

Predavanje 1_a

Ovi materijali namijenjeni su onima koji su prethodno odslušali kurs "Osnove računarstva" ili "Uvod u programiranje" na Elektrotehničkom fakultetu u Sarajevu, kao i svima onima koji već poznaju osnove programiranja u programskom jeziku C, a žele da pređu na programski jezik C++ (dakle, izvjesno predznanje iz programskog jezika C je *nužan preduvjet* za praćenje ovih materijala, odnosno oni *nisu pogodni* za one koji se prvi put susreću s programiranjem). S obzirom da je programski jezik C++ isprva bio zamišljen kao nadgradnja jezika C, gotovo svi programi pisani u jeziku C ujedno predstavljaju ispravne C++ programe. Ipak, kompatibilnost između C-a i C++-a nije stoprocentna, tako da postoje neke konstrukcije koje su ispravne u jeziku C, a nisu u jeziku C++. Takvi primjeri će biti posebno istaknuti. S druge strane, bitno je napomenuti da mnoge konstrukcije iz jezika C, mada rade u jeziku C++, treba strogo izbjegavati u jeziku C++, s obzirom da u jeziku C++ postoje mnogo bolji, efikasniji i sigurniji načini da se ostvari isti efekat. Treba shvatiti da je C++ danas ipak posve novi programski jezik, bitno drugačiji od C-a, mada u principu visoko kompatibilan s njim. Rješenja koja su dobra (a ponekad i jedina moguća) u C-u, u C++-u mogu biti veoma loša. Stoga biti vrlo dobar programer u C-u najčešće ne znači biti dobar C++ programer. Vrijedi čak obrnuto: ispočetka su nabolji C programeri obično katastrofalno loši C++ programeri, sve dok se ne naviknu na filozofiju novog jezika i na novi način razmišljanja. Stoga će uvodna poglavљa uglavnom biti posvećena onim aspektima jezika C koje nije preporučljivo koristiti u C++-u, dok će specifičnosti načina razmišljanja u C++-u doći kasnije.

Verzija (standard) jezika C++ koja će se koristiti u ovim materijalima poznata je kao ISO C++ 2017 ili skraćeno kao C++17, koja je objavljena sredinom 2017. godine, tako da je za uspješno kompajliranje primjera iz ovih materijala potreban kompajler koji podržava barem C++17 standard i eventualno novije standarde (takvi su uglavnom praktično svi današnji kompajlери). Inače, posljednji važeći standard jezika C++ je C++23, koji se pojavio krajem 2020. godine, ali trenutno veoma mali broj kompajlera podržava ovaj standard. Između standarda C++17 i C++23 izašao je još i standard C++20, koji također traži nešto novije kompajlere. Nije na odmet napomenuti da su inovacije koje uvodi standard C++20 iznimno velike i izlaze daleko izvan okvira ovog kursa (programerima koji dobro poznaju C++, a ne poznaju standard C++20, programi koji intenzivno koriste specifičnosti standarda C++20 mogu izgledati kao da su pisani u nekom potpuno drugom jeziku). Na neke od ne previše komplikovane inovacije koje uvodi standard C++20, osvrnućemo se u najkraćim crtama na nekoliko mjesta tokom ovog kursa.

U nekim kompajlerima (uglavnom starijim), podrška za C++17 standard nije automatski uključena, tako ju je potrebno *posebno aktivirati* podešavajući opcije kompajlera (isto vrijedi i za C++20 ili C++23 standarde ako ih konkretan kompajler podržava). Recimo, u trenutnoj verziji CodeBlocks razvojnog okruženja, potrebno je aktivirati odgovarajuću opciju na kartici "Compiler" u meniju "Settings" (bez ove opcije, u trenutnoj verziji ovog razvojnog okruženja podrazumijeva se korištenje standarda C++14).

Krenućemo od prvog C programa koji se uglavnom viđa u većini udžbenika o jeziku C – tzv. "Hello world" / "Vozdra raja" programu:

```
#include <stdio.h>
main() {
    printf("Vozdra raja!\n");
    return 0;
}
```



Čak ni ovaj posve jednostavan C program nije ispravan u jeziku C++ (inače, u ovim materijalima, svi neispravni kodovi prikazivaće se *crveno*, uz oznaku bombe "💣" na margini, a ispravni *plavo*). Naime, u ovom primjeru, funkcija "`main`" *nema povratni tip*. U C-u se tada podrazumijeva da je povratni tip "`int`", dok se u C++-u povratni tip *uvijek mora navoditi* (doduše, i u jeziku C su počev od stanarda C99 uveli da se povratni tip mora navoditi, ali standardi jezika C stariji od C99 su još uvijek u širokoj upotrebi, pogotovo kada se pišu programi za podršku raznih ugradbenih sistema, koji se uglavnom zasnivaju na starijim standardima jezika C). Dakle, u jeziku C++ (i novijim dijalektima jezika C) ispravna bi bila sljedeća varijanta:

```
#include <stdio.h>
int main() {
    printf("Vozdra raja!\n");
    return 0;
}
```

Ovo je, bar za sada, ispravno C++ rješenje. Međutim, postoji velika mogućnost da se u novijim verzijama jezika C++ ni ovo rješenje neće smatrati ispravnim. Naime, standardna biblioteka funkcija prilagođena jeziku C, kojoj između ostalog pripada i zaglavlj "stdio.h", ne uklapa se dobro u neke moderne koncepte jezika C++. Stoga će većina kompjlera na gornji program dati upozorenje da je upotreba zaglavlja "stdio.h" *pokuđena* odnosno *izrazito nepreporučljiva* (engl. *deprecated*) u jeziku C++ i da vjerovatno u budućnosti neće biti podržana (pokuđene osobine jezika su one osobine za koje je ustanovljeno da se ne uklapaju dobro u filozofiju jezika i za koje nema garancije da će ih budući standardi jezika i dalje podržavati, tako da ih treba prestati koristiti). Umjesto toga, u jeziku C++ napravljene su nove verzije zaglavlja standardne biblioteke za one elemente jezika C++ koji su naslijeđeni iz jezika C, a koje su napravljene tako da se bolje uklapaju u koncepte jezika C++. Stoga, ukoliko je "pqr.h" naziv nekog zaglavlja standardne biblioteke jezika C, u C++-u umjesto njega treba koristiti zaglavlj imena "cpqr", odnosno bez sufiksa ".h" i s prefiksom "c" (npr. "cstdio" umjesto "stdio.h", "cmath" umjesto "math.h", "ctype" umjesto "ctype.h", itd.). Stoga, potpuno ispravna verzija gornjeg programa u C++-u glasi ovako:

```
#include <cstdio>
int main() {
    std::printf("Vozdra raja!\n");      /* Možda će raditi i bez prefiksa "std:::" */
    return 0;
}
```

Ovdje vidimo još jednu novinu: specifikator "std:::" ispred imena funkcije "printf" (uskoro ćemo vidjeti da postoji mogućnost da će ovaj program raditi i bez ovog specifikatora, ali *možda i neće*, tako da se na to ne smijemo osloniti). Ovo je jedna od novina zbog koje su uopće i uvedena nova zaglavlj – tzv. *imenici* (engl. *namespaces*). Naime, pojavom velikog broja nestandardnih biblioteka različitih proizvođača postalo je nemoguće spriječiti konflikte u imenima koje mogu nastati kada dvije različite biblioteke upotrijebi isto ime za dvije različite stvari. Na primjer, biblioteka za rad s bazama podataka može imati funkciju nazvanu "update" (za ažuriranje podataka u bazi), dok neki autor biblioteke za rad s grafikom može odabrat isto ime "update" za funkciju koja vrši ažuriranje grafičkog prikaza na ekranu. Tada mogu nastati problemi ukoliko isti program koristi *obje biblioteke* – poziv funkcije "update" postaje nejasan, jer se ne zna na koju se funkciju "update" misli. Zbog toga je odlučeno da se imena (identifikatori) raznih stvari koje jezik C++ podržava mogu po potrebi razvrstavati u *imenike* (kao što se datoteke mogu razvrstavati po folderima). Dvije različite stvari (npr. funkcije) mogu imati ista imena, ali koja mogu biti definirana u različitim imenicima. Identifikatoru "ime" koji je definiran u imeniku "imenik" pristupa se pomoću konstrukcije "imenik::ime". Dalje, standard propisuje da se svi identifikatori koji spadaju u standardnu biblioteku jezika C++ moraju nalaziti u imeniku "std". Odatle potiče specifikacija "std::printf". Sličnu specifikaciju bismo morali dodati ispred svega što pripada standardnoj biblioteci (npr. "std::sqrt" za funkciju "sqrt" iz biblioteke sa zaglavljem "cmath", koja računa kvadratni korijen). Postoji i jedan "bezimeni" imenik, nazvan *globalni imenik*. Svi identifikatori za koje nije specificirano da će pripadati nekom određenom imeniku, pripadaju globalnom imeniku. Identifikatorima u globalnom imeniku može se pristupati *bez ikakvog prefiksa* (osim ukoliko ne dođe do konflikta, o kojem ćemo govoriti uskoro), ili koristeći prefiks "::" (tj. navođenjem konstrukcije "::ime").

Sad ćemo objasniti zbog čega je rečeno da postoji mogućnost da će prethodni program raditi i bez prefiksa "std:::". Naime, kada su imenici uvedeni, da bi se olakšalo prenošenje biblioteka koje postoje u jeziku C u C++, standard je *dozvolio* (ali nije naredio) da svi identifikatori iz biblioteka koje postoje u jeziku C mogu i dalje ostati u globalnom imeniku, ali također moraju biti prisutni i u imeniku "std" (pod uvjetom da se koristi novo ime zaglavla, s prefiksom "c" i bez nastavka ".h"). Ovo je zamišljeno kao olakšica *autorima kompjajlera*, a ne programerima. Stoga se ne smijete osloniti na to da će oni zaista biti prisutni u globalnom imeniku (mada u većini kompjajlera jesu), tako da se prefiks "std:::" mora navoditi ukoliko želimo da program bez problema radi na *svim kompjajlerima* za C++.

Stalno navođenje imena imenika može biti naporno. Stoga je moguće pomoći ključne riječi "using" navesti da će se podrazumijevati da se neki identifikator uzima iz navedenog imenika, ukoliko se ime imenika izostavi. Sljedeći primjer pokazuje takav pristup:

```
#include <cstdio>
using std::printf;                  /* Podrazumijevaj "std:::" za "printf" */
int main() {
    printf("Vozdra raja!\n");
    return 0;
}
```

Ovim smo naveli da se podrazumijeva da identifikator `"printf"` uzimamo iz imenika `"std"`, ako se drugačije ne kaže eksplisitim navođenjem imenika ispred identifikatora. Moguće je također zadati da se neki imenik (u našem primjeru `"std"`) podrazumijeva ispred *bilo kojeg identifikatora* koji nije definiran u globalnom imeniku, a ispred kojeg nije eksplisitno naveden neki drugi imenik, na način kao u sljedećem primjeru:

```
#include <cstdio>
using namespace std; /* Podrazumijevaj "std::" za sve identifikatore */
int main() {
    printf("Vozdra raja!\n");
    return 0;
}
```

Mada je u kratkim programima ovakvo rješenje vjerovatno najjednostavnije, ono se ipak *ne preporučuje*, jer na taj način sve identifikatore iz imenika `"std"` činimo direktno vidljivim (bez navođenja prefiksa `::std`), čime narušavamo osnovni razlog zbog kojeg su imenici uopće uvedeni. Imenik `"std"` je zaista *veoma bogat* (sadrži više hiljada identifikatora), tako da omogućavanjem direktnog pristupa identifikatorima iz ovog imenika postaje sasvim moguće da će se neko ime koje postoji u ovom imeniku poklopiti s imenom nečega što programer definira u svom programu (pogotovo ako se kao identifikatori koriste engleska imena), ili imenom nečega iz neke od nestandardnih biblioteka iz trećih izvora koje je programer koristio u programu. To može uzrokovati konflikte koji se teško otkrivaju. Ovo je ilustrirano u sljedećem primjeru. U dolje prikazanom programu, koristi se (standardna) biblioteka sa zaglavljem `"algorithm"` koja, između ostalog, definira funkciju nazvanu `"max"` (u imeniku `"std"`). Ta funkcija nakon deklaracije `"using namespace std"` postaje dostupna bez navođenja prefiksa `"std::"`. Međutim, nakon toga se definira globalna promjenljiva nazvana također `"max"` (u globalnom imeniku). Problem nastaje kada se kasnije toj globalnoj promjenljivoj pokuša pristupiti, jer je nejasno da li se identifikator `"max"` odnosi na nju, ili na funkciju `"max"` koja je također direktno dostupna:

```
#include <algorithm>      /* Biblioteka "algorithm" sadrži funkciju "max" */
#include <cstdio>
using namespace std;       /* Ovim smo "uvezli" i funkciju "max" */
int max = 2;              /* Globalna promjenljiva se isto zove "max" */
int main() {
    printf("%d", max);    /* Nejasno je na šta se ovo "max" odnosi! */
    return 0;
}
```



Ukoliko načinimo ovakav konflikt, jedino rješenje je da eksplisitno naglasimo na šta mislimo, tj. da pišemo `::max` ukoliko mislimo na identifikator `"max"` iz globalnog imenika (tj. na globalnu promjenljivu koju smo definirali), odnosno `"std::max"` ukoliko mislimo na identifikator `"max"` iz imenika `"std"` (tj. na funkciju `"max"` definiranu u biblioteci sa zaglavljem `"algorithm"`). Interesantno je da do opisanog problema ne bi došlo da je `"max"` bila *lokalna promjenljiva*, definirana recimo unutar funkcije `"main"`. Naime, prema pravilima jezika C i C++, *lokalni identifikatori uvijek imaju prioritet u odnosu na globalne*, odnosno ukoliko su na nekom mjestu u programu istovremeno vidljivi i neki lokalni i neki globalni identifikator, podrazumijeva se da se pristupa lokalnom identifikatoru (osim ako dodamo prefiks `::`, kojim tada označavamo da želimo pristupiti globalnom identifikatoru).

Da bismo izbjegli opisane probleme i eventualne konflikte, u nastavku ovih materijala ćemo *uvijek eksplisitno navoditi* prefiks `"std::"` ispred svih identifikatora koji pripadaju standardnoj biblioteci. Ovo ima dodatnu prednost što će se čitaoci na taj način podsvjesno pamtitи koji identifikatori pripadaju standardnoj biblioteci. One koje nervira stalno navođenje `"std::"` prefiksa mogu, na sopstveni rizik, koristiti naredbu `"using"`, ali mi je u nastavku nećemo koristiti. Čak i oni koji žele koristiti naredbu `"using"`, savjetuje im se da eksplisitno navode za koje identifikatore ne žele navoditi prefiks, umjesto da omogućavaju direktni pristup cijelom imeniku `"std"` konstrukcijom `"using namespace std"`.

Mada su prethodni primjeri dotjerani tako da budu u potpunosti po standardu jezika C++, oni još uvijek nisu "u duhu" jezika C++, zbog korištenja biblioteke `"cstdio"` i njene funkcije `"printf"`, koje su isuviše "niskog nivoa" s aspekta jezika C++, koji je konceptualno jezik višeg nivoa nego C. Zapravo, C++ je "hibridni jezik", u kojem se može programirati mnogo različitih načina: na "niskom nivou", na "visokom nivou", u proceduralnom, neobjektnom stilu, kao i u objektno-orientiranom stilu, pa čak i u nekim apstraktnim stilovima kao što su generički i funkcionalni stil programiranja (za razliku od jezika

kao što je Java, koji forsira isključivo objektno-orientirani stil, i kad treba, i kad ne treba). Slijedi primjer koji radi isto što i svi prethodni primjeri, samo što je pisan u duhu jezika C++:

```
#include <iostream>
int main() {
    std::cout << "Vozdra raja!\n";
    return 0;
}
```

U ovom primjeru je umjesto funkcije “`printf`” upotrijebljen tzv. *objekat izlaznog toka podataka* (engl. *output stream*) “`cout`”, koji je povezan sa standardnim izlaznim uređajem (obično ekranom). Ovaj objekat definiran je u standardnoj biblioteci “`iostream`”, tako da se, poput svih objekata iz standardnih biblioteka, također nalazi u imeniku “`std`”. Ukoliko smo prethodno koristili naredbu “`using std::cout`” (ili čak “`using namespace std`” koja omogućava direktni pristup svim imenima iz imenika “`std`”, što se ne preporučuje), mogli bismo pisati samo “`cout`” umjesto “`std::cout`”. U suprotnom, ako bismo napisali samo “`cout`” umjesto “`std::cout`”, kompjajler bi nam javio da ne poznaje objekat “`cout`”, što je vrlo česta greška kod početnika). Znak “`<<`” predstavlja *operator umetanja* (engl. *insertion*) u izlazni tok, koji pojednostavljeno možemo čitati kao “šalji na”. Stoga konstrukcija

```
std::cout << "Vozdra raja!\n";
```

“umeće” niz znakova (string) “`Vozdra raja\n`” (podsjetimo se da je “`\n`” znak za prelaz u novi red) u izlazni tok, odnosno “šalje ga” na standardni izlazni uređaj (ekran).

Primijetimo da smo “`cout`” nazvali *objektom*. Objekat je jedan od osnovnih pojmoveva u jeziku C++, iako je teško precizno definirati šta je tačno objekat. Najjednostavnije rečeno, objekat je nešto što zauzima *određeni prostor u memoriji* koji ima svoju *adresu* i *veličinu*, ima određeni *sadržaj* odnosno *vrijednost*, podržava određene *operacije* koje se mogu izvoditi s njim, ima svoj *tip* (koji određuje koje se operacije s njim mogu izvoditi) i *životni vijek*, te može (ali i ne mora) imati *ime* (postoje bezimeni objekti, koji nemaju svoje ime). Na izvjestan način, objekti su poopćenje pojma *promjenljive*, jer sve promjenljive (osim tzv. *referenci* koje ćemo susreti kasnije) ujedno jesu i objekti, ali postoje objekti koji nisu promjenljive. Nije na odmet reći i šta *nisu objekti*. Funkcije recimo nisu objekti (one nemaju svoj sadržaj, iako imaju ime). Brojevi također nisu objekti (oni imaju vrijednost, ali ne zauzimaju nikakav prostor u memoriji). Treba istaći da je “`cout`” objekat, a ne funkcija. On, između ostalog, ima i svoj sadržaj, samo u ovom trenutku ne možemo objasniti šta je tačno njegov sadržaj (recimo samo da njegov sadržaj, pored mnogih drugih stvari, određuje i s kojim je tačno uređajem on vezan).

Prvi operand operatora “`<<`” je obično neki objekat izlaznog toka (postoje i drugi objekti izlaznog toka osim “`cout`”, npr. objekti izlaznih tokova vezani s datotekama), dok drugi operand može biti proizvoljni ispisivni izraz. Na primjer, sljedeće konstrukcije su posve legalne (uz pretpostavku da je uključena biblioteka “`cmath`”, u kojoj je deklarirana funkcija “`sqrt`” za računanje kvadratnog korijena):

```
std::cout << 32 - (17 + 14 * 7) / 3;
std::cout << 2.56 - 1.8 * std::sqrt(3.12);
```

Primijetimo da objekat izlaznog toka “`cout`” sam “vodi računa” o tipu podataka koji se “umeće” u tok, tako da nije potrebno eksplisitno specificirati tip podatka koji se ispisuje, kao što bismo morali prilikom korištenja funkcije “`printf`”, gdje bismo morali pisati nešto poput:

```
std::printf("%d", 32 - (17 + 14 * 7) / 3);
std::printf("%f", 2.56 - 1.8 * std::sqrt(3.12));
```

Važno je napomenuti da konstrukcija poput “`std::cout << 2 + 3`” u jeziku C++ također predstavlja izraz, kao što je izraz i sama konstrukcija “`2 + 3`”. Šta je rezultat ovog izraza? U C++-u rezultat operatora umetanja primjenjen na neki objekat izlaznog toka kao rezultat daje ponovo isti objekat izlaznog toka (odnosno “`cout`” u našem primjeru). Treba praviti razliku između *rezultata* nekog izraza, koji predstavlja ono čime se taj izraz zamjenjuje nakon što se on izvrši, od njegovog efekta, odnosno onoga što taj izraz zapravo radi (ako uopće radi išta, jer recimo izraz “`2 + 3`” ima samo rezultat 5, ali ne radi ništa, tj. nema efekta). Tako je rezultat izraza “`std::cout << 2 + 3`” objekat “`cout`”, a njegov efekat je ispis vrijednosti drugog operanda (tj. broja 5) na standardni izlazni uređaj. Ova činjenica omogućava *kaskadno (lančano) nadovezivanje* operatora “`<<`”, kao u sljedećem primjeru:

```
std::cout << "2 + 3 = " << 2 + 3 << "\n";
```

Naime, ovaj izraz se interpretira kao

```
((std::cout << "2 + 3 = ") << 2 + 3) << "\n";
```

Drugim riječima, u izlazni tok se prvo umeće niz znakova "2 + 3 = " (to je njegov efekat). Kao rezultat tog umetanja dobijamo ponovo objekat "cout" kojem se šalje vrijednost izraza "2 + 3" (odnosno 5). Rezultat tog umetanja je ponovo objekat "cout", kojem se šalje znak za novi red. Krajnji rezultat je ponovo objekat "cout" (dok je efekat prelazak u novi red), ali tu činjenicu možemo ignorirati, s obzirom da jezik C++, slično jeziku C, dozvoljava da se krajnji rezultat ma kakvog izraza ignorira (recimo, i funkcija "printf" daje kao svoj rezultat broj ispisanih znakova, ali se taj rezultat gotovo uvijek ignorira, nego se uglavnom oslanjam na njen efekat). U duhu jezika C, prethodna naredba napisala bi se ovako:

```
std::printf("2 + 3 = %d\n", 2 + 3);
```

U zaglavljumu "iostream" je definiran i objekat za prelazak u novi red "endl". Logički gledano, on ima sličnu ulogu kao i string "\n", mada u izvedbenom smislu postoje značajne razlike (u efektivnom smislu, razlika je što upotreba objekta "endl" uvijek dovodi do pražnjenja spremnika izlaznog toka, što može biti značajno kod tokova vezanih za datoteke). Stoga smo mogli pisati i:

```
std::cout << "2 + 3 = " << 2 + 3 << std::endl;
```

Ukoliko pomoću "using" deklaracije želimo "vesti" više identifikatora, od standarda C++17 moguće je to uraditi koristeći samo jednu "using" deklaraciju, uz razdvajanje identifikatora u popisu pomoću zareza (do standarda C++17 za svaki identifikator trebala je posebna "using" deklaracija). Tako je, od standarda C++17 nadalje, moguće pisati nešto poput

```
using std::cout, std::endl;
```

Na ovom mjestu nije loše napomenuti da standard C++17 predviđa da standardna biblioteka jezika C++ obavezno mora sadržavati biblioteke sa sljedećim zaglavljima (standard C++20 uključuje i biblioteke sa zaglavljima "concepts", "coroutine", "compare", "version", "source_location", "format", "span", "ranges", "bit", "numbers", "syncstream", "stop_token", "semaphore", "latch" i "barrier", dok standard C++23 uključuje još i biblioteke sa zaglavljima "expected", "flat_map", "flat_set", "generator", "mdspan", "print", "spanstream", "stacktrace" i "stdfloat"):

algorithm	any	array	atomic
bitset	cassert	ccomplex	cctype
cerrno	cfenv	cfloat	charconv
chrono	cinttypes	ciso646	climits
locale	cmath	codecvt	complex
condition_variable	csetjmp	csignal	cstdalign
cstdlibbool	cstdarg	cstddef	cstdint
cstdio	cstdlib	cstring	ctgmath
ctime	cuchar	cwchar	cwctype
deque	exception	execution	filesystem
forward_list	fstream	functional	future
initializer_list	iomanip	ios	iosfwd
iostream	istream	iterator	limits
list	locale	map	memory
memory_resource	mutex	new	numeric
optional	ostream	queue	random
ratio	regex	scoped_allocator	set
shared_mutex	sstream	stack	stdexcept
streambuf	string	strstream	system_error
thread	tuple	type_traits	typeindex
typeinfo	unordered_map	unordered_set	utility
valarray	variant	vector	

Pored navedenih standardnih zaglavja iz standardne biblioteke, mnogi kompjajleri za C++ dolaze s čitavim skupom *nestandardnih biblioteka*, koje ne predstavljaju propisani standard jezika C++. Tako, na primjer, biblioteka za rad s grafikom sigurno ne može biti unutar standarda jezika C++, s obzirom da C++ uopće ne podrazumijeva da računar na kojem se program izvršava mora imati čak i ekran, a kamoli da mora biti u stanju da vrši grafički prikaz. Također, biblioteka sa zaglavljem "windows.h" koja služi za pisanje Windows aplikacija ne može biti dio standarda C++ jezika, jer C++ ne predviđa da se programi moraju nužno izvršavati na Windows operativnom sistemu. Brojne nestandardne biblioteke mogu se pronaći na internetu (posebno su poznate biblioteke iz "standardne" kolekcije nestandardnih biblioteka pod nazivom Boost, koje se mogu naći na web stranici www.boost.org) i naknadno instalirati, čak i ukoliko nisu podrazumijevano došle uz korišteni kompjajler. Zaglavja nestandardnih biblioteka gotovo uvijek imaju i dalje nastavak ".h" ili ".hpp" na imenu, da bi se razlikovala od standardnih biblioteka.

Slično objektu "`cout`", biblioteka "`iostream`" definira i *objekat ulaznog toka podataka* (engl. *input stream*) "`cin`", koji je povezan sa standardnim uređajem za unos (tipično tastaturom). Ovaj objekat se obično koristi zajedno s *operatorom izdvajanja* (engl. *extraction*) iz ulaznog toka "`>>`", koji se može pojednostavljeno čitati kao "šalji u". Njegov smisao je suprotan u odnosu na smisao operatora umetanja "`<<`" koji se koristi uz objekat izlaznog toka "`cout`". Slijedi primjer programa koji zahtijeva unos dva cijela broja s tastature, a koji zatim ispisuje njihov zbir:

```
#include <iostream>
int main() {
    int broj_1, broj_2;
    std::cout << "Unesite prvi broj: ";
    std::cin >> broj_1;
    std::cout << "Unesite drugi broj: ";
    std::cin >> broj_2;
    std::cout << "Zbir brojeva " << broj_1 << " i " << broj_2 << " glasi "
        << broj_1 + broj_2 << std::endl;
    return 0;
}
```

Isti program, napisan u duhu C-a, mogao bi izgledati recimo ovako:

```
#include <cstdio>
int main() {
    int broj_1, broj_2;
    std::printf("Unesite prvi broj: ");
    std::scanf("%d", &broj_1);
    std::printf("Unesite drugi broj: ");
    std::scanf("%d", &broj_2);
    std::printf("Zbir brojeva %d i %d glasi %d\n", broj_1, broj_2, broj_1 + broj_2);
    return 0;
}
```

Primijetimo da nas objekat ulaznog toka također oslobađa potrebe da vodimo računa o tipu podataka koje unosimo i da eksplisitno prenosimo *adresu odredišne promjenljive* pomoću operatora "`&`", što moramo raditi pri upotrebi funkcije "`scanf`". Za razliku od operatorka umetanja, desni operand kod operatorka izdvajanja ne može biti proizvoljan izraz, već samo izraz koji predstavlja promjenljivu ili neki objekat iza kojeg postoji rezervirani prostor u memoriji, kao što je npr. element niza, dereferencirani pokazivač, itd. (takvi izrazi nazivaju se *l-vrijednosti*, engl. *l-values*).

Promjenljive se u jeziku C++ deklariraju na isti način kao u jeziku C i za njihova imenovanja vrijede ista pravila kao u jeziku C, uz iznimku da C++ posjeduje više ključnih riječi od jezika C, tako da postoji veći broj riječi koje ne smiju biti imena promjenljivih (tako, npr. "`friend`" i "`this`" ne mogu biti imena promjenljivih u C++-u, a mogu u C-u, jer su u C++-u "`friend`" i "`this`" ključne riječi). Standard C++14 propisuje sljedeće ključne riječi (standard C++20 dodaje još i ključne riječi "`concept`", "`requires`", "`char8_t`", "`constexpr`", "`constinit`", "`co_await`", "`co_return`" i "`co_yield`", dok standard C++23 ne dodaje nikakve nove ključne riječi u odnosu na prethodne standarde):

<code>alignas</code>	<code>alignof</code>	<code>and</code>	<code>and_eq</code>
<code>asm</code>	<code>auto</code>	<code>bitand</code>	<code>bitor</code>
<code>bool</code>	<code>break</code>	<code>case</code>	<code>catch</code>
<code>char</code>	<code>char16_t</code>	<code>char32_t</code>	<code>class</code>
<code>compl</code>	<code>const</code>	<code>constexpr</code>	<code>const_cast</code>
<code>continue</code>	<code>decltype</code>	<code>default</code>	<code>delete</code>
<code>do</code>	<code>double</code>	<code>dynamic_cast</code>	<code>else</code>
<code>enum</code>	<code>explicit</code>	<code>export</code>	<code>extern</code>
<code>false</code>	<code>float</code>	<code>for</code>	<code>friend</code>
<code>goto</code>	<code>if</code>	<code>inline</code>	<code>int</code>
<code>long</code>	<code>mutable</code>	<code>namespace</code>	<code>new</code>
<code>noexcept</code>	<code>not</code>	<code>not_eq</code>	<code>nullptr</code>
<code>operator</code>	<code>or</code>	<code>or_eq</code>	<code>private</code>
<code>protected</code>	<code>public</code>	<code>register</code>	<code>reinterpret_cast</code>
<code>return</code>	<code>short</code>	<code>signed</code>	<code>sizeof</code>
<code>static</code>	<code>static_assert</code>	<code>static_cast</code>	<code>struct</code>
<code>switch</code>	<code>template</code>	<code>this</code>	<code>thread_local</code>
<code>throw</code>	<code>true</code>	<code>try</code>	<code>typedef</code>
<code>typeid</code>	<code>typename</code>	<code>union</code>	<code>unsigned</code>
<code>using</code>	<code>virtual</code>	<code>void</code>	<code>volatile</code>
<code>wchar_t</code>	<code>while</code>	<code>xor</code>	<code>xor_eq</code>

Radi lakšeg uočavanja, rezervirane riječi se u programima obično prikazuju **podebljano**, što je učinjeno i u dosadašnjim primjerima i što će biti ubuduće primjenjivano u svim primjerima koji slijede.

Slično kao kod operatora umetanja, rezultat operatora izdvajanja primjenjen nad objektom ulaznog toka daje kao rezultat ponovo sam objekat ulaznog toka, što omogućava ulančavanje i ovog operatora. Recimo, konstrukcija poput

```
std::cin >> a >> b >> c;
```

ima isto dejstvo kao da smo napisali

```
std::cin >> a;  
std::cin >> b;  
std::cin >> c;
```

Ovo je iskorišteno u sljedećem primjeru, u kojem se s tastature učitavaju tri cijela broja, a zatim ispisuju na ekran, svaki u novom redu:

```
#include <iostream>  
int main() {  
    int a, b, c;  
    std::cin >> a >> b >> c;  
    std::cout << a << std::endl << b << std::endl << c << std::endl;  
    return 0;  
}
```

Na ovom mjestu je bitno ukazati na jednu čestu početničku grešku. Mada nekome može izgledati logična konstrukcija poput

```
std::cin >> a, b, c;
```

/* OVO NE RADI DOBRO!!! */



ona neće dati očekivani rezultat (iz ulaznog toka će biti učitana samo vrijednost promjenljive "a"). Što je najgore, kompjajler neće prijaviti nikakvu grešku s obzirom da je ova konstrukcija sintaksno ispravna u skladu s općim sintaksnim pravilima jezika C i C++. Ovo je neželjeni propratni efekat načina na koji se u jezicima C i C++ interpretira znak zareza u općem slučaju. S obzirom da su greške zbog pogrešne upotrebe zareza u jezicima C i C++ dosta česte (pogotovo u C++-u), nije na odmet malo detaljnije razmotriti o čemu je zapravo riječ. Naime, ponekad se u jezicima C i C++ javlja potreba da se na nekom mjestu gdje sintaksa jezika očekuje tačno jedan izraz upotrijebi više izraza. Zbog toga je u jezike C i C++ uvedena konvencija da se skupina od više izraza koji su međusobno razdvojeni zarezima logički tretira kao jedan jedini izraz (tj. može se koristiti u kontekstima u kojima se očekuje tačno jedan izraz), ali se samo rezultat onog posljednjeg izraza u nizu posmatra kao rezultat tog složenog izraza (bez obzira što će se izvršiti sve njegove komponente i to redom slijeva nadesno). Ova mogućnost ima raznolike primjene u jezicima C i C++ (ali, nažalost, i mnoge propratne neželjene efekte). Jedan jednostavan primjer primjene je sljedeći. Neka je potrebno unositi s tastature cijele brojeve i ispisivati na ekran njihove kvadrate, sve dok se ne unese negativan broj, nakon čega se dalji unos prekida. Postoji mnogo načina da se ovo izvede, a ubjedljivo najkraći je sljedeći, u kojem se na vješt način koristi upravo zarez:

```
int x;  
while(std::cin >> x, x >= 0) std::cout << x * x << std::endl;
```

Kako ovaj primjer radi? Jasno je da se unutar zagrada kod "**while**" petlje treba navesti neki izraz, koji predstavlja neki uvjet (tj. koji može biti tačan ili netačan). Međutim, u ovom primjeru, unutar zagrada u "**while**" petlji navedena su *dva izraza* od kojih je prvi "`std::cin >> x`" a drugi "`x >= 0`". S druge strane, kako su ova dva izraza međusobno povezana zarezom, oni se tretiraju kao *jedan složeni izraz*. U ovom slučaju, zarez nema ulogu "razdvojnika" (separatora) nego "poveznika" koji dva ili više izraza povezuje u jedan složeni izraz (zarez upotrijebljen na ovaj način naziva se *zarez-operator* ili engl. *comma operator*). Dakle, nailaskom na "**while**" petlju, izvršavaju se oba podizraza složenog izraza koji se nalazi u zagradi. Prvo će se izvršiti podizraz "`std::cin >> x`" koji će izvršiti unos cijelog broja s tastature u promjenljivu "`x`", a nakon toga će se izvršiti podizraz "`x >= 0`" koji testira da li je unesena vrijednost veća ili jednaka od nule. Međutim, kao rezultat tog složenog izraza uzima se samo rezultat posljednjeg izraza (tj. rezultat obavljenog testiranja), tako da će se na osnovu tog testiranja odlučiti da li ćemo uopće ući u tijelo petlje ili ne (tijelo petlje se ovdje sastoji samo od naredbe koja ispisuje kvadrat unesenog broja). Nakon eventualno obavljenog ispisa, vraćamo se ponovo na "uvjet" petlje, u kojem se ponovo vrše dvije akcije: unos novog broja i njegovo testiranje na nenegativnost. Ovakve konstrukcije na prvi pogled nisu posve očigledne, ali se prilično često koriste, kako u C-u, tako i u C++-u.

Pogledajmo sada kako se u kontekstu ovoga što smo upravo objasnili interpretira izraz

`std::cin >> a, b, c;`

`/* OVO NE RADI DOBRO!!! */`



Osnovni problem kod ovako formiranog izraza je što se on zapravo interpretira kao *objedinjenje* tri izraza "`std::cin >> a`", "`b`" i "`c`" u jednu cjelinu. Mada će se sva tri izraza izvršiti, samo prvi od njih zaista obavlja unos s tastature (drugi i treći izraz, odnosno izrazi "`b`" i "`c`" neće proizvesti nikakvu akciju). Posljedica će biti da će samo vrijednost promjenljive "`a`" biti unesena s tastature, dok će promjenljive "`b`" i "`c`" ostati kakve su bile i ranije. Još jednom treba napomenuti da činjenica da zarez u nekim slučajevima služi kao *separator* (tj. kao "razdvajač" više stavki u nekom popisu, kao recimo prilikom deklaracije promjenljivih, ili prilikom razdvajanja argumenata prilikom poziva funkcija koje imaju više argumenata), dok u nekim slučajevima služi kao *poveznik*, te da treba *tačno znati* kad je u pitanju jedna, a kad druga uloga, dovodi do čestih zabuna u C i C++ programima (šteta je što za funkciju povezivanja u ovim jezicima nije upotrijebљen neki drugi znak, a ne baš zarez – zabune bi tada bile mnogo rjeđe). S obzirom da ima mnogo manje slučajeva u kojima zarez radi kao separator nego u kojima radi kao poveznik, bolje je pamtitи slučajeve u kojima on radi kao separator, a u svim ostalim slučajevima on radi kao poveznik. Za početak, treba zapamtiti da zarez sigurno radi kao separator prilikom navođenja spiska promjenljivih u deklaracijama, kao i kada prilikom poziva funkcija s više argumenata razdvajamo argumente jedan od drugog.

Razmotrimo sada malo detaljnije šta se tačno dešava prilikom upotrebe ulaznog toka. Svi znakovi koje korisnik uneće sve do pritiska na taster ENTER čuvaju se u *spremniku (baferu) ulaznog toka*. Međutim, operator izdvajanja vrši izdvajanje iz ulaznog toka samo *do prvog razmaka* ili *do prvog znaka koji ne odgovara tipu podataka koji se izdvaja* (npr. do prvog znaka koji nije cifra u slučaju kada izdvajamo cjelobrojni podatak). Preostali znakovi *i dalje su pohranjeni* u spremniku ulaznog toka. Sljedeća upotreba operatora izdvajanja će nastaviti izdvajanje iz niza znakova zapamćenog u spremniku. Tek kada se *ulazni tok isprazni*, odnosno kada se *istroše svi znakovi* pohranjeni u spremniku, biće zatražen novi unos s ulaznog uređaja. Sljedeća slika prikazuje nekoliko mogućih scenarija prilikom izvršavanja programa prikazanog na prethodnoj stranici. (kurzivom su prikazani podaci koje unosi korisnik nakon što se program pokrene):

`10 20 30 40(ENTER)`
`10`
`20`
`30`

`10 20(ENTER)`
`30(ENTER)`
`10`
`20`
`30`

`10(ENTER)`
`20(ENTER)`
`30 40(ENTER)`
`10`
`20`
`30`

Ovakvo ponašanje je u nekim slučajevima povoljno, ali u nekim nije. Nekada želimo da smo uvijek sigurni da će operator izdvajanja pročitati "svježe unesene" podatke, a ne neke podatke koji su od ranije preostali u spremniku ulaznog toka. Zbog toga je moguće pozivom funkcije "`ignore`" nad objektom ulaznog toka "`cin`" isprazniti ulazni tok (u jeziku C++ postoje funkcije koje se ne pozivaju samostalno, nego uvijek nad nekim objektom, koriteći sintaksu poput "`objekat.funkcija(argumenti)`", o čemu ćemo kasnije detaljno pričati, a za sada recimo samo da se takve funkcije nazivaju *funkcije članice ili metode*). Ova funkcija ima dva argumenta, od kojih je prvi cjelobrojnog tipa, a drugi znakovnog tipa (tipa "`char`"). Ona uklanja znakove iz ulaznog toka, pri čemu se uklanjanje obustavlja ili kada se ukloni onoliko znakova koliko je zadano prvim argumentom ili dok se ne ukloni znak zadan drugim argumentom. Na primjer, naredba

`std::cin.ignore(50, '.');`

uklanja znakove iz ulaznog toka dok se ne ukloni 50 znakova ili dok se ne ukloni znak ". ". Ova naredba se najčešće koristi da *kompletno isprazni* ulazni tok. Za tu svrhu, treba zadati naredbu poput

`std::cin.ignore(10000, '\n');`

Ova naredba će uklanjati znakove iz ulaznog toka ili dok se ne ukloni 10000 znakova ili dok se ne ukloni označka kraja reda "`\n`" (nakon čega je zapravo ulazni tok prazan). Naravno, kao prvi argument smo umjesto 10000 mogli staviti neki drugi veliki broj, jer je naš cilj zapravo *samo* da uklonimo sve znakove dok ne uklonimo označku kraja reda, ali moramo nešto zadati i kao prvi argument (u vrlo univerzalnim programima, umjesto 10000 koristi se vrlo rogobatna i zasada nerazumljiva konstrukcija

"`std::numeric_limits<std::streamsize>::max()`" koja zapravo daje maksimalnu moguću smislenu vrijednost koja bi se mogla upotrijebiti na ovom mjestu, ali mi ovo nećemo koristiti, upravo zbog rogobatnosti, nego ćemo se ograničiti na fiksnu vrijednost 10000). Opisana tehnika je iskorištena u sljedećoj sekvenci naredbi:

```
int broj_1, broj_2;
std::cout << "Unesite prvi broj: ";
std::cin >> broj_1;
std::cout << "Unesite drugi broj: ";
std::cin.ignore(10000, '\n');           /* Brisanje spremnika */
std::cin >> broj_2;
```

Izvršenjem ovih naredbi ćemo biti sigurni da će se na zahtjev "Unesite drugi broj:" zaista tražiti unos broja s tastature, čak i ukoliko je korisnik prilikom zahtjeva "Unesite prvi broj:" unio odmah dva broja. Zapravo, kako funkcija "`ignore`" također vraća objekat toka kao rezultat, možemo posljednje dvije naredbe objediniti u jednu, i pisati ovako:

```
int broj_1, broj_2;
std::cout << "Unesite prvi broj: ";
std::cin >> broj_1;
std::cout << "Unesite drugi broj: ";
std::cin.ignore(10000, '\n') >> broj_2;      /* Brisanje spremnika i novi unos */
```

U slučaju unosa pogrešnih podataka (npr. ukoliko se očekuje broj, a već prvi unesen znak nije cifra, ili znak "—" za predznak), ulazni tok će dospjeti u tzv. *neispravno stanje* (pri čemu će u odgovarajuću promjenljivu biti upisana vrijednost 0). Da je tok u neispravnom stanju, možemo provjeriti primjenom operatora negacije "!" nad objektom toka. Rezultat je tačan ako i samo ako je tok u neispravnom stanju, što možemo iskoristiti kao uvjet unutar naredbe "`if`", "`while`" ili "`for`". Ovo ilustrira sljedeći fragment:

```
int broj;
std::cout << "Unesite neki broj: ";
std::cin >> broj;
if(!std::cin) std::cout << "Niste unijeli broj!\n";
else std::cout << "Zaista ste unijeli broj!\n";
```

Kao uvjet unutar naredbi "`if`", "`while`" i "`for`", može se iskoristiti i sâm objekat toka, koji se tada interpretira kao tačan ako i samo ako je u ispravnom stanju. Stoga smo mogli pisati i ovako:

```
int broj;
std::cout << "Unesite neki broj: ";
std::cin >> broj;
if(std::cin) std::cout << "Zaista ste unijeli broj!\n";
else std::cout << "Niste unijeli broj!\n";
```

Kada ulazni tok jednom dospije u neispravno stanje, on u takvom stanju ostaje i nadalje, i svaki sljedeći pokušaj izdvajanja iz ulaznog toka *biće ignoriran*. Tok možemo ponovo vratiti u ispravno stanje pozivom funkcije "`clear`" bez parametara nad objektom ulaznog toka. U narednom primjeru ćemo iskoristiti ovu funkciju u "`while`" petlji s ciljem ponavljanja unosa sve dok unos ne bude ispravan:

```
int broj;
std::cout << "Unesite broj: ";
std::cin >> broj;
while(!std::cin) {
    std::cout << "Nemojte se saliti, unesite broj!\n";
    std::cin.clear();                      /* Oporavak toka */
    std::cin.ignore(10000, '\n') >> broj;     /* Brisanje i novi unos */
}
std::cout << "U redu, unijeli ste broj " << broj << std::endl;
```

Rad ovog isječka je prilično jasan. Ukoliko je nakon zahtijevanog unosa broja zaista unesen broj, ulazni tok će biti u ispravnom stanju, uvjet "`!std::cin`" neće biti tačan i tijelo "`while`" petlje neće se uopće ni izvršiti. Međutim, ukoliko tok dospije u neispravno stanje, unutar tijela petlje ispisujemo poruku upozorenja, vraćamo tok u ispravno stanje, uklanjamo iz ulaznog toka znakove koji su doveli do problema (pozivom funkcije "`ignore`" nad objektom ulaznog toka) i zahtijevamo novi unos. Nakon toga, uvjet petlje se ponovo provjerava i postupak se ponavlja sve dok unos ne bude ispravan (tj. sve dok uvjet "`!std::cin`" ne postane netačan). Nije na odmet napomenuti da je u poruci upozorenja na mjestu gdje bi trebalo biti slovo "š" upotrijebljeno slovo "s", zbog činjenice da tretman slova izvan engleskog

alfabeta prilikom ispisa u općem slučaju može biti vrlo problematičan, tako da ćemo striktno izbjegavati njihovo korištenje prilikom ispita. Oni koji žele da saznaju više o ovoj problematici, detalje mogu naći u dodatku koji je objavljen uz ovo predavanje.

Treba još istaći jednu stvar, koja može zbuniti početnike. Šta će se dogoditi ukoliko u prethodnom primjeru korisnik unese recimo "123xyz"? Neko bi mogao očekivati da će biti prijavljeno da nismo unijeli broj, s obzirom da "123xyz" definitivno nije broj. Međutim, situacija je ipak složenija. Operator izdvajanja će krenuti s izdvajanjem, prepoznati cifre "123" i prekinuti izdvajanje na prvom znaku koji ne pripada broju (tj. znaku "x"). Kao rezultat izdvajanja dobćemo broj 123, odnosno program će smatrati da smo zaista unijeli korektan broj 123. Nažalost, znakovi "xyz" ostaju u spremniku ulaznog toka, tako da se mogu pojaviti problemi kada u programu dođe vrijeme za čitanje *sljedećeg broja*. Naravno, mi uvijek možemo "za svaki slučaj" obrisati sadržaj spremnika nakon svakog čitanja, čime ćemo biti sigurni da ćemo uvijek imati unos "svježih" podataka. Moguće da nam ovakvo ponašanje odgovara, ali je sasvim moguće i da nam ne odgovara. Ukoliko želimo da se prilikom unosa nečega poput "123xyz" također prijavi da nismo unijeli broj, jedini način da to uradimo je da nakon obavljenog izdvajanja "pročitamo" koji je prvi znak koji je eventualno preostao u spremniku ulaznog toka i da prijavimo grešku ukoliko to nije oznaka kraja reda, ili eventualno razmak. Kako se to radi, biće objašnjeno kasnije, kada budemo obrađivali rad sa znakovnim podacima. S obzirom da je to naporno svaki put iznova raditi prilikom svakog čitanja brojčanih podataka, najbolje je za tu svrhu napisati posebnu funkciju (to ćemo uraditi kasnije, kada budemo imali dovoljno znanja za to).

U prethodnom primjeru, unos broja obavlja se na dva mesta (prije ulaska u petlju, te na kraju tijela petlje). Može li se ovo dupliranje izbjечiti? Mada na prvi pogled izgleda da je ovo dupliranje nemoguće izbjечiti (unos je potreban *prije* testiranja uvjeta petlje, dakle praktično *izvan* petlje, a potrebno ga je ponoviti u slučaju neispravnog unosa, odnosno *unutar* petlje), odgovor je ipak potvrđan, uz upotrebu jednog prilično "prljavog" trika, koji vrijedi objasniti, s obzirom da se često susreće u C++ programima. Ideja je da se sam unos s tastature ostvari kao *propratni efekat uvjeta petlje* (slično kao u primjeru u kojem smo demonstrirali zarez-operator). Naime, konstrukcija "`std::cin >> broj`" sama po sebi predstavlja izraz (s propratnim efektom unošenja vrijednosti u promjenljivu "`broj`"), koji pored činjenice da očitava vrijednost promjenljive "`broj`" iz ulaznog toka, također kao rezultat vraća sam objekat ulaznog toka "`cin`", na koji je dalje moguće primijeniti operator "`!`" s ciljem testiranja ispravnosti toka. Stoga je savršeno ispravno formirati izraz poput "`!(std::cin >> broj)`" koji će očitati vrijednost promjenljive "`broj`" iz ulaznog toka, a zatim testirati stanje toka. Rezultat ovog izraza biće tačan ili netačan u zavisnosti od stanja toka, odnosno on predstavlja sasvim ispravan uvjet, koji se može iskoristiti za kontrolu "`while`" petlje! Kada uzmemo sve ovo u obzir, nije teško shvatiti kako radi sljedeći programski isječak:

```
int broj;
std::cout << "Unesite broj: ";
while(!(std::cin >> broj)) {
    std::cout << "Nemojte se šaliti, unesite broj!\n";
    std::cin.clear();                                /* Oporavak toka */
    std::cin.ignore(10000, '\n');                      /* Brisanje spremnika */
}
std::cout << "U redu, unijeli ste broj " << broj << std::endl;
```

Znatno je čistije sljedeće rješenje, u kojem je prvo upotrijebljena konstrukcija "`for(;;)`" koja predstavlja petlju bez prirodnog izlaza (isto radi i konstrukcija "`while(1)`", koja je "popularna" u jeziku C, ali se izbjegava koristiti u jeziku C++), a koja se nasilno prekida pomoću naredbe "`break`" u slučaju ispravnog unosa (bez obzira na činjenicu da su mnogi teoretičari programiranja prilično kritički nastrojeni prema rješenjima kod kojih se vrši "iskakanje" iz unutrašnjosti petlje, što u ovom primeru radimo upravo pomoću naredbe "`break`"):

```
int broj;
std::cout << "Unesite broj: ";
for(;;) {
    std::cin >> broj;
    if(std::cin) break;
    std::cout << "Nemojte se šaliti, unesite broj!\n";
    std::cin.clear();                                /* Oporavak toka */
    std::cin.ignore(10000, '\n');                      /* Brisanje spremnika */
}
std::cout << "U redu, unijeli ste broj " << broj << std::endl;
```

Ovdje također možemo napraviti malu "prljavu" optimizaciju. Naime, s obzirom da je rezultat izraza "`std::cin >> broj`" objekat ulaznog toka "`cin`", koji možemo iskoristiti kao uvjet unutar "`if`" naredbe, možemo čitav ovaj izraz staviti kao uvjet unutar "`if`" naredbe, kao u sljedećem isječku:

```
int broj;
std::cout << "Unesite broj: ";
for(;;) {
    if(std::cin >> broj) break;
    std::cout << "Nemojte se šaliti, unesite broj!\n";
    std::cin.clear();                                /* Oporavak toka */
    std::cin.ignore(1000, '\n');                      /* Brisanje spremnika */
}
std::cout << "U redu, unijeli ste broj " << broj << std::endl;
```

Već smo rekli da je korištenje objekata ulaznog i izlaznog toka "`cin`" i "`cout`" mnogo jednostavnije i fleksibilnije (kao što ćemo uskoro vidjeti) od korištenja funkcija iz biblioteke "`cstdio`", kao što su "`printf`" i "`scanf`". To ipak ne znači da biblioteku "`cstdio`" treba potpuno zaboraviti. Dva su slučaja u kojima treba koristiti funkcije iz ove biblioteke. Prvo, objekti poput "`cin`" i "`cout`" su, zbog svoje velike fleksibilnosti, veoma masivni i njihova upotreba osjetno produžuje dužinu generiranog izvršnog koda. Stoga, već i samo uključenje biblioteke "`iostream`" u program, koja deklarira i definira ove objekte, tipično *produžava dužinu generisanog izvršnog koda za nekoliko desetina do stotina kilobajta* (zavisno od kompjajlera). U slučaju da želimo *generiranje kratkog izvršnog koda*, treba zaobići ovu biblioteku i koristiti funkcije iz biblioteke "`cstdio`". Drugo, funkcije iz biblioteke "`cstdio`" su *brže* od ekvivalentnih operacija s tokovima, tako da je u slučaju kada iz ulaznog toka treba pročitati više desetina hiljada podataka (ili kada treba ispisati više desetina hiljada podataka na izlazni tok) za kratko vrijeme, preporučuje se ne koristiti objekte tokova, nego funkcije iz biblioteke "`cstdio`". U svim ostalim slučajevima, upotreba biblioteke "`cstdio`" se u jeziku C++ *ne preporučuje*. Ipak, za naprednije studente nije na odmet znati da postoji veoma jednostavan način kako se rad s objektima iz biblioteke "`iostream`" često može osjetno ubrzati. Naime, u većini implementacija biblioteke "`iostream`", pri radu s objektima iz ove biblioteke mnogo se vremena gubi da se ostvari neophodna sinhronizacija koja omogućava da se u istom programu može miješati stari stil rada s ulazno-izlaznim uređajima koji se oslanja na funkcije iz biblioteke "`cstdio`", i novi stil koji se oslanja na objekte iz biblioteke "`iostream`". Ovu sinhronizaciju moguće je isključiti navođenjem sljedeće naredbe, koju navodimo "zdravo za gotovo", bez detaljnog objašnjenja:

```
std::ios::sync_with_stdio(false);
```

Nakon što se izvrši ova naredba, rad s objektima toka iz biblioteke "`iostream`" biće tipično znatno brži, međutim tada se neće uporedo smjeti koristiti i funkcije iz biblioteke "`cstdio`" (što svakako nije ni preporučljivo), tačnije miješanje ova dva stila rada s ulazno-izlaznim uređajima imaće *nepredvidljivo dejstvo*. U slučaju potrebe, sinhronizacija se može ponovo uspostaviti izvršavanjem naredbe slične gore navedenoj, samo uz zamjenu riječi "`false`" s "`true`".