

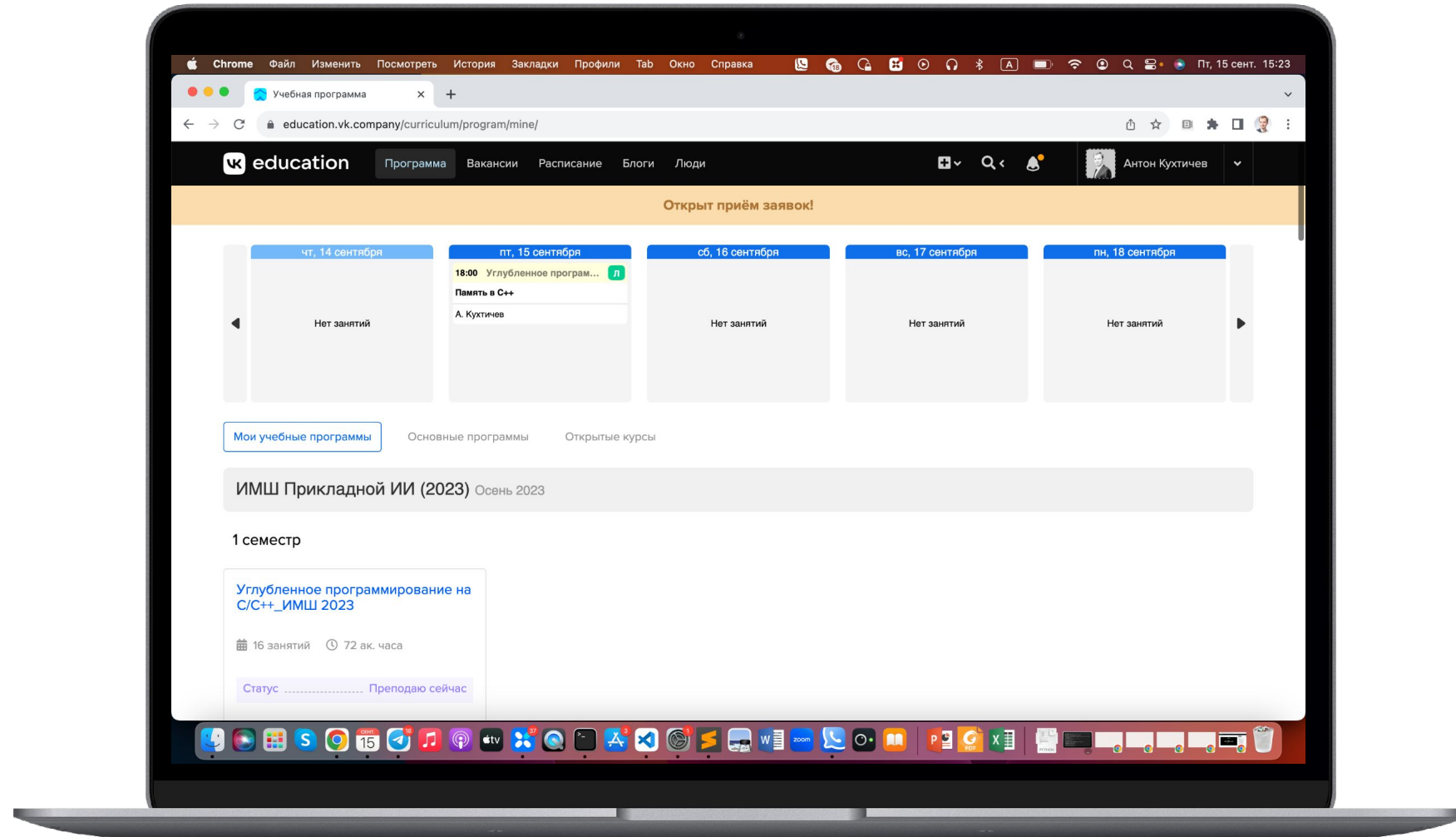
# Шаблоны

Антон Кухтичев



# Напоминание отметиться на портале

и оставить отзыв  
после лекции



# Содержание занятия

- Квиз #5
- Введение в шаблоны
- Инстанцирование шаблона
- Специализация шаблона
- Новые штучки в C++11/14
- SFINAE

# КВИЗ #5

<https://forms.gle/tpar9TCEDD3obiNT9>

# Введение в шаблоны

The background is a solid purple color. It features several white geometric lines: a large arc on the left side, a vertical line on the right side, and two curved lines on the right side that meet at a point, resembling a stylized 'K' or a branching structure.

# Мотивация (1)

```
class Matrix
{
private:
    double *data;
public:
    Matrix operator+(const Matrix& lhs);
    Matrix operator-(const Matrix& lhs);
    ...
};
```



## Мотивация (2)

```
class MatrixDouble
{
private:
    double *data;
    ...
};
```

```
class MatrixInt
{
private:
    int *data;
    ...
};
```



## Мотивация (3)

```
template <class T>
class Matrix
{
    T* data_;
};
Matrix<double> m;
Matrix<int> m;
```





# Шаблоны функций

```
template<class T>
void printLine(const T& value)
{
    std::cout << value << std::endl;
}
```

```
printLine<int>(5);
printLine(5);
```

Компилятор может самостоятельно вывести тип шаблона в зависимости от аргументов вызова. Но для классов нет!



# class или typename

```
template<class T>
void printLine(const T& value)
{
    std::cout << value << std::endl;
}
```

```
template<typename T>
void printLine(const T& value)
{
    std::cout << value << std::endl;
}
```

class и typename эквивалентны.



# Инстанцирование шаблона

# Инстанцирование шаблона

Инстанцирование шаблона - это генерация кода функции или класса по шаблону для конкретных параметров.

```
template <class T>  
bool lessThan7(T value) { return value < 7; }
```

```
lessThan7(5); // Инстанцирование  
// bool lessThan7(int value) { return value < 7; }
```

```
lessThan7(5.0); // Инстанцирование  
// bool lessThan7(double value) { return value < 7; }
```

# Явное указание типа

```
lessThan7<double>(5); // Инстанцирование  
// bool lessThan7(double value) { return value < 7; }
```



# Константы как аргументы шаблона

```
template <class T, size_t Size>  
class Array  
{  
    T data_[Size];  
};
```

```
Array<int, 5> a;
```

# Ограничения на параметры шаблона не являющиеся типами

Так можно:

```
template <int N>
int foo()
{
    return N * 2;
}
```

А double нельзя (float тоже нельзя):

```
template <double N> // Ошибка
void foo()
{
}
```

# Параметры шаблона должны быть известны на этапе компиляции

```
template <int N>  
void foo() { }
```

```
int x = 3;  
foo<x>(); // Ошибка
```

Константы на литералы можно:

```
const int x = 3;  
foo<x>(); // Ok
```

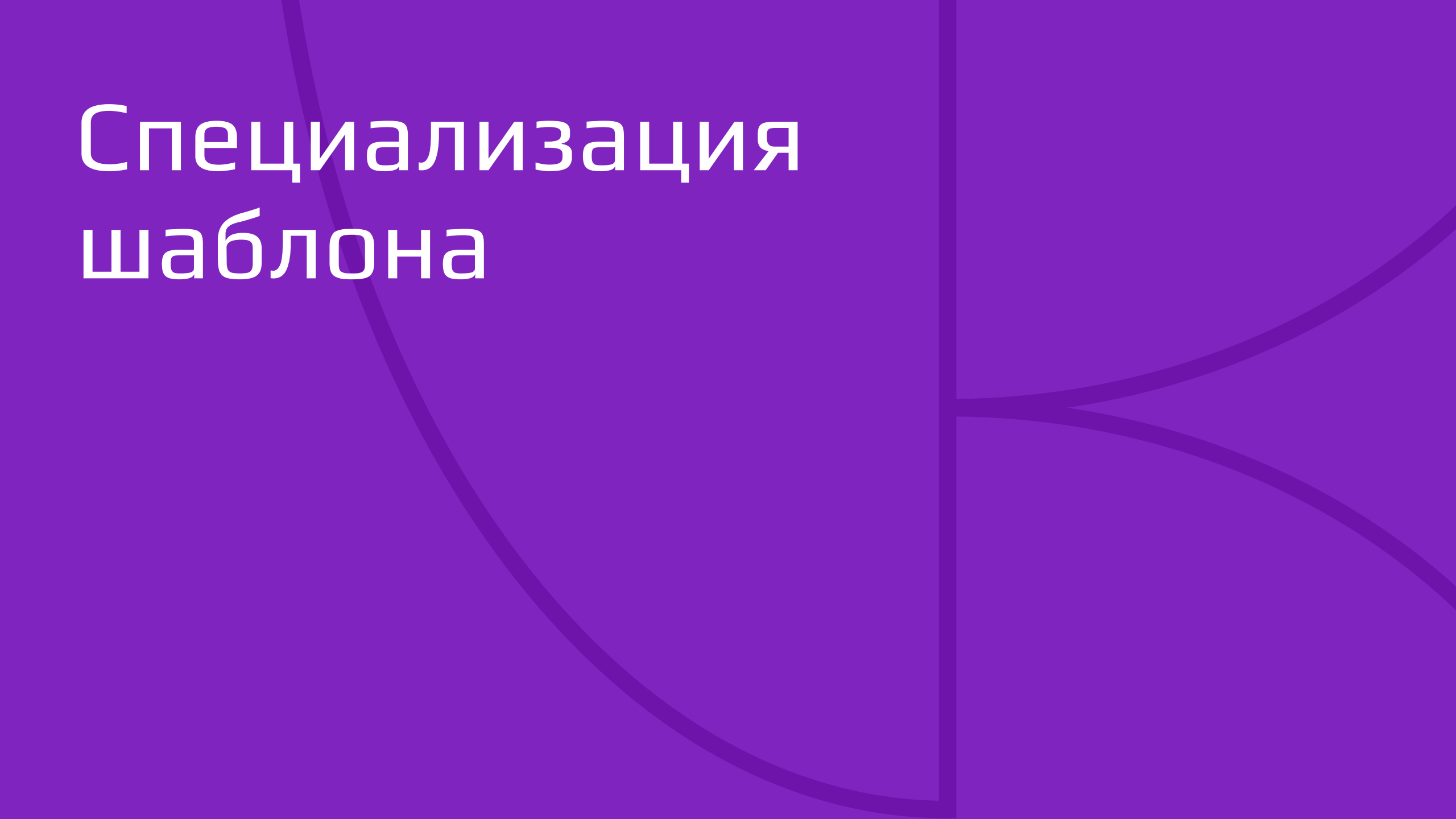


# Параметры шаблона по умолчанию

```
template <class X, class Y = int>
void foo()
{
}
foo<char>();
```

```
template <class T, class ContainerT = std::vector<T>>
class Queue
{
    ContainerT data_;
};
Queue<int> queue
```

# Специализация шаблона

The background is a solid purple color. It features several white geometric lines: a large arc on the left side, a vertical line on the right side, and two curved lines on the right side that meet at a point, resembling a stylized 'K' or a branching structure.

# Специализация шаблона

```
template <class T>  
class Vector  
{  
    ...  
}
```

```
template <>  
class Vector<bool>  
{  
    ...  
};
```

# Псевдонимы типов

Старый способ:

```
typedef int Seconds;  
typedef Queue<int> IntegerQueue;
```

```
Seconds i = 5;  
IntegerQueue j;
```

Новый (рекомендуемый) способ:

```
using Seconds = int;  
using IntegerQueue = Queue<int>;
```

```
Seconds i = 5;  
IntegerQueue j;
```

# Псевдонимы типов для шаблонов (alias template)

```
template <class T>  
using MyQueue = Queue<T, std::deque<T>>;
```

```
MyQueue<int> y;
```

```
template<class T>  
using MyVector = std::vector<T, MyCustomAllocator<T>>;
```

С `typedef` такого добиться нельзя.

# Новые штучки в C++11/14

auto, decltype, ranged-base for, constexpr

# Новый синтаксис функций

```
auto foo() -> void  
{  
}
```

# auto

Позволяет статически определить тип по типу выражения.

```
auto i = 5;  
auto j = foo();
```



1. Скотт Мейерс. Эффективный и современный C++. Пункт 1.2. Вывод типа auto.



# range-based for и auto

```
for (auto i : { 1, 2, 3 })  
    std::cout << i;
```

```
for (auto& i : data)  
    i.foo();
```

# decltype (1)

Позволяет статически определить тип по типу выражения.

```
int foo() { return 0; }
```

```
decltype(foo()) x = 5;  
// decltype(foo()) -> int  
// int x = 5;
```

```
void foo( decltype(bar()) i )  
{  
}
```

## decltype (2)

```
template<typename Container, typename Index>
auto authAndAccess(Container &c, Index i) -> decltype(c[i])
{
    authenticateUser();
    return c[i];
}
```

# constexpr

```
constexpr int sum(int a, int b)
{
    return a + b;
}
```

```
void func()
{
    // значение переменной будет посчитано на этапе компиляции.
    constexpr int c = sum(5, 12);
}
```



1. Скотт Мейерс. Эффективный и современный C++. Пункт 3.9. Используйте, где это возможно constexpr.

# Определение типа аргументов шаблона функций (1)

```
template <typename T>  
T min(T x, T y)  
{  
    return x < y ? x : y;  
}
```

```
min(1, 2); // ok
```

```
min(0.5, 2); // error
```

```
min<double>(0.5, 2); // ok
```

# Определение типа аргументов шаблона функций (2)

```
template <typename X, typename Y>  
X min(X x, Y y)  
{  
    return x < y ? x : y;  
}
```

```
min(1.5, 2); // ok
```

```
min(1, 0.5); // ok?
```

# Определение типа аргументов шаблона функций (3)

```
template <typename X, typename Y>  
auto min(X x, Y y) -> decltype(x + y)  
{  
    return x < y ? x : y;  
}
```

```
min(1.5, 2); // ok
```

```
min(1, 0.5); // ok
```

# typename (1)

```
template <class Container>
class Parser
{
    Container::const_iterator *x; // Ошибка*
};
```

Если компилятор встречая идентификатор в шаблоне, может его трактовать как тип или что-то иное (например, как статическую переменную), то он выбирает иное.



## typename (2)

```
template <class Container>
class Parser
{
    typename Container::const_iterator *x; // ок
};
```

Общее правило просто: всякий раз, когда вы обращаетесь к вложенному зависимому имени в шаблоне, вы должны предварить его словом `typename`.



1. Скотт Мейерс. Эффективное использование C++. Правило 42: Усвойте оба значения ключевого слова `typename`.

# SFINAE

Substitution Failure Is Not An Error  
Неудавшаяся подстановка — не ошибка

## SFINAE (1)

При определении перегрузок функции ошибочные инстанции шаблонов не вызывают ошибку компиляции, а отбрасываются из списка кандидатов на наиболее подходящую перегрузку.

Неудачное инстанцирование шаблона - это не ошибка.

Ошибка будет в трёх случаях:

1. Не нашлось ни одной подходящей перегрузки.
2. Нашлось несколько таких перегрузок, и компилятор не может решить, какую взять.
3. Перегрузка нашлась, она оказалась шаблонной, и при инстанцировании шаблона случилась ошибка.

# SFINAE (1)

```
(1) void f(int, std::vector<int>);
(2) void f(int, int);
(3) void f(double, double);
(4) void f(int, int, char, std::string, std::vector<int>);
(5) void f(std::string);
(6) void f(...);
(7) template<typename T>
    void f(T, T);
(8) template<typename T>
    void f(T, typename T::iterator);

f(1, 2);
```

## SFINAE (2)

Например, позволяет на этапе компиляции выбрать нужную функцию:

```
template<typename T>
void clear(T& t,
    typename std::enable_if<std::is_pod<T>::value>::type* = nullptr)
{
    std::memset(&t, 0, sizeof(t));
}

// Для не-POD типов
template<typename T>
void clear(T& t,
    typename std::enable_if<!std::is_pod<T>::value>::type* = nullptr)
{
    t = T{};
}
```

# is\_pod

```
template <class T>
struct is_pod
{
    static constexpr bool value = false;
};
```

```
template <>
struct is_pod<int>
{
    static constexpr bool value = true;
};
```

# enable\_if

```
template<bool, typename T = void>
struct enable_if
{
};
```

// Частичная специализация для true

```
template<typename T>
struct enable_if<true, T>
{
    using type = T;
};
```

```
enable_if<false, int>::type // Ошибка, нет type
enable_if<true, int>::type  // Ок, type == int
```

# Code time



- Хотим получить на этапе компиляции информацию о типе, например, проверим есть ли у класса некий метод.



# type\_traits

В стандартной библиотеки функции определения свойств типов `is_*` находятся в заголовочном файле `type_traits`

Примеры:

```
is_integral           // Является ли тип целочисленным
is_floating_point     // Является ли тип типом с плавающей точкой
is_array              // Является ли тип типом массива
is_const               // Содержит ли тип в себе квалификатор const
is_pod                // Является ли тип POD-типом*
has_virtual_destructor // Имеет ли виртуальный деструктор

// И так далее
```

\* В C++20 `is_pod` deprecated, теперь нужно использовать `is_standard_layout` && `is_trivial`

# Шаблоны свойств (traits)

```
template <typename T>
struct NumericTraits
{
};
```

```
template <> // Специализация
struct NumericTraits<char>
{
    static constexpr int64_t min = -128;
    static constexpr int64_t max = 127;
};
```

# Шаблоны свойств (traits)

```
template <typename T>
class Calculator
{
    T getNumber(const std::string& text)
    {
        const int64_t value = toNumber(text);
        if (value < NumericTraits<T>::min ||
            value > NumericTraits<T>::max)
        {
            // range error
        }
    }
};
```

# Шаблоны с произвольным количеством аргументов (variadic templates)

```
print(1, "abc", 2.5);
```

```
template <class T>
void print(T&& val)
{
    std::cout << val << '\n';
}
```

```
template <class T, class... Args>
void print(T&& val, Args&&... args)
{
    std::cout << val << '\n';
    print(std::forward<Args>(args)...);
}
```

# Домашнее задание

## Домашнее задание #5 (1)

Простой сериализатор/десериализатор поддерживающий два типа: `uint64_t` и `bool`.

Сериализовать в текстовый вид с разделением пробелом, `bool` сериализуется как `true` и `false`.

```
struct Data
{
    uint64_t a;
    bool b;
    uint64_t c;
};

Data x { 1, true, 2 };

std::stringstream stream;
```

```
Serializer serializer(stream);
serializer.save(x);

Data y { 0, false, 0 };

Deserializer deserializer(stream);
const Error err = deserializer.load(y);

assert(err == Error::NoError);
assert(x.a == y.a);
assert(x.b == y.b);
assert(x.c == y.c);
```

## Домашнее задание #5 (2)

```
struct Data
{
    uint64_t a;
    bool b;
    uint64_t c;

    template <class Serializer>
    Error serialize(Serializer& serializer)
    {
        return serializer(a, b, c);
    }
};
```

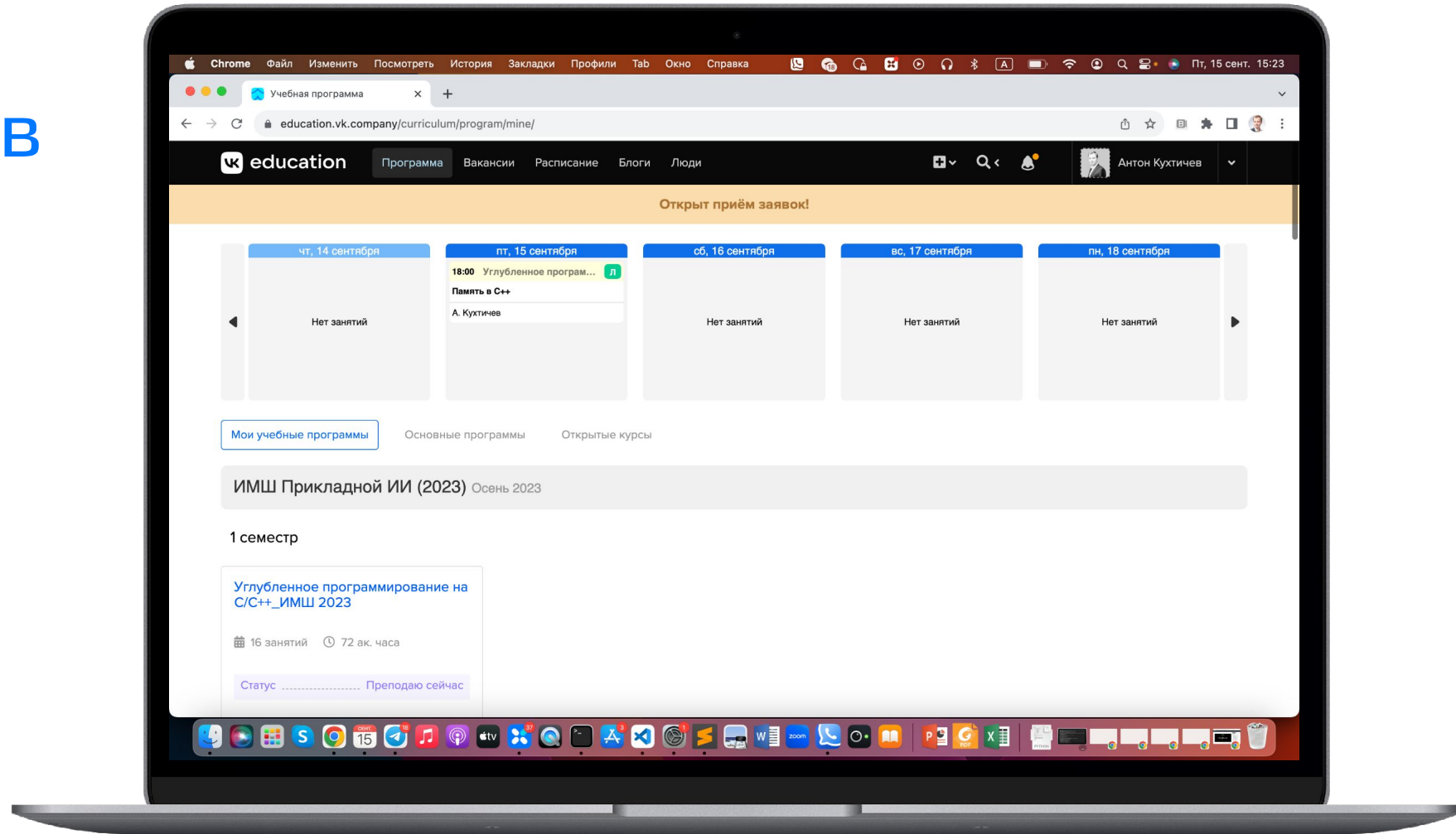
# Полезная литература в помощь

- Скотт Мейерс “Эффективный и современный C++”
- Скотт Мейерс “Эффективное использование C++”
- Бьерн Страуструп “Языка программирования C++”



# Напоминание оставить отзыв

Это правда важно





Спасибо  
за внимание!