C++14
- 4 C++17
- 5 C++20
- 6 C++23 « *Pandemic Edition* »
- 7 C++26
- 8 Et ensuite ?

# Présentation

- C++23 ne marque pas la fin des évolutions du C++
- Plusieurs sujets proposés et non pris en compte dans les versions actuelles
- Plusieurs TS publiés et non intégrés ou en cours d'étude

# TS – Contracts

- Retiré du *draft* C++20 et création d'un groupe d'étude en juillet 2019
- Support de la programmation par contrat
- Remplace la vérification via `assert`
- Et la documentation via commentaires `@pre`, `@post` et `@invariant`
- Plusieurs propositions initiales concurrentes
- ... mais un compromis à émerger
- Les contrats de fonctions membres publiques peuvent utiliser des membres privés ou protégés
- Intégration des contrats à la bibliothèque standard

# TS – Contracts

- Diverses propositions de déclaration
  - Attributs : `[[pre:...]]`, `[[post:...]]` et `[[assert:...]]`
  - Conditions : `precond(...)`, `postcond(...)` et `incond(...)`
  - Fermetures : `pre {...}`, `post(...) {...}`
  - Alternatives : `[{pre:...}]`, `@(pre: ...)`
- Plusieurs comportements
  - `ignore` : contrat non vérifié
  - `enforce` : appel au *handler* de violation de contrat et terminaison
  - `observe` : appel au *handler* de violation de contrat et poursuite

# TS – Networking TS

- Publié en avril 2018
- Partiellement basé sur Boost.Asio
- Gestion de *timer*
- Gestion de tampon et de flux orientés tampon
- Gestion de *sockets* et de flux *socket*
- Gestion IPv4, IPv6, TCP, UDP
- Manipulation d'adresses IP
- Pas de protocoles de plus haut niveau actuellement
- Demande post-TS : gestion de la sécurité (a priori pas possible)
- Modèle asynchrone, différent de celui déjà présent en C++

# TS – Pattern matching

- Utilisation du mot clé `inspect` (ou `switch`) et du *wildcard* `--` (ou `_`)
- Utilisable sur
  - Entiers

```
inspect(x) {  
  0  => { cout << "Aucun"; }  
  1  => { cout << "Un"; }  
  -- => { cout << "Plusieurs"; }  
}
```

- Chaînes de caractères

```
inspect(x) {  
  "zero" => { cout << "Aucun"; }  
  "un"   => { cout << "Un"; }  
  --     => { cout << "Plusieurs"; }  
}
```



# TS – Pattern matching

- `std::tuple`, `std::pair`, `std::array` et tuple-like

```
inspect(p) {  
    [0, 0] => { cout << "on origin"; }  
    [0, y] => { cout << "on y-axis"; }  
    [x, 0] => { cout << "on x-axis"; }  
    [x, y] => { cout << x << ',' << y; }  
}
```

- `std::variant` et `std::any`

```
inspect(v) {  
    <int> i    => { cout << "Entier " << i; }  
    <float> f  => { cout << "Reel " << f; }  
}
```

# TS – Pattern matching

- Types polymorphiques

```
inspect(shape) {  
  <Circle> [r]      => { cout << 3.14 * r * r; }  
  <Rectangle> [w, h] => { cout << w * h; }  
}
```

- Support des gardes

```
inspect(p) {  
  [x, y] if(x > y) => { cout << x << "superieur a" << y; }  
}
```

## Attention

Prise en compte de la première correspondance et non de la meilleure

# TS – Library fundamentals 2

- Partiellement intégré en C++17 et C++20
- `std::is_detected` indique si un *template-id* est bien formé
- Wrapper `std::propagate_const` pour les pointeurs et *pointer-like*
- Pointeurs intelligents non possédants `std::observer_ptr`
- `std::ostream_joiner` écrit des éléments dans un flux de sortie

```
int foo[] = {1, 2, 3, 4, 5};  
copy(begin(i), end(i), make_ostream_joiner(cout, ", "));  
// "1, 2, 3, 4, 5"
```

- Générateur aléatoire propre au thread `std::default_random_engine` initialisé dans un état non prédictif
  - `std::randint()` génère un nombre entier dans une plage spécifiée
  - `std::reseed()` modifie la graine de génération
  - `std::sample()` choisit aléatoirement  $n$  élément d'une séquence
  - `std::shuffle()` réordonne aléatoirement les éléments d'un range

# TS – Library fundamentals 3

- *Scope Guard* : enregistrement d'un foncteur appelé
  - appelé à la sortie du scope : `std::scope_exit`
  - appelé à la sortie du scope par une exception : `std::scope_fail`
  - appelé à la sortie du scope hors exception : `std::scope_success`
- *RAII wrapper* `std::unique_resource`

# TS – Parallelism 2

- Exception levée durant une exécution parallèle
- Politique d'exécution `vector_policy`
- Support de SIMD (*Single Instruction on Multiple Data*)

# TS – Concurrency

- Partiellement intégré à C++20, C++23 et C++26
- Versions de `std::future` et `std::shared_future` supportant les continuations
  - `is_ready()` indique si l'état partagé est disponible
  - `then()` attache une continuation à la future
- `std::when_any` crée une future disponible lorsqu'une des futures contenues devient disponible
- `std::when_all` crée une future disponible lorsque toutes les futures contenues sont disponibles
- `std::make_ready_future()` crée une future contenant une valeur immédiatement disponible
- `std::make_exceptional_future()` crée une future contenant une exception immédiatement disponible

# TS – Transactional Memory

- Blocs synchronisés
- Blocs atomiques
- Fonction *transaction-safe*
- Attributs `[[optimize_for_synchronized]]`

# TS – Reflection

- Réflexion statique uniquement
- Introspection
- Méta-programmation et code *compile-time*
- Injection
- Méta-classes
  - Construction de types de classes (dont les classes elles-mêmes) ayant
    - Des contraintes
    - Des comportements par défaut
    - Des opérations par défaut
  - `class`, `struct`, `enum class`, `interface`, `value type`



# Dépréciation

- Dépréciation des modes d'arrondi (`fesetround()`)

# Suppression

- Suppression d'éléments précédemment dépréciés
  - Conversion arithmétique d'énumération
  - Comparaison de tableau C (se fait sur les adresses)
  - `volatile`
  - `std::stringstream`
  - `std::allocator`
  - API d'accès atomique à `std::shared_ptr`
  - `std::basic_string::reserve()` sans argument
  - *Unicode Conversion Facets*
  - `wstring_convert`
  - *Locale Category Facets for Unicode*

# Erroneous behavior

- Ajout d'un nouveau type de comportement : *erroneous behavior*
- Indique un code incorrect, mais bien défini (dont *implementation-defined* et *unspecified behavior*)
- Recommandation au compilateur de lever un warning
- Compilateur peut rejeter le code
- Applicable aux lectures de variables non initialisées

# Vérification statique

- *Procedural function interfaces*
  - Annotations de types *claim* / *assertion*
  - Recouvre des points du contract TS mais plus ambitieux

# Mots-clés

- Conversion de macros en mots-clés
  - `assert`
  - `offsetof`

# Encodage

- Ajout des algorithmes Unicode
- Support d'Unicode (UTF-8, UTF-16 et UTF-32) dans la bibliothèque standard

# Types

- Relâchement des restrictions sur les `typedef _t`
- Mécanismes *compile-time* vérifiant que deux types ont la même représentation mémoire
- Ajout d'un type « *fixed point decimal* »
- Entiers larges `wide_integer<128, unsigned>`
- Nombres rationnels
- Possibilité de définir des objets `constexpr`
- *Zero-initialisation* des objets *automatic storage duration*
- Entiers non signés pour lesquels l'*overflow* est un UB
- Rendre les `std::initializer_list` déplaçables
- Détection et gestion des débordements
- Gestion des arrondis

# Support des unités physiques

- Gestion des quantités et dimensions
- Supports des unités de base, dérivées, multiples et sous-multiples
- Conversions et opérations entre unités

```
static_assert(10km / 2 == 5km);  
  
static_assert(1h == 3600s);  
static_assert(1km + 1m == 1001m);  
  
static_assert(1km / 1s == 1000mps);  
static_assert(2kmph * 2h == 4km);  
static_assert(2km / 2kmph == 1h);  
  
static_assert(1000 / 1s == 1kHz);  
  
static_assert(10km / 5km == 2);
```



# Représentation mémoire

- Accès aux octets sous-jacents d'un objet
  - Nouvelle catégorie d'objet *contiguous-layout*
    - Uniquement des types scalaires et des classes sans fonction ni base virtuelle
    - N'hérite pas d'objet non *contiguous-layout*
    - Contiguïté garantie
  - Représentation sous forme de tableau
  - Obtention d'un pointeur sur la représentation via `reinterpret_cast` vers `char`, `unsigned char` ou `std::byte`
  - Conversion pointeur sur représentation vers pointeur sur objet via `reinterpret_cast`

# Relocate

- Opération *relocate* (déplacement puis destruction)
  - Définition de la notion *relocatable*
  - Concept Relocatable
  - Définition de la notion de *trivial relocatability*
  - Traits `std::is_relocatable`, `std::is_nothrow_relocatable` et `std::is_trivially_relocatable`
  - Attribut `[[ trivially_relocatable ]]`
  - Algorithmes gérant cette opération : `std::relocate_at()`, `std::uninitialized_relocate()` et `std::uninitialized_relocate_n()`

# Shadowing

- Levée plusieurs restrictions
  - Masquage avec un type `void` pour empêcher l'utilisation de la variable masquée
  - Initialisation de la nouvelle variable avec l'ancienne variable de même nom
  - Masquage sans création d'une nouvelle portée
  - Conversion conditionnelle

```
auto foo = optional<string>{"Foo"};  
if(foo as string) { /* foo: string& */ }  
else { /* foo: optional<string> */ }
```

- Constification d'un conteneur dans un *range-based for loop*

```
vector<string> foo{"1", "2", "3"};  
cfor(auto &bar : foo) { /* foo est constant */ }
```

# std::ignore

- `std::ignore` pour ignorer une valeur de retour

```
ignore = printf("Hello\n");
```

# Contrôle de flux

- Ajout d'une instruction à **break** appelé lors de la sortie de la boucle
- Ajout d'une boucle `do_until`
- Version *generator-base* de *for loop*

```
struct generator { ... }  
  
for(int i: generator())  
{ ... }
```

# do expression

- Ajout des « *do expression* » : instructions traités comme une expression

```
int x = do { do return 42; };
```

- Améliorations et simplifications des coroutines, du *pattern matching*, ...
- Introduit un nouveau scope mais pas de nouveau *function scope*
- **do return** pour retourner une valeur dans un *do expression*
- Possibilité d'explicitement le type de retour

# static\_assert

- Retarder à l'instanciation l'échec de `static_assert(false)` dans des templates

```
// C++20 : echec de compilation systematique  
template<typename T> int my_func(const T&) {  
    if constexpr(is_integral_v<T>) { return 1; }  
    else if constexpr(is_convertible_v<string, T>) { return 2 ; }  
    else { static_assert(false); }  
}
```

# Évolutions des fonctions

- *Unified Call Syntax*

- $x.f(\dots)$  tente d'appeler  $f(x, \dots)$  si  $x.f(\dots)$  n'est pas valide
- $p \rightarrow f(\dots)$  tente d'appeler  $f(p, \dots)$  si  $p \rightarrow f(\dots)$  n'est pas valide
- Si  $f(x, \dots)$  n'est pas valide,  $f(x, \dots)$  tente d'appeler
  - $x \rightarrow f(\dots)$  si `operator->` existe pour  $x$
  - $x.f(\dots)$  sinon
- Généralisation de `std::begin()` et co. dans le langage
- Possibilité pour les fonctions `va_start` de ne prendre aucun argument
- Élision de copie des objets de retour nommés (NRVO) garantie
- Paramètres `constexpr` et « *maybe constexpr* »
- Fonctions *heap-free*
- Retour `std::move(x)` éligible au NRVO si  $x$  l'est



# Évolutions des fonctions

- Possibilité de déterminer l'appelant
- Arguments nommés

```
void foo(int a, int b, int c, int d, bool e = false);
```

```
foo(b: 10, a: 100, c: 640, d: 480);
```

```
foo(100, 10, d: 480, e: false, c: 640);
```

# Opérateurs

- Surcharge de `operator`.
  - Si l'opérateur est défini, les opérations sont transférées à son résultat
  - ... sauf celles définies comme fonctions membres
  - Réalisation de *smart reference* (p.ex. *proxy*)
- Surcharge de `operator?`:
- `operator??` pour tester `std::expected`
- Évolutions des opérateurs de comparaison et de `operator<=>`
  - Dépréciation des conversions entre énumération et flottant
  - Dépréciation des conversions entre énumérations
  - Dépréciation de la comparaison « *two-way* » entre types tableaux
  - Comparaison *three-way* entre *unscoped* énumération et type entier
- Interdiction de l'appel de `operator=` sur des temporaires
- Possibilité d'utiliser `auto` ou `auto&` comme retour d'opérateur `=default`

# Opérateurs

- Génération d'opérateurs à la demande via `=default`
  - `operatorX=` à partir de `operatorX`
  - incrément et décrétement préfixés à partir de l'addition et de la soustraction
  - incrément et décrétement postfixés à partir des versions préfixés
  - `operator->` et `operator->*` à partir de `operator*` et `operator.`
- Ajout de `operator[]` à `std::initializer_list`
- Opérateur pipeline `operator|>`

```
x|>f(y);
```

```
// Equivalent a
```

```
f(x, y);
```

# Opérateurs

- `operator template()` : extension du support des *non-type template parameters*
- Opérateur d'implication `operator==>()`

```
p ==> q;
```

```
// Equivalent a
```

```
!p || q;
```

- Opérateur `nameof`

# Structured binding

- Support du *structured binding* sur `std::extents`

# Classes

- Qualifieurs autorisés sur les constructeurs
  - Constructeurs `const` pour construire systématiquement des objets constants
  - Constructeurs non `const` peuvent construire des objets constants ou non
- Déduction template dans les constructeurs d'agrégats et les alias
- *Layout* des classes
  - Contrôle du *layout* pour privilégier taille, ordre de déclaration, visibilité, vitesse, ordre alphabétique, lignes de cache ou règles d'une version antérieure du C++ ou d'un autre langage
  - Contrôle de l'alignement (remplaçant de `#pragma pack(N)`)
- Constructeurs par déplacement =bitcopies
- Extension de `=delete` à d'autres construction (variables template)
- `=delete` avec un message pour le diagnostic de compilation
- Classes de base `std::noncopyable` et `std::nonmovable`
- Mécanisme de conversion tableau de structures vers structure de tableaux

# Classes

- Possibilité de déclarer **friend** un *parameter pack*

```
template <typename T>
class Foo {
    friend T;          // OK en C++23 et avant
    ...
};

template <typename... Ts>
class Bar {
    friend Ts...;      // Invalide en C++23
    ...
};
```

# Énumération

- Ajout d'énumérations « *flag-only* »
- Fonctions membres sur les énumérations



# Gestion d'erreur

- Exceptions légères (*Zero-overhead deterministic exceptions*)
- Objet standard pour le retour d'erreur (`status_code` et `error`)
- Récupération des informations de l'exception contenue dans un `std::exception_ptr`

# Conteneurs

- Nouveaux conteneurs

- Tableaux multidimensionnels `std::mdarray`
- Queue concurrente
- *Bucket array* `std::hive` : plusieurs blocs d'éléments liés entre eux avec un indicateur sur l'état de chaque élément (actif / effacé)
- Vecteur utilisant un buffer externe
- Conteneurs intrusifs : conteneurs non possédants
- Conteneurs `inplace` avec un buffer de taille fixe

# Conteneurs

- `span` de taille fixe
- Ajout de `at()` à `std::span`
- Relâchement des contraintes sur les tableaux C
  - Initialisation des tableaux d'agrégats
  - Copies de tableaux
  - Tableau comme type de retour
- Correction de dysfonctionnements de `std::flat_map` et `std::flat_set`

# Chaînes de caractères

- Construction de `std::string_view` depuis des chaînes implicites
- Prise en charge de `std::string_view` par `std::from_chars`
- Concaténation de `std::string` et `std::string_view`
- Modification du constructeur de `std::string` depuis un caractère pour interdire les autres numériques (entiers ou flottants)
- Voire dépréciation de la construction d'un `std::string` depuis un caractère

# Tuples

- Récupération d'un index depuis un type pour `std::variant` et `std::tuple`
- Utilisation de tableaux C comme *tuple-like*
- Utilisation d'*aggregates* comme *tuple-like*
- Amélioration de l'ergonomie d'accès aux champs des `std::tuple`

```
t[0ic]
```

```
// Equivalent a
```

```
std::get<0>(t)
```

- `std::complex` deviennent des *tuple-like*

# Itérateurs

- API « itérateurs » de génération des nombres aléatoire
- `std::iterator_interface` pour la définition de nouveaux itérateurs

# Algorithmes

- `std::find_last()` recherche depuis la fin d'un conteneur
- `std::is_uniqued` test l'absence de deux valeurs consécutives identiques
- Gestion des UUID
- Fonctions statistiques (moyenne, médiane, variance, ...)
- Améliorations du générateur aléatoire
- Algèbre linéaire
  - Basé sur un sous-ensemble de BLAS (vecteur, matrice, ...)

# Ranges

- Ajout d'un paramètre « pas » à `std::iota_view`
- Utilisation de `std::get_element<>` comme point de configuration

```
// Tri sur le premier element du tuple  
vector<tuple<int, int>> v{{3,1},{2,4},{1,7}};  
  
ranges::sort(v, less{}, get_element<0>);
```

- Plusieurs nouveaux adaptateurs : `adjacent_filter`, `adjacent_remove_if`, `c_str`, `generate`, ...
- Ajout de `ranges::size_hint` permettant aux ranges de réserver de la mémoire



# Traits

- Trait `std::is_narrowing_convertible`
- Traits et fonctions pour garantir des conversions sans perte
- Trait indiquant si un type *trivially default constructible* peut être initialisé en mettant tous les octets à 0
- Amélioration de l'ergonomie de `std::integral_constant<int>`
- Trait `std::is_virtual_base_of` indiquant si une classe est une classe de base virtuelle d'une autre

# Lambdas

- Capture mutable partielle par les lambdas

# std::function

- `std::inplace_function` : pendant de `std::function` sans allocation
- `std::function_ptr_t` : pointeur générique sur une fonction

# Attributs

- Réserve des attributs sans namespace et avec le namespace `std`
- Possibilité d'implémenter des attributs utilisateurs
- Nouveaux attributs
  - `[[invalidate_dereferencing]]` : `*ptr` et `ptr->` inutilisables après l'appel
  - `[[invalidate]]` : `ptr`, `*ptr` et `ptr->` inutilisables
  - `[[no_copy]]` : types et fonctions ne permettant pas la copie (mais le déplacement et le RVO)
  - `[[rvo]]` : fonctions utilisables uniquement dans un contexte RVO
  - `[[side_effect_free]]` ou `[[pure]]`
  - `[[trivially_relocatable]]`
  - `[[discard]]` indique qu'un retour de fonction est volontairement ignoré

# Expansion statement

- Répétition d'une expression au *compile-time*

```
auto foo = make_tuple(0, 'a', 3.14);  
  
for... (auto elem : tup)  
    cout << elem << "\n";
```

- Duplication de l'expression pour chaque élément (pas de boucle)
- Éléments de type différent
- Utilisable sur `std::tuple`, `std::array`, classes destructurables, ...

# Parameters pack

- Généralisation et simplification des *parameters pack*
  - Déclaration possible partout où une variable peut être déclarée

```
template <typename... Ts>  
struct Foo { Ts... elems; };
```

- Indexation des *packs*

```
struct tuple_element<I, tuple<Ts...>> { using type = Ts...[I]; };
```

- *Slicing* de *packs*

```
auto x = Foo(a1, [:]t1..., [3:]t2..., a2);  
bar([1:]t1..., a3, [0]t1);
```

# Parameters pack

- *Pack* de taille fixe

```
template<unsigned int N> struct my_vector {  
    my_vector(int...[N] v) : values{v...} {}  
};
```

- *Variadic function* homogène

```
template <class T>  
void f(T... vs);
```

- *Unpack* de `std::tuple` à la volée

```
int sum(int x, int y, int z) { return x + y + z; }  
  
tuple<int, int, int> point{1, 2, 3};  
int s = sum(point.elements...);
```

# Structured bindings

- Utilisation de *parameters pack* dans les *structures bindings*

```
tuple<X, Y, Z> f();  
  
auto [...xs] = f();  
auto [x, ...rest] = f();  
auto [x,y,z, ...rest] = f();  
auto [x, ...rest, z] = f();  
auto [...a, ...b] = f(); // ill-formed
```



# std::format

- Amélioration du support de `std::filesystem::path`
  - Présence de caractères d'échappement (p.ex. `\n`)
  - Support de caractère UTF-8
- Amélioration du support de `std::chrono::time_point`
- Ajout de formateurs
  - Valeurs atomiques
  - Générateurs aléatoires et distributions
  - *Smart pointers*
  - `std::optional`, `std::variant`, `std::any` et `std::expected`
  - `std::mdspan`, `std::flat_map` et `std::flat_set`
- Possibilité de fournir une chaîne de format au *runtime*

# std::scan

- Pendant du formatage de texte introduit en C++20
- Alternative sûre et robuste à `sscanf()`
- Extensible aux types utilisateurs
- Compatible avec les itérateurs et les ranges

```
string key;  
int value;  
scan("answer = 42", "{} = {}", key, value);  
//      ~~~~~ ~~~~~ ~~~~~  
//      entree   format   arguments  
// key : "answer", value : 42
```

```
string key;  
chrono::seconds time;  
scan("start = 10:30", "{0} = {1:%H:%M}", key, time);
```

# Templates

- Instanciation possible de templates au *runtime* (JIT limité aux templates)
- Paramètre template universel
- Templates dans les classes locales
- Rendre les `<>` vides optionnels

# Concepts

- Concept pour les algorithmes numériques

# Type erasure

- Programmation polymorphique via *type erasure* : *Proxy*, *Facade*, *Addresser*

# Références

- Ajout de références possédantes,  $T\sim$ , gérant la destruction de l'objet référencé
- *Reallocation constructor* transférant la responsabilité de l'objet initial à l'objet créé :  $T::T(T\sim)$

# Pointeurs

- Suppression de `NULL` et interdiction de `0` comme pointeur nul
- Surcharge de `new` retournant la taille réellement allouée

# Pointeurs intelligents

- `std::retain_ptr` pointeur intrusif manipulant le comptage de référence interne
- Création de pointeurs intelligents avec une valeur par défaut
- Comparaison entre pointeurs intelligents et pointeurs nus
- Retour covariant avec `std::unique_ptr<T>` (comme `T*`)



# Contrôle mémoire

- Ajout de mécanismes de sécurité de l'usage mémoire
  - *Aliasing*
  - Suivi des dépendances
  - Annotation de types
  - Gestion de *lifetime*
  - ...
- Accès à la taille réellement allouée
- Spécificateur de stockage des temporaires
  - `constinit`
  - `variable_scope`
  - `block_scope` : durée de vie des littéraux C
  - `statement_scope` : durée de vie des temporaires en C++
- Seuils d'allocation SOO (*Small Object Optimization*)

# Concurrence

- Version `atomic` de minimum et maximum
- Obtention de l'adresse de l'objet référencé par `std::atomic_ref` via `data()`
- Invocation concurrente
- `std::volatile_load<T>` et `std::volatile_store<T>`
- Gestion des processus, de la communication avec ceux-ci et des *pipes*
- `std::fiber_context` : changement de contexte *stackfull* sans besoin de *scheduler*
- Ajout d'un nom aux threads et mutex
- Contrôle de la priorité et de la taille de pile des threads

# Coroutines

- Bibliothèques de support des coroutines
- `std::lazy<T>` : coroutines permettant l'évaluation différée
- Unification et amélioration des API asynchrones

# Regex

- Ajout de regex *compile-time*

# Interface utilisateur

- Support des entrées/sorties audio
- `std::web_view` API fournissant une fenêtre dans laquelle le programme peut injecter des composants web (ou être appelé via *callback*)

# Debug

- `std::breakpoint()` : point d'arrêt dans le programme
- `std::breakpoint_if_debugging` : point d'arrêt si l'exécution se fait dans un debugger
- `std::is_debugger_present()` permet de savoir si l'exécution se fait dans un debugger

# Module

- Communication d'informations aux outils de *build* par les modules
- Gestion de la compatibilité ascendante via la configuration d'un *epoch* au niveau d'un module pour activer des évolutions brisant la compatibilité

# Compilation & implémentation

- `std::embed()` ressources externes disponibles au *runtime*
- Remplaçant à *`#ifdef ... #endif`*
- API d'interaction avec le système de build et le compilateur



Des questions ?

# Bibliographie

[C++ Coding Standards] Herb Sutter et Andrei Alexandrescu

C++ Coding Standards : 101 Rules, Guidelines, and Best Practices

*Addison Wesley Professional* 0-321-11358-6

[Exceptional C++] Herb Sutter

Exceptional C++ : 47 Engineering Puzzles, Programming Problems, and Solutions

*Addison Wesley* 0-201-61562-2

[Exceptional C++ Style] Herb Sutter

Exceptional C++ Style 40 New Engineering Puzzles, Programming Problems, and Solutions

*Addison Wesley* 0-201-76042-8

[More Exceptional C++] Herb Sutter

More Exceptional C++

*Addison Wesley* 0-201-70434-X

# Bibliographie (suite.)

[Effective C++] Scott Meyers

Effective C++ : 55 Specific Ways to Improve Your Programs and Designs  
*Addison Wesley* 0-321-33487-6

[More Effective C++] Scott Meyers

More Effective C++ : 35 New Ways to Improve Your Programs and Designs  
*Addison Wesley* 0-201-63371-X

[Effective STL] Scott Meyers

Effective STL : 50 Specific Ways to Improve Your Use of the Standard  
Template Library  
*Addison Wesley* 0-201-74962-9

[Effective Modern C++] Scott Meyers

Effective Modern C++ : 42 Specific Ways to Improve Your Use of C++11  
and C++14  
*Addison Wesley* 1-491-90399-6

# Bibliographie (suite.)

[C++ Concurrency in action] Anthony Williams

C++ Concurrency in Action - Practical Multithreading

*Manning* 9781933988771

[CppCoreGuidelines] isocpp

C++ Core Guidelines

[https://github.com/isocpp/CppCoreGuidelines/blob/master/](https://github.com/isocpp/CppCoreGuidelines/blob/master/CppCoreGuidelines.md)

[CppCoreGuidelines.md](https://github.com/isocpp/CppCoreGuidelines/blob/master/CppCoreGuidelines.md)

[isocpp C++ FAQ] isocpp

C++ FAQ

<https://isocpp.org/faq>

[Chaîne Youtube cppcon] cppcon

Vidéo CppCon

<https://www.youtube.com/user/CppCon/featured>

# Bibliographie (suite.)

[Overload] ACCU

Overload

[https://accu.org/journals/nonmembers/overload\\_issue\\_members/](https://accu.org/journals/nonmembers/overload_issue_members/)

[Guru of the Week] Herb Sutter

Guru of the Week

<http://www.gotw.ca/gotw/>

[C++11 Faq] Bjarne Stroustrup

C++11 - the new ISO C++ standard

<http://www.stroustrup.com/C++11FAQ.html>

[More C++ Idioms]

More C++ Idioms

[https://en.wikibooks.org/w/index.php?title=More\\_C%2B%2B\\_Idioms](https://en.wikibooks.org/w/index.php?title=More_C%2B%2B_Idioms)

# Bibliographie (suite.)

[C++ now]

C++ now

<http://cppnow.org/>

[C++ now GitHub]

GitHub C++ now

<https://github.com/boostcon>

[Boost C++ Libraries] Boris Schäling

The Boost C++ Libraries

<http://theboostcpplibraries.com/>

[C++17 features in "Tony Tables"] Tony Van Eerd

C++17 features in "Tony Tables"

[https://github.com/tvaneerd/cpp17\\_in\\_TTs/blob/master/ALL\\_IN\\_ONE.md](https://github.com/tvaneerd/cpp17_in_TTs/blob/master/ALL_IN_ONE.md)

# Bibliographie (suite.)

[Changes between C++14 and C++17 DIS] Thomas Köppe

Changes between C++14 and C++17 DIS

<https://isocpp.org/files/papers/p0636r0.html>

[7 Features of C++17 that will simplify your code] Bartek

7 Features of C++17 that will simplify your code

<https://tech.io/playgrounds/2205/>

[7-features-of-c17-that-will-simplify-your-code/introduction](https://tech.io/playgrounds/2205/7-features-of-c17-that-will-simplify-your-code/introduction)

[C++ Stories] Bartek

C++ Stories

<https://www.cppstories.com/>

[Oleksandr Koval's blog] Koval

All C++20 core language features with examples

<https://oleksandrkv1.github.io/2021/04/02/cpp-20-overview.html>