

# MU4MA056 : Programmation en C++

Table des matières :

Annonces générales

Généralités sur le C++

Syntaxe élémentaire

Les classes

# Organisation générale

- ▶ cours à **distance sur Zoom** le lundi matin 9h-10h30 (possibilité de le suivre sur votre ordi ou à l'Atrium à Jussieu si campus ouvert)
- ▶ cours **supplémentaire sur Zoom** jeudi 14 janvier, 14h15-16h.
- ▶ liens Zoom annoncé sur Moodle.
- ▶ documents et annonces sur Moodle.
- ▶ Travaux Pratiques : à partir du lundi 18 janvier, à **distance sur <https://repl.it>**. [cf. démonstration en ligne]
- ▶ Travaux Pratiques, 4 groupes de 20 : lundi, mardi, jeudi, vendredi, 13h45–16h45.

(Congé paternité de deux semaines à une date aléatoire autour de début mars : vidéos de complément pré-enregistrées sur Moodle)

# Évaluation

Habituellement :

$$\text{Note sur 100} \stackrel{?}{=} \frac{\text{TP1 sur 25} + \text{TP2 sur 25}}{2} + \text{Examen sur 75}$$

mais cela dépendra des consignes de l'Université sur le contrôle continu intégral ou non. Si changement, passage vers

$$\text{Note sur 100} \stackrel{?}{=} \frac{\text{TP1 sur 50} + \text{TP2 sur 50}}{2} + \text{Examen sur 50}$$

***Vous serez tenus au courant quand tout le monde en saura plus...***

- ▶ TP noté 1 : sixième semaine des TP (début mars)
- ▶ TP noté 2 : douzième semaine des TP (mi-avril)

# Conseils pour réussir cette UE

- ▶ *UE traditionnellement difficile* : le C++ est un langage très développé et très puissant et donc très exigeant.
- ▶ UE d'informatique au milieu d'UE de mathématiques : autre philosophie. Un nouveau langage avancé en 6 ECTS.

# Conseils pour réussir cette UE

- ▶ *UE traditionnellement difficile* : le C++ est un langage très développé et très puissant et donc très exigeant.
- ▶ UE d'informatique au milieu d'UE de mathématiques : autre philosophie. Un nouveau langage avancé en 6 ECTS.
- ▶ Une **règle d'or** :  
**Codez, codez, codez !!!**
- ▶ *UE professionnalisante* : ce que demande une entreprise est que vous soyez à l'aise devant un clavier et du C++ (pas que vous soyez superficiellement au courant des derniers gadgets).

# Conseils pour réussir cette UE

- ▶ *UE traditionnellement difficile* : le C++ est un langage très développé et très puissant et donc très exigeant.
- ▶ UE d'informatique au milieu d'UE de mathématiques : autre philosophie. Un nouveau langage avancé en 6 ECTS.
- ▶ Une **règle d'or** :

**Codez, codez, codez !!!**

- ▶ *UE professionnalisante* : ce que demande une entreprise est que vous soyez à l'aise devant un clavier et du C++ (pas que vous soyez superficiellement au courant des derniers gadgets).
- ▶ *Informatique pour mathématiciens* : pas d'interface, pas de fantaisie, mais de la performance numérique. Algorithmique + code optimisé.

Quelques généralités.

# Langages informatiques

- ▶ Langages interprétés : Python, Ruby, matlab/scilab...  
*Très pratique pour petit script, bac à sable, appels à des bibliothèques, syntaxe simplifiée,...* mais **lent pour le calcul intensif**



# Langages informatiques

- ▶ Langages interprétés : Python, Ruby, matlab/scilab...  
*Très pratique pour petit script, bac à sable, appels à des bibliothèques, syntaxe simplifiée,...* mais **lent pour le calcul intensif**
- ▶ Langages compilés : Fortran, C, C++... **Rapide pour le calcul intensif** mais *plus long à écrire, plus de détails à surveiller, plus de subtilités à maîtriser...*

# Langages informatiques

- ▶ Langages interprétés : Python, Ruby, matlab/scilab...  
*Très pratique pour petit script, bac à sable, appels à des bibliothèques, syntaxe simplifiée,...* mais **lent pour le calcul intensif**
- ▶ Langages compilés : Fortran, C, C++... **Rapide pour le calcul intensif** mais *plus long à écrire, plus de détails à surveiller, plus de subtilités à maîtriser...*
- ▶ **Interprétation** : traduction en langage machine+exécution de chaque ligne, pas de vue globale sur programme. **Compilation** : traduction en langage machine globale sur l'ensemble du programme puis exécution globale donc possibilité de nombreuses optimisations.

# Histoire de C et C++

- ▶ 1970 : langage C par Ken Thompson pour écrire Unix. *Avoir un langage adapté pour manipuler la mémoire : pointeurs.*

# Histoire de C et C++

- ▶ 1970 : langage C par Ken Thompson pour écrire Unix. *Avoir un langage adapté pour manipuler la mémoire : pointeurs.*
- ▶ 1980 : développement du C++ par Bjarne Stroustrup. *Augmentation du C pour la programmation orientée objet.*  
Ajout des **classes**.

# Histoire de C et C++

- ▶ 1970 : langage C par Ken Thompson pour écrire Unix. *Avoir un langage adapté pour manipuler la mémoire : pointeurs.*
- ▶ 1980 : développement du C++ par Bjarne Stroustrup. *Augmentation du C pour la programmation orientée objet.*  
Ajout des **classes**.
- ▶ **C et C++** : 2 évolutions mais volonté de rétrocompatibilité.

# Histoire de C et C++

- ▶ 1970 : langage C par Ken Thompson pour écrire Unix. *Avoir un langage adapté pour manipuler la mémoire : pointeurs.*
- ▶ 1980 : développement du C++ par Bjarne Stroustrup. *Augmentation du C pour la programmation orientée objet.*  
Ajout des **classes**.
- ▶ **C et C++** : 2 évolutions mais volonté de rétrocompatibilité.
- ▶ C++, depuis 1990 : ajout de la **programmation générique** et début de la **bibliothèque standard**. Fortes disparités avec le C malgré le passé commun.

# Histoire de C et C++

- ▶ 1970 : langage C par Ken Thompson pour écrire Unix. *Avoir un langage adapté pour manipuler la mémoire : pointeurs.*
- ▶ 1980 : développement du C++ par Bjarne Stroustrup. *Augmentation du C pour la programmation orientée objet.*  
Ajout des **classes**.
- ▶ **C et C++** : 2 évolutions mais volonté de rétrocompatibilité.
- ▶ C++, depuis 1990 : ajout de la **programmation générique** et début de la **bibliothèque standard**. Fortes disparités avec le C malgré le passé commun.
- ▶ **C++, 2011 : nouveau standard majeur**. Nouvelles fonctionnalités et *forte influence sur l'écriture du code*.  
C++, standards 2014 et 2017 : poursuite de cette évolution.

# Histoire de C et C++

- ▶ 1970 : langage C par Ken Thompson pour écrire Unix. *Avoir un langage adapté pour manipuler la mémoire : pointeurs.*
- ▶ 1980 : développement du C++ par Bjarne Stroustrup. *Augmentation du C pour la programmation orientée objet.*  
Ajout des **classes**.
- ▶ **C et C++** : 2 évolutions mais volonté de rétrocompatibilité.
- ▶ C++, depuis 1990 : ajout de la **programmation générique** et début de la **bibliothèque standard**. Fortes disparités avec le C malgré le passé commun.
- ▶ **C++, 2011 : nouveau standard majeur**. Nouvelles fonctionnalités et *forte influence sur l'écriture du code*.  
C++, standards 2014 et 2017 : poursuite de cette évolution.
- ▶ **C++, standard 2020** : nouveau standard majeur (pas encore sur tous les compilateurs!).



# Histoire de C et C++

- ▶ 1970 : langage C par Ken Thompson pour écrire Unix. *Avoir un langage adapté pour manipuler la mémoire : pointeurs.*
- ▶ 1980 : développement du C++ par Bjarne Stroustrup. *Augmentation du C pour la programmation orientée objet.*  
Ajout des **classes**.
- ▶ **C et C++** : 2 évolutions mais volonté de rétrocompatibilité.
- ▶ C++, depuis 1990 : ajout de la **programmation générique** et début de la **bibliothèque standard**. Fortes disparités avec le C malgré le passé commun.
- ▶ **C++, 2011 : nouveau standard majeur**. Nouvelles fonctionnalités et *forte influence sur l'écriture du code*.  
C++, standards 2014 et 2017 : poursuite de cette évolution.
- ▶ **C++, standard 2020** : nouveau standard majeur (pas encore sur tous les compilateurs!).

**Conclusion** : même si on peut encore écrire du C++ un peu comme du C, les deux langages n'ont plus grand chose à voir.

**Attention, si vous connaissez déjà C!!!**

# Langage informatique : de quoi parle-t-on ?

Dans un ordinateur :

- ▶ processeur(s) (CPU)
- ▶ mémoire vive (RAM)
- ▶ carte(s) graphique(s) (GPU) avec leur processeurs et leurs mémoires
- ▶ mémoire morte (disque dur)
- ▶ périphériques (clavier, écran, souris...)
- ▶ tout ça branché sur la carte-mère.

# Langage informatique : de quoi parle-t-on ?

Dans un ordinateur :

- ▶ processeur(s) (CPU)
- ▶ mémoire vive (RAM)
- ▶ carte(s) graphique(s) (GPU) avec leur processeurs et leurs mémoires
- ▶ mémoire morte (disque dur)
- ▶ périphériques (clavier, écran, souris...)
- ▶ tout ça branché sur la carte-mère.

Une **variable** en informatique ( $\neq$  variable en mathématique) :

- ▶ un emplacement dans la RAM (avec adresse et taille)
- ▶ un type (manière d'encoder en une suite de bits 0 ou 1)
- ▶ un nom dans votre programme
- ▶ une *valeur*

Calculs faits par le CPU ; la valeur ensuite sauvegardée dans le disque dur.

# Les outils du programmeur

1. Un éditeur de code (Geany, XCode, Code : :blocks, etc.)

# Les outils du programmeur

1. Un éditeur de code (Geany, XCode, Code : :blocks, etc.)
2. Un compilateur (g++, clang++, etc.)

# Les outils du programmeur

1. Un éditeur de code (Geany, XCode, Code : :blocks, etc.)
2. Un compilateur (g++, clang++, etc.)
3. quelques bibliothèques (libeigen3 pour nous pour l'algèbre linéaire).

# Les outils du programmeur

1. Un éditeur de code (Geany, XCode, Code : :blocks, etc.)
2. Un compilateur (g++, clang++, etc.)
3. quelques bibliothèques (libeigen3 pour nous pour l'algèbre linéaire).
4. **du papier et des crayons !!!**

# Les outils du programmeur

1. Un éditeur de code (Geany, XCode, Code : :blocks, etc.)
2. Un compilateur (g++, clang++, etc.)
3. quelques bibliothèques (libeigen3 pour nous pour l'algèbre linéaire).
4. **du papier et des crayons !!!**
5. des documentations :

`https://en.cppreference.com/w/`

et

`http://www.cplusplus.com/reference/`

savoir les lire fait partie du cours !



# Buts du cours

- ▶ connaître et *être à l'aise* avec *toute* la syntaxe de base, de la plus ancienne à la plus moderne.

# Buts du cours

- ▶ connaître et *être à l'aise* avec *toute* la syntaxe de base, de la plus ancienne à la plus moderne.
- ▶ savoir définir et utiliser des **classes** (POO)

# Buts du cours

- ▶ connaître et *être à l'aise* avec *toute* la syntaxe de base, de la plus ancienne à la plus moderne.
- ▶ savoir définir et utiliser des **classes** (POO)
- ▶ savoir définir et utiliser des **templates** (programmation générique)

# Buts du cours

- ▶ connaître et *être à l'aise* avec *toute* la syntaxe de base, de la plus ancienne à la plus moderne.
- ▶ savoir définir et utiliser des **classes** (POO)
- ▶ savoir définir et utiliser des **templates** (programmation générique)
- ▶ savoir lire la documentation

# Buts du cours

- ▶ connaître et *être à l'aise* avec *toute* la syntaxe de base, de la plus ancienne à la plus moderne.
- ▶ savoir définir et utiliser des **classes** (POO)
- ▶ savoir définir et utiliser des **templates** (programmation générique)
- ▶ savoir lire la documentation
- ▶ connaître les parties les plus utilisées la bibliothèque standard.

# Buts du cours

- ▶ connaître et *être à l'aise* avec *toute* la syntaxe de base, de la plus ancienne à la plus moderne.
- ▶ savoir définir et utiliser des **classes** (POO)
- ▶ savoir définir et utiliser des **templates** (programmation générique)
- ▶ savoir lire la documentation
- ▶ connaître les parties les plus utilisées la bibliothèque standard.

## NE FAIT PAS PARTIE DU COURS :

les tout derniers standards C++17 et C++20, l'intégralité de la bibliothèque standard, les subtilités fines de l'héritage de classes, les notions les plus récentes des templates, les espaces de noms, le C.

# Syntaxe élémentaire du C++.

# Premier programme

```
2  #include <iostream>
   int main() {
   4      std::cout << "Bienvenue en MU4MA056.\n";
      return 0;
   }
```

Compilation (dans le terminal) avec :  
g++ essai1.cpp -o essai1.exe

Lancement (dans le terminal) avec  
./essai1.exe



# Fonction, entrée/sortie

```
1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3  double circle_area(double r) {
4      return M_PI*r*r;
5  }
6  int main() {
7      std::cout << "Entrez le rayon du cercle:\n";
8      double x;
9      std::cin >> x;
10     std::cout << "L'aire du cercle est "
11               << circle_area(x) << "\n";
12     return 0; }
```

## Bibliothèque externe

```
1 #include <iostream>
2 #include <Eigen/Dense> // chemin vers bibliothèque
3
4 int main()
5 {
6     Eigen::Matrix<double,4,4> A;
7     A << 1, 2 , 3, 4 , 1,-1,1,-1,4,3,2,1,1,-1,0,0 ;
8     std::cout << "La matrice A est:\n" << A << "\n";
9     std::cout << "Son determinant est: "
10                << A.determinant() << "\n";
11     std::cout << "Son inverse est:\n"
12                << A.inverse() << "\n";
13     return 0;}
```

Compilation avec :

```
g++ -I /usr/include/eigen3 essai3.cpp -o essai3.exe
```

# L'affichage produit

---

La matrice A est:

1 2 3 4

1 -1 1 -1

4 3 2 1

1 -1 0 0

Son determinant est: 40

Son inverse est:

-0.075 -0.125 0.175 0.5

-0.075 -0.125 0.175 -0.5

0.175 0.625 -0.075 -0.5

0.175 -0.375 -0.075 0.5

---

# Déclaration des variables

Langage fortement typé : déclaration avec type.

```
2 // Nombres réels:
   double x=4.; //initialisé à 4
4 // Nombres entiers:
   int n=-2;
   long int m=-456545533565433556;
6 // Tableaux :
   std::vector<int> v(50,3); //50 entiers égaux à 3
8   std::vector<double> w{2.3,-4.,1.1,0.}; //4 réels
   // Chaîne de caractères:
10  std::string S("Le C++, c'est top.");
   // Syntaxe alternative > C++11 préférée désormais:
12  auto v = vector<int>(50,3);
   auto w = vector<double>{2.3, 4.2, 1.1, 0.};
14  auto S = "Le C++, c'est top"s;
```

# Variables

1. un nom (dans le code, disparaît dans l'exécutable)
2. un type (donne la taille de l'emplacement mémoire **et** spécifie le codage binaire)
3. un emplacement mémoire (une adresse dans la mémoire vive RAM)
4. une valeur (stockée à l'emplacement mémoire via le codage du type)

mais aussi :

- ▶ une durée de vie : la variable est automatiquement supprimée à la fin du bloc où elle a été déclarée.
- ▶ toutes les fonctions et opérations qui sont définis sur le type de la variable

## Exemple des entiers

- ▶ **int** : stocké sur 4 octets, un bit de signe, 31 bits pour la valeur absolue (les entiers relatifs de  $-2^{31}$  à  $2^{31} - 1$ )
- ▶ **long unsigned int** : stocké sur 8 octets, pas de bits de signes, 64 bits pour la valeur absolue (les entiers naturels de 0 à  $2^{64} - 1$ )

Les opérations :

- ▶ **+**, **-**, **\***, **/** (quotient euclidien), **%** (reste euclidien), etc.
- ▶ les opérations associées **+=**, **\*=**, **++**, etc.

Attention, arithmétique modulaire si on dépasse les bornes maximales et minimales, **sans avertissement** !

*(structure similaire pour les réels)*

# Chaînes de caractères standard

- ▶ requiert la bibliothèque `<string>`
- ▶ type `std::string`
- ▶ concaténation, affichage, accès à un caractère
- ▶ exemple :

```
std::string s1 = "Hello ";  
2  std::string s2 = "World!";  
std::string s3 = s1+s2;  
4  std::cout << s3 << "\n"; //retour à la ligne après  
std::cout <<s1[0] <<s1[4] <<"\n" ; //affiche: Ho  
6  std::cout << s2.size(); //nombre de caractères
```

- ▶ voir la documentation :  
<http://www.cplusplus.com/reference/string/string/>

# Structures

[**attention**, on fera mieux avec les classes bientôt !]

- Possibilité de combiner plusieurs types dans un nouveau type.

```
struct Point2D {  
2     double x;  
     double y;  
4     std::string nom; //chaîne de caractères  
};
```

- déclaration par :

```
Point2D U;
```

- accès aux champs/attributs par

```
U.x = 3.1 ;  
2  U.nom = "A";
```



# Tableaux/vecteurs (à l'ancienne)

- ▶ bibliothèque `<vector>`
- ▶ <https://en.cppreference.com/w/cpp/container/vector>

```
1 std::vector<double> u(7,3.5); // 7 éléments égaux à 3.5
2 u.push_back(2.1); // ajout d'un huitième élément
  std::cout << u.size(); // nombre d'éléments
4 u[0] += u[6]; // lire/modifier des éléments
  std::vector<double> v(u); // nouvelle copie de u
6 for( int j=0; j< u.size() ; j++ ) {
    v[j] = 2*u[j]-1;
8 }
  std::cout << "Les éléments sont: ";
10 for( int j=0; j< v.size() ; j++ ) {
    std::cout << v[j] << " ";
12 }
```

- ▶ ressemble aux tableaux du C mais avec outils en plus et possibilité de faire varier la taille (`std::array` sinon).

## Les vecteurs : version moderne

Beaucoup d'évolution pour **limiter les erreurs**, écrire un code plus lisible et plus facilement modifiable : utilisez-les !

Reprise du code précédent avec outils STL et C++11 :

```
using namespace std; //bibliothèque standard !
2 auto u=vector<double>(7,3.5); //7 éléments égaux à 3.5
  u.push_back(2.1); // ajout d'un huitième élément
4 std::cout << u.size(); //nombre d'éléments
  u.front() += u.back(); //lire/modifier des éléments
6 auto v= vector<double>(u); //nouveau même taille
  transform( begin(u),end(u),
8           begin(v),
           [](double x) { return 2.*x-1.;} );
10 cout << "Les éléments sont: ";
  for( auto x: v ) {
12     cout << x << " ";
  }
```

# Structures de contrôle

- ▶ si... alors...

```
2  if ( test ) { .../// instructions }  
    else { ...///instructions }
```

- ▶ boucle d'itérations

```
2  for( init ; test_de_sortie ; incrementation ) {  
    ...///instructions  
}
```

- ▶ boucle *tant que*

```
2  while( condition ) {  
    ...///instructions  
}
```

## Les références : une spécificité du C++

- ▶ si `T` est un type connu, on a un type `T &` : référence sur objet de type `T`
- ▶ *sa valeur* : un emplacement immuable dans la mémoire
- ▶ déclaration :

```
double a=1.;  
2 double & r=a; // r n'est pas un double !  
std::vector<double> v(100000,12.1);  
4 const std::vector<double> & ref=v;  
    // ref n'est pas un vecteur mais un "entier"
```

- ▶ Intérêt : évite des copies inutiles
- ▶ attention aux modifications induites :

```
r=2.7;  
2 r=ref[2]; // OK  
ref[3]=2.1; //impossible car const
```

# Les fonctions

- ▶ Passage par valeurs : copies des arguments ! **ATTENTION, cela peut être très long. !**
- ▶ Sinon pointeurs/références pour éviter les copies. Attention alors au `const`.
- ▶ 3 types de prototypes pour les arguments :

```
double f(T a);  
2 //copie de la valeur  
double f( T & a);  
4 //copie de l'adresse, modif de la valeur ?  
double f(const T & a);  
6 //copie de l'adresse, valeur non modifiée.
```

- ▶ 2 manières de définir des fonctions.

# Les fonctions : déf. 1

En **dehors** de toute autre fonction :

```
T    NOM( T1 a1, T2 a2, ..., Tn an) {  
2      //...code...  
      return ... ;// de type T  
4  } // T: type du résultat.
```

Ne pas oublier d'ajouter les prototypes dans les en-têtes :

```
T    NOM( T1 a1, T2 a2, ..., Tn an);
```

## Les fonctions : déf. 2

**Attention :** depuis les standards C++11 et C++14 seulement : possibilité de définir une fonction n'importe où dans le code avec son type propre.

Définition d'une  $\lambda$ -fonction :

```
auto f= [captures](arguments)->TYPE { code };
```

Exemple :

```
const int u=4;
2 auto mult_u = [u](int n) ->int { return n*u; };
std::vector<int> v(100);
4 std::transform(v.begin(),v.end(),v.begin(),mult_u);
bool b= std::any_of(v.begin(),v.end(),
6     [](int n){ return n>= 12; });
//cherche s'il existe un élément plus grand que 12
```

# Les fonctions : déf. 2

Dans une  $\lambda$ -fonction : les captures :

- ▶ capture par copie : `[a,b,c]`
- ▶ capture par adresse : `[a,&b,&c]`
- ▶ tout par copie : `[=]`
- ▶ tout par adresse : `[&]`

Dans une fonction normale :

- ▶ définition en dehors de toute autre fonction donc la question ne se pose pas.
- ▶ difficulté pour fixer l'un des arguments pour un appel par une fonction de `<algorithm>` (cf. exemple)



Les classes.

# Les classes

**But** : créer de nouveaux types d'objets

**Philosophie** : séparer l'implémentation de l'objet de son utilisation :

- ▶ utilisation : doit avoir des noms de méthodes simples, qui ressemble le plus possible à des objets déjà existants, l'utilisateur ne doit pas avoir à réfléchir à ce qui passe en coulisse.
- ▶ implémentation : structuration des données, optimisation des calculs, gestion de la mémoire, initialisations correctes, format de lecture et d'écriture.

## Exemple d'utilisation de classe (I).

```
const unsigned int N=40;
2 Graph G(N); //constructeur
  G.read_from_file("graph_exemple.dat");//lecture
4 unsigned int k2= G.nb_of_neighbours(2);
  bool b = G.test_connect_from_to(4,5);
6 std::cout<<"Nb of edges: "<< G.nb_of_edges()<<"\n";
  {
8      Graph H(G); //copie
        for (int i=1; i<G.size() ; i++)
10            H.add_link(2,i);
        std::ofstream output("graph_modified.dat");
12        output << H; //écriture
        output.close();
14    } //effacement de H.
    G.reverse_all_edges();
16    std::vector<int> v2 = G.edges_from(4);
```