



ОСНОВИ НА UML

- Идея на нотацията
- Основни категории диаграми
- Основи на диаграмите на класове

ПРЕДЕФИНИРАНЕ НА ОПЕРАЦИИ (1)

- Операторни функции що е то.
- Ограничения
 - НЕ МОЖЕ да се дефинират нови оператори
 - НЕ МОЖЕ да се променя асоциативност, приоритет или брой аргументи
 - НЕ МОЖЕ да се променя поведение за вградени типове
 - НЕ МОЖЕ да се предефинират:
 - . .*
 - :? ::
 - sizeof typeid
 - Preprocessr operators

ПРЕДЕФИНИРАНЕ НА ОПЕРАЦИИ (2)

- Предефиниране чрез членове или чрез външни функции
 - ВИНАГИ членове:
 - =, @=, (), [], ->, (<тип>), &

- Винаги външни
 - Левият аргумент не е от класа
 - << ,>>

ПРЕДЕФИНИРАНЕ НА ОПЕРАЦИИ (СИНТАКСИС)

• Унарни:

- <тип> operator<символ>()
- <тип> operator<символ>(<парам>)

• Бинарни:

- <тип> operator<символ>(<парам1>)
- <тип> operator<символ>(<парам1>, <парам2>)

• Други:

- operator <type>()
- <тип> operator()(<params>)

ОСОБЕНОСТИ

- Оператор =
- Двойки оператори @ и @=
- Оператори за вход и изход (<< и >>)
- Оператор & & и | |
- Оператори ++ и --
- Оператор []
- Оператор ()
- Оператор ->
- Оператор &

ОЩЕ ДОБРИ ПРАКТИКИ

- Кога да предефинираме
- Вътрешни или външни функции
- Оператор []
- Оператори за преобразуване срещу преобразуващи конструктори

ОЩЕ ДОБРИ ПРАКТИКИ

- Дефинирайте != заедно с ==
- Дефинирайте всички оператори за наредба (<, <=. >, >=), като преизползвате < и ==.
- Ако имате !, дефинирайте и bool
- Реализирайте логиката в оператори, които променят текущия обект (+=,/=..., префиксен ++/--) и я преизползвайте в свързаните (+,/, постфиксни ++ и --).

ПРИМЕРИ • Iterator • Proxy



ПОЛЕЗНИ ВРЪЗКИ

- https://en.wikipedia.org/wiki/Class_diagram
- http://en.cppreference.com/w/cpp/language/operators
- https://msdn.microsoft.com/en-us/library/5tk49fh2.aspx
- http://stackoverflow.com/questions/1905439/overload-operators-as-member-function-or-non-member-friend-function
- https://isocpp.org/wiki/faq/operator-overloading