

# С++. Лекции

Савва Чубий, БПИ233

2024–2025

2024-09-13

---

Введение .....	2
Классы .....	2

2024-09-20

---

Обобщенное программирование (шаблоны) .....	4
Правила вывода типов шаблонов .....	4
Виды шаблонов .....	5
Специализация .....	5
Полная специализация .....	5
Частичная специализация .....	5
Контроль подставляемых типов .....	6
Предикаты времени компиляции .....	6
Концепты .....	6
Требования .....	6

2024-09-27

---

Полиморфизм .....	6
Наследование .....	7
Наследование и права доступа .....	7
Полиморфные функции .....	8
Виртуальные функции .....	8
Перегрузка, переопределение, сокрытие .....	9
Интерфейсы и чистые виртуальные функции .....	9
Принципы проектирования .....	10

2024-10-04

---

Шаблоны проектирования .....	11
Некоторые стандартные приемы (не шаблоны) .....	11
The Curiously Recurring Template Pattern (CRTP) .....	11
Примеси .....	11
Паттерны создания .....	12
Зависимости и ограничения .....	12
Абстрактная фабрика .....	12
Саморегистрирующиеся классы .....	13
Фабричный метод .....	14
Паттерн Строитель (Builder) .....	14
Одиночка (Singleton) .....	14

2024-09-13

---

## Введение

Препоод: Сергей Александрович

Оценка:

$$\text{Итог} = 0.5 \cdot (0.1 \cdot A + 0.2 \cdot \text{Дз1} + 0.35 \cdot \text{Дз2} + 0.35 \cdot \text{Дз3}) + 0.5 \cdot (0.3 \cdot \text{Кр} + 0.7 \cdot \text{Экз})$$

Будет:

- ООП
- Параллельное и конкурентное программирование
- Функциональное программирование
- Всякое

## Классы

Классы — исторически первое отличие C++ от C

```
class Matrix {
    private:
        size_t n_rows_;
        size_t n_cols_;
        double *data_;

    public:
        Matrix(size_t n_rows, size_t n_cols);
        Matrix(const Matrix& other);
        Matrix() = delete; // Явно удаляем default-ный конструктор,
                           // хотя он, и так, не создается

        int rank() const;

        size_t n_rows() const { return n_rows_; }
}

int main() {
    Matrix m(10, 10);

    m.rank();
}
```

«Программы надо писать для людей»

Методы, реализованные внутри объявления класса, часто становятся inline-овыми.

Инкапсуляция — скрытие внутреннего состояния (private в классах). Позволяет:

1. меньше косячить в программах
2. отделять реализацию от интерфейса

## Листинг 1. Инкапсуляция в Си

```

public.h:

typedef void* Matrix;
Matrix matrix_create();
int matrix_rank(Matrix m);

public.h:

Matrix matrix_create() { ... }
int matrix_rank(Matrix m) {
    struct MatrixData* = (MatrixData*)m;
    ...
}

```

const — после называния метода, значит метод не меняет экземпляр

```

Matrix m; // default-ный конструктор
Matrix m(1, 1); // конструктор
Matrix m(); // объявление функции
Matrix m{}; // default-ный конструктор
Matrix m2 = m; // конструктор копирования

```

Удалять, как создавали:

```

Matrix* pm = new Matrix(1, 1);
Matrix* a = new Matrix[100];

delete pm;
delete[] a;

```

New по уже выделенной памяти:

```

void* addr = malloc(...);
new (addr) Matrix(1, 1);
a->~Matrix();

```

Если у полей нет default-ного конструктора или поля константы или ссылки, то делать так:

```

class X {...};

X::X(int y) : a(y) { ... }

```

Поля инициализируются в том порядке, в котором указаны в классе

X&& — r-value

```

X::X(X&& other) {...}

```

Нельзя перегрузить оператор внутри класса, если первый аргумент другого типа

Правило трех:

- TODO
- TODO
- TODO

Правило пяти:

- .. правило трех
- TODO
- TODO

Не стоит бросать exception в деструкторе тк exception во время обработки exception-a — плохо

exception в конструкторе — можно

Хорошо делать exception только с типами, унаследованными от std::exception

2024-09-20

## Обобщенное программирование (шаблоны)

**Опр. Обобщенное программирование** — набор методов для создания структур и алгоритмов, которые могут работать в различных ситуациях и с различными исходными данными.

Пример:

```
double total(const double* data, size_t len) {
    double sum = 0;
    for (size_t i = 0; i < len; ++i) {
        sum += data[i];
    }
    return sum;
}
```

Плохой вариант: трижды сделать Ctrl-C, Ctrl-V

Мета программирование — программы, которые пишут программы

Пример с шаблонами:

```
template <typename V>
V total(const V* data, size_t len) {
    V sum = 0;
    for (size_t i = 0; i < len; ++i) {
        sum += data[i];
    }
    return sum;
}
```

Обращение к функции от конкретного типа создает реализацию перегруженной функции. Т.е. шаблон создает семейство функций.

Улучшение. Из

```
V sum = 0;
```

в

```
V sum{};
```

Посчитать сумму:

```
auto result = std::accumulate(A.begin(), A.end(), decltype(A)::value_type(0));
```

```
auto result = std::reduce(A.begin(), A.end());
```

```
std::for_each(A.begin(), A.end(), [&](int n) {
    result += n;
});
```

Правила вывода типов шаблонов

```
template<typename T>
void f(const T& param);

int x = 1;
f(x); // Чему равно T?
      // T = int
      // ParamType = const int&
```

Правила:

1. Если в `f(expr)`, `expr` — ссылка, то ссылка отбрасывается
2. Тип `T` получается из сопоставления (pattern matching) типа `expr` и `ParamType`

**TODO:** см презентацию

## —— Виды шаблонов ——

- Функции

```
template<typename T> void f(T arg);
```

- Классы

```
template<typename T> class Matrix;
```

- Переменные

```
template<class T>
T pi = T(3.1415926L);
```

- Типы (псевдонимы типов)

```
template<typename T> using ptr = T*;
ptr<int> x;
```

- Концепты (будет позднее)

```
template<typename T>
concept C1 = sizeof(T) != sizeof(int);
```

## —— Специализация ——

Специализации должны быть написаны до первого использования

### · Полная специализация ·

```
// Общая реализация
template<typename T>
class Matrix {...};

// Более эффективная
// реализация для bool-ок
template<>
class Matrix<bool> {...};
```

### · Частичная специализация ·

```
template<class T1, class T2, int I>
class A {}; // основной шаблон

template<class T, int I>
class A<T, T*, I> {}; // T2 --- указатель на T1
```

```
template<class T, class T2, int I>
class A<T*, T2, I> {}; // T1 --- указатель

template<class T>
class A<int, T*, 5> {}; // T1 = int, T2 --- указатель, I = 5
```

### · Контроль подставляемых типов ·

```
template<typename T>
void swap(T& a, T& b) noexcept {
    static_assert(std::is_copy_constructable_v<T>, "Swap requires copying");
    static_assert(
        std::is_nothrow_copy_constructable_v<T> &&
        std::is_nothrow_copy_assignable_v<T>,
        "Swap requires copying"
    );

    auto c = b;
    b = a;
    a = c;
}
```

### · Предикаты времени компиляции ·

```
#include <type_traits>
```

TODO: ...

### · Концепты ·

**Опр. Концепт** — семейство типов, обладающих определенными свойствами («утинная типизация»)

```
template<typename T>
concept C1 = sizeof(T) != sizeof(int);

template<C1 T>
struct S1 {...};
```

### · Требования ·

```
#include <type_traits>

template<typename T>
requires std::is_copy_constructible_v<T>
T get_copy(T* pointer) {
    if (!pointer) {
        throw std::runtime_error{"Null-pointer dereference"};
    }
    return *pointer;
}
```

2024-09-27

## ———— Полиморфизм ————

**Опр. Полиморфизм** — возможность написания кода, которым можно использовать для разных типов («форм»).

В C++ есть два полиморфизма:

- Времени компиляции (шаблоны)
- Времени исполнения (с помощью наследования и виртуальных функций)

## —— Наследование ——

**Опр. Наследование** — иерархическое отношение между классами. Механизм повторного использования и расширения класса без модификации его кода.

Обычно отражает отношение «общее–частное».

Как без наследования:

```
struct A {  
    void f();  
};  
  
struct B {  
    A a;  
    void something_new();  
};
```

```
B obj;  
obj.something_new();  
obj.a.f();  
// ^^
```

С наследованием:

```
struct A {  
    void f();  
};  
  
struct B : public A {  
    void something_new();  
};  
  
B obj;  
obj.something_new();  
obj.f();  
// ^
```

## · Наследование и права доступа ·

- `class D : public B { ... }`
  - `public` -> `public`
  - `protected` -> `protected`
- `class D : private B { ... }`
  - `public`, `protected` -> `private`
- `class D : protected B { ... }`
  - `public`, `protected` -> `protected`

Изменить права доступа при наследовании:

```
struct B { void f(); };  
  
class D : public B {  
private:  
    using B::f; // делаем f приватным
```

```
}  
  
D obj;  
obj.f(); // ошибка
```

### —— Полиморфные функции ——

Функцию `pmf` можно вызвать для объекта класса `D`, несмотря на то, что она была объявлена раньше самого класса:

```
struct B {  
    void f() {  
        std::cout << "B::f()\n";  
    }  
};  
  
void pmf(B& br) {  
    br.f();  
}  
  
class D : public B {};  
  
// Можем вызывать функцию pmf для класса  
// объявленного после неё самой  
D obj;  
pmf(obj);
```

При вызове `pmf` объект `cast`-уется к типу `B`, вызывается изначальная функция (из `B`), а не переопределение (из `D`):

```
struct B {  
    void f() {  
        std::cout << "B::f()\n";  
    }  
};  
  
void pmf(B& br) {  
    br.f();  
}  
  
class D : public B {  
    void f() {  
        std::cout << "D::f()\n";  
    }  
};  
  
B b;  
D d;  
pmf(b); // -> "B::f()"  
pmf(d); // -> "B::f()"
```

### · Виртуальные функции ·

Если сделать функцию `virtual`, то будет вызваться переопределенная функция, а не изначальная.

```
struct B {  
    virtual void f() {
```



```

        std::cout << "B::f()\n";
    }
};

void pmf(B& br) {
    br.f();
}

class D : public B {
    void f() override {
        std::cout << "D::f()\n";
    }
};

B b;
D d;
pmf(b); // -> "B::f()"
pmf(d); // -> "D::f()"

```

### —— Перегрузка, переопределение, сокрытие ——

- Перегрузка (overload): несколько функций с одним именем в одной области видимости
- Переопределение (override) виртуальной функции: объявление в дочернем классе функции с той же сигнатурой
- Сокрытие: объявление функции с тем же именем во вложенной области (в подклассе/ дочернем классе)

```

struct B {
    virtual void f(int) { ... }
    virtual void f(double) { ... }
    virtual void g(int i = 20) { ... }
};

struct D : public B {
    void f(complex<double>);
    void g(int i = 20);
}

B b;
D d;
B* pb = new D;
b.f(1.0); // B::f(double)
d.f(1.0); // D::f(complex<double>) неявно кастуемся к double
pb->f(1.0); // B::f(double) нет более специальной реализации для double
b.g(); // B::g(int) 10
d.g(); // D::g(int) 20
pb->g(); // D::g(int) 10 <-- так не надо

```

override — ключевое слово, которое проверяет, что данная функция, и правда, является переопределением. Иначе выкидывает compile error. Его хорошо писать везде, где оно подходит.

Если есть хотя бы одна виртуальная функция, то деструктор тоже должен быть виртуальным.

### —— Интерфейсы и чистые виртуальные функции ——

Пример (как делать не надо): Для добавления каждого нового logger-а приходится много и тривиально менять метод logger:



## Шаблоны проектирования

Ctrl+C, Ctrl+V — плохо

При разработке систем стараются предусматривать возможность будущего расширения:

- Framework — общее решение в некоторой ограниченной области
- Библиотека классов. Например, STL, Boost
- Шаблоны (patterns) проектирования

Виды паттернов проектирования:

- Паттерн создания (как создавать новые объекты): фабрика, прототип, одиночка
- Структурные паттерны (как компоновать сущности): адаптер, мост, проху
- Паттерны поведения: итератор, команда, цепочка ответственности

### Некоторые стандартные приемы (не шаблоны)

- Интерфейс (базовый класс определяет набор чистых виртуальных функций, производные классы их реализуют)
- CRTP (см. дальше)
- Примеси (см. дальше)

#### THE CURIOUSLY RECURRING TEMPLATE PATTERN (CRTP)

```
template <class T>
struct Base {
    void generic_fun() {
        static_cast<T*>(this)->implementation();
    }
};

struct Derived : public Base<Derived> {
    void implementation();
};
```

Как виртуальные функции, но выбор функции происходит в compile time.

#### Примеси

```
struct Number {
    int n;
    void set(int v) { n = v; }
    int get() const { return n; }
};
```

Хотим добавить undo;

```
struct Number {
    int n;
    int old_n;
    void set(int v) { old_n = n; n = v; }
    void undo() { n = old_n; } // undo на один шаг
    int get() const { return n; }
};
```

Хотим это для произвольного класса.

Если состояние — int:

```
template <typename T>
struct Undoable : public B {
    int before;
    void set(int v) { before = B::get(); B::set(v); }
    void undo() { B::set(before); }
};

using UNumber = Undoable<Number>;
```

Если состояние любого типа:

```
template <typename B, typename T = typename B::value_type>
struct Undoable : public B {
    using value_type = T;
    T before;
    void set(T v) { before = B::get(); B::set(v); }
    void undo() { B::set(before); }
};

using UNumber = Undoable<Number>;

template <typename B, typename T = typename B::value_type>
struct Redoable : public B {
    using value_type = T;
    T after;
    void set(T v) { after = v; B::set(v); }
    void redo() { B::set(after); }
};

using RUNumber = Redoable<Undoable<Number>>;
```

## —— Паттерны создания ——

### · Зависимости и ограничения ·

Для создания объекта нужно указать класс. Конструкторы могут требовать сложных аргументов.

Проблемы:

- Хотим минимизировать количество зависимостей между разными частями кода.
- Ограничивает множество классов

### · Абстрактная фабрика ·

Взаимодействие следующих сущностей:

- AbstractFactory (интерфейс), ConcreteFactory (несколько классов, конкретные реализации)
- AbstractProduct (интерфейс), ConcreteProduct (несколько классов, конкретные реализации)

```
class Shape { // AbstractProduct
public:
    virtual std::string text() = 0; // имя
    virtual double area() const = 0; // площадь
    virtual ~Shape();
};

class Rectangle : public Shape {
public:
    std::string text() override { ... }
    double area() const override { ... }
};
```

```
private:
    double w_, h_;
}

class ShapeFactory {
public:
    // ...TODO
};

// ...TODO
```

Нужна функция для создания фабрик:

```
ShapeFactory* makeShapeFactory(std::string shape) {
    if (shape == "triangle") {
        return new TriangleFactory();
    } else if (shape == "rectangle") {
        return new RectangleFactory();
    } else {
        throw std::invalid_argument("wrong shape name");
    }
}
```

### Саморегистрирующиеся классы

Идея:

- Все фабрики наследуются от базового класса
- В этом базовом классе создается статический реестр фабрик
- При создании фабрики регистрируют себя

```
class AbstractFactory {
public:
    using create_f = std::unique_ptr<AbstractFactory>();

    static void registrate(std::string const& name, create_f* fp) {
        registry[name] = fp;
    }

    static std::unique_ptr<AbstractFactory> make(std::string const& name) {
        auto it = registry.find(name);
        return it == registry.end() ? nullptr : (it->second)();
    }

    template <typename F>
    struct Registrar {
        explicit Registrar(std::string const& name) {
            AbstractFactory::registrate(name, &F::create);
        }
    }

private:
    static std::map<std::string, create_f*> registry;
};
```

Конкретная фабрика:

```
class ConcreteFactory : public AbstractFactory {
    static std::unique_ptr<AbstractFactory> create() {
        return std::make_unique<ConcreteFactory>();
    }
};
```

```
    }  
};  
  
// В cpp-файле  
namespace {  
    ConcreteFactory::Registrar<ConcreteFactory> reg("my_name");  
}
```

### · Фабричный метод ·

- Product, ConcreteProduct
- Creator, ConcreteCreator

```
class Creator {  
public:  
    virtual Product* Create() = 0;  
}
```

### · Паттерн Строитель (BUILDER) ·

Строим сложный объект по частям

- Builder, ConcreteBuilder
- Director — распорядитель (вызывает методы Строителя)
- Product

```
class DocBuilder {  
public:  
    virtual DocBuilder& build_title(std::string& title) { ... }  
    ...  
    virtual Product* build() { ... }  
};  
  
class HTMLBuilder : public DocBuilder { ... };  
class LaTeXBuilder : public DocBuilder { ... };
```

Пример использования:

```
Doc transformer(const string& src, Builder& builder);
```

### · Одиночка (SINGLETON) ·

```
template <class T>  
class Singleton {  
public:  
    T& get() {  
        static T* obj;  
        return obj;  
    }  
};
```