

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

SEMINARIO#1
C++11, C++14.



Equipo 2:
Marcos Manuel Tirador del Riego
Laura Victoria Riera Pérez
Leandro Rodríguez Llosa

Grupo: C-311

ÍNDICE

1. Definición de las clases genéricas <code>linked_list</code> y <code>node</code>	1
2. Definición de miembros de datos necesarios de ambas clases	2
2.1. Nuevos elementos introducidos a partir de C++11 que permiten un manejo más “inteligente” de la memoria	2
2.2. Inicialización	2
2.3. Filosofía en el uso de la memoria defendida por C++	2
2.4. Simplificación de nombres de tipos mediante el uso de alias	2
3. Definición de los constructores clásicos de C++(C++0x) , el constructor <code>move</code> y las sobrecargas del operador <code>=</code>	3
3.1. ¿Qué hace cada uno de ellos? ¿Cuándo se llaman?	3
3.2. ¿Qué es un <code>lvalue</code> y un <code>rvalue</code> ?	3
3.3. <code>std::move</code>	3
4. Definición de un constructor que permita hacer <code>list-initialization</code> lo más parecido a C# posible	4
4.1. Compare la utilización del <code>{}</code> v.s <code>()</code>	4
5. Definición de un constructor que reciba un vector <code>< T ></code>	5
5.1. Usar <code>for_each</code> con expresiones <code>lambda</code>	5
6. Definición del destructor de la clase	6
6.1. ¿Hace falta?	6
6.2. ¿Para qué casos haría falta un puntero crudo (raw pointer)?	6
7. Definición de las funciones <code>length</code> , <code>Add_Last</code> , <code>Remove_Last</code> , <code>At</code> , <code>Remove_Ate</code>	7
7.1. <code>Noexcept</code>	7
7.2. Inferencia de tipo en C++ (<code>auto</code> , <code>decltype</code> <code>decltype(auto)</code>). Explicar todos, pero no obligatoriamente usarlos.	7
8. Crear un puntero a función <code>Function</code> <code>R</code> , <code>T</code> ...¿que devuelve un valor de tipo <code>R</code> y recibe un número variable de parámetros de tipo <code>T</code> .	8
8.1. Definir una función genérica <code>Map</code> a <code>linked_list</code> en <code>T</code> y <code>R</code> , que recibe un puntero a función que transforma un elemento <code>T</code> en uno <code>R</code> ; de manera que <code>Map</code> devuelve una instancia de <code>linked_list<R></code> resultado de aplicar a todos los elementos <code>T</code> de la lista original la función de transformación.	8
8.2. Crear punteros a funciones usando alias	8
8.3. Crear un puntero a función <code>Function</code> que permita cualquier cantidad de parámetros de cualquier tipo.	8

1. DEFINICIÓN DE LAS CLASES GENÉRICAS LINKED_LIST Y NODE

LISTING 1. Sample Code Listing C++

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main() {
5     cout << "Hello World!";
6     return 0;
7 }
```

2. DEFINICIÓN DE MIEMBROS DE DATOS NECESARIOS DE AMBAS CLASES

- 2.1. Nuevos elementos introducidos a partir de C++11 que permiten un manejo más "inteligente" de la memoria.
- 2.2. Inicialización.
- 2.3. Filosofía en el uso de la memoria defendida por C++.
- 2.4. Simplificación de nombres de tipos mediante el uso de alias.

3. DEFINICIÓN DE LOS CONSTRUCTORES CLÁSICOS DE C++(C++0x) , EL CONSTRUCTOR MOVE
Y LAS SOBRECARGAS DEL OPERADOR =

- 3.1. ¿Qué hace cada uno de ellos? ¿Cuándo se llaman?
- 3.2. ¿Qué es un lvalue y un rvalue ?
- 3.3. `std::move`.

4. DEFINICIÓN DE UN CONSTRUCTOR QUE PERMITA HACER LIST-INITIALIZATION LO MÁS PARECIDO A C# POSIBLE

4.1. Compare la utilización del {} v.s ().

5. DEFINICIÓN DE UN CONSTRUCTOR QUE RECIBA UN VECTOR $< T >$

5.1. Usar `for_each` con expresiones lambda.

6. DEFINICIÓN DEL DESTRUCTOR DE LA CLASE

6.1. ¿Hace falta?

6.2. ¿Para qué casos haría falta un puntero crudo (raw pointer)?

7. DEFINICIÓN DE LAS FUNCIONES LENGTH , ADD_LAST , REMOVE_LAST , AT , REMOVE_ATE

7.1. Noexcept.

7.2. Inferencia de tipo en C++ (auto, decltype decltype(auto)). Explicar todos, pero no obligatoriamente usarlos.

8. CREAR UN PUNTERO A FUNCIÓN `FUNCTION<R, T...>` QUE DEVUELVE UN VALOR DE TIPO `R` Y RECIBE UN NÚMERO VARIABLE DE PARÁMETROS DE TIPO `T` .

8.1. Definir una función genérica `Map` a `linked_list` en `T` y `R` , que recibe un puntero a función que transforma un elemento `T` en uno `R`; de manera que `Map` devuelve una instancia de `linked_list<R>` resultado de aplicar a todos los elementos `T` de la lista original la función de transformación.

8.2. Crear punteros a funciones usando alias.

8.3. Crear un puntero a función `Function` que permita cualquier cantidad de parámetros de cualquier tipo.