



Programare orientată pe obiecte

- suport de curs -

Andrei Păun
Anca Dobrovăț

An universitar 2021 – 2022
Semestrul II
Seriile 13, 14 și 15

Curs 9



Agenda cursului

Controlul tipului în timpul rulării

Șabloane în C++ (Templates)



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Facilitati C++ adaugate in cadrul polimorfismului la executie:

- 1) ***Run - Time Type Identification (RTTI)*** - permite identificarea tipului unui obiect in timpul executiei programului;
- 1) set aditional de 4 operatori de cast (***dynamic_cast***, ***const_cast***, ***reinterpret_cast***, si ***static_cast***) - pentru o modalitate mai sigura de cast:

Unul dintre operatori, ***dynamic_cast***, este legat direct de mecanismul RTTI.



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

- nu se regasește în limbajele nepolimorfice (expl. C), întrucât nu e nevoie de informație la execuție, pentru că tipul fiecărui obiect este cunoscut la compilare (expl. în timpul scrierii);
- în limbajele polimorfice (expl. C++) pot apărea situații în care tipul unui obiect nu este cunoscut până la execuția programului;
- C++ implementează polimorfismul prin moștenire, funcții virtuale și pointeri către clasă de bază care pot fi utilizați pentru a arăta către obiecte din clase derivate, deci nu se poate ști a-priori tipul obiectului către care se pointează.

Determinarea se face la execuție, folosind RTTI.



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

- ***typeid*** - pentru a obtine tipul obiectului;
- ***#include <typeinfo>***;
- uzual ***typeid(object)***;
- tipul obiectului: predefinit sau definit de utilizator;
- typeid - returneaza o referinta catre un obiect de tip **type_info** care descrie tipul obiectului;
- **typeid(NULL) genereaza exceptie: bad_typeid**



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

Clasa type_info

Membri publici:

- **bool operator==(const type_info &ob);**
- **bool operator!=(const type_info &ob);**
 - pentru doua obiecte se poate verifica daca au sau nu acelasi tip;
- **bool before(const type_info &ob);**
 - putem verifica daca un type_info precede un alt type_info:
if(typeid(obiect1).before(typeid(obiect2)))
 - se foloseste in implementarea type_info ca si chei pentru o structura;
- **const char *name();**
 - **sirul exact intors depinde de compiler** dar contine si tipul obiectului.



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

Exemplu cu tipuri predefinite

```
#include <iostream>
#include <typeinfo>
using namespace std;
int main() {
    int a, b;    float c;    char *p;
    cout << "The type of a is: " << typeid(a).name() << endl;
    cout << "The type of c is: " << typeid(c).name() << endl;
    cout << "The type of p is: " << typeid(p).name() << endl;
    if(typeid(a) == typeid(b))
        cout << "The types of i and j are the same\n";
    if(typeid(a) != typeid(c))
        cout << "The types of i and f are not the same\n";
}
```

// Pe compilatorul personal s-au afisat: i (pt int), f(pentru float) si Pc(pentru char*)



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

Exemplu cu tipuri definite de utilizator

```
#include <iostream>
#include <typeinfo>
using namespace std;
class myclass1{ ... };
class myclass2{ ... };
int main() {
    myclass1 ob1;
    myclass2 ob2;
    cout << "The type of ob1 is: " << typeid(ob1).name() << endl;
    cout << "The type of ob2 is: " << typeid(ob2).name() << endl;
    if(typeid(ob1) != typeid(ob2)) cout << "ob1 and ob2 are of differing types\n";
}
```

// Pe compilatorul personal s-au afisat: 8myclass1 (pt ob1), 8myclass2(pentru ob2);



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

Cea mai importanta utilizare a *typeid* - tipuri polimorfe

```
class Baza {public: virtual void f () { } };// tip polimorfic
class Derivata1: public Baza { };
class Derivata2: public Baza { };
int main() {    Baza *p, b;    Derivata1 d1;    Derivata2 d2;
    p = &b;
    cout << "p is pointing to an object of type " << typeid(*p).name() << endl;
    p = &d1;
    cout << "p is pointing to an object of type " << typeid(*p).name() << endl;
    p = &d2;
    cout << "p is pointing to an object of type " << typeid(*p).name() << endl;
    return 0;
}
```

// Pe compilatorul personal s-au afisat: 4Baza; 9Derivata1; 9Derivata2



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

Demonstrarea typeid cu referinte

```
class Baza {public: virtual void f () { } };// tip polimorfic
class Derivata1: public Baza { };
class Derivata2: public Baza { };

void WhatType(Baza &ob){
    cout << "ob is referencing an object of type " << typeid(ob).name() << endl;}

int main() {    Baza b;    Derivata1 d1;    Derivata2 d2;
    WhatType(b);
    WhatType(d1);
    WhatType(d2);

    return 0;
}
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

Alta modalitate de utilizare ***typeid***:

typeid(type-name)

Expl: **`cout << typeid(int).name();`**

Expl de utilizare:

```
class Baza {public: virtual void f () { } };// tip polimorfic
class Derivata1: public Baza { };
class Derivata2: public Baza { };
```

```
void WhatType(Baza &ob)
```

```
{
    cout << "ob is referencing an object of type " << typeid(ob).name() << endl;
    if(typeid(ob) == typeid(Baza)) cout << "Baza.\n";
    if(typeid(ob) == typeid(Derivata1)) cout << "Derivata1.\n";
}
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

Un exemplu cu o funcție, denumită “**factory**” care produce obiecte de diferite tipuri (în general, o astfel de funcție se numește “**object factory**” - ne vom mai întâlni cu acest concept la Design Patterns).

```
class Baza {public: virtual void f () { } };// tip polimorfic  
class Derivata1: public Baza { };  
class Derivata2: public Baza { };
```

```
Baza *factory() {  
    switch(rand()%2) {  
        case 0:  
            return new Derivata1;  
        case 1:  
            return new Derivata2;  
    }  
    return 0;  
}
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

```
class Baza {public: virtual void f () { } };// tip polimorfic
class Derivata1: public Baza { };
class Derivata2: public Baza { };
Baza *factory() { }
int main()
{
    Baza *b;
    int nr1 = 0, nr2 = 0;
    for(int i=0; i<10; i++) {
        b = factory(); // generate an object
        cout << "Object is " << typeid(*b).name() << endl;
    // count it
        if(typeid(*b) == typeid(Derivata1)) nr1++;
        if(typeid(*b) == typeid(Derivata2)) nr2++;    }
    cout<<nr1<<"\t"<<nr2;
    return 0;
}
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Run - Time Type Identification (RTTI)

Nu functioneaza cu pointeri void, nu au informatie de tip



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Operatorii de cast

C++ are 5 operatori de cast:

- 1) operatorul traditional mostenit din C;
- 2) **dynamic_cast;**
- 3) **static_cast;**
- 4) **const_cast;**
- 5) **reinterpret_cast.**



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast

- dacă vrem să schimbăm tipul unui obiect la execuție;
- **se verifică dacă un downcast este posibil (și deci valid);**
- dacă e valid, atunci se poate schimba tipul, altfel eroare.

Sintaxa:

dynamic_cast <target-type> (expr)

- target-type trebuie să fie un pointer sau o referință;

Dynamic_cast **schimbă tipul unui pointer/referință** într-un alt tip **pointer/referință**.



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast

Scop: cast pe tipuri polimorfice;

Exemplu:

```
class B{virtual ...};  
class D:B {...};
```

- un pointer D* poate fi transformat oricand intr-un pointer B* (pentru ca un pointer catre baza poate oricand retine adresa unei derivate);
- invers este necesar operatorul dynamic_cast.

In general, dynamic_cast reuseste daca pointerul (sau referinta) de transformat este un pointer (referinta) catre un obiect de tip target-type, sau derivat din aceasta, altfel, incercarea de cast esueaza (dynamic_cast se evalueaza cu null in cazul pointerilor si cu bad_cast exception in cazul referintelor.



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast

```
Base *bp, b_ob;  
Derived *dp, d_ob;
```

```
bp = &d_ob; // base pointer points to Derived object
```

```
dp = dynamic_cast<Derived *> (bp); // cast to derived pointer OK
```

```
bp = &b_ob; // base pointer points to Base object
```

```
dp = dynamic_cast<Derived *> (bp); // error
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast

```
class Base { public:
    virtual void f()
    {
        cout << "Inside Base\n";
    }
};

class Derived : public Base {
public:
    void f()
    {
        cout << "Inside
Derived\n";
    }
};
```

```
int main() {
    Base *bp, b_ob;
    Derived *dp, d_ob;

    dp = dynamic_cast<Derived *> (&d_ob);
    if(dp) { cout << "from Derived * to Derived* OK.\n";
        dp->f(); }
    else cout << "Error\n";

    bp = dynamic_cast<Base *> (&d_ob);
    if(bp) { cout << "from Derived * to Base * OK.\n";
        bp->f(); }
    else cout << "Error\n";

    bp = dynamic_cast<Base *> (&b_ob);
    if(bp) { cout << "from Base * to Base * OK.\n";
        bp->f(); }
    else cout << "Error\n";
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast

```
/* Base *bp, b_ob;
   Derived *dp, d_ob; */

class Base { public:
    virtual void f()
    {
        cout << "Inside Base\n";
    }
};

class Derived : public Base {
public:
    void f()
    {
        cout << "Inside
Derived\n";
    }
};

bp = &d_ob; // bp points to Derived object
dp = dynamic_cast<Derived *> (bp);
if(dp) {
    cout << "Casting bp to a Derived * OK\n" <<
        "because bp is really pointing\n" <<
        "to a Derived object.\n";
    dp->f();
}
else cout << "Error\n";
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast

```
/* Base *bp, b_ob;
   Derived *dp, d_ob; */

class Base { public:
    virtual void f()
    {
        cout << "Inside Base\n";
    }
};

class Derived : public Base {
public:
    void f()
    {
        cout << "Inside
Derived\n";
    }
};

dp = &d_ob; // dp points to Derived object
bp = dynamic_cast<Base *> (dp);
if(bp) { cout << "Casting dp to a Base * is OK.\n";
        bp->f();
    }
else cout << "Error\n";
return 0;
}

bp = &b_ob; // bp points to Base object
dp = dynamic_cast<Derived *> (bp);
if(dp) cout << "Error";
else { cout << "Now casting bp to a Derived *\n
is not OK because bp is really \n pointing to a Base
object.\n"; }
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast Afisare:

Cast from Derived * to Derived * OK.

Inside Derived

Cast from Derived * to Base * OK.

Inside Derived

Cast from Base * to Base * OK.

Inside Base

Cast from Base * to Derived * not OK.

Casting bp to a Derived * OK
because bp is really pointing
to a Derived object.

Inside Derived

Now casting bp to a Derived *
is not OK because bp is really
pointing to a Base object.

Casting dp to a Base * is OK.

Inside Derived



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast înlocuiește ***typeid***

Fie Base și Derived 2 clase polimorfice.

```
Base *bp;  
Derived *dp;
```

```
// ... if(typeid(*bp) == typeid(Derived)) dp = (Derived *) bp;
```

- cast obisnuit;
- if verifica validitatea operatiei de cast

Cel mai indicat:

```
dp = dynamic_cast <Derived *> (bp);
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast înlocuiește **typeid**

// use typeid

```
#include <iostream>
#include <typeinfo>
using namespace std;
class Base {
public:
    virtual void f() { }
};

class Derived : public Base {
public:
    void derivedOnly() {
        cout << "Is a Derived Object.\n"; }
};

int main()
{
    Base *bp, b_ob;
    Derived *dp, d_ob;
```

```
bp = &b_ob;
if(typeid(*bp) == typeid(Derived)) {
    dp = (Derived *) bp;
    dp->derivedOnly(); }
else cout << "Cast from Base to
Derived failed.\n";

bp = &d_ob;
if(typeid(*bp) == typeid(Derived)) {
    dp = (Derived *) bp;
    dp->derivedOnly(); }
else cout << "Error, cast should
work!";
return 0;
}
```




Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Dynamic_cast înlocuiește **typeid**

```
#include <iostream>
#include <typeinfo>
using namespace std;
class Base {
    public:
        virtual void f() { }
};

class Derived : public Base {
    public:
        void derivedOnly() {
            cout << "Is a Derived Object.\n"; }
};

int main()
{
    Base *bp, b_ob;
    Derived *dp, d_ob;
```

// use dynamic_cast

```
bp = &b_ob;
dp = dynamic_cast<Derived *> (bp);

if(dp) dp->derivedOnly();
else cout << "Cast from Base to
Derived failed.\n";

bp = &d_ob;
dp = dynamic_cast<Derived *> (bp);
if(dp) dp->derivedOnly();
else cout << "Error, cast should
work!\n";
return 0;
}
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Static_cast

- este un substitut pentru operatorul de cast clasic;
- lucreaza pe tipuri nepolimorifice;
- poate fi folosit pentru orice conversie standard;
- ne se fac verificari la executie (run-time);

Sintaxa: static_cast <type> (expr)

Expl:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int i;
    for(i=0; i<10; i++)
        cout << static_cast<double> (i) / 3 << " ";
    return 0;
}
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Const_cast

- folosit pentru a rescrie, explicit, proprietatea de const sau volatile într-un cast (elimina proprietatea de a fi constant);
- tipul destinație trebuie să fie același cu tipul sursă, cu excepția atributelor const / volatile.

Sintaxa: `const_cast <type> (expr)`



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Const_cast Exemplu - pointer

```
#include <iostream>
using namespace std;

void sqrval(const int *val) {
    int *p;
    // cast away const-ness.
    p = const_cast<int *> (val);
    *p = *val **val; // now, modify object through v
}

int main()
{
    int x = 10;
    cout << "x before call: " << x << endl;
    sqrval(&x);
    cout << "x after call: " << x << endl;
    return 0;
}
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Const_cast Exemplu - referinta

```
#include <iostream>
using namespace std;

void sqrval(const int &val) {
    // cast away const on val
    const_cast<int &> (val) = val * val;
}

int main()
{
    int x = 10;
    cout << "x before call: " << x << endl;
    sqrval(x);
    cout << "x after call: " << x << endl;
    return 0;
}
```



Controlul tipului în timpul rulării programului în C++

Reinterpret_cast

- convertește un tip într-un alt tip fundamental diferit;

Sintaxa: `reinterpret_cast <type> (expr)`

Expl:

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    int* p = new int(65);
```

```
    char* ch = reinterpret_cast<char*>(p);
```

```
    cout << *p << endl;
```

```
    cout << *ch << endl;
```

```
    cout << p << endl;
```

```
    cout << ch << endl;
```

```
    return 0;
```

```
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Mulți algoritmi sunt generici (nu contează pe ce tip de date operează).

Înlăturăm bug-uri și mărim viteza implementării dacă reușim să refolosim aceeași implementare pentru un algoritm care trebuie folosit cu mai multe tipuri de date.

O singură implementare, mai multe folosiri.

O funcție generică face auto overload (pentru diverse tipuri de date).

Sintaxa:

```
template <class Ttype> tip_returnat nume_funcție(listă_de_argumente) {  
// corpul funcției  
}
```

Ttype este un nume pentru tipul de date folosit (încă indecis), compilatorul îl va înlocui cu tipul de date folosit.



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

```
template <class Ttype> // e ok și template <typename Ttype>
Ttype maxim (Ttype V[ ], int n) {
    Ttype max = V[0];
    for (int i = 1; i < n; i++) {
        if (max < V[i]) max = V[i];
    }
    return max;
}
```

```
int main ()
{
    int VI[] = {1, 5, 3, 7, 3};
    float VF[] = {(float)1.1, (float)5.1, (float)3.1, (float)4.1};
    cout << "maxim (VI): " << maxim<int> (VI, sizeof (VI)/sizeof (int))<< endl;
    cout << "maxim (VF): " << maxim<float> (VF, sizeof (VF)/ sizeof (double)) << endl;
}
```




Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Specificația de template trebuie să fie imediat înaintea definiției funcției.

```
template <class Ttype>  
int i; // this is an error  
void swapargs(Ttype &a, Ttype &b)  
{  
    Ttype temp;  
    temp = a;  
    a = b;  
    b = temp;  
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Putem avea funcții cu mai mult de un tip generic.

compilatorul creează atâtea funcții cu același nume câte sunt necesare (d.p.d.v. al parametrilor folosiți).

```
template <class type1, class type2>
void myfunc(type1 x, type2 y)
{
    cout << x << ' ' << y << '\n';
}

int main()
{
    myfunc(10, "I like C++");
    myfunc(98.6, 19L);
    return 0;
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Overload pe șabloane

Șablon: overload implicit

Putem face overload explicit

Se numește “**specializare explicită**”

În cazul specializării explicite versiunea șablonului care s-ar fi format în cazul numărului și tipurilor de parametrii respectivi nu se mai creează (se folosește versiunea explicită)



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Overload pe șabloane - Specializare explicită

```
template <class T> T maxim( T a, T b)
{
    cout<<"template"<<endl;
    if (a>b) return a; // operatorul < trebuie să fie definit pentru tipul T
    return b;
}
```

```
template < > char * maxim ( char* a, char* b)
{
    cout<<"supraîncărcare neconst"<<endl;
    if (strcmp(a,b)>0) return a;
    return b;
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Overload pe șabloane - Specializare explicită

```
template <class T> T maxim( T a, T b)
{
    cout<<"template"<<endl;
    if (a>b) return a; // operatorul < trebuie să fie definit pentru tipul T
    return b;
}
```

```
template <> const char * maxim(const char* a,const char* b)
{
    cout<<"supraîncărcare const"<<endl;
    if (strcmp(a,b)>0) return a;
return b; }
```

```
template <> char * maxim ( char* a, char* b)
{
    cout<<"supraîncărcare neconst"<<endl;
    if (strcmp(a,b)>0) return a;
    return b; }
```



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Overload pe șabloane - Specializare explicită

```
// pot exista ambele variante  
//dacă nu există template<> const char* -pt "ab" se alege șablonul general  
//dacă nu există template<> char* -pt v1 se alege șablonul general  
/* NU FACE CONVERSIA NICI (char *) --> (const char *) și nici (const char *) --> (char *) */
```

```
int main(int argc, char *argv[])  
{  
    char v1[10]="abc",v2[10]="bcd";  
    cout<<maxim("ab","bc")<<endl;  
    cout<<maxim(v1,v2)<<endl;  
    cout<<maxim<char*>(v1,"ab")<<endl;  
    return 0;  
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Overload pe șabloane

Diferită de specializare explicită

Similar cu overload pe funcții (doar că acum sunt funcții generice)

Simplu: la fel ca la funcțiile normale



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Overload pe șabloane

// First version of f() template.

```
template <class X> void f(X a) {  
    cout << "Inside f(X a)\n";  
}
```

// Second version of f() template.

```
template <class X, class Y> void f(X a, Y b) {  
    cout << "Inside f(X a, Y b)\n";  
}
```

```
int main() {  
    f(10); // calls f(X)  
    f(10, 20); // calls f(X, Y)  
    return 0;  
}
```




Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Overload pe șabloane - ce funcție se apelează (ordinea de alegere)

pas 1 potrivire FĂRĂ CONVERSIE

prioritate varianta non-template,
apoi template fără parametri,
apoi template cu 1 parametru ,
apoi template cu mai mulți parametrii

pas 2 dacă nu există potrivire exactă

- conversie DOAR la varianta non-template



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Overload pe șabloane - ce funcție se apelează (ordinea de alegere)

```
template <class T> void f(T t){ ... }
```

```
template <> void f(float x){ ... }
```

```
void f(float x){ .. }
```

```
int main()
```

```
{    f(1); // T = int ('a');
```

```
    f(2.5); // T=double;
```

```
    float x; f(x); //non-template float , prioritar față de template<>, prioritar față de template T
```

```
    f<>(x); // template<> prioritar față de template general cu T=float
```

```
    f<float>(x); // template<> prioritar față de template general cu T=float
```

```
....
```

```
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Funcții generice

Utilizarea parametrilor standard într-un template

```
const int TABWIDTH = 8;  
// Display data at specified tab position.  
template<class X> void tabOut(X data, int tab) {  
    for(; tab; tab--)  
        for(int i=0; i<TABWIDTH; i++) cout << ' '  
    cout << data << "\n";  
}  
  
int main()  
{  
    tabOut("This is a test", 0);  
    tabOut(100, 1);  
    tabOut('X', 2);  
    tabOut(10/3, 3);  
    return 0;  
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

Șabloane pentru clase nu pentru funcții.

Clasa conține toți algoritmii necesari să lucreze pe un anumit tip de date.

Din nou algoritmii pot fi generalizați, șabloane.

Specificăm tipul de date pe care lucrăm când obiectele din clasa respectivă sunt create.

Funcțiile membru ale unei clase generice sunt și ele generice (în mod automat).

Nu e necesar să le specificăm cu template dacă sunt definite în clasa. este necesar să le specificăm cu template dacă le definim în afara clasei.



Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

Cozi, stive, liste înlănțuite, arbori de sortare

```
template <class Ttype> class class-name {  
    ...  
}  
  
class-name <type> ob;
```

Ttype este tipul de date parametrizat.

Ttype este precizat când clasa e instanțiată.

Putem avea mai multe tipuri (separate prin virgulă)



Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

```
template <class T>
```

```
class vector
```

```
{
```

```
    int dim;
```

```
    T v[100];
```

```
public:
```

```
    void citire();
```

```
    void afisare();
```

```
};
```

```
template <class T>
```

```
void vector<T>::citire()
```

```
{
```

```
    cin>>dim;
```

```
    for(int i = 0; i<dim; i++)
```

```
        cin>>v[i];
```

```
}
```

```
template <class T>
```

```
void vector<T>::afisare()
```

```
{
```

```
    for(int i = 0; i<dim; i++)
```

```
        cout<<v[i]<<" ";
```

```
    cout<<"\n";
```

```
}
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    vector<int> ob1;
```

```
    ob1.citire();
```

```
    ob1.afisare();
```

```
    vector<float> ob2;
```

```
    ob2.citire();
```

```
    ob2.afisare();
```

```
    return 0;
```

```
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

Mai multe tipuri de date generice intr-o clasă

```
template <class Type1, class Type2> class myclass {
    Type1 i;
    Type2 j;
public:
    myclass(Type1 a, Type2 b) { i = a; j = b; }
    void show() { cout << i << ' ' << j << '\n'; }
};

int main()
{
    myclass<int, double> ob1(10, 0.23);
    myclass<char, char *> ob2('X', "Templates add power.");
    ob1.show(); // show int, double
    ob2.show(); // show char, char *
    return 0;
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

Șabloanele se folosesc cu operatorii suprascriși

```
class student {  
    string nume;  
    float vârstă;  
} x,y;
```

```
template <class T> void maxim(T a, T b) {  
    if (a > b) cout<<"Primul este mai mare\n";  
    else cout<<"Al doilea este mai mare\n";  
}
```

```
int main()  
{  
    int a = 3, b = 7;  
    maxim(a,b); // ok  
    maxim(x,y); // operatorul > ar trebui definit în clasa student  
}
```




Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

Șabloanele se folosesc cu operatorii suprascriși

Se pot specifica și argumente valori în definirea claselor generalizate.

După “template” dăm tipurile parametrizate cât și “parametri normali” (ca la funcții).

Acești “param. normali” pot fi int, pointeri sau referințe; trebuie să fie cunoscuți la compilare: tratați ca și constante.

```
template <class tip1, class tip2, int i>
```



Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

Specializări explicite pentru clase

La fel ca la șabloanele pentru funcții

Se folosește **template** <>



Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

Specializare de clasă

```
template <class T> // sau template <typename T>
```

```
class Nume {  
    T x;
```

```
public:
```

```
    void set_x(T a){x = a;}
```

```
    void afis(){cout<<x;}
```

```
};
```

```
template <>
```

```
class Nume<unsigned> {
```

```
    unsigned x;
```

```
public:
```

```
    void set_x(unsigned a){x = a;}
```

```
    void afis(){cout<<"\nUnsigned "<<x;}
```

```
};
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    Nume<int> m;
```

```
    m.set_x(7);
```

```
    m.afis();
```

```
    Nume<unsigned> n;
```

```
    n.set_x(100);
```

```
    n.afis();
```

```
    return 0;
```

```
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

Argumente default și șabloane

Putem avea valori default pentru tipurile parametrizate.

```
template <class X=int> class myclass { //...
```

Dacă instanțiem myclass fără să precizăm un tip de date atunci int este tipul de date folosit pentru șablon.

Este posibil să avem valori default și pentru argumentele valori (nu tipuri).



Șabloane (Templates) în C++

Clase generice

Argumente default și șabloane

```
template <class AType=int, int size=10>
class atype {
    AType a[size]; // size of array is passed in size
public:
    atype();
};
```

```
template <class AType, int size>
atype<AType,size>::atype() {          for(int i=0; i<size; i++) a[i] = i;    }
```

```
int main()
{
    atype<int, 100> intarray; // integer array, size 100
    atype<double> doublearray; // double array, default size 10
    atype<> defarray; // default to int array of size 10
    return 0;
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Typeid și clasele template

Tipul unui obiect care este o instanță a unei clase template este determinat, în parte, de tipul datelor utilizate în cadrul datelor generice când obiectul este instanțiat.

2 instanțe de tipuri diferite au fost create cu date diferite.

```
template <class T> class myclass
{
    T a;
public:
    myclass(T i)
    {
        a = i;
    }
// ...
};
```



Șabloane (Templates) în C++

Typeid și clasele template

```
template <class T> class myclass{ ... };
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    myclass<int> o1(10), o2(9);
```

```
    myclass<double> o3(7.2);
```

```
    cout << "Type of o1 is " << typeid(o1).name() << endl;
```

```
    cout << "Type of o2 is " << typeid(o2).name() << endl;
```

```
    cout << "Type of o3 is " << typeid(o3).name() << endl;
```

```
    if(typeid(o1) == typeid(o2)) cout << "o1 and o2 are the same type\n";
```

```
    if(typeid(o1) == typeid(o3)) cout << "Error\n";
```

```
    else cout << "o1 and o3 are different types\n";
```

```
    return 0;
```

```
}
```



Șabloane (Templates) în C++

Typeid și clasele template

//Afisare compilator personal:

Type of o1 is 7myclassliE

Type of o2 is 7myclassliE

Type of o3 is 7myclassIdE

o1 and o2 are the same type

o1 and o3 are different types



Șabloane (Templates) în C++

dynamic_cast și clasele template

Tipul unui obiect care este o instanță a unei clase template este determinat, în parte, de tipul datelor utilizate în cadrul datelor generice când obiectul este instanțiat.

2 instanțe de tipuri diferite au fost create cu date diferite.

```
template <class T> class myclass{ ... };
```

myclass<**int**> și myclass<**double**> sunt 2 instanțe diferite.

Nu se poate folosi dynamic_cast pentru a schimba tipul unui pointer dintr-o instanță într-un pointer dintr-o instanță diferită.

Ideal, folosim templates pentru polimorfism la compilare. Dynamic_cast este la runtime si este mai costisitor.



Șabloane (Templates) în C++

```
#include <iostream>
using namespace std;

template <class T>
class Num
{
protected:    T val;
public:        Num(T x) { val = x; }
               virtual T getval( ) { return val; }
};

template <class T>
class SqrNum : public Num<T>
{
public: SqrNum(T x) : Num<T>(x) {}
       T getval( ) { return val * val; }
};
```

```
int main()
{
    Num<int> *bp, nob(2);
    SqrNum<int> *dp, sob(3);
    Num<double> dob(3.3);

    bp = dynamic_cast<Num<int>*> (&sob);
    if(bp)
    {
        cout << "Cast from SqrNum<int>* to
Num<int>* OK.\n";
        cout << "Value is " << bp->getval() << endl;
    }
    else
        cout << "Error\n";
    return 0;
}
```



Șabloane (Templates) în C++

dynamic_cast și clasele template

```
#include <iostream>
using namespace std;

template <class T>
class Num {
protected: T val;
public: Num(T x) { val = x; }
       virtual T getval( ) { return val; }
};

template <class T>
class SqrNum : public Num<T> {
public: SqrNum(T x) : Num<T>(x) {}
       T getval( ) { return val * val; }
};
```

```
int main()
{
    Num<int> *bp, nob(2);
    SqrNum<int> *dp, sob(3);
    Num<double> dob(3.3);

    dp = dynamic_cast<SqrNum<int>*> (&nob);
    if(dp) cout << "Error\n";
    else
    {
        cout << "Cast from Num<int>* to SqrNum<int>* not OK.\n";
        cout << "Can't cast a pointer to a base object into\n";
        cout << "a pointer to a derived object.\n";
    }
    return 0;
}
```



Șabloane (Templates) în C++

dynamic_cast și clasele template

```
#include <iostream>
using namespace std;

template <class T>
class Num {
protected: T val;
public: Num(T x) { val = x; }
       virtual T getval( ) { return val; }
};

template <class T>
class SqrNum : public Num<T> {
public: SqrNum(T x) : Num<T>(x) {}
       T getval( ) { return val * val; }
};
```

```
int main()
{
    Num<int> *bp, nob(2);
    SqrNum<int> *dp, sob(3);
    Num<double> dob(3.3);

    bp = dynamic_cast<Num<int>*>(&dob);
    if(bp)
        cout << "Error\n";
    else
        cout << "Can't cast from Num<double>* to Num<int>*.\\n";
        cout << "These are two different types.\\n";
    return 0;
}
```



Perspective

Cursul 10:

1. Pointeri, Const, static in C++

Controlul tipului în timpul rulării programului în C++.

a Mecanisme de tip RTTI (Run Time Type Identification).

b Moștenire multiplă și identificatori de tip (dynamic_cast, typeid).