

# Programmierkurs

## Vorlesung 2

### C++ - Grundlagen

Andreas Naumann

Institut für Wissenschaftliches Rechnen  
Universität Heidelberg

28. April 2023

## C++-Hintergrund

### C++-Grundlagen

Grobstruktur

Funktionen

Statements

Variablen

Expressions (Ausdrücke)

Kontrollfluss

Ein- und Ausgabe

Deklaration und Definition von Funktionen

Namespaces

# Was ist C++?

C++ ist eine Programmiersprache, die sowohl für systemnahe als auch für Anwendungsprogrammierung entwickelt wurde.

- ▶ Unterstützung verschiedener Programmier-Paradigmen: imperativ, objekt-orientiert, generisch
- ▶ Fokus auf Effizienz, Performance und Flexibilität
- ▶ Einsatzgebiete von embedded Controllern bis zu Supercomputern
- ▶ Erlaubt direkte Verwaltung von Hardware-Ressourcen
- ▶ “Zero-cost abstractions”
- ▶ “Pay only for what you use”
- ▶ Offener Standard mit mehreren Implementierungen
- ▶ Wichtigste Compiler:
  - ▶ Open Source: GCC und Clang (LLVM)
  - ▶ Kommerziell: Microsoft und Intel

## Geschichte

- 1979 Entwicklung "C with Classes" durch Bjarne Stroustrup
- 1985 Erster kommerzieller C++-Compiler
- 1989 C++ 2.0
- 1998 Standardisierung als ISO/IEC 14882:1998 (C++98) (→ legacy)
- 2011 Nächste große Version mit neuen Funktionen (C++11) (aktuelles Minimum)
- 2014 C++14 mit vielen kleinen Fehlerkorrekturen und praktischen Features
- 2017 C++17 weitere Language Features und Library Erweiterungen
- 2020 C++20, aktuelle Version von C++ (noch nicht besonders verbreitet)
- 2023 C++23, (fast-fertige) kommende Version, wird erst in den nächsten Jahren Verwendung finden

# Ein erstes C++-Programm

```
/* make parts of the standard library available */
#include <iostream>
#include <string>

// custom function that takes a string as an argument
void print(std::string msg)
{
    // write to stdout
    std::cout << msg << std::endl;
}

// main function is called at program start
int main(int argc, char* argv[])
{
    // variable declaration and initialization
    std::string greeting = "Hello, world!";
    print(greeting);
    return 0;
}
```

# Zentrale Bestandteile eines C++-Programms

- ▶ Include-Direktiven, um Bibliotheken zu verwenden
  - ▶ Stehen am Anfang des Programms
  - ▶ Werden in Zukunft erwähnt, wenn erforderlich
  - ▶ Nur eine Include-Direktive pro Zeile
- ▶ Eigene Funktionen
  - ▶ Jedes Programm muss die Funktion

```
int main(int argc, char* argv[]) // oder char** argv
{
    ...
}
```

- enthalten. Diese wird vom Betriebssystem beim Programmstart ausgeführt.
- ▶ alternative Signaturen:

```
int main()
```

- ▶ Ähnlich wie mathematische Funktionen mit Parametern und Rückgabewert

## Kommentare

- ▶ Kommentare dürfen überall stehen und erklären das Programm für andere Programmierer
- ▶ Kommentare mit `//` gehen bis zum Ende der Zeile:

```
int i = 42; // the answer  
int x = 0;
```

- ▶ Mehrzeilige Kommentare werden durch `/*` begonnen und durch `*/` beendet:

```
/* This comment spans  
multiple lines */  
int x = 0;
```

### Hinweis

Kommentare erscheinen oft als sinnlose Zusatzarbeit, aber nach einer Woche können Sie sehr dabei helfen, das Programm selber zu verstehen und dem Tutor zu erklären!

# Funktionen

- ▶ Während der Ausführung eines C++-Programm werden Funktionen aufgerufen, beginnend mit der speziellen Funktion `main(int argc, char* argv[])`
- ▶ Funktionen können andere Funktionen aufrufen
- ▶ Funktionsdefinitionen bestehen aus einer Funktionssignatur und einem Funktionsrumpf (`body`)

```
return-type functionName(arg-type argName, ...) // signature
{
    // function body
}
```

- ▶ Die Funktionssignatur legt fest, wie die Funktion heißt und welche Argumente benötigt werden
- ▶ Eine Funktion hat immer einen *return type* (genaueres dazu später). Falls die Funktion nichts zurückgeben soll, verwendet man als return type `void`
- ▶ Der Funktionsrumpf beschreibt, was die Funktion macht und wird durch geschweifte Klammern eingefasst

# Statements

```
int i = 0;  
i = i + someFunction();  
anotherFunction();  
return i;  
i = 2; // never executed
```

- ▶ Eine C++-Funktion besteht aus einer Reihe von Statements, die nacheinander ausgeführt werden
- ▶ Statements werden durch ein Semikolon abgeschlossen
- ▶ Das spezielle Statement `return something;` verlässt **sofort** die aktuelle Funktion und gibt `something` als Rückgabewert der Funktion zurück
  - ▶ Bei `void`-Funktionen kann man den Rückgabewert oder das gesamte `return` statement weglassen

# Variablen

- ▶ Variablen dienen dazu, Werte in Programmen zwischenspeichern
- ▶ Variablen in C++ haben immer einen festen **Typ** (ganze Zahl, Kommazahl, Text, ...)
- ▶ Variablennamen bestehen aus Groß- und Kleinbuchstaben, Ziffern und Unterstrichen, dürfen aber nicht mit Ziffern beginnen
- ▶ Groß- und Kleinschreibung wird unterschieden!
- ▶ Bevor eine Variable benutzt werden kann, muss sie deklariert werden
  - ▶ Normale Variablen werden durch ein Statement deklariert:

```
variable-type variableName = initial-value;
```
  - ▶ Funktionsparameter werden in der Funktionsdeklaration deklariert:

```
void func(var-type1 param1, var-type2 param2)
```

# Basis Variablen-Typen

(Zahlenreichweiten gültig auf 64-Bit Linux):

```
// 32-Bit Integer, ganze Zahlen aus [-231, 231 - 1]
int i = 1;
// 64-Bit Integer, ganze Zahlen aus [-263, 263 - 1]
long l = 1;
// 8-Bit Integer, ganze Zahlen aus [-27, 27 - 1]
char c = 1;
// Boolean (Wahrheitswert), true (=1) oder false (=0)
bool b = true;
// Text (Zeichenkette), benötigt #include <string>
std::string msg = "Hello";
// Fließkommazahl doppelter Genauigkeit
double d = 3.141;
// Fließkommazahl einfacher Genauigkeit
float f = 3.141;
```

Integer-Varianten für ausschließlich positive Zahlen durch vorangestelltes `unsigned` mit Wertebereich  $[0, 2^{\text{bits}} - 1]$

## Scopes und Variablen-Lebenszeit

- ▶ Ein **block scope** ist eine durch geschweifte Klammern eingeschlossene Gruppe von Statements
- ▶ Scopes können beliebig geschachtelt werden
- ▶ Variablen haben eine begrenzte **Lebenszeit**:
  - ▶ Die Lebenszeit einer Variablen beginnt am Punkt ihrer Deklaration
  - ▶ Die Lebenszeit einer Variablen endet am zugehörigen scope
  - ▶ Achtung: Deklaration impliziert **keine** Initialisierung

```
int cube(int x)
{
    // x existiert in der gesamten Funktion
    {
        int y = x * x; // y existiert ab hier
        x = x * y;
    } // y existiert ab hier nicht mehr
    return x;
} // x existiert ab hier nicht mehr
```

## Scopes und Namenskollisionen

- ▶ Es ist nicht möglich, im selben scope zwei Variablen mit demselben Namen anzulegen

```
{  
    int x = 2;  
    int x = 3; // Compile-Fehler!  
}
```

- ▶ Namen in einem inneren Scope verdecken Variablen im äußeren Scope

```
int abs(int x) { ... }  
  
{  
    int x = -2;  
    {  
        double x = 3.3; int abs = -2;  
        std::cout << x << std::endl; // gibt 3.3 aus  
        x = abs(x); // Compile-Fehler, abs ist eine Variable!  
    }  
    x = abs(x); // danach: x == 2  
}
```

# Expressions (Ausdrücke)

Um Dinge in C++ zu berechnen, verwenden wir Expressions (Ausdrücke)

- ▶ Ausdrücke sind Kombinationen von Werten, Variablen, Funktionsaufrufen und mathematischen Operatoren, die ein Ergebnis produzieren, das einer Variablen zugewiesen werden kann:

```
i = 2;  
j = i * j;  
d = std::sqrt(2.0) + j;
```

- ▶ Beim Auswerten zusammengesetzter Ausdrücke wie  $(a * b + c) * d$  gelten Klammern und erweiterte Punkt-Vor-Strich-Regeln, die sogenannte [operator precedence](#)

## Regelübersicht

[https://en.cppreference.com/w/cpp/language/operator\\_precedence](https://en.cppreference.com/w/cpp/language/operator_precedence)

## Operatoren für Zahlen-Variablen

- ▶ Es gibt die üblichen binären Operatoren +,-,\*,/
- ▶  $a \% b$  rechnet den Rest der Ganzzahldivision von a durch b aus:

```
13 % 5 // result: 3
```

- ▶ Division runden bei ganzen Zahlen immer ab
- ▶ Bei einer Ganzzahl-Division durch 0 stürzt das Programm ab
- ▶ = weist seine rechte Seite der linken zu und hat den gleichen Wert wie die Zuweisung

```
a = b = 2 * 21; // both a and b have value 42
```

- ▶ Für häufig vorkommende Zuweisungen gibt es Abkürzungen:

```
a += b; // shortcut for a = a + b (also for -, *, /, %)  
x = i++; // post-increment, shortcut for x = i; i = i + 1;  
x = ++i; // pre-increment, shortcut for i = i + 1; x = i;
```

- ▶ Es gibt auch Pre- und Post-decrement (--)

## Operatoren für Zahlen-Variablen

- ▶ Es gibt die üblichen binären Operatoren +,-,\*,/
- ▶  $a \% b$  rechnet den Rest der Ganzzahldivision von  $a$  durch  $b$  aus:

```
13 \% 5 // result: 3
```

- ▶  $=$  weist seine rechte Seite der linken zu und hat den gleichen Wert wie die Zuweisung

```
a = b = 2 * 21; // both a and b have value 42
```

- ▶ Für häufig vorkommende Zuweisungen gibt es Abkürzungen:

```
a += b; // shortcut for a = a + b (also for -, *, /, %)  
x = i++; // post-increment, shortcut for x = i; i = i + 1;  
x = ++i; // pre-increment, shortcut for i = i + 1; x = i;
```

- ▶ Es gibt auch Pre- und Post-decrement ( $--$ )
- ▶ Achtung: Reihenfolgen bei Verkettungen sind **unspezifiziert**:

```
y = i++ \% ++i;  
z = f(i--, ++i);
```

# Vergleichsoperatoren

- ▶ Vergleichsoperatoren produzieren Wahrheitswerte:

```
4 > 3; // true
```

- ▶ Verfügbare Operatoren

```
a < b; // a strictly less than b
a > b; // a strictly greater than b
a <= b; // a less than or equal to b
a >= b; // a greater than or equal to b
a == b; // a equal to b (note the double =)!
a != b; // a not equal to b (note the double =)!
```

- ▶ Achtung: Ab C++20 *Three-way operator* `<=>`.

- ▶ **a <=> b < 0:**  $a < b$
- ▶ **a <=> b > 0:**  $a > b$
- ▶ **a <=> b = 0:**  $a == b$

# Kombination von Wahrheitswerten

Zur Kombination von Testergebnissen gibt es symbolische oder text-basierte Operatoren:

- ▶ Kombination mehrerer Tests mit und bzw. oder:

```
a == b || b == c; // a equal b or b equal c  
a == b or b == c; // a equal b or b equal c  
a == b && b == c; // a equal b and b equal c  
a == b and b == c; // a equal b and b equal c
```

- ▶ Invertierung eines Wahrheitswerts:

```
!true == false;  
not true == false;
```

## Texte / Strings

- ▶ Texte bzw. Zeichenketten werden in Variablen vom Typ `std::string` gespeichert und oft als `string` bezeichnet
- ▶ Feste Strings werden im Programm durch doppelte Anführungszeichen eingeschlossen

```
std::string msg = "Hello world!";
```

- ▶ Strings können mit `+` kombiniert werden

```
std::string hello = "Hello, ";  
std::string world = "world";  
std::string msg = hello + world;
```

- ▶ Strings können mit `==` und `!=` verglichen werden

```
std::string a = "a";  
a == "b"; // false
```

- ▶ mehr Informationen liefert die Vergleichsfunktion "compare":

```
std::string a = "a";  
a.compare("b"); // -1
```

# Kontrollfluss

Die meisten Programme lassen sich nicht oder nur umständlich als einfache Folge von Statements aufschreiben, die in festgelegter Reihenfolge ausgeführt werden.

Beispiele

- ▶ Eine Funktion, die den Betrag einer Zahl zurückgibt
- ▶ Eine Funktion, die eine Division durch 0 abfängt und einen Fehler ausgibt
- ▶ Eine Funktion, die die Summe aller Zahlen von 1 bis  $N$  berechnet
- ▶ ...

Programmiersprachen enthalten spezielle Statements, die basierend auf dem Wert einer expression unterschiedliche Anweisungen ausführen

## Verzweigungen / Branches

- Das `if`-Statement führt unterschiedlichen Code aus, je nachdem, ob ein Ausdruck wahr oder falsch ist

```
int abs(int x)
{
    if (x > 0)
    {
        return x;
    }
    else
    {
        return -x;
    }
}
```

- Der `else`-Teil der Anweisung ist optional:

```
if (weekday == "Friday")
{
    ipk_lecture();
}
```

# select

- manchmal hat man if-kaskaden:

```
if(weekday == "monday") {  
}  
else if(weekday == "tuesday") {  
} ...
```

- Ausweg: integer/enums

enum : Aufzählungstypen

```
enum /* class */ Wochentag {  
Montag=1,  
Dienstag=2, ... };
```

- *class* Beschränkt die Werte auf dieses  
Enum (als Klasse)

```
int i = weekdayToInt[weekday];  
//Wochentag t = weekdayToEnum[weekday];  
switch (i)  
{  
    case 1: // case Wochentag::Montag  
    case 2:  
    case 3:  
        do_stuff();  
        break;  
    case 4:  
        do_other_stuff();  
        break;  
    default:  
        do_default();  
}
```

## Wiederholte Funktionsausführung

- ▶ Ein Programm muss oft den gleichen Code wiederholt ausführen, z.B. um

$$\sum_{i=1}^n i$$

zu berechnen

- ▶ Zwei Programmieransätze:
  - ▶ Rekursion: Die Funktion ruft sich mit veränderten Argumenten selbst wieder auf
  - ▶ Iteration: Eine spezielle Anweisung führt einige Statements wiederholt aus

## Iteration mit while-Schleife (Kopf)

- ▶ Eine `while`-Schleife führt den nachfolgenden Block von Statements immer wieder aus, so lange die Bedingung wahr ist

```
int sum_iterative(int n)
{
    int result = 0;
    int i = 0;
    while (i <= n)
    {
        result += i;
        ++i;
    }
    return result;
}
```

- ▶ Oft einfacher nachzuvollziehen
- ▶ Ist oft etwas expliziter und benötigt mehr Variablen

## Iteration mit while-Schleife (Fuß)

- ▶ Eine **do-while**-Schleife führt den *do* Block von Statements immer wieder aus, so lange die Bedingung wahr ist

```
int sum_iterative(int n)
{
    int result = 0;
    int i = 0;
    do {
        result += i;
        ++i;
    } while (i <= n);
    return result;
}
```

- ▶ Schleife wird mindestens einmal durchlaufen

## Iteration mit for-Schleife I

- ▶ Viele Schleifen werden wiederholt für verschiedene Werte einer Zähler-Variablen ausgeführt
- ▶ C++ hat eine spezielle `for`-Schleife für solche Fälle:

```
int sum_for(int n)
{
    int result = 0;
    for (int i = 0 ; i <= n ; ++i)
    {
        result += i;
    }
    return result;
}
```

- ▶ Sagt dem Leser, dass hier über eine Zählervariable iteriert wird
- ▶ Beschränkt die Lebenszeit der Zählervariablen auf die Schleife
- ▶ Etwas komplizierter als die `while`-Schleife

## Iteration mit for-Schleife II

Jede **for**-Schleife kann in eine äquivalente **while**-Schleife umgewandelt werden

```
for (int i = 0 ; i <= n ; ++i)
{
    ...
}
```

wird zu

```
{
    int i = 0;
    while (i <= n)
    {
        ...
        ++i;
    }
}
```

## Iteration mit for-Schleife III

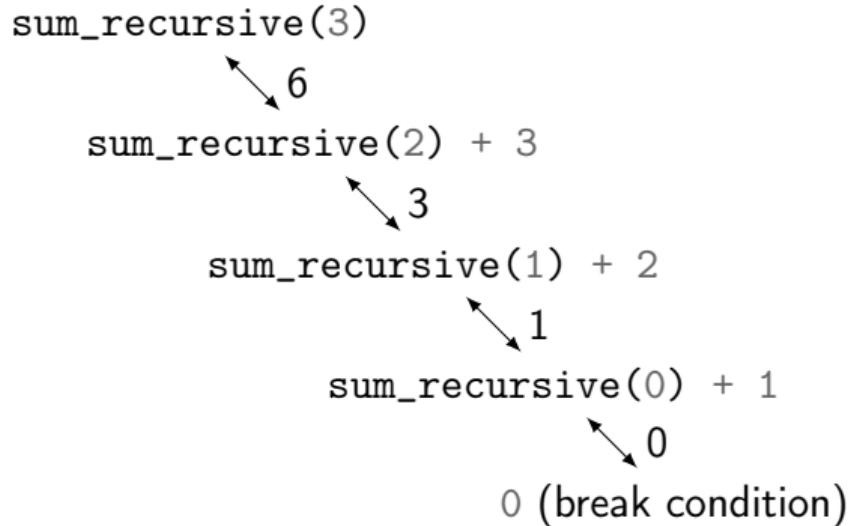
Oftmals ist der Zähler nicht relevant, sondern nur die Werte in einem Array/Container

```
std::vector<int> zahlen = {5,6,7,8};  
int summe = 0;  
for(int v : zahlen) {  
    summe += v;  
}
```

- ▶ Dazu mehr zum Thema Iteratoren

## Rekursion: Beispiel

- ▶ Berechnung von `sum_recursive(3)`
- ▶ Die Zahlen an den Pfeilen geben die Rückgabewerte der Funktionsaufrufe an



# Rekursion

- Idee: Eine Funktion ruft sich mit veränderten Argumenten so oft selbst wieder auf, bis eine Abbruchbedingung erfüllt wird:

```
int sum_recursive(int n)
{
    if (n > 0)
    {
        return sum_recursive(n - 1) + n;
    }
    else
    {
        return 0;
    }
}
```

- Erfordert immer mindestens ein `if`-Statement, bei dem in genau einem Branch die Funktion erneut aufgerufen wird!
- Schlecht geeignet, wenn die Funktion nichts berechnet, sondern nur Seiteneffekte hat (Beispiel: die ersten  $N$  Zahlen auf das Terminal ausgeben)

## Ausgabe auf das Terminal

- ▶ Um mit dem Benutzer am Terminal zu kommunizieren, kann unser Programm auf die drei Streams `stdin`, `stdout` und `stderr` zugreifen (vgl. Shell)
- ▶ Zur Ausgabe verwenden wir `std::cout`. Alles, was wir ausgeben wollen, "schieben" wir mit `<<` in die Standardausgabe

```
#include <iostream> // required for input / output
...
std::string user = "Joe";
std::cout << "Hello, " << user << std::endl;
std::cerr << "Fehler " << std::endl;
```

- ▶ Um einen Zeilenumbruch zu erzeugen, gibt man `std::endl` (`end line`) aus

## Ausgabe auf das Terminal

- ▶ Um mit dem Benutzer am Terminal zu kommunizieren, kann unser Programm auf die drei Streams `stdin`, `stdout` und `stderr` zugreifen (vgl. Shell)
- ▶ Zur Ausgabe verwenden wir `std::cout`. Alles, was wir ausgeben wollen, "schieben" wir mit `<<` in die Standardausgabe

```
#include <iostream> // required for input / output
...
std::string user = "Joe";
std::cout << "Hello, " << user << std::endl;
std::cerr << "Fehler " << std::endl;
```

- ▶ Um einen Zeilenumbruch zu erzeugen, gibt man `std::endl` ([end line](#)) aus
- ▶ Achtung bei `char`:

```
char c = 65;
std::cout << "c = " << c << std::endl; // c = A
```

- ▶ besser:

```
char c = 'A';
std::cout << "c = " << c << std::endl; // c = A
```

## Ausgabe auf das Terminal

- ▶ Um mit dem Benutzer am Terminal zu kommunizieren, kann unser Programm auf die drei Streams `stdin`, `stdout` und `stderr` zugreifen (vgl. Shell)
- ▶ Zur Ausgabe verwenden wir `std::cout`. Alles, was wir ausgeben wollen, "schieben" wir mit `<<` in die Standardausgabe

```
#include <iostream> // required for input / output
...
std::string user = "Joe";
std::cout << "Hello, " << user << std::endl;
std::cerr << "Fehler " << std::endl;
```

- ▶ Um einen Zeilenumbruch zu erzeugen, gibt man `std::endl` (end line) aus
- ▶ Alternativen zu streams:
  - ▶ C-style printf:

```
printf("Hello, %s\n", user.c_str());
```

- ▶ Ab C++-20: `std::format` (noch nicht im Gcc)

## Eingabe vom Terminal

- ▶ Zum Einlesen von Benutzereingaben verwenden wir `std::cin`
- ▶ Hierfür muss die Variable vorher deklariert werden
- ▶ Eingaben "ziehen" wir mit `>>` aus der Standardeingabe

```
#include <iostream>
...
std::string user = "";
int answer = 0;
std::cout << "Enter your name: " << std::endl;
std::cin >> user;
std::cout << "Enter your answer: " << std::endl;
std::cin >> answer;
std::cout << "Hi " << user << "! Your answer was: "
             << answer << std::endl;
```

- ▶ Eingaben an der Konsole müssen mit Return abgeschlossen werden

# Deklaration und Definition von Funktionen

- ▶ Damit eine Funktion von einer anderen Funktion aus aufgerufen werden kann, muss sie **vor** Definition der aufrufenden Funktion deklariert worden sein:

```
int error(x)
{
    return square(x); // compile error, place after square
}

int square(int x)
{
    return x * x;
}

int cube(int x)
{
    return square(x) * x; // work just fine
}
```

# Deklaration und Definition von Funktionen

- Damit eine Funktion von einer anderen Funktion aus aufgerufen werden kann, muss sie **vor** Definition der aufrufenden Funktion deklariert worden sein:

```
int square(int x); // Declaration

int error(x)
{
    return square(x); // no error!
}

int square(int x) // Definition
{
    return x * x;
}

int cube(int x)
{
    return square(x) * x;
}
```

## Namespaces und Zusammenarbeit

- ▶ manchmal sind generische Namen (init, finalize, build, add, ...) ausreichend
- ▶ Alice schreibt eine Bibliothek mit einer Funktion init(), die Sie wie folgt verwenden können:

```
#include <alice.hh>

int main(int argc, char** argv)
{
    init(); // aus alice.hh
}
```

# Namespaces und Zusammenarbeit

- ▶ manchmal sind generische Namen (init, finalize, build, add, ...) ausreichend
- ▶ Alice schreibt eine Bibliothek mit einer Funktion init(), die Sie wie folgt verwenden können:

```
#include <alice.hh>

int main(int argc, char** argv)
{
    init(); // aus alice.hh
}
```

- ▶ Bob schreibt auch eine Bibliothek mit einer Funktion init():

```
#include <bob.hh>

int main(int argc, char** argv)
{
    init(); // aus bob.hh
}
```

## Kombinieren mehrerer Implementierungen

Wenn man mehrere verschiedene Implementierungen verwendet, die beide Symbole mit gleichem Namen definieren, kommt es zu [Namenskollisionen](#):

```
#include <alice.hh>
#include <bob.hh>

int main(int argc, char** argv)
{
    // Compile-Fehler!
    // Welches init() soll aufgerufen werden?
    init();
}
```

## Kombinieren mehrerer Implementierungen

Wenn man mehrere verschiedene Implementierungen verwendet, die beide Symbole mit gleichem Namen definieren, kommt es zu [Namenskollisionen](#):

```
#include <alice.hh>
#include <bob.hh>

int main(int argc, char** argv)
{
    // Compile-Fehler!
    // Welches init() soll aufgerufen werden?
    init();
}
```

Problematisch, man kann ja nicht voraussehen, welche Funktionsnamen andere Entwickler sich ausdenken!

## Namespaces

- ▶ Namespaces ermöglichen es Bibliotheken, eigene Namensräume zu definieren.
- ▶ Um auf ein Symbol `func()` aus dem namespace `mylib` zuzugreifen, stellt man den namespace gefolgt von `::` vor den Namen des Symbols:

```
mylib::func()
```

- ▶ Namespaces können auch ineinander verschachtelt werden:

```
mylib::mysublib::func()
```

- ▶ C++ liefert eine [Standardbibliothek](#) als Teil des Compilers mit. Alle Funktionalität der Standardbibliothek befindet sich in namespace `std`.

## Namespaces: Alice und Bob

Mit namespaces lässt sich das Problem des uneindeutigen Funktionsnamens auflösen:

```
#include <alice.hh>
#include <bob.hh>

int main(int argc, char** argv)
{
    alice::init();
    bob::init();
}
```

## Namespaces selber anlegen

- ▶ Namespaces sind ein spezielles Scope ausserhalb einer Funktion, das durch das Keyword `namespace` eingeleitet wird:

```
namespace alice {  
  
    void init()  
    {  
        std::cout << "Hello Alice!" << std::endl;  
    }  
  
} // end namespace alice
```

- ▶ Da ein `namespace`-Scope oft sehr lang ist, sollte man hinter die schliessende Klammer einen kurzen Kommentar schreiben, was hier eigentlich geschlossen wird.
- ▶ Innerhalb des `namespace`-Scope muss man für andere Funktionen im gleichen namespace den Namen des namespace nicht davorschreiben.

## Namespaces selber anlegen

- ▶ Namespaces sind ein spezielles Scope ausserhalb einer Funktion, das durch das Keyword `namespace` eingeleitet wird:
- ▶ Da ein `namespace`-Scope oft sehr lang ist, sollte man hinter die schliessende Klammer einen kurzen Kommentar schreiben, was hier eigentlich geschlossen wird.
- ▶ Innerhalb des `namespace`-Scope muss man für andere Funktionen im gleichen namespace den Namen des namespace nicht davorschreiben.
- ▶ Empfehlungen
  - ▶ mit `using`, z.B. `Alice::init` arbeiten
  - ▶ NIEMALS `using namespace std` verwenden (auch wenn es verführerisch ist...)
  - ▶ Besser: Funktionen mit eigenen Typen im Namensraum nutzen (Argument dependent lookup (ADL) )
  - ▶ Mehr dazu bei OOP, Templates und Überladung

## Online Resourcen

Hier noch ein paar hilfreiche Links fürs Programmieren

- ▶ <https://cppreference.com> - C++ Referenz Dokumentation
- ▶ [https://onlinegdb.com/online\\_c++\\_compiler](https://onlinegdb.com/online_c++_compiler) - Online C++ Compiler
- ▶ <https://godbolt.org/> - Compiler-explorer

Fragen / Unklarheiten in C++ bis jetzt?