

A <Basic> C++ Course

2 – namespace et mémoire...

Julien Deantoni

Plan

- Créer ses fonctions utiles
- Espaces de nommage
- Memory concerns
 - statique

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
```

```
int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);

    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
```

```
int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);

    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
#include <string>
```

```
bool isPalindrome(const std::string& s);
```

myOverkillUtils.h

```
#include "myOverkillUtils.h"
```

```
bool isPalindrome(const std::string& s){
    return s==string(s.rbegin(), s.rend());
}
```

myOverkillUtils.cpp

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
```

```
int main(){
    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);

    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
#include <string>
```

```
bool isPalindrome(const std::string& s);
```

myOverkillUtils.h

```
#include "myOverkillUtils.h"
```

```
bool isPalindrome(const std::string& s){
    return s==string(s.rbegin(), s.rend());
}
```

myOverkillUtils.cpp



Complexity of isPalindrome

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
```

```
int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);

    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
#include <string>
```

```
bool isPalindrome(const std::string& s);
```

myOverkillUtils.h

```
#include "myUtils.h"
```

```
bool isPalindrome(const std::string& s){
    return s==string(s.rbegin(), s.rend());
}
```

myOverkillUtils.cpp

sketchy makefile example

EXE_NAME=executable

LINK_CXX=g++ -std=c++11

COMPILE_CXX=g++ -c -Wall -Wextra -std=c++11

example: main.o **utils.o**

\$(LINK_CXX) main.o **utils.o** -o \$(EXE_NAME)

main.o: main.cpp

\$(CXX) main.cpp

utils.o: myOverkillUtils.cpp myOverkillUtils.h

\$(CXX) myOverkillUtils.cpp

Makefile

```
jdeanton@linux-hani: make
g++ -g -c main_palindrome.cpp -o main_palindrome.o [options]
g++ -g -c myUtils.cpp -o myUtils.o [options]
g++ main_palindrome.o myUtils.o [options]
jdeanton@linux-hani: ./palindrome.exe
true
```

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"

int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);

    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

```
#include <string>

bool isPalindrome(const std::string& s);
```

myOverkillUtils.h

```
#include "myUtils.h"
```

myUtils.cpp



Ce code ne marche pas si des définitions sont données dans le .h

```
# sketchy
EXE_NAME=executable
LINK_CXX=g++ -std=c++11
COMPILE_CXX=g++ -c -Wall -Wextra -std=c++11
```

```
example: main.o utils.o
$(LINK_CXX) main.o utils.o -o $(EXE_NAME)
main.o: main.cpp
$(CXX) main.cpp
Utils.o: myOverkillUtils.cpp myOverkillUtils.h
$(CXX) myOverkillUtils.cpp
```

Makefile

```
jdeanton@linux-hani: make -f Makefile_v1
g++ -g -c main_palindrome.cpp -o main_palindrome.o [options]
g++ -g -c myUtils.cpp -o myUtils.o [options]
g++ main_palindrome.o myUtils.o [options]
jdeanton@linux-hani: ./palindrome.exe
true
```

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
#include "someStuff.h"

int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);
    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
jdeanton@linux-hani: make
g++ -g -c main_palindrome.cpp -o main_palindrome.o [options]
g++ -g -c myUtils.cpp -o myUtils.o [options]
g++ -g -c someStuff.cpp -o someStuff.o [options]
g++ main_palindrome.o myUtils.o someStuff.o [options]
jdeanton@linux-hani: ./palindrome.exe
true
```

```
#include <string>

struct Foo{
    //[...]
};
bool isPalindrome(const std::string& s);
```

myOverkillUtils.h

```
#include <string>

void stuff1();
```

someStuff.h

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
#include "someStuff.h"

int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);
    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
jdeanton@linux-hani: make
g++ -g -c someStuff.cpp -o someStuff.o [options]
g++ main_palindrome.o myUtils.o someStuff.o [options]
jdeanton@linux-hani: ./palindrome.exe
true
```

```
#include <string>

struct Foo{
    //[...]
};
bool isPalindrome(const std::string& s);
```

myOverkillUtils.h

```
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"

void stuff1(Foo f);
```

someStuff.h

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
#include "someStuff.h"

int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);
    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
jdeanton@linux-hani: make
g++ -g -c someStuff.cpp -o someStuff.o [options]
g++ main_palindrome.o myUtils.o someStuff.o [options]
jdeanton@linux-hani: ./palindrome.exe
true
```

```
#include <string>

struct Foo{
    //[...]
};
bool isPalindrome(const std::string& s);
```

myOverkillUtils.h

```
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"

void stuff1(Foo f);
```

someStuff.h

So What ??? It works !

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
#include "someStuff.h"

int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);
    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
#include <string>

struct Foo{
    //[...]
};
bool isPalindrome(const std::string& s);
```

myOverkillUtils.h

```
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"

void stuff1(Foo f);
```

someStuff.h

```
jdeanton@linux-hani: make
g++ -g -c someStuff.cpp -o someStuff.o [options]
g++ main_palindrome.o myUtils.o someStuff.o [options]
jdeanton@linux-hani: ./palindrome.exe
true
jdeanton@linux-hani: make clean
rm -f main_palindrome.o myUtils.o someStuff.o
jdeanton@linux-hani: make
g++ -g -c main_palindrome.cpp -o main_palindrome.o [options]
In file included from someStuff.h:1:0,
      from main_palindrome.cpp:4:
myUtils.h:8:8: error: redefinition of 'struct Foo'
struct Foo{
      ^
In file included from main_palindrome.cpp:3:0:
myUtils.h:8:8: error: previous definition of 'struct Foo'
struct Foo{
      ^
Makefile:41: recipe for target 'main_palindrome.o' failed
make: *** [main_palindrome.o] Error 1
```

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
#include "someStuff.h"

int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);
    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
#ifndef _MYUTILS_H_
#define _MYUTILS_H_

#include <string>
struct Foo{
};
bool isPalindrome(const std::string& s);

#endif
```

myOverkillUtils.h

```
#ifndef _SOMESTUFF_H_
#define _SOMESTUFF_H_

#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"

void stuff1(Foo f);

#endif
```

someStuff.h

```
jdeanton@linux-hani: make
g++ -g -c someStuff.cpp -o someStuff.o [options]
g++ main_palindrome.o myUtils.o someStuff.o [options]
jdeanton@linux-hani: ./palindrome.exe
true
jdeanton@linux-hani: make clean
rm -f main_palindrome.o myUtils.o someStuff.o
jdeanton@linux-hani: make
g++ -g -c main_palindrome.cpp -o main_palindrome.o [options]
In file included from someStuff.h:1:0,
      from main_palindrome.cpp:4:
myUtils.h:8:8: error: redefinition of 'struct Foo'
struct Foo{
^
In file included from main_palindrome.cpp:3:0:
myUtils.h:8:8: error: previous definition of 'struct Foo'
struct Foo{
^
Makefile_v1:41: recipe for target 'main_palindrome.o' failed
make: *** [main_palindrome.o] Error 1
```



Protéger systématiquement le contenu d'un .h par une directive pre processeur et ainsi éviter l'inclusion multiple.

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
```

```
int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);

    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
#ifndef _MYUTILS_H_
#define _MYUTILS_H_
#include <string>

bool isPalindrome(const std::string& s); //visible

#endif
```

myOverkillUtils.h

```
#include "myOverkillUtils.h"
#include <iomanip>
#include <ctime>
#include <fstream>

#define LOGFILE "log.txt"

void logCall(const std::string& s){ //invisible
depuis l'extérieur !
    std::ofstream fout;
    fout.open(LOGFILE, std::ios::app);

    std::time_t t = std::time(nullptr);
    std::tm tm = *std::localtime(&t);

    fout << std::put_time(&tm, "%F %T");
    fout << " : " << s << std::endl;
    fout.close();
}

bool isPalindrome(const std::string& s){
    logCall("isPalindrome");
    return s==std::string(s.rbegin(), s.rend());
}
```

myOverkillUtils.cpp

Créer ses fonctions utiles

```
#include <iostream>
#include <string>
#include "myOverkillUtils.h"
```

```
int main(){

    std::string s = "repiper";
    bool res = isPalindrome(s);

    std::cout << std::boolalpha << res<<std::endl;

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

main.cpp

```
#ifndef _MYUTILS_H_
#define _MYUTILS_H_
#include <string>

bool isPalindrome(const std::string& s); //visible

#endif
```

myOverkillUtils.h

```
#include "myUtils.h"
#include <iomanip>
#include <ctime>
#include <fstream>

#define LOGFILE "log.txt"
namespace{
    void logCall(const std::string& s){ //VRAIMENT
        invisible depuis l'extérieur !
        std::ofstream fout;
        fout.open(LOGFILE, std::ios::app);

        std::time_t t = std::time(nullptr);
        std::tm tm = *std::localtime(&t);

        fout << std::put_time(&tm, "%F %T");
        fout << " : " << s << std::endl;
        fout.close();
    }
}

bool isPalindrome(const std::string& s){
    logCall("isPalindrome");
    return s==std::string(s.rbegin(), s.rend());
}
```

myOverkillUtils.cpp

Plan

- Créer ses fonctions utiles
 - Ajout de cible dans le Makefile
 - Attention aux inclusions multiples
- **Espaces de nommage**
- Memory concerns
 - statique

Espace de nommage

principes

- Mécanisme de remplacement partiel d'un *package*
 - Imbrication possible
 - Définition possible dans plusieurs fichiers
 - Pas de lien avec la notion de visibilité (sauf anonyme)
 - soient deux classes **A** et **B**. **A** a les mêmes privilèges d'accès aux membres de B qu'ils soient dans le même *package* ou pas; et réciproquement.

Espace de nommage

mise en œuvre

- Déclaration / Définition

```
namespace itsName;    //déclaration
```

```
namespace itsName      //définition
{
    class A
    {
        // définition de la classe A
    };

    const double PI=3.1415927;

    class B
    {
        // définition de la classe B
    };
}
```

Espace de nommage

mise en œuvre

- Accès aux membres
 - Au sein d'un même espace de nommage

- Rien de particulier

```
namespace itsName           //définition
{
    class A
    {
        // définition de la classe A
    };

    const double PI=3.1415927;

    class B
    {
        A myA;
        ...
    };
}
```

- En dehors de l'espace de nommage
 - Nom qualifié
 - La clause *using namespace*

Espace de nommage

mise en œuvre

- Accès aux membres
 - Au sein d'un même espace de nommage
 - Rien de particulier
 - En dehors de l'espace de nommage
 - Nom qualifié

```
namespace itsName           //définition
{
    class A
    {
        // définition de la classe A
    };

    const double PI=3.1415927;
}
class B
{
    itsName::A myA;
    ...
}
```

Espace de nommage

mise en œuvre

- Accès aux membres
 - Au sein d'un même espace de nommage
 - Rien de particulier
 - En dehors de l'espace de nommage
 - Nom qualifié

```
namespace itsName           //définition 1
{
    namespace anotherName //définition 2
    {
        class A
        {
            // définition de la classe A
        };
    }
}

class B
{
    itsName::anotherName::A myA;
    ...
}
```

- La clause *using namespace*

Espace de nommage

mise en œuvre

- Accès aux membres
 - Au sein d'un même espace de nommage
 - Rien de particulier
 - En dehors de l'espace de nommage
 - Nom qualifié
 - La clause *using namespace*



```
namespace itsName           //définition
{
    class A
    {
        // définition de la classe A
    };
}

using namespace itsName;
class B
{
    A myA;
    ...
}
```

Espace de nommage

mise en œuvre

- Accès aux membres
 - Au sein d'un même espace de nommage
 - Rien de particulier
 - En dehors de l'espace de nommage
 - Nom qualifié
 - La clause *using namespace*



```
namespace itsName           //définition
{
    class A
    {
        // définition de la classe A
    };
    const double PI=3.1415927;
}
using itsName::A;
class B
{
    A myA;
    double myPI = itsName::PI;
}
```

Plan

- Résumé
- Intro (fin)
 - Création de classe en C++
- Espaces de nommage
- **Memory concerns**
 - **Reservation statique**

Memory concerns...

- Il existe deux manière de créer des objets en mémoire : statique et dynamique.
- Nous allons d'abord détailler la création statique d'objet.
- Les représentations qui suivent ne sont pas contractuelles mais abstraient la manière dont la mémoire est gérée.
- Ceci permet de rappeler la syntaxe (assez perturbante au début) liée à la manipulation des entités telles que les pointeurs et/ou les références

Memory concerns...

- Les variables / objets sont stockés en mémoire

```
main(){  
  
}
```

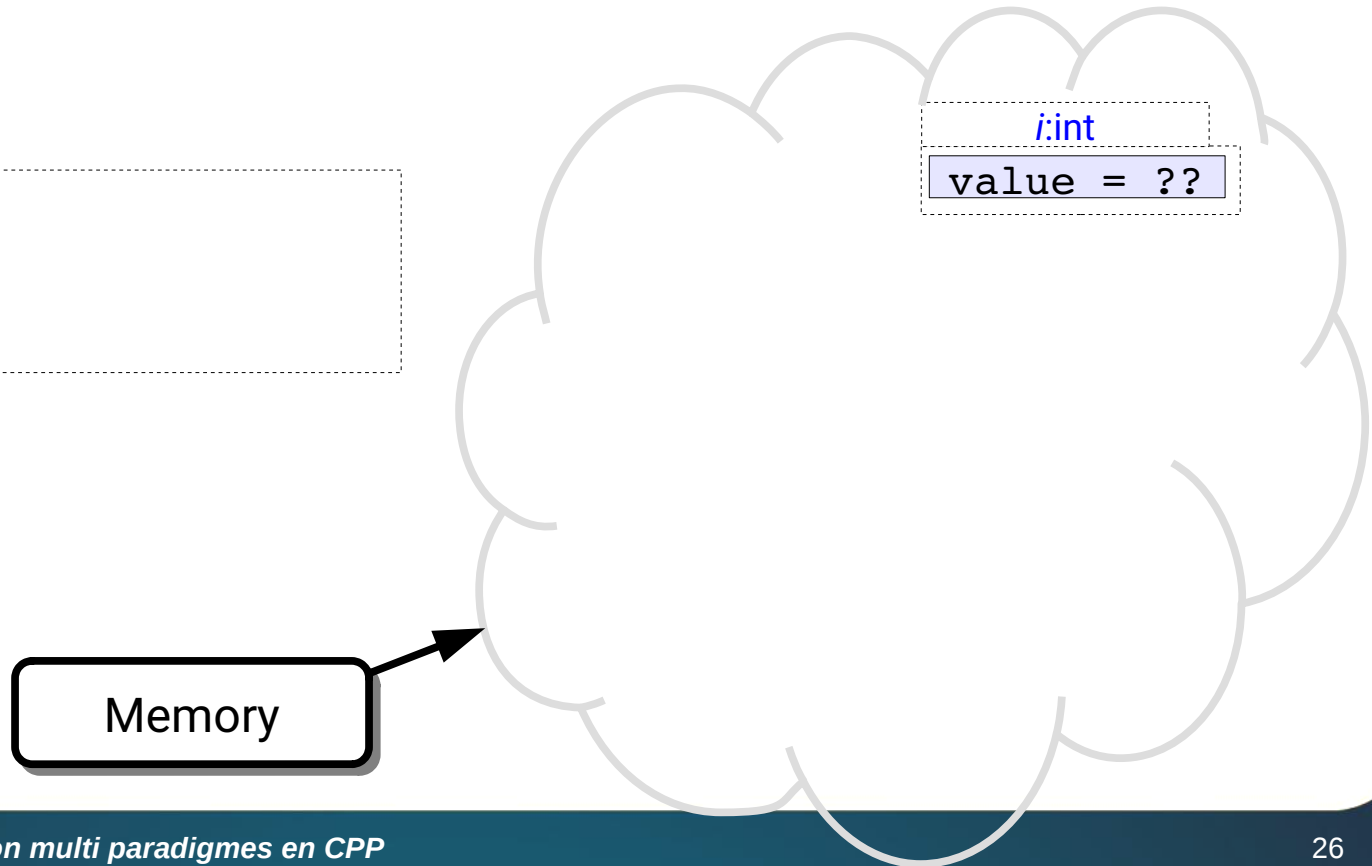


Memory

Memory concerns...

- Les variables / objets sont stockés en mémoire

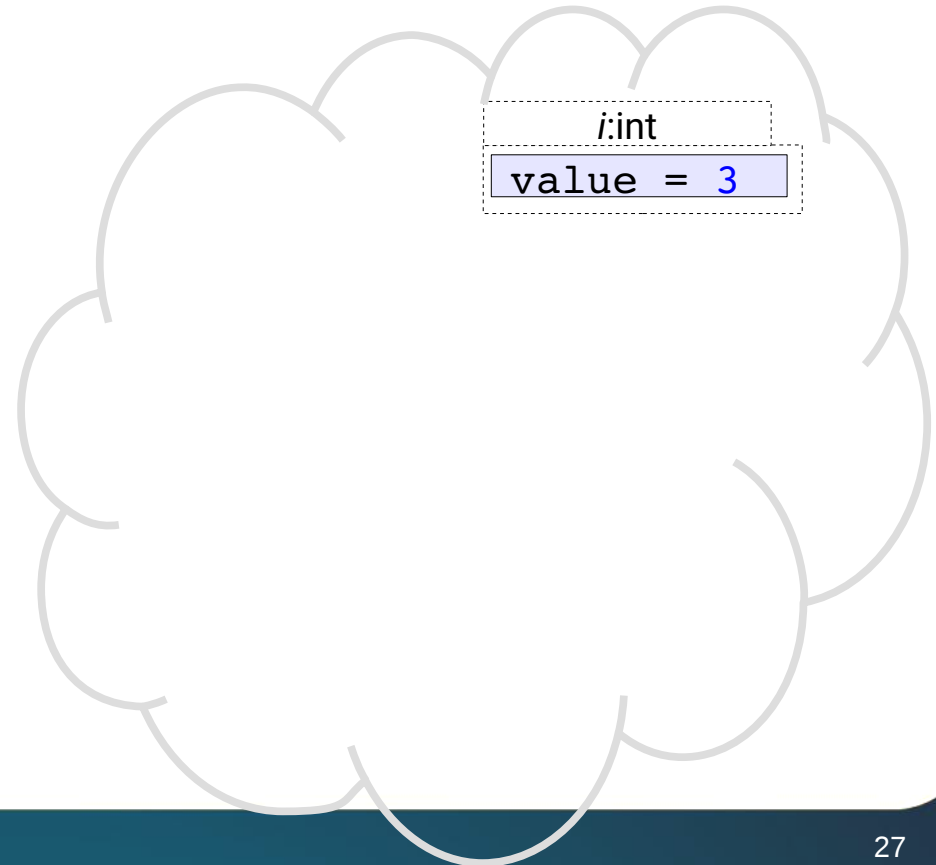
```
main(){  
  int i;  
}
```



Memory concerns...

- Les variables / objets sont stockés en mémoire

```
main(){  
  int i;  
  i=3;  
}
```



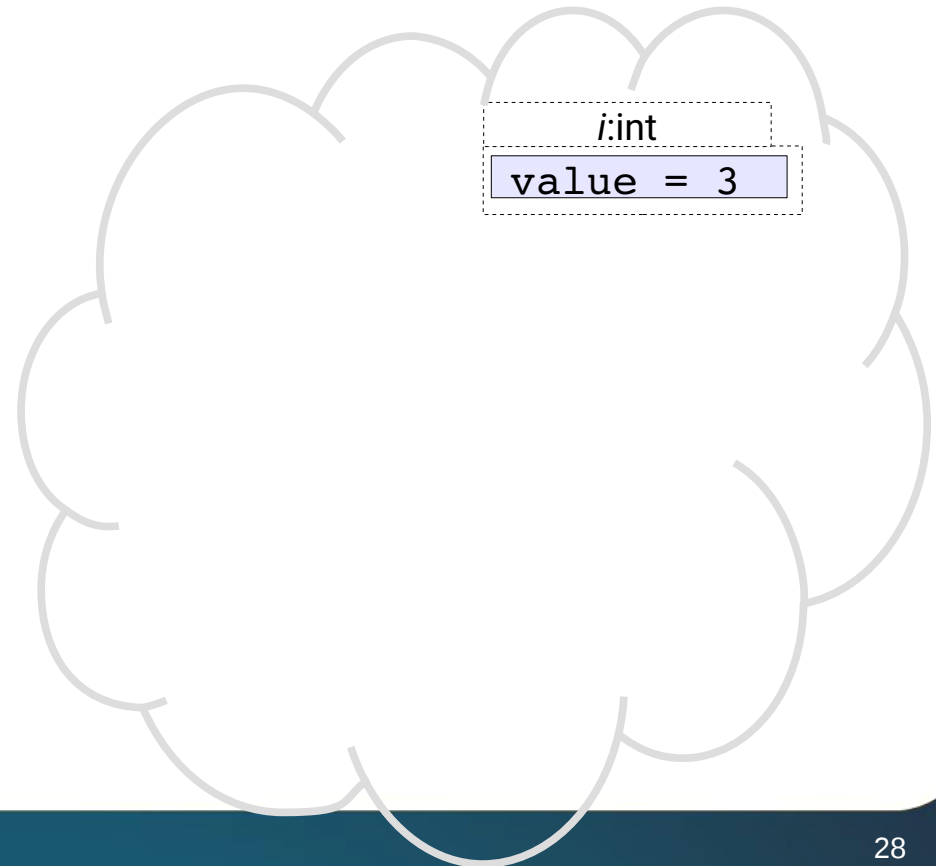
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- Spécifié dans la déclaration & la définition d'une fonction

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
}
```



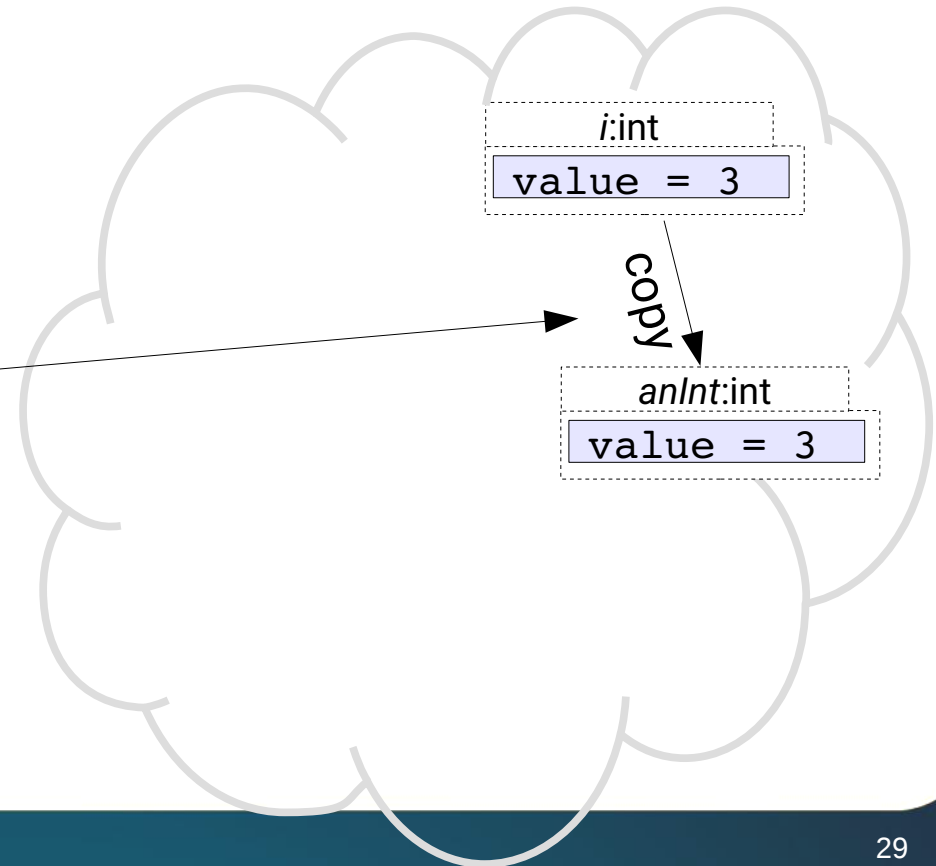
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- Spécifié dans la déclaration & la définition d'une fonction

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    incremente(i);  
}
```



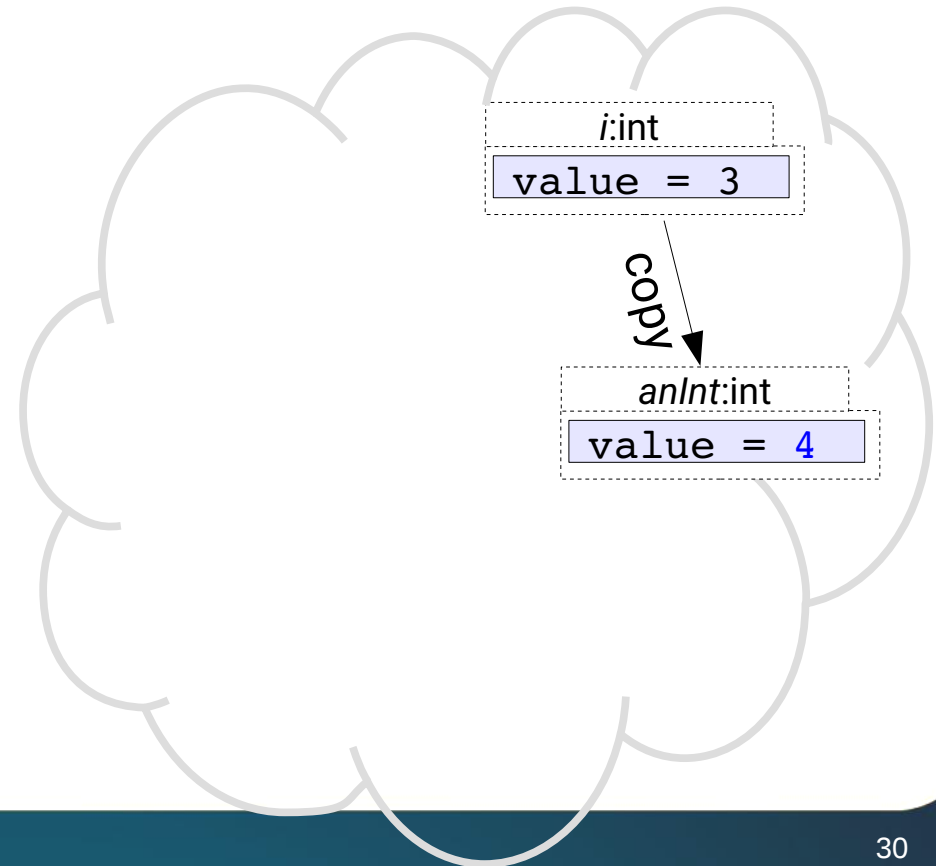
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- Spécifié dans la déclaration & la définition d'une fonction

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    incremente(i);  
}
```



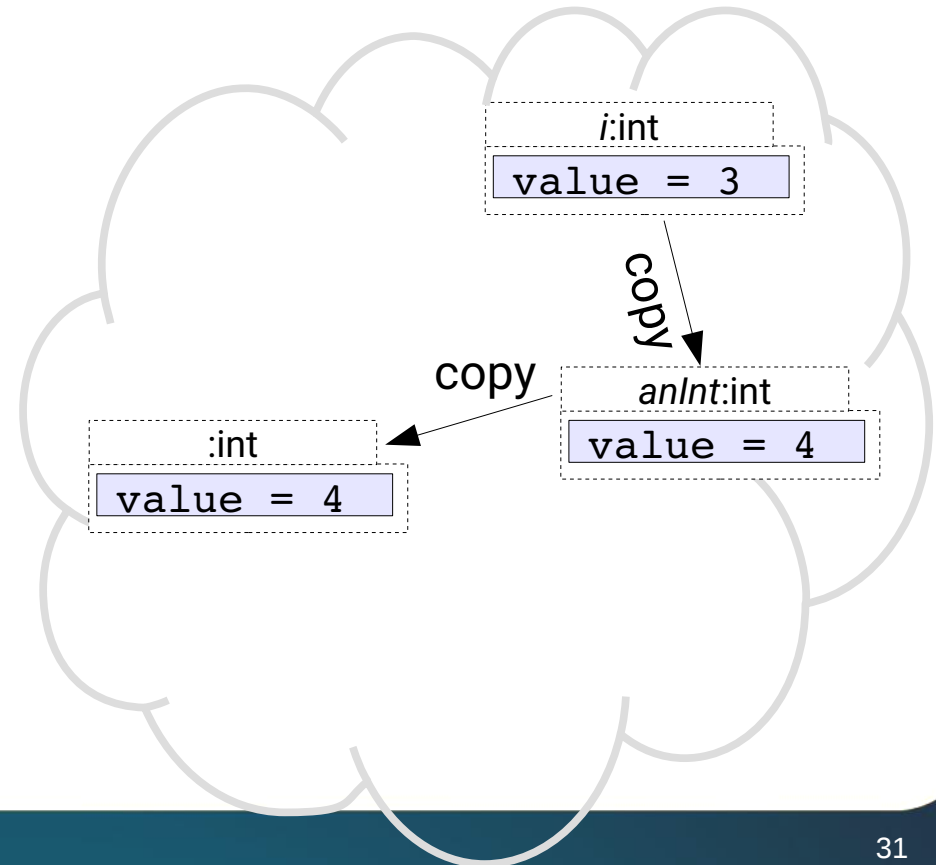
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- Spécifié dans la déclaration & la définition d'une fonction

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    incremente(i);  
}
```



Memory concerns...

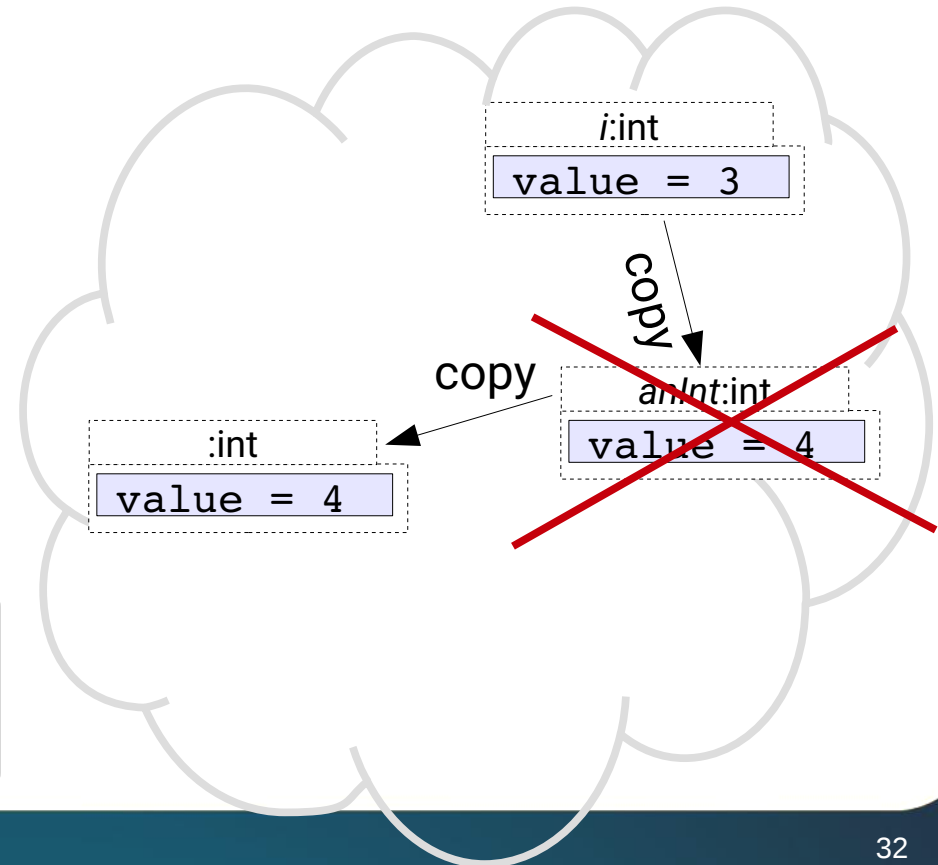
passage par copie / valeur

- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    incremente(i);  
}
```

Les variables/objets dont la mémoire est allouée **statiquement** sont détruits à la fin du bloc de déclaration



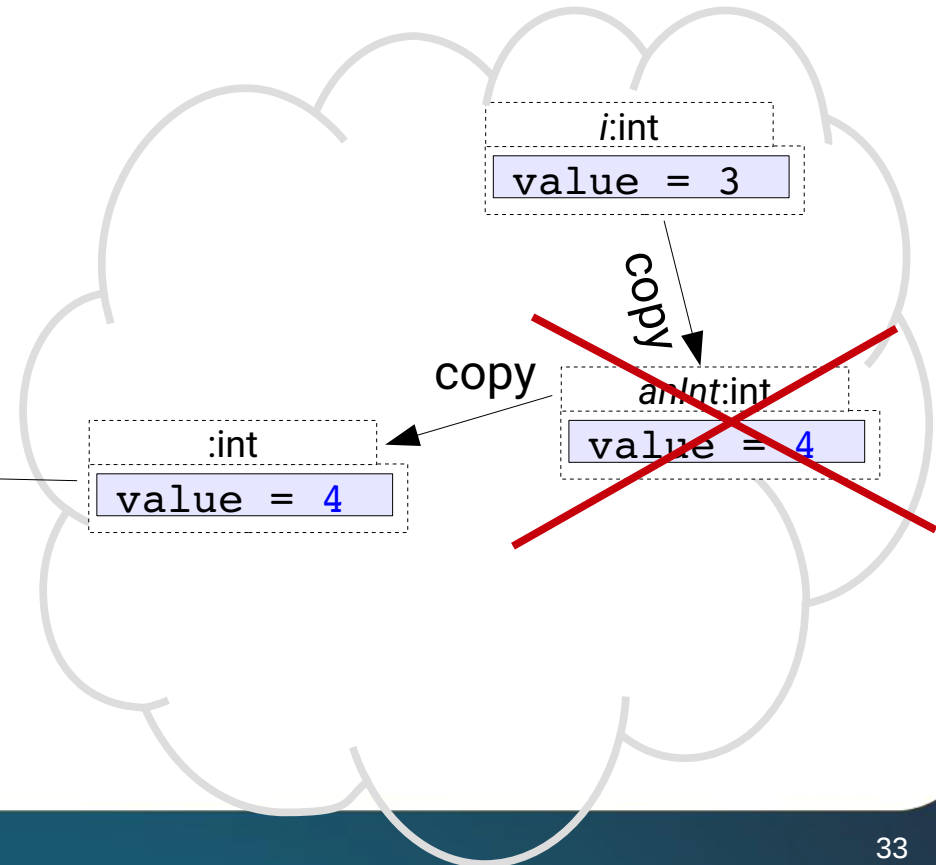
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    incremente(i);  
}
```



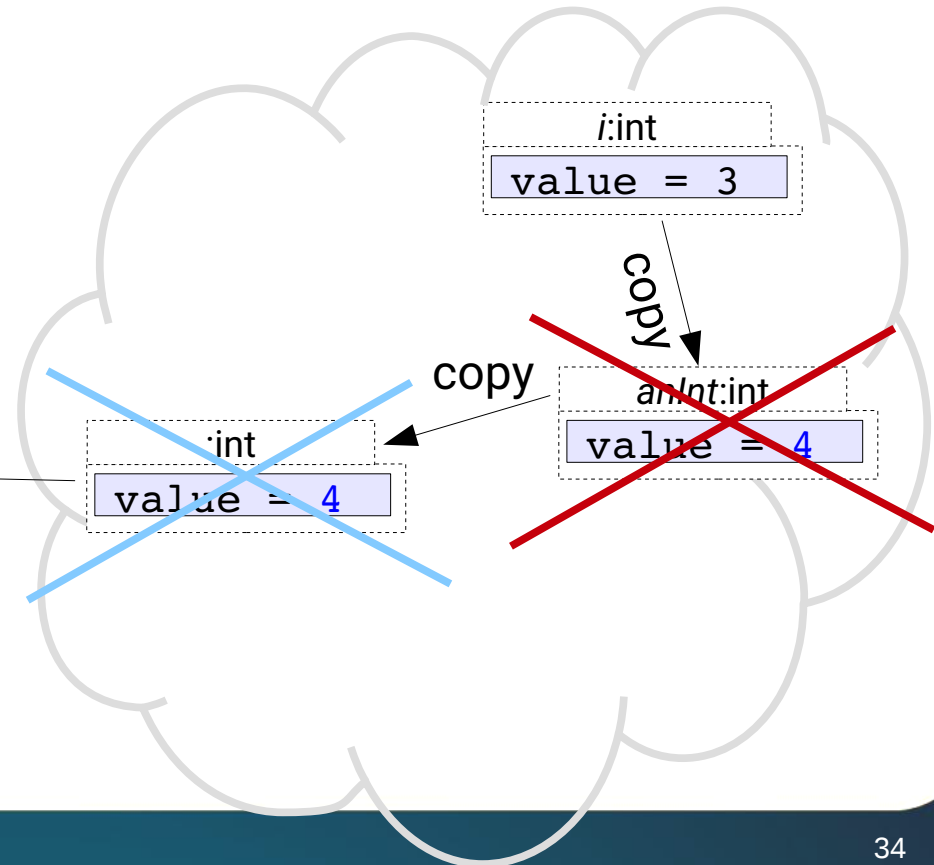
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    incremente(i);  
}
```



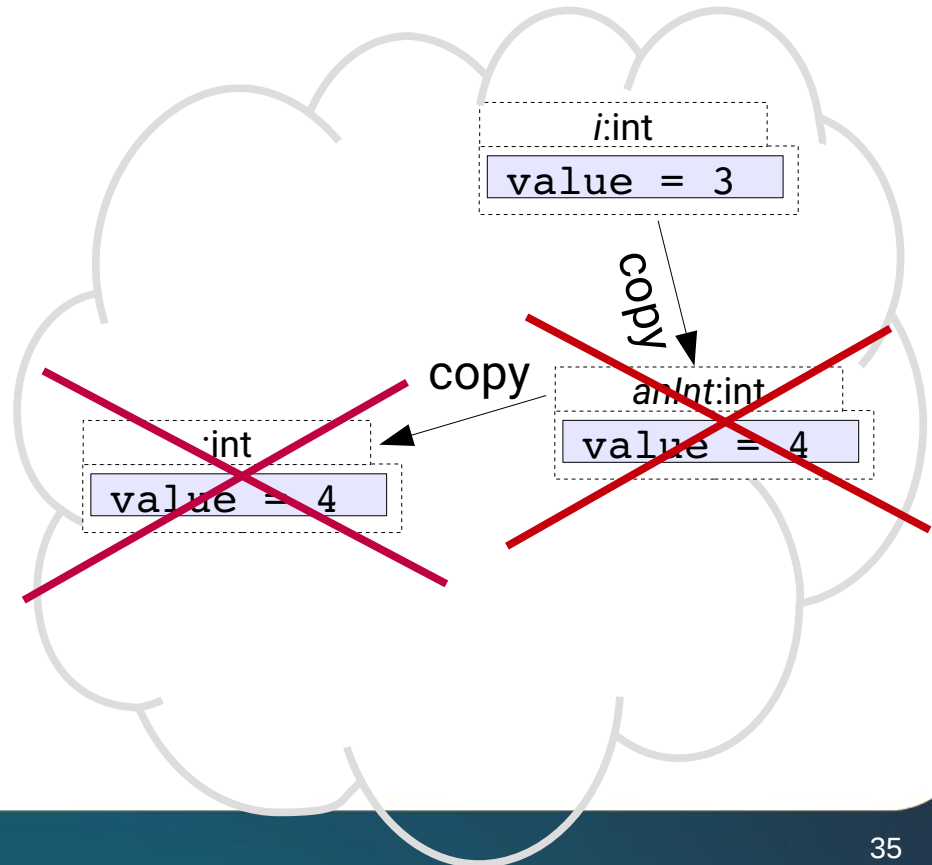
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    incremente(i);  
    std::cout<< i <<std::endl;  
}
```

```
jdeanton@FARCI:$/executable  
3  
jdeanton@FARCI:$
```



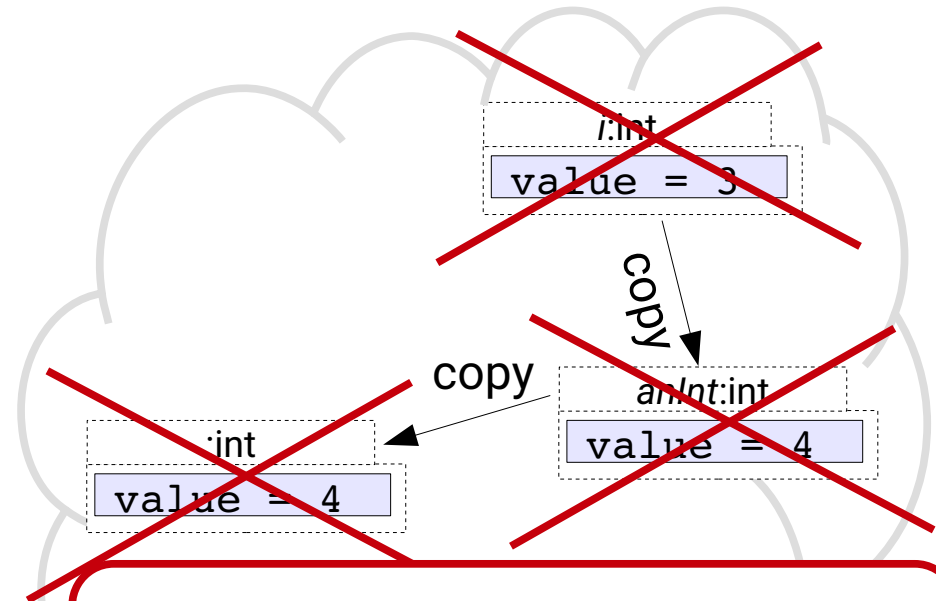
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    incremente(i);  
    std::cout<< i <<std::endl;  
}
```

```
jdeanton@FARCI:$/executable  
3  
jdeanton@FARCI:$
```



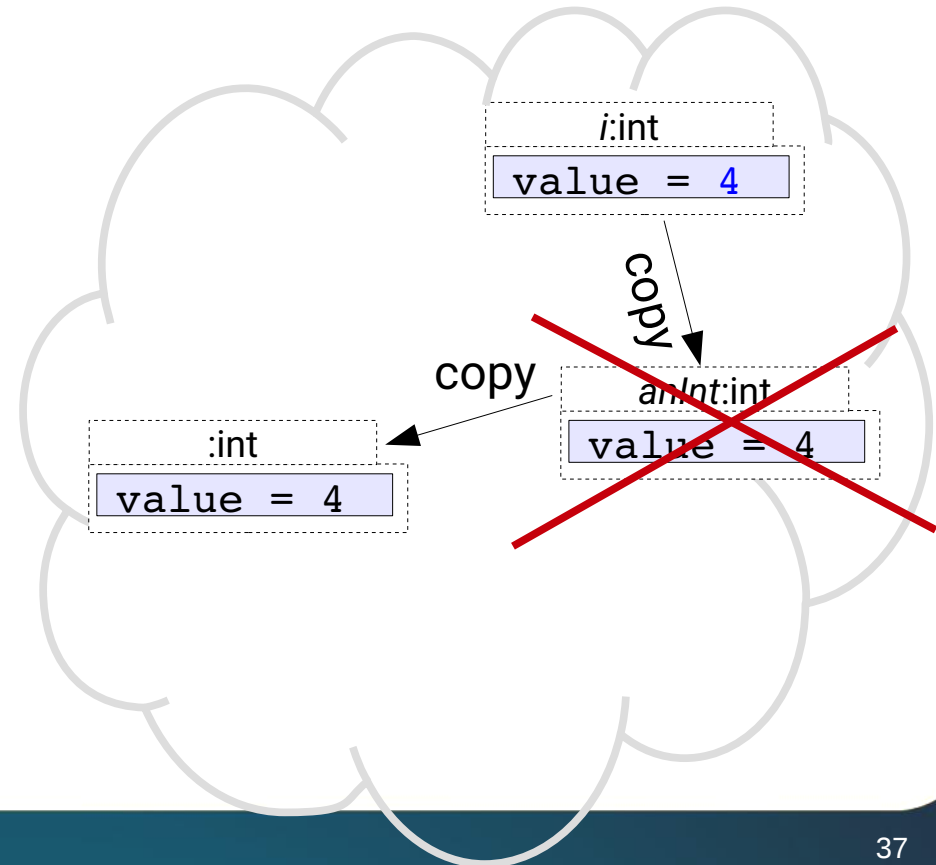
Les variables/objets dont la mémoire est allouée **statiquement** sont détruits à la fin du bloc de déclaration

Memory concerns...

passage par copie / valeur

- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    i = incremente(i);  
    std::cout<< i <<std::endl;  
}
```



Memory concerns...

passage par copie / valeur

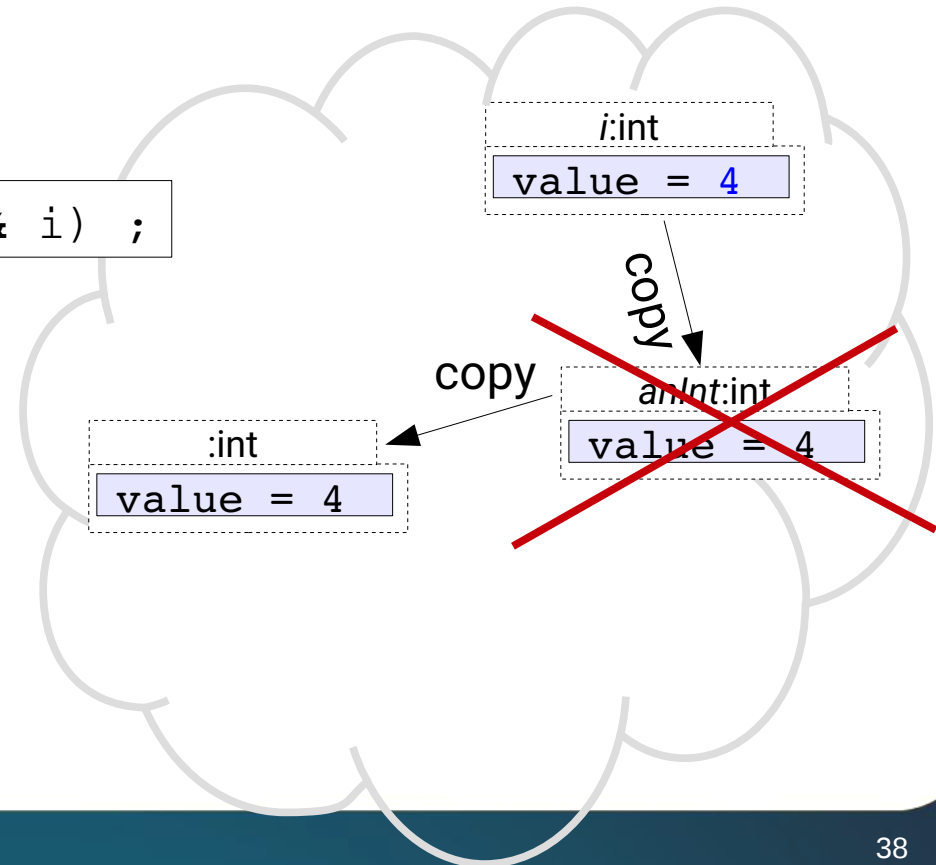
- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}
```

```
int operator=(const int& i) ;
```

Operator d'affectation

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    i = incremente(i);  
    std::cout<< i <<std::endl;  
}
```

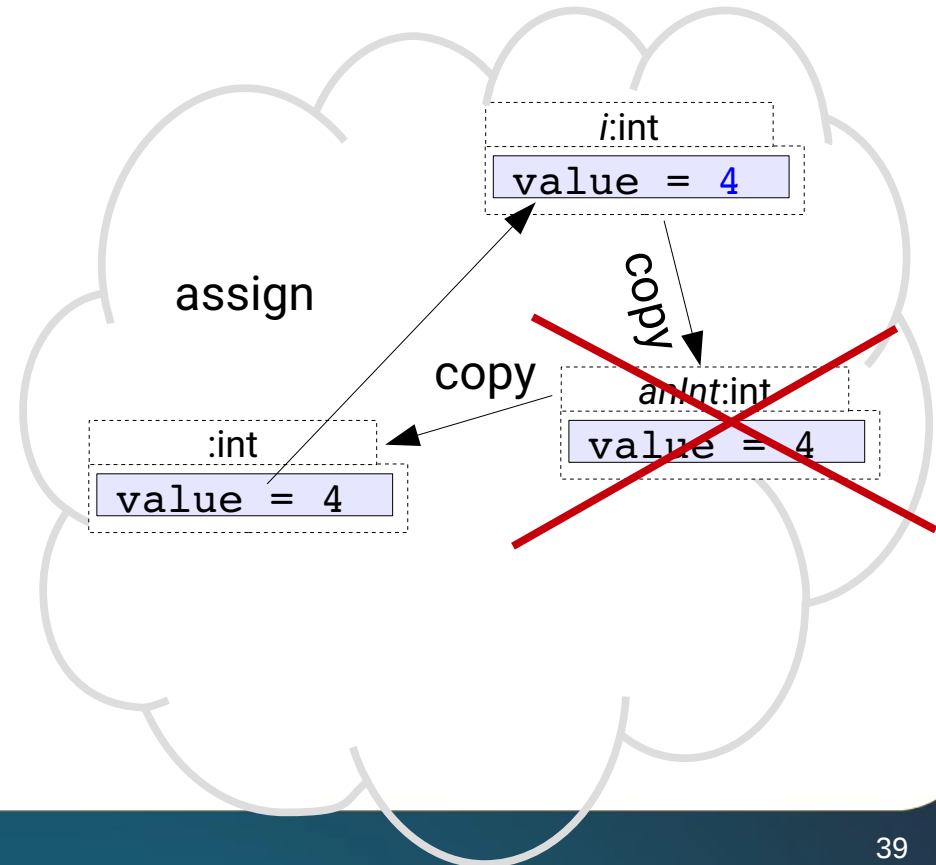


Memory concerns...

passage par copie / valeur

- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    i = incremente(i);  
    std::cout<< i <<std::endl;  
}
```



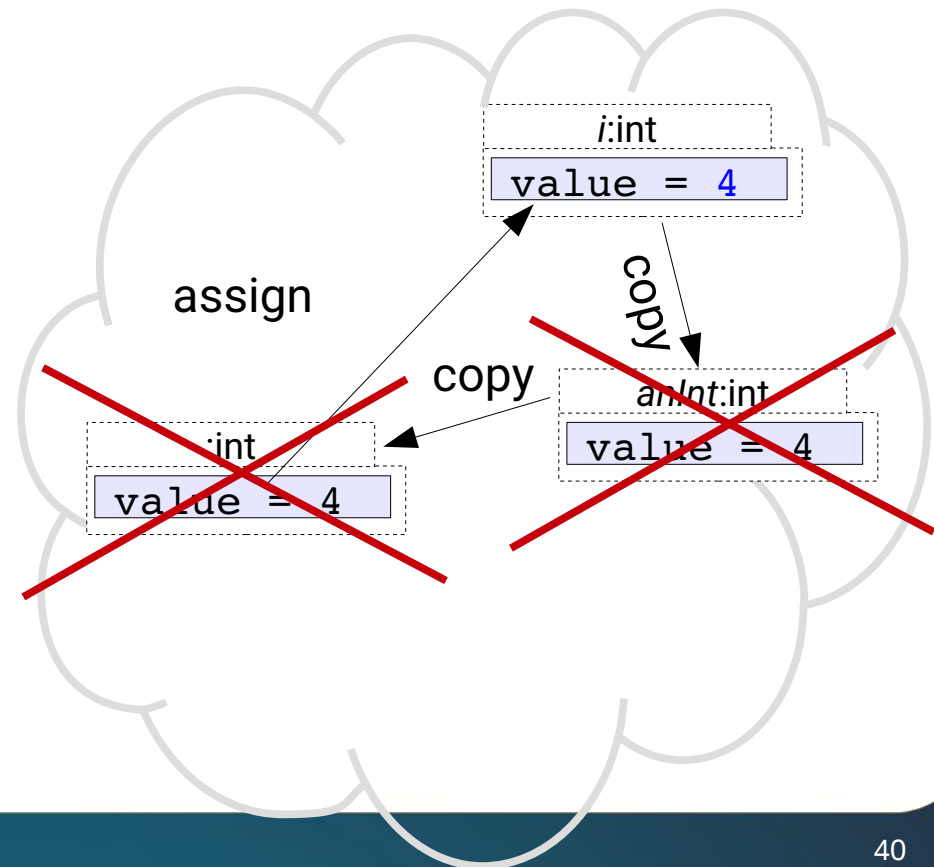
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    i = incremente(i);  
    std::cout<< i <<std::endl;  
}
```

```
jdeanton@FARCI:$/executable  
4  
jdeanton@FARCI:$
```



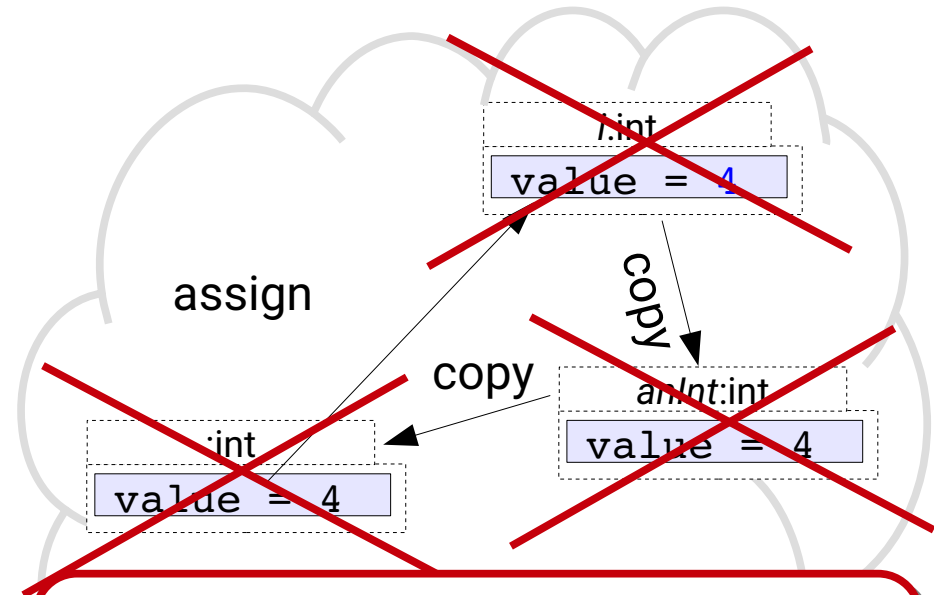
Memory concerns...

passage par copie / valeur

- `anInt` est local à la fonction et détruit à la fin

```
int incremente(int anInt){  
    anInt = anInt + 1;  
    return anInt;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    i = incremente(i);  
    std::cout<< i <<std::endl;  
}
```

```
jdeanton@FARCI:$/executable  
4  
jdeanton@FARCI:$
```



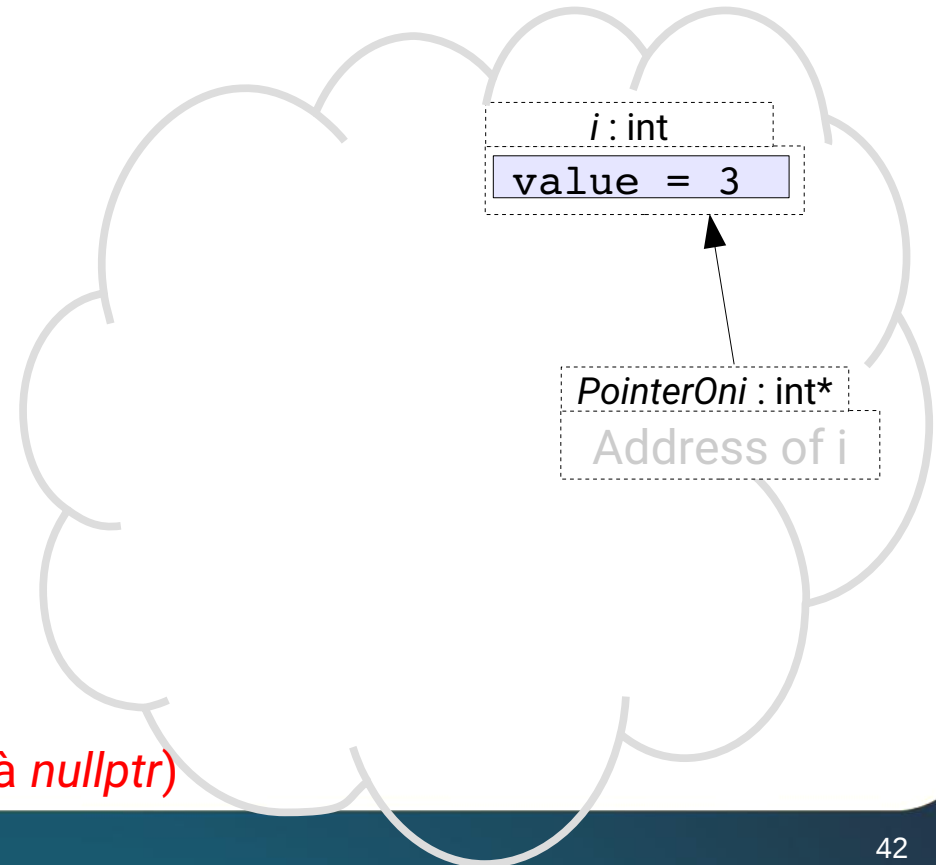
Les variables/objets dont la mémoire est allouée **statiquement** sont détruits à la fin du bloc de déclaration

Memory concerns...

notion de pointeur

- Un pointeur est une variable dont le contenu spécifie un emplacement en mémoire

```
main(){  
  int i;  
  i=3;  
  int* pointerOni = &i;  
}
```



Un pointeur non initialisé est une erreur
(contenue aléatoire, ne peut pas être testé à *nullptr*)

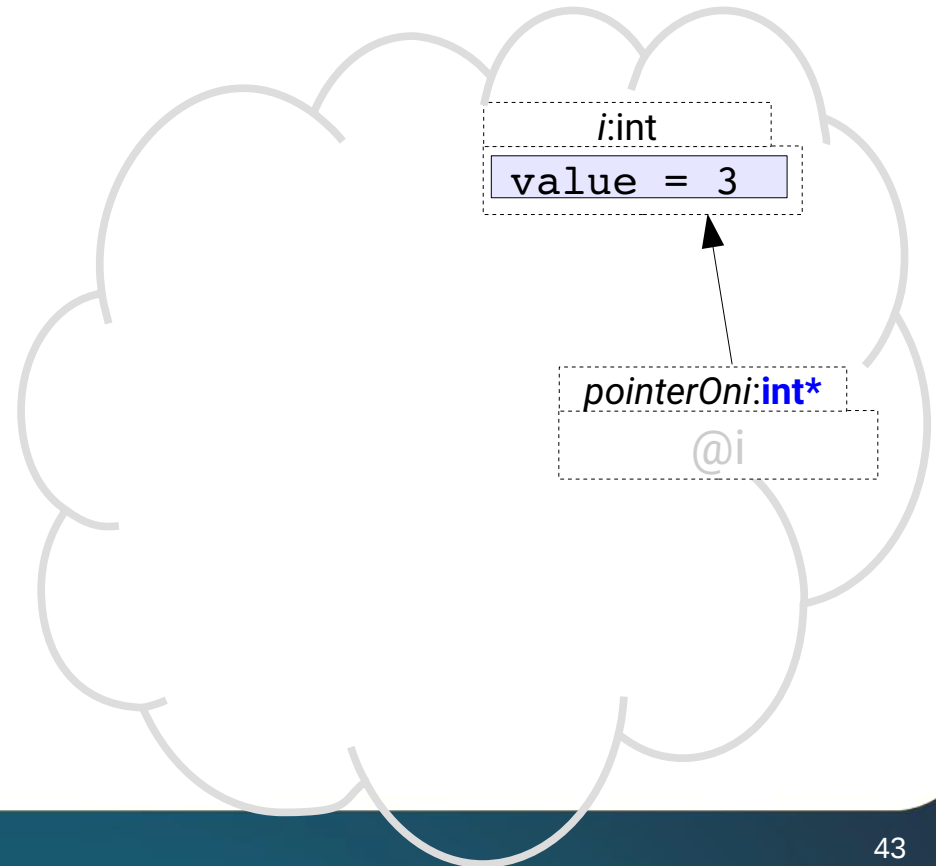
Memory concerns...

notion de pointeur

- Un pointeur est une variable dont le contenu spécifie un emplacement en mémoire

```
main(){  
  int i;  
  i=3;  
  int* pointerOni = &i;  
}
```

Type « pointeur sur entier »



Memory concerns...

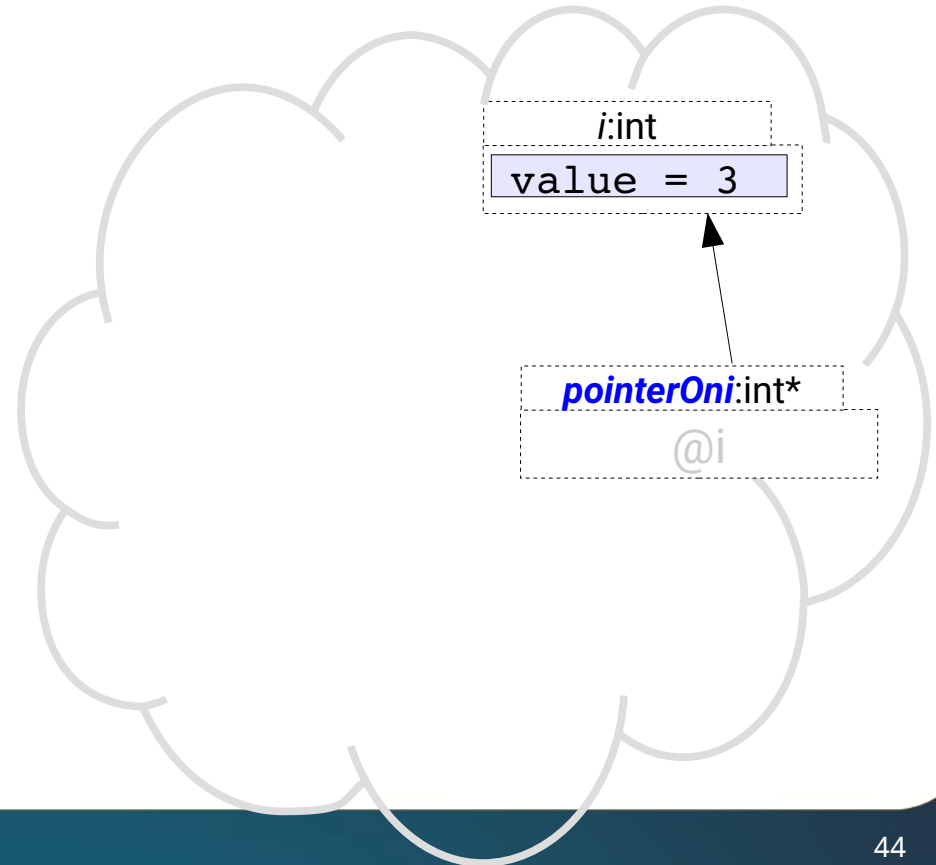
notion de pointeur

- Un pointeur est une variable dont le contenu spécifie un emplacement en mémoire

```
main(){  
  int i;  
  i=3;  
  int* pointerOni = &i;  
}
```

Variable de type
pointeur sur entier

Type « pointeur sur entier »



Memory concerns...

notion de pointeur

- Un pointeur est une variable dont le contenu spécifie un emplacement en mémoire

```
main(){  
  int i;  
  i=3;
```

```
  int* pointerOni = &i;  
}
```

Adresse de la variable
i dans la mémoire

Variable de type
pointeur sur entier

Type « pointeur sur entier »

i:int

value = 3

pointerOni:int*

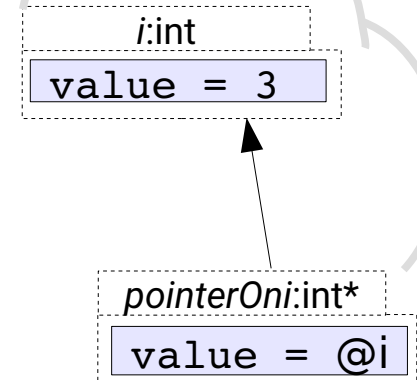
value = @i

Memory concerns...

notion de pointeur

- Un pointeur est une variable dont le contenu spécifie un emplacement en mémoire

```
main(){  
  int i;  
  i=3;  
  int* pointerOni = &i;  
  std::cout << "address of i: " << pointerOni << std::endl;  
  std::cout << "address of i: " << &i << std::endl;  
}
```



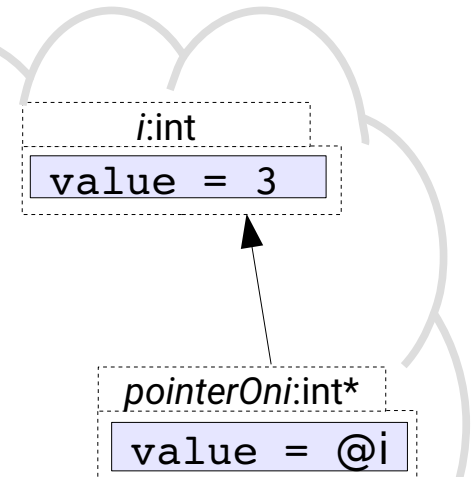
```
jdeanton@FARCI:$/executable  
address of i: 0x7fff0d584194  
address of i: 0x7fff0d584194  
jdeanton@FARCI:$
```

Memory concerns...

notion de pointeur

- Un pointeur est une variable dont le contenu spécifie un emplacement en mémoire

```
main(){  
  int i;  
  i=3;  
  int* pointerOni = &i;  
  std::cout << "address of i: " << pointerOni << std::endl;  
  std::cout << "address of i: " << &i << std::endl;  
}
```



La taille d'un pointeur
Ne varie pas en fonction
de la taille de l'objet pointé

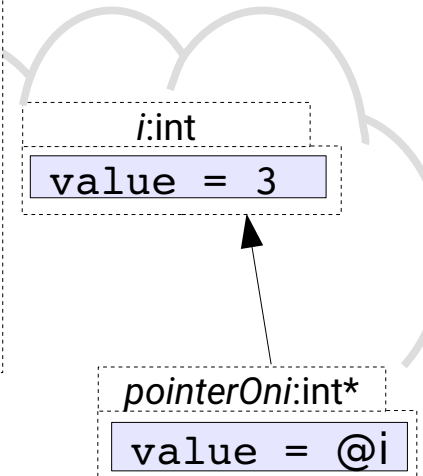
```
jdeanton@FARCI:$/executable  
address of i: 0x7fff0d584194  
address of i: 0x7fff0d584194  
jdeanton@FARCI:$
```

Memory concerns...

notion de pointeur

- Un pointeur est une variable dont le contenu spécifie un emplacement en mémoire

```
main(){  
  int i;  
  i=3;  
  int* pointerOni = &i;  
  std::cout << "value of i: " << i << std::endl;  
  std::cout << "value of i: " << (*pointerOni) << std::endl;  
}
```



```
jdeanton@FARCI:$/executable  
value of i: 3  
value of i: 3  
jdeanton@FARCI:$
```

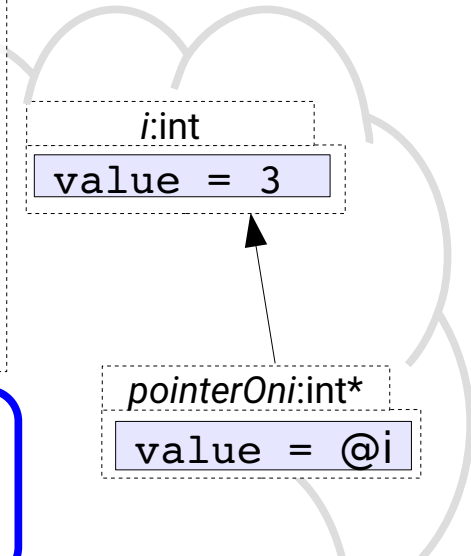

Memory concerns...

notion de pointeur

- Un pointeur est une variable dont le contenu spécifie un emplacement en mémoire

```
main(){
  int i;
  i=3;
  int* pointerOni = &i;
  std::cout << "value of i: " << i << std::endl;
  std::cout << "value of i: " << (*pointerOni) << std::endl;
}
```

Accès à la variable / objet pointé
(déréférencement de pointeur)



```
jdeanton@FARCI:$/executable
value of i: 3
value of i: 3
jdeanton@FARCI:$
```



Verbe [modifier le wikicode]

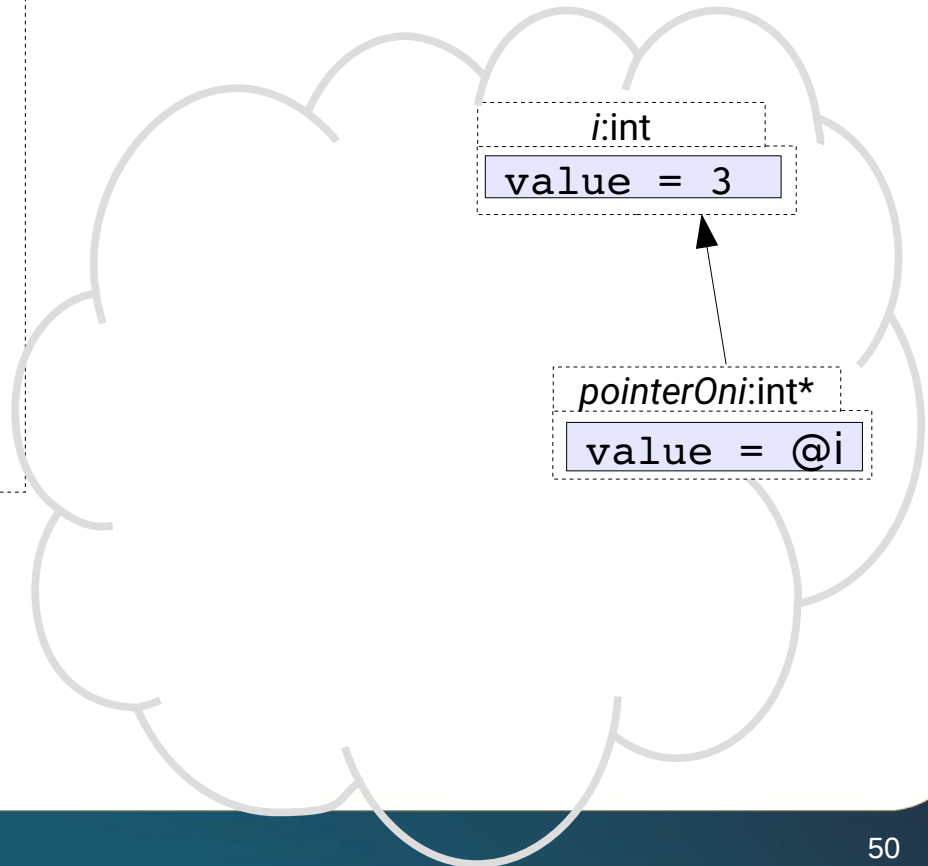
déréférencer \de.ʁe.fe.ʁɑ̃.se\ transitif 1^{er} groupe (conjugaison)

1. Ne plus **référencer**.
2. (Programmation informatique) Obtenir l'objet pointé par un **pointeur**.

Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

```
void incremente(int* anIntPtr){  
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr) + 1;  
    return;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
}
```

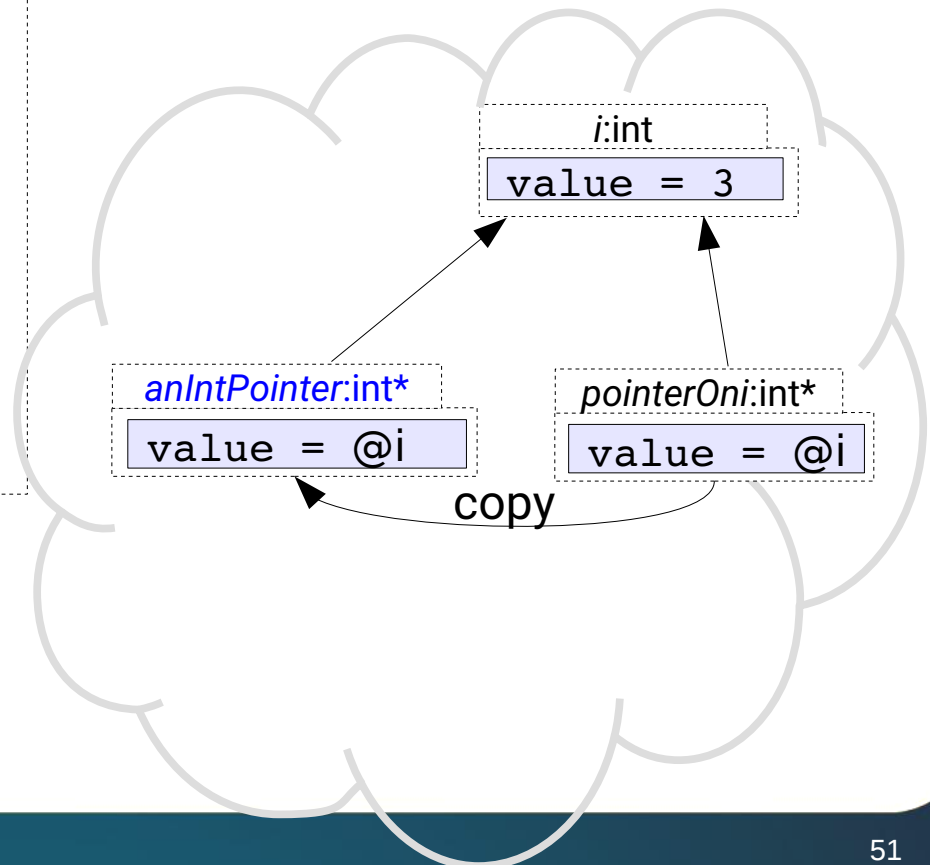


Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

```
void incremente(int* anIntPtr){
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr) + 1;
    return;
}

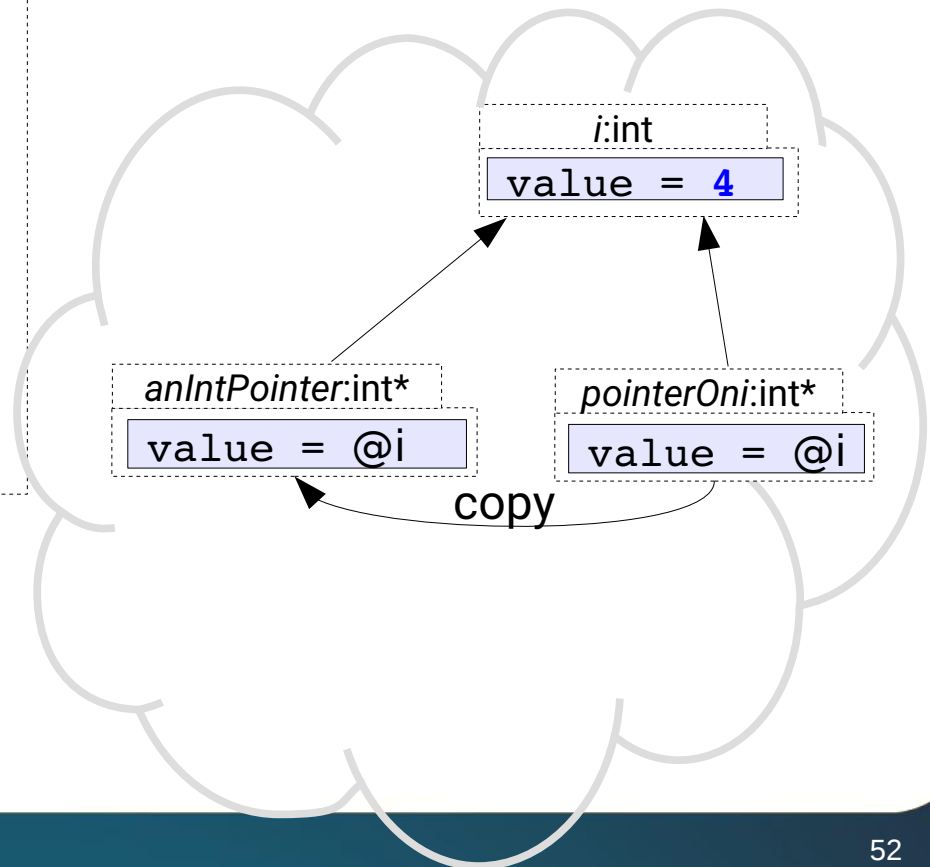
main(){
    int i;
    i=3;
    int* pointerOni = &i;
    incremente(pointerOni);
}
```



Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

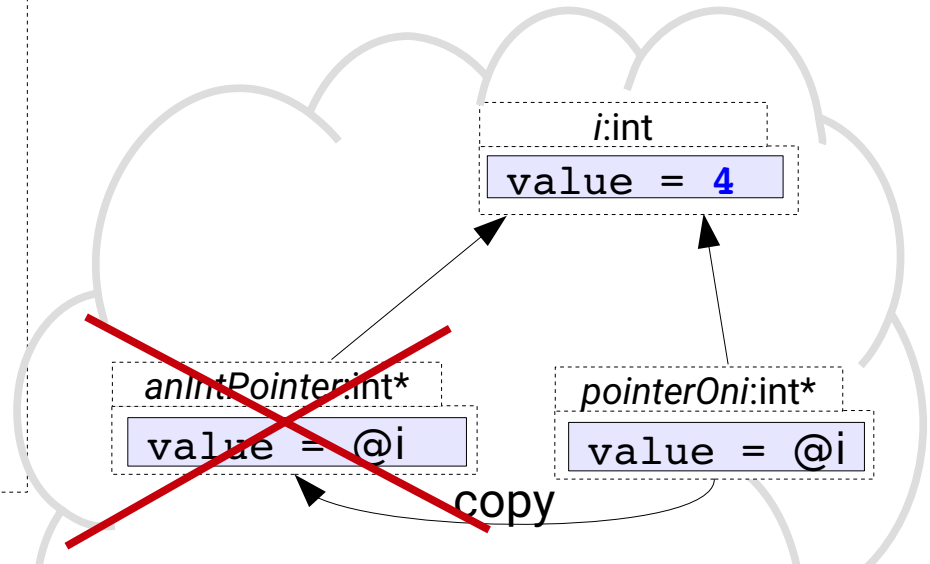
```
void incremente(int* anIntPtr){  
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr) + 1;  
    return;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
}
```



Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

```
void incremente(int* anIntPtr){  
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr) + 1;  
    return;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
}
```



Les variables/objets dont la mémoire est allouée **statiquement** sont détruits à la fin du bloc de déclaration

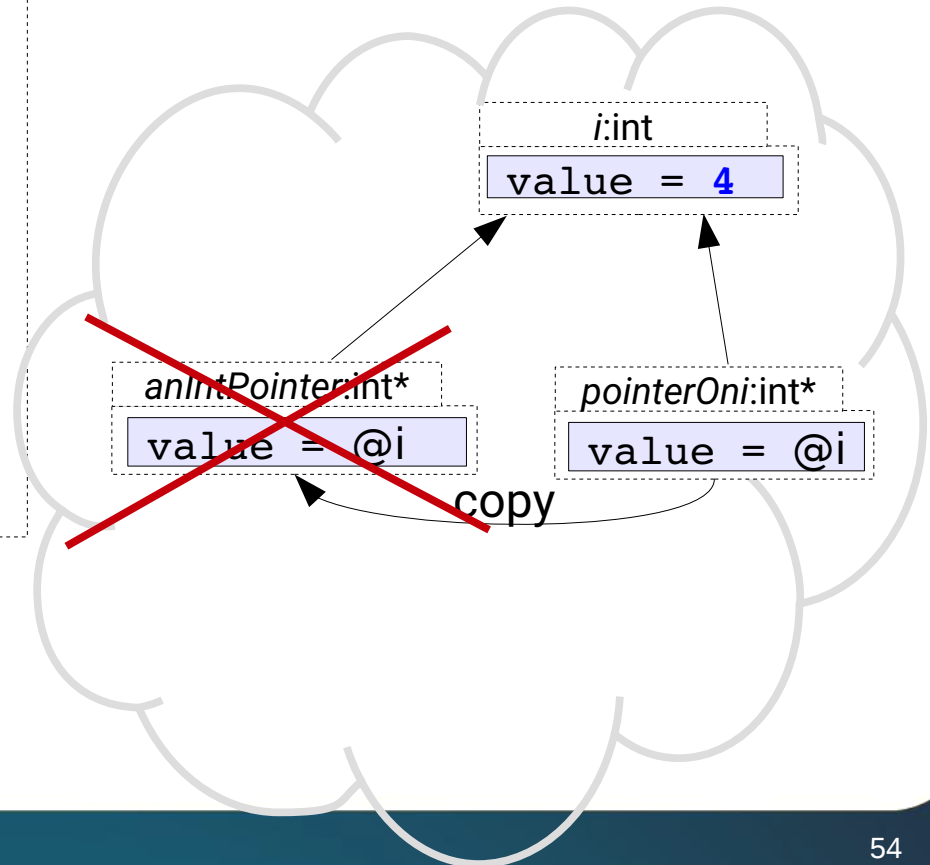
Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

```
void incremente(int* anIntPtr){
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr) + 1;
    return;
}

main(){
    int i;
    i=3;
    int* pointerOni = &i;
    incremente(pointerOni);
    std::cout << i <<std::endl;
}
```

```
jdeanton@FARCI:$/executable
4
jdeanton@FARCI:$
```

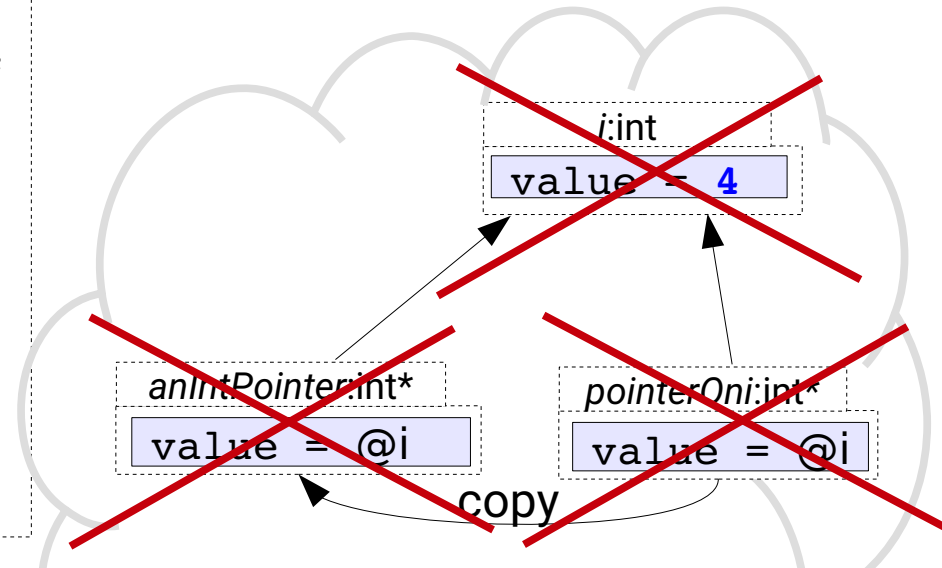


Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

```
void incremente(int* anIntPtr){  
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr) + 1;  
    return;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
    std::cout << i <<std::endl;  
}
```

```
jdeanton@FARCI:$/executable  
4  
jdeanton@FARCI:$
```

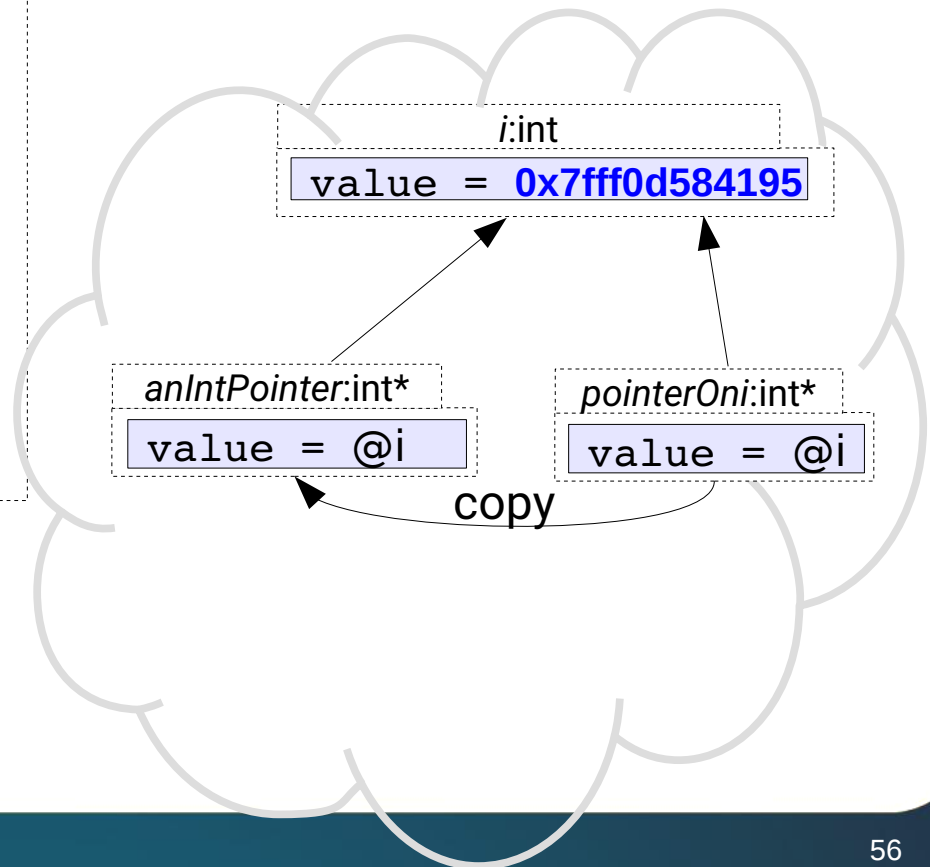


Les variables/objets dont la mémoire est allouée **statiquement** sont détruits à la fin du bloc de déclaration

Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

```
void incremente(int* anIntPtr){  
    (*anIntPtr) = anIntPtr + 1;  
    return;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
}
```



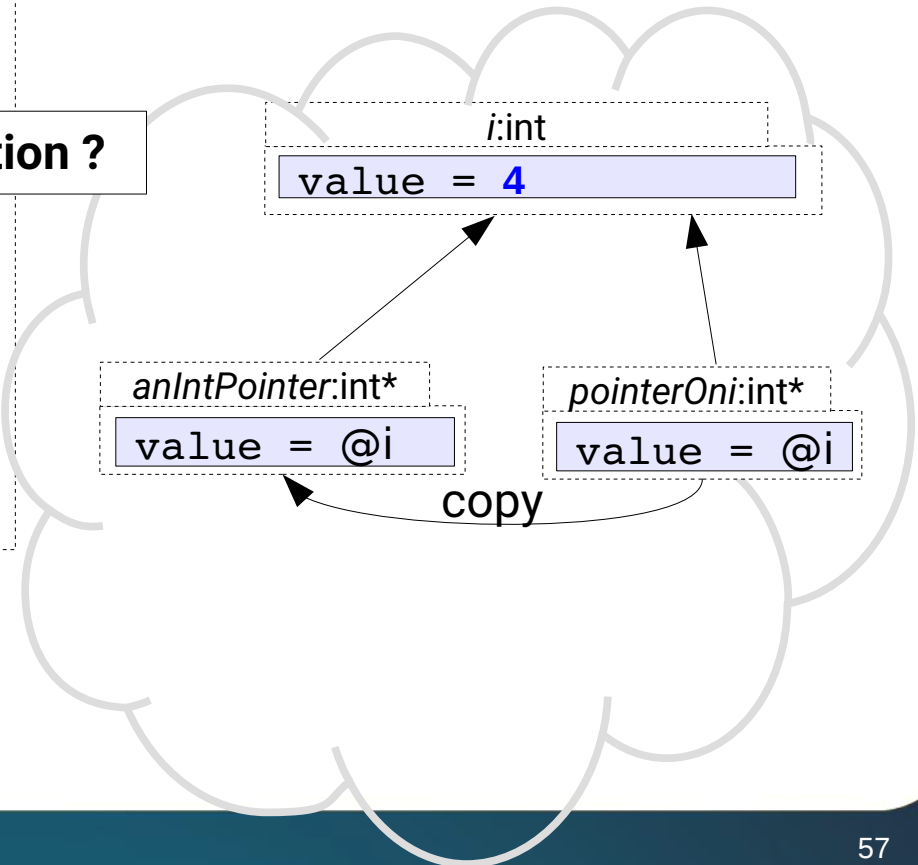
Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

```
void incremente(int* anIntPtr){  
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr)+1;  
    return;  
}
```

Quel problème dans cette fonction ?

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
}
```



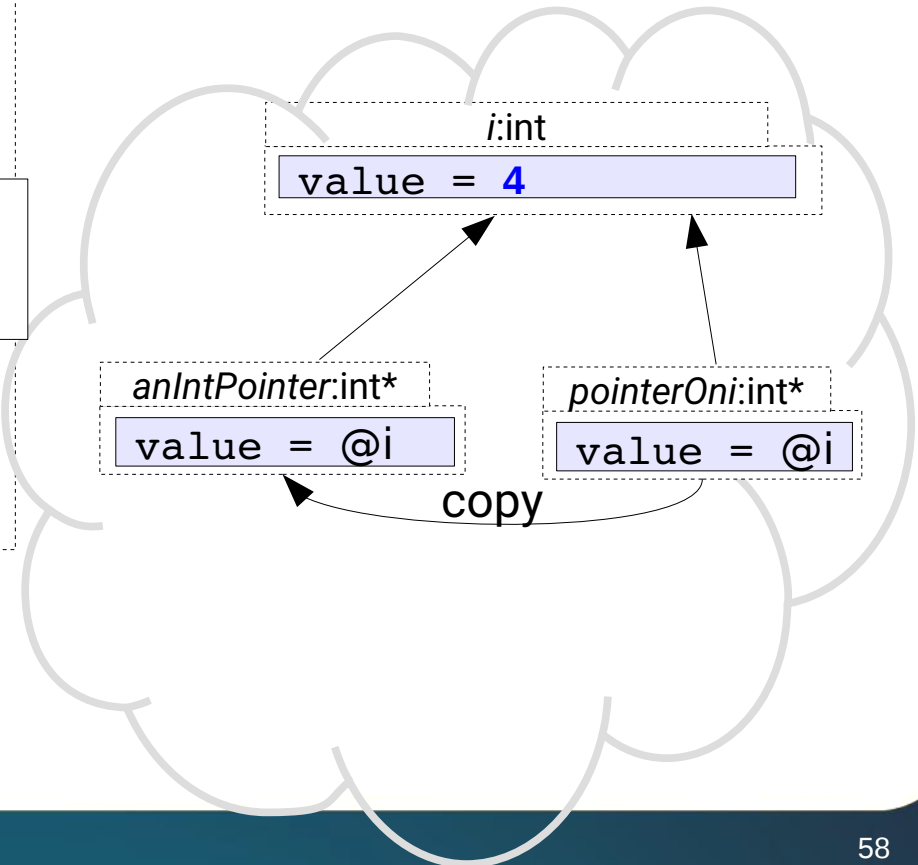
Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

```
void incremente(int* anIntPtr){  
    if (anIntPtr == nullptr){exit(-1);}  
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr)+1;  
    return;  
}
```

Toujours tester un pointer à nullptr avant de le déréférencer

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
}
```



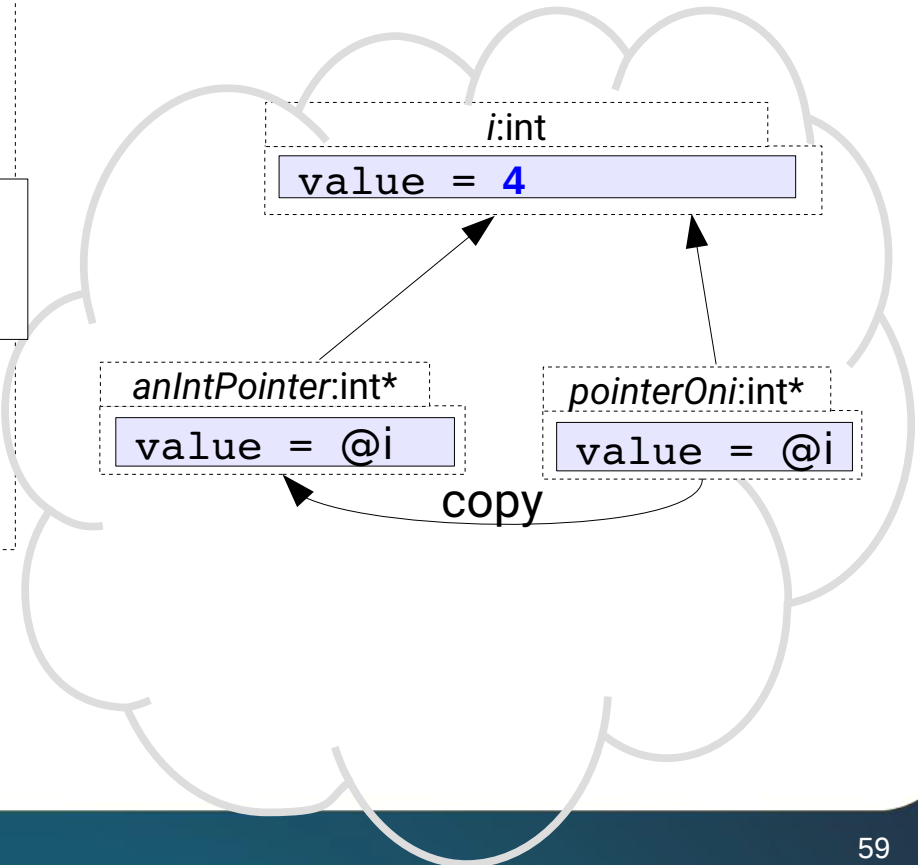
Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction

```
void incremente(int* anIntPtr){  
    if (anIntPtr == nullptr){exit(-1)}  
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr)+1;  
    return;  
}
```

Toujours tester un pointer à nullptr avant de le déréférencer

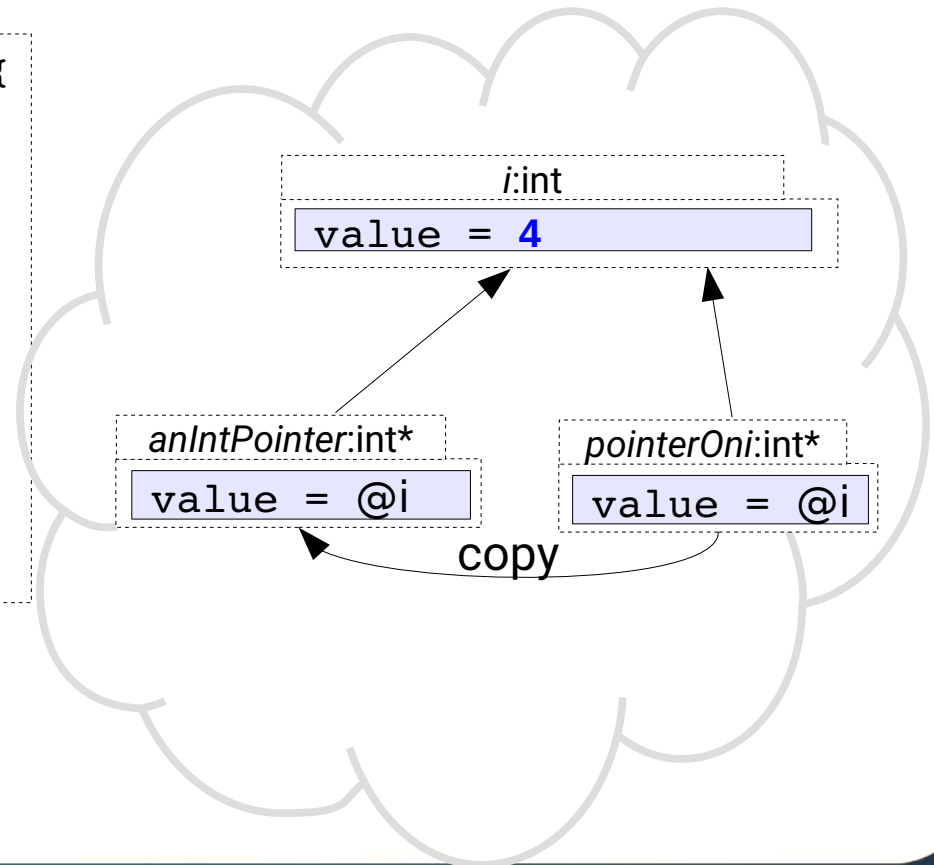
```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
}
```



Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction
- Un pointeur constant empêche la modification de l'objet pointé

```
void incremente(const int* anIntPtr){  
    if (anIntPtr == nullptr){exit(-1)}  
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr)+1;  
    return;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
}
```



Memory concerns...

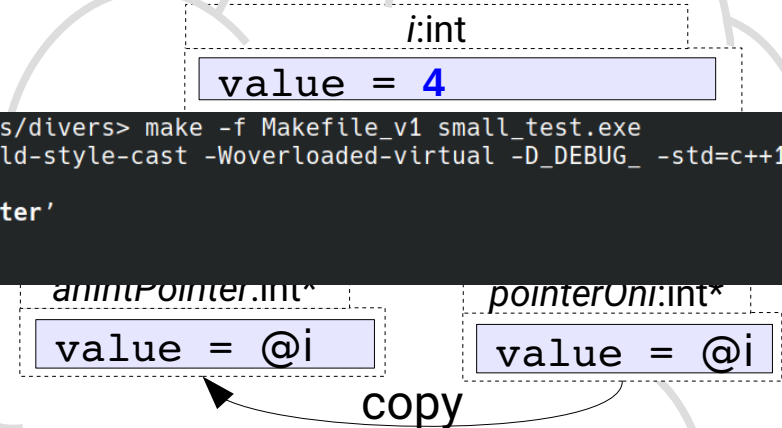
- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction
- Un pointeur constant empêche la modification de l'objet pointé

```
void incremente(const int* anIntPtr){
    if (anIntPtr == nullptr){exit(-1)}
    (*anIntPtr) = (*anIntPtr)+1;
    return;
}
```

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> make -f Makefile_v1 small_test.exe
g++ -g -c small_test.cpp -o small_test.o -I -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
small_test.cpp: In function 'void incremente(const int*)':
small_test.cpp:16:18: error: assignment of read-only location '* aPointer'
```

```
16 |     (*aPointer) = (*aPointer) + 1;
    |     ~~~~~^~~~~~
```

```
int* pointerOni = &i;
incremente(pointerOni);
}
```



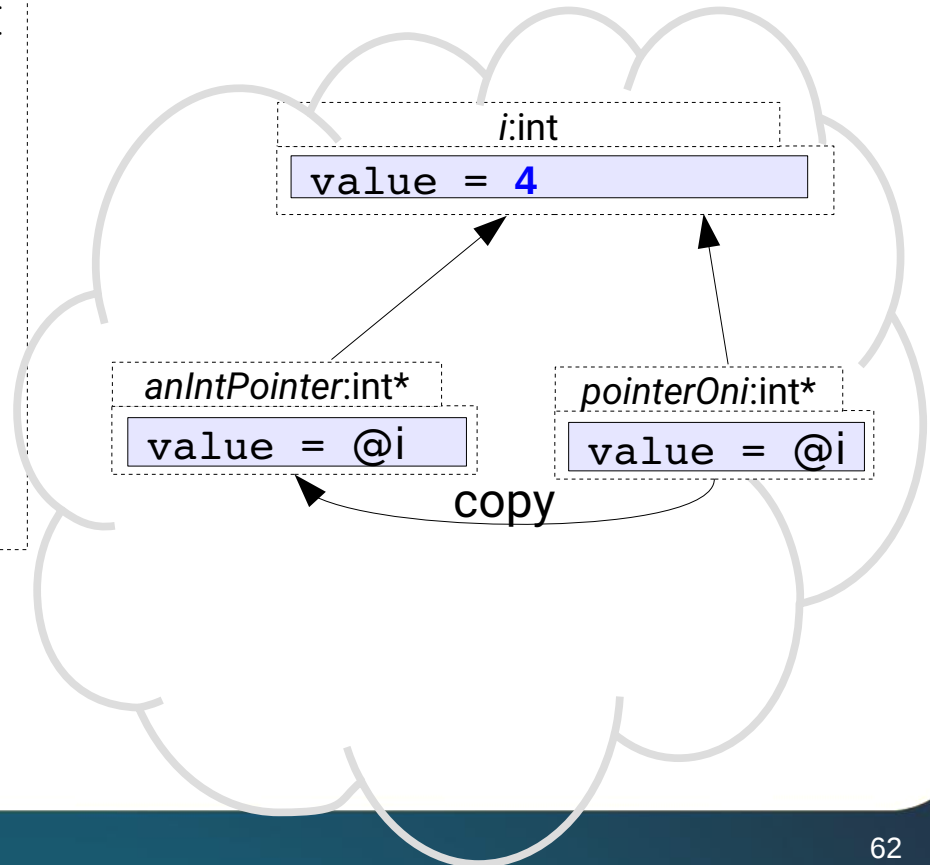
Memory concerns...

- Le passage par pointeur est spécifié dans la définition et la déclaration de la fonction
- Un pointeur constant empêche la modification de l'objet pointé, **pas du pointeur lui même**

```
void incremente(const int* anIntPtr){  
    if (anIntPtr == nullptr){exit(-1)}  
    anIntPtr = anIntPtr+1;  
    return;  
}
```



```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* pointerOni = &i;  
    incremente(pointerOni);  
}
```

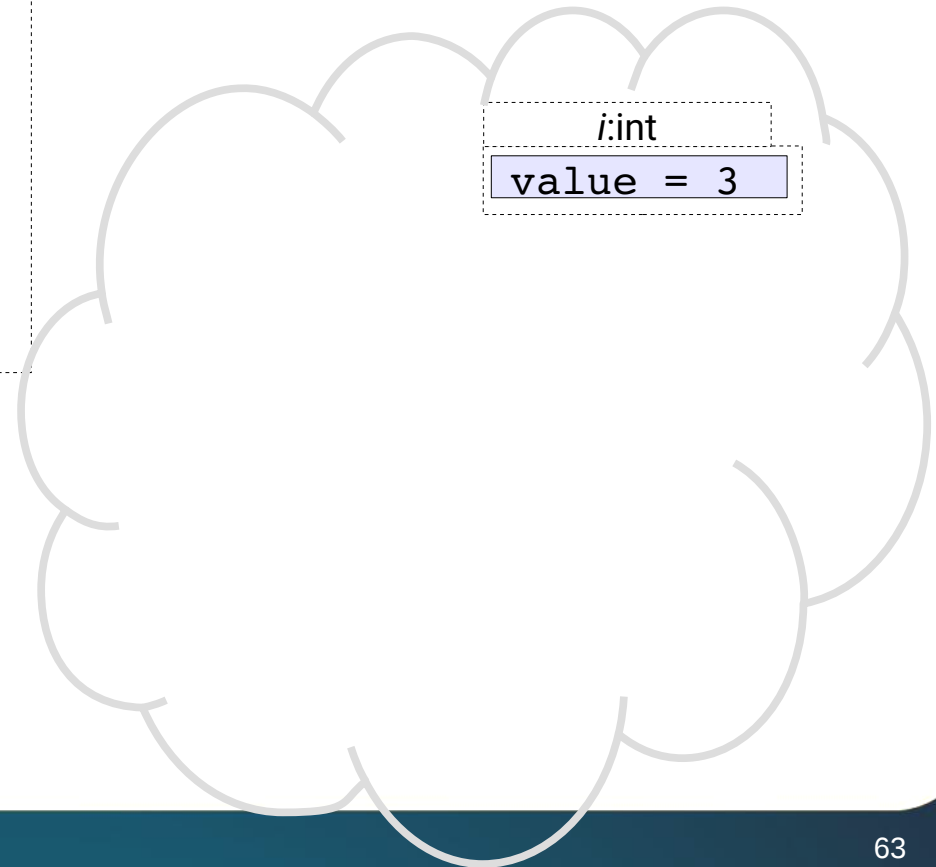


Memory concerns...

notion de référence

- Une référence est un alias (un autre nom) d'une variable
- Une référence ne peut être affectée qu'à sa création

```
main(){  
  int i;  
  i=3;  
}
```

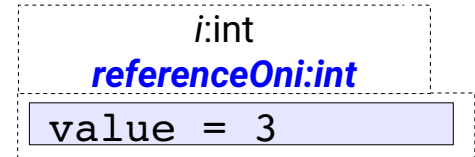


Memory concerns...

notion de référence

- Une référence est un alias (un autre nom) d'une variable
- Une référence ne peut être affectée qu'à sa création

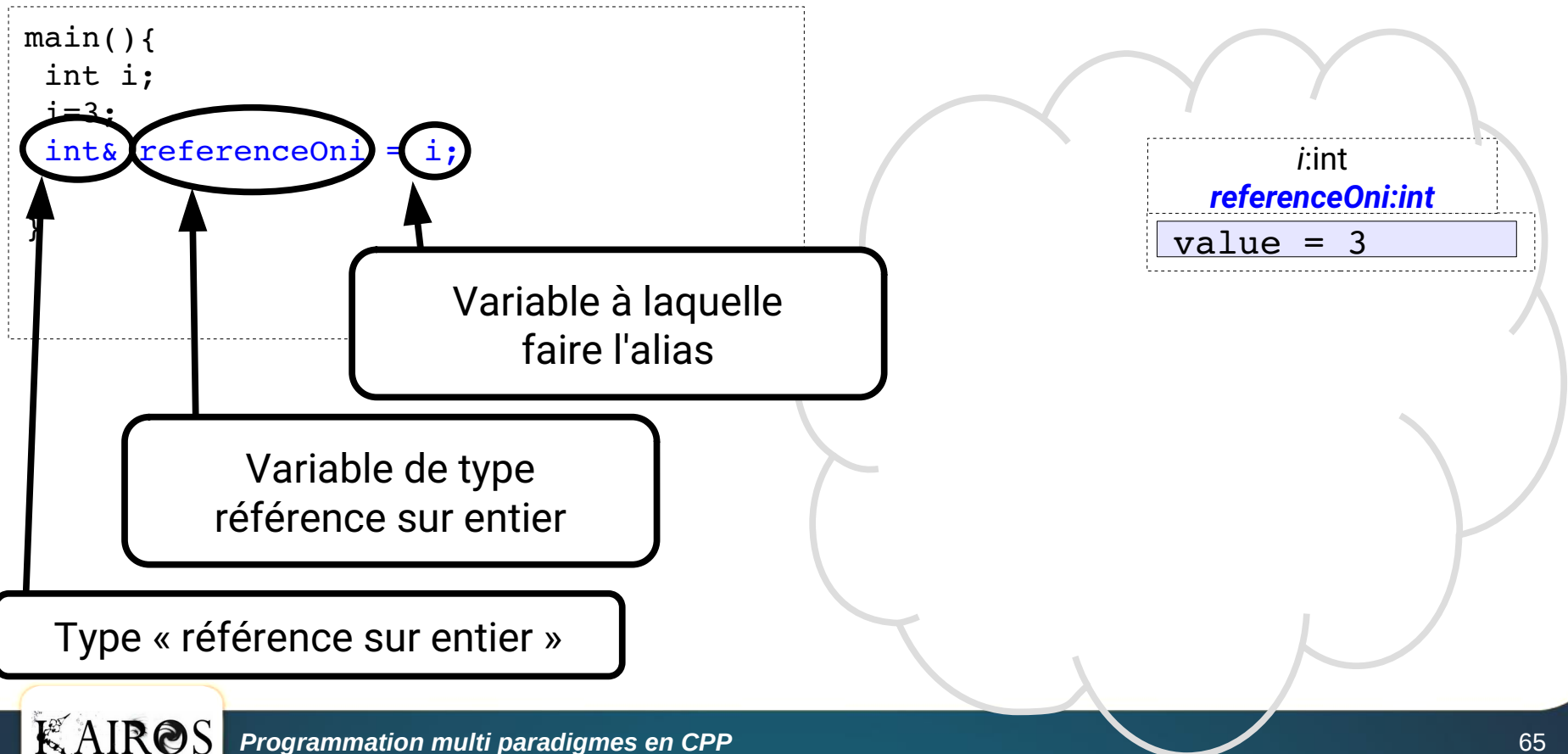
```
main(){  
  int i;  
  i=3;  
  int& referenceOni = i;  
}
```



Memory concerns...

notion de référence

- Une référence est un alias (un autre nom) d'une variable
- Une référence ne peut être affectée qu'à sa création



Memory concerns...

- Une référence est un alias (un autre nom) d'une variable
- Une référence ne peut être affectée qu'à sa création

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int& referenceOni = i;  
    std::cout << "address of i: " << &referenceOni << std::endl;  
    std::cout << "address of i: " << &i << std::endl;  
}
```

i:int
referenceOni:int
value = 3

```
jdeanton@FARCI:$/executable  
address of i: 0x7fff0d5ef587  
address of i: 0x7fff0d5ef587  
jdeanton@FARCI:$
```

Utiliser le nom ou la référence
revient strictement au même

Memory concerns...

- Une référence est un alias (un autre nom) d'une variable
- Une référence ne peut être affectée qu'à sa création

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int& referenceOni = i;  
    std::cout << "value of i: " << referenceOni << std::endl;  
    std::cout << "value of i: " << i << std::endl;  
}
```

i:int
referenceOni:int
value = 3

```
jdeanton@FARCI:$/executable  
value of i: 3  
value of i: 3  
jdeanton@FARCI:$
```

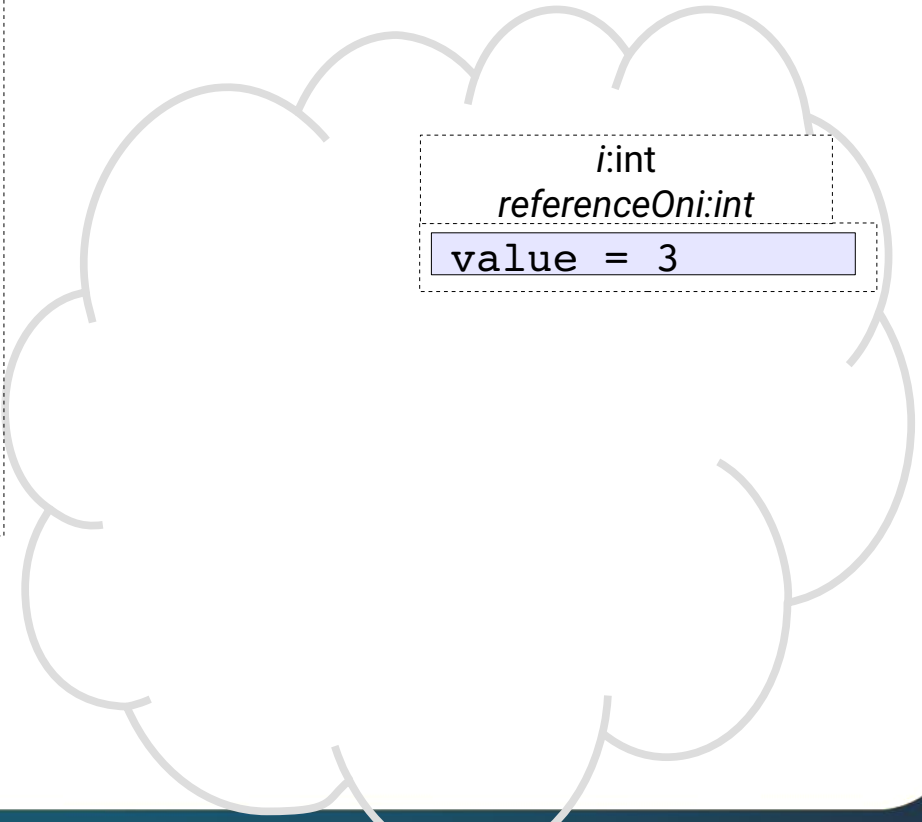
Utiliser le nom ou la référence
revient strictement au même

Memory concerns...

passage par référence

- Seule la définition et la déclaration d'une fonction porte la marque de l'utilisation du passage par référence

```
void incremente(int& anIntReference){  
    anIntReference = anIntReference + 1;  
    return;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int& referenceOni = i;  
    incremente(i);  
}
```




i:int
referenceOni:int
value = 3

Memory concerns...

passage par référence

- Seule la définition et la déclaration d'une fonction porte la marque de l'utilisation du passage par référence

```
void incremente(int& anIntReference) {  
    anIntReference = anIntReference + 1;  
    return;  
}  
  
main() {  
    int i;  
    i=3;  
    int& referenceOni = i;  
    incremente(i);  
}
```




i:int
referenceOni:int
anIntReference:int
value = 3

Memory concerns...

passage par référence

- Seule la définition et la déclaration d'une fonction porte la marque de l'utilisation du passage par référence

```
void incremente(int& anIntReference){  
    anIntReference = anIntReference + 1;  
    return;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int& referenceOni = i;  
    incremente(i);  
}
```



i:int
referenceOni:int
anIntReference:int
value = 4

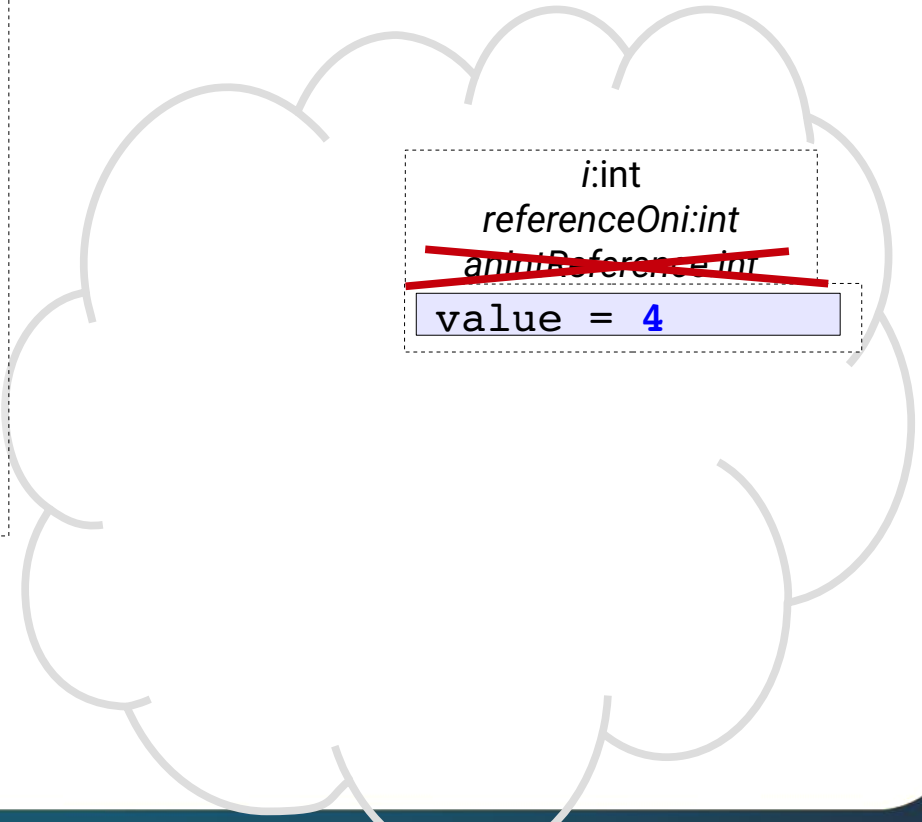
Memory concerns...

passage par référence

- Seule la définition et la déclaration d'une fonction porte la marque de l'utilisation du passage par référence

```
void incremente(int& anIntReference) {  
    anIntReference = anIntReference + 1;  
    return;  
}
```

```
main() {  
    int i;  
    i=3;  
    int& referenceOni = i;  
    incremente(i);  
}
```



i:int
referenceOni:int
~~anIntReference:int~~
value = 4

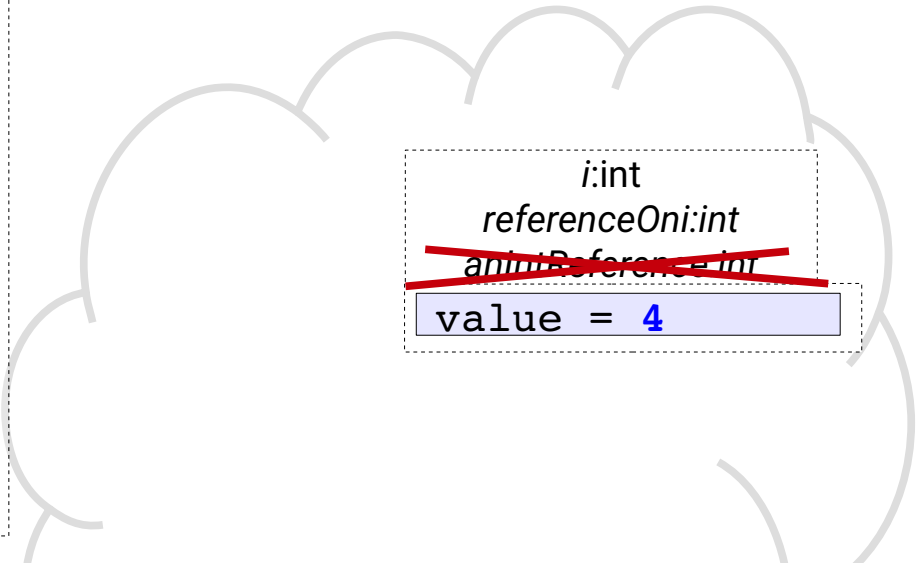
Memory concerns...

passage par référence

- Seule la définition et la déclaration d'une fonction porte la marque de l'utilisation du passage par référence

```
void incremente(int& anIntReference){  
    anIntReference = anIntReference + 1;  
    return;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int& referenceOni = i;  
    incremente(i);  
}
```



i:int
referenceOni:int
~~anIntReference:int~~
value = 4

Les variables/objets dont la mémoire est allouée **statiquement** sont détruits à la fin du bloc de déclaration

Memory concerns...

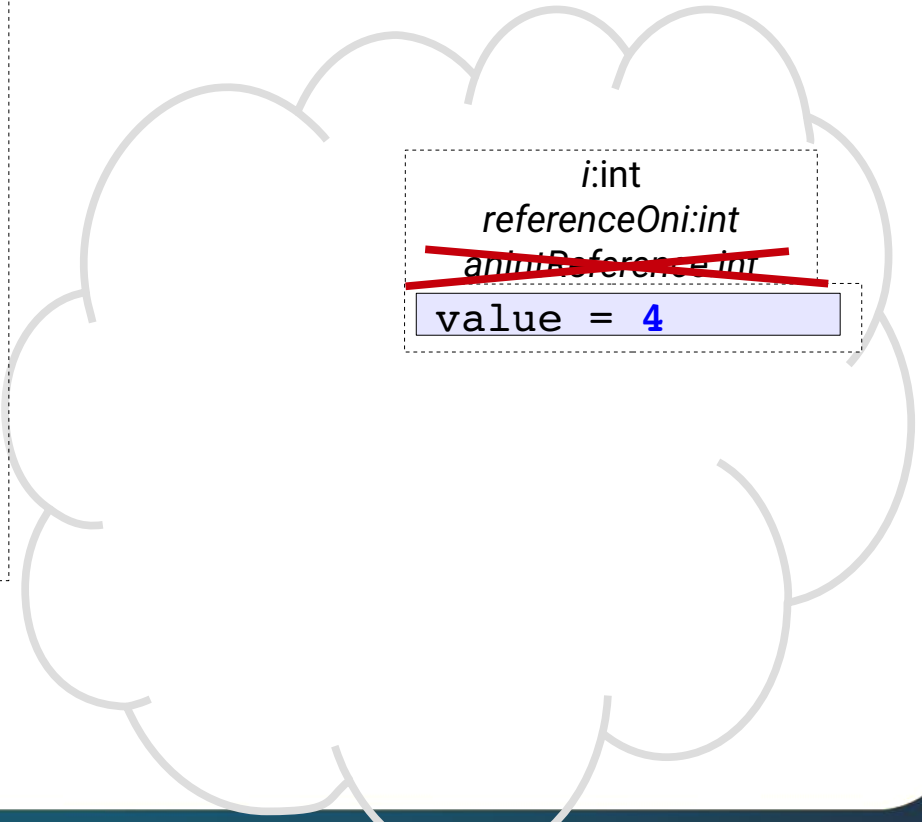
passage par référence

- Seule la définition et la déclaration d'une fonction porte la marque de l'utilisation du passage par référence

```
void incremente(int& anIntReference) {  
    anIntReference = anIntReference + 1;  
    return;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int& referenceOni = i;  
    incremente(i);  
    std::cout << i <<std::endl;  
}
```

```
jdeanton@FARCI:$/executable  
4  
jdeanton@FARCI:$
```



i:int
referenceOni:int
~~anIntReference: int~~
value = 4

Memory concerns...

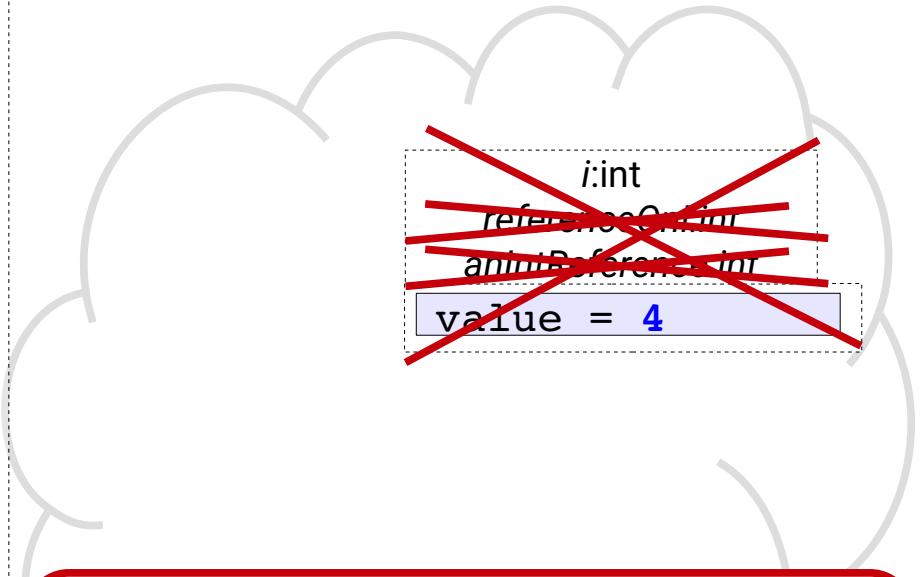
passage par référence

- Seule la définition et la déclaration d'une fonction porte la marque de l'utilisation du passage par référence

```
void incremente(int& anIntReference){  
    anIntReference = anIntReference + 1;  
    return;  
}
```

```
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int& referenceOni = i;  
    incremente(i);  
    std::cout << i <<std::endl;  
}
```

```
jdeanton@FARCI:$/executable  
4  
jdeanton@FARCI:$
```



~~i:int
referenceOni:int
anIntReference:int
value = 4~~

Les variables/objets dont la mémoire est allouée **statiquement** sont détruits à la fin du bloc de déclaration

Memory concerns...

passage par référence constante

- Seule la définition et la déclaration d'une fonction porte la marque de l'utilisation du passage par référence

```
void incremente(const int& anIntReference){  
    anIntReference = anIntReference + 1;  
    return;  
}
```

```
main  
int  
i=3  
int& referenceOni = i;  
incremente(i);  
std::cout << i <<std::endl;  
}
```

i:int
referenceOni:int

```
jdeanton@linux-ty8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> make -f Makefile_v1 small_test.exe  
g++ -g -c small_test.cpp -o small_test.o -I -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11  
small_test.cpp: In function 'void incremente(const int&)':  
small_test.cpp:6:18: error: assignment of read-only reference 'anIntReference'  
    6 |         anIntReference = anIntReference + 1;  
      |         ^~~~~~
```

```
jdeanton@FARCI:./executable  
4  
jdeanton@FARCI:$
```

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int* incremente(int anInt){  
    anInt += 1;  
    return &anInt;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* ptrRes = incremente(i);  
    std::cout << *ptrRes <<std::endl;  
}
```

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int* incremente(int anInt){
    anInt += 1;
    return &anInt;
}

main(){
    int i;
    i=3;
    int* ptrRes = incremente(i);
    std::cout << *ptrRes <<std::endl;
}
```

Dépend de pas mal de chose mais dans tous les cas,
renvoyer un moyen d'accéder à une variable local, c'est le mal

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> make -f Makefile_v1 small_test.exe
g++ -g -c small_test.cpp -o small_test.o -I -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
small_test.cpp: In function 'int* incremente(int)':
small_test.cpp:23:10: warning: address of local variable 'anInt' returned [-Wreturn-local-addr]
   23 |     return &anInt;
      |           ^~~~~~
small_test.cpp:20:22: note: declared here
   20 | int * incremente(int anInt){
      |           ~~~~~^~~~~~
g++ small_test.o myUtils.o -I -L -o small_test.exe -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
```

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int* incremente(int anInt){
    anInt += 1;
    return &anInt;
}

main(){
    int i;
    i=3;
    int* ptrRes = incremente(i);
    std::cout << *ptrRes <<std::endl;
}
```

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> make -f Makefile_v1 small_test.exe
g++ -g -c small_test.cpp -o small_test.o -I -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
small_test.cpp: In function 'int* incremente(int)':
small_test.cpp:23:10: warning: address of local variable 'anInt' returned [-Wreturn-local-addr]
   23 |     return &anInt;
      |           ^~~~~~
small_test.cpp:20:22: note: declared here
   20 |     int * incremente(int anInt){
      |                   ~~~~~^~~~~~
g++ small_test.o myUtils.o -I -L -o small_test.exe -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
```

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> ./small_test.exe
Segmentation fault (core dumped)
```

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int* incremente(int anInt){  
    anInt += 1;  
    return &anInt +1;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* ptrRes = incremente(i);  
    std::cout << *ptrRes <<std::endl;  
}
```

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int* incremente(int anInt){  
    anInt += 1;  
    return &anInt +1;  
}  
  
main(){  
    int i;  
    i=3;  
    int* ptrRes = incremente(i);  
    std::cout << *ptrRes <<std::endl;  
}
```

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> make -f Makefile_v1 small_test.exe  
g++ -g -c small_test.cpp -o small_test.o -I -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11  
g++ small_test.o myUtils.o -I -L -o small_test.exe -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
```

Il n'y a plus de warning !!

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int* incremente(int anInt){
    anInt += 1;
    return &anInt +1;
}

main(){
    int i;
    i=3;
    int* ptrRes = incremente(i);
    std::cout << *ptrRes <<std::endl;
}
```

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> make -f Makefile_v1 small_test.exe
g++ -g -c small_test.cpp -o small_test.o -I -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
g++ small_test.o myUtils.o -I -L -o small_test.exe -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
```

Il n'y a plus de warning !!

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> ./small_test.exe
-1558645920
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> ./small_test.exe
1794023024
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> ./small_test.exe
1088566016
```

Il n'y a plus d'erreurs à l'exécution !!!

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int* incremente(int anInt){
    anInt += 1;
    return &anInt +1;
}

main(){
    int i;
    i=3;
    int* ptrRes = incremente(i);
    *ptrRes = 42 ;
    std::cout << *ptrRes <<std::endl;
}
```

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> make -f Makefile_v1 small_test.exe
g++ -g -c small_test.cpp -o small_test.o -I -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
g++ small_test.o myUtils.o -I -L -o small_test.exe -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
```

Il n'y a plus de warning !!

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> ./small_test.exe
42
```

Il n'y a plus d'erreurs à l'exécution !!! On peut même utilisé la mémoire pointée

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int* incremente(int anInt){
    anInt += 1;
    return &anInt +1;
}

main(){
    int i;
    i=3;
    int* ptrRes = incremente(i);
    *ptrRes = 42 ;
    std::cout << *ptrRes <<std::endl;
}
```

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> make -f Makefile_v1 small_test.exe
g++ -g -c small_test.cpp -o small_test.o -I -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
g++ small_test.o myUtils.o -I -L -o small_test.exe -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
```

Il n'y a plus de warning !!

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> ./small_test.exe
42
```

Il n'y a plus d'erreurs à l'exécution !!! On peut même utilisé la mémoire pointée

Et pourtant c'est vraiment faux !

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int* incremente(int anInt){
    anInt += 1;
    return &anInt + 200;
}

main(){
    int i;
    i=3;
    int* ptrRes = incremente(i);
    *ptrRes = 42 ;
    std::cout << *ptrRes <<std::endl;
}
```

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> make -f Makefile_v1 small_test.exe
g++ -g -c small_test.cpp -o small_test.o -I -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
g++ small_test.o myUtils.o -I -L -o small_test.exe -g -ansi -Wall -Wextra -Wold-style-cast -Woverloaded-virtual -D_DEBUG_ -std=c++11
```

Il n'y a plus de warning !!

```
jdeanton@linux-iy8j:~/boulot/enseignements/CPP/2019/cours/example_cours/divers> ./small_test.exe
42
```

Il n'y a plus d'erreurs à l'exécution !!! On peut même utilisé la mémoire pointée

Et pourtant c'est vraiment faux !

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int main(){
    int tab[10] = {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};

    for(int v : tab){
        std::cout << v << '\t';
    }
    std::cout << std::endl;

    tab[42] = 42;
    std::cout << tab[42] << std::endl;
}
```

```
/home/jdeanton/boulot/enseignements/CPP/2020/Tests/cmake-build-debug/Tests
1  2  3  4  5  6  7  8  9  10
42

Process finished with exit code 0
```

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int main(){
    int tab[10] = {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};
    tab[42] = 42;
    std::cout << &tab[1] <<" " <<&tab[0] << std::endl;
    std::cout << &tab[1] - &tab[0] << std::endl;
    std::cout << *(tab+42) << std::endl;

    return 0;
}
```

```
/home/jdeanton/boulot/enseignements/CPP/2020/Tests/cmake-build-debug/Tests
1  2  3  4  5  6  7  8  9  10
0x7fff93071e24  0x7fff93071e20
1
42

Process finished with exit code 0
```

Memory concerns...

à votre avis ?

- Quel est le comportement de ce code:

```
int main(){  
    int tab[10];  
  
    for(int i = 0; i < 10000 ; i++){  
        std::cout << i << " : " << tab[i] << std::endl;  
    }  
    return 0;  
}
```

```
2940: 1801547107  
2941: 1969368421  
2942: 761556073  
2943: 1969382756  
2944: 1700015975  
2945: 7566451  
2946: 0  
2947: 0
```

Process finished with exit code 139 (interrupted by signal 11: SIGSEGV)

Memory concerns...

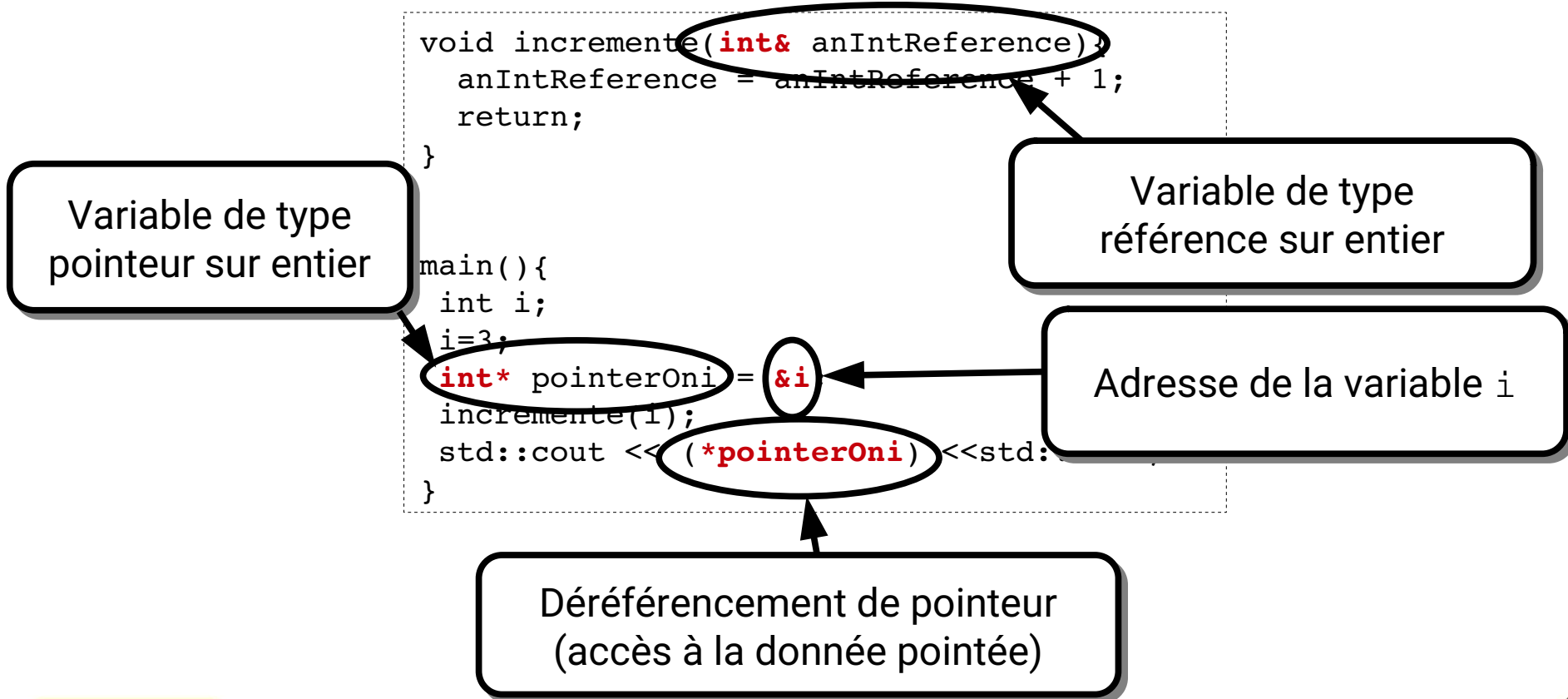
Bref....

Nous n'allons pas jouer à cela. Donc pas de tableau « à la C » dans ce cours et utilisation MINIMUM des pointeurs !

Memory concerns...

résumé des notations

- À connaître par cœur !



Quelques constructions/mots clefs utiles

- *using* a deux différentes utilités
 - Naviguer/importer d'un workspace
 - *using std::cout*
 - *using namespace XXX*
 - Déclarer de nouveau types
 - *using Row = vector<bool> ;*
 - *using Matrix = vector<Row> ;*
 - *Template <typename T>*
using Matrix<T> = vector<vector<T>>

Quelques constructions/mots clefs utiles

- ***inline*** demande au compilateur « d'éviter le cout d'appel à la fonction »
- Le compilateur n'est pas obligé de le faire si il pense que ce n'est pas possible/raisonnable
- De fait, la taille de l'exécutable grossi....

Faites le(s) test(s) vous même !!