

# La langage C++

## M4105C

Sylvain Jubertie  
sylvain.jubertie@univ-orleans.fr

1 Bases

2 Généricité

3 Bibliothèque standard

4 Héritage/Polymorphisme

5 Templates avancés

6 Boost

# Organisation du module

## 8 semaines

- Semaines 1-3 : Cours/TD/TP
- Semaine 4 : Cours/TD/Examen en séance de TP
- Semaines 5-7 : Cours/TD/TP
- Semaine 8 : Cours/TD/Examen en séance de TP

## Évaluation surprise

Suivant attitude des étudiants...

## Historique

Langage développé par Bjarne Stroustrup au début des années 1980 comme extension du C : *C with classes*, langage standardisé

## Caractéristiques

### Langage multi-paradigmes

- programmation impérative
- programmation objet
- programmation générique

## Domaines

- embarqué : Arduino, micro-contrôleurs
- systèmes d'exploitation : Windows ! (noyau en C)
- jeux vidéo : OpenGL, Vulkan, moteurs physiques
- calcul : banque, finance, simulations scientifiques, ...
- ...

## Ressources en ligne

- [isocpp.org](http://isocpp.org) : standard C++
- [cppreference.com](http://cppreference.com) : API
- Coliru : compilateur C++ en ligne
- Godbolt : compilateur C++ en ligne + asm

## 1 Bases

## 2 Généricité

## 3 Bibliothèque standard

## 4 Héritage/Polymorphisme

## 5 Templates avancés

## 6 Boost



hello.c

```
#include <iostream>
```

```
int main()  
{  
    std::cout << " Hello _C++" << std::endl;  
    return 0;  
}
```

Compilation avec GCC

```
g++ -o hello hello.cpp
```

Exécution

```
./hello
```

## Types primitifs

- types entiers signés : `char`, `short`, `int`, `long`, ...
- types entiers non signés : préfixe `unsigned`
- booléen : `bool`
- types flottants : `float`, `double`
- constantes : modificateur `const`
- pointeurs

## Initialisation des variables de types primitifs

### 1 Initialisation par affectation :

```
int a = 5;  
float f = 1.5 f;
```

### 2 Initialisation par constructeur :

```
int a( 5 );  
float f( 1.5 f );
```

### 3 Initialisation uniforme (C++11) :

```
int a{ 5 };  
float f{ 1.5 f };
```

## Pointeurs

Comme en C, mais C++11 a introduit un pointeur nul typé pour éviter certains écueils du C :

```
int a = 5;  
int * p_i = &a;  
int * p_j = nullptr;
```

## Tableaux statiques (pile)

Déclaration :

```
elementtype tabname[ tabsize ];
```

## Initialisation des tableaux

```
int t0[ 10 ]; // 10 entiers, valeurs non définies  
int t1[ 4 ] = { }; // 0, 0, 0, 0  
float t2[] = { 1.0f, 2.0f, 3.0f, 4.0f }; // float[4]  
float t3[ 4 ] = { 1.0f }; // 1.0f, 0.0f, ...
```

## Tableaux et bibliothèque standard

- Privilégier l'utilisation de `std::array` (cf. section Bibliothèque standard) à la place des tableaux statiques C.
- Les tableaux dynamiques sont présentés dans la sous-section *Gestion mémoire dynamique*.

## Chaînes de caractères

Type complexe `std::string` de la bibliothèque standard :

### Initialisation

```
std::string s0 = "Hello_C++";  
std::string s1( "Hello" );  
std::string s2{ "Hello" };
```

## Fonctions

- comme en C.
- passage par référence en plus : la variable passée par référence est modifiable dans la fonction. Equivalent à un passage par pointeur mais avec une syntaxe plus simple. Une référence ne peut être nulle.

## Exemple

```
void fct( int a ) { ... } // Passage par copie.  
void fct( int * p_a ) { ... } // Passage par pointeur.  
void fct( int & a ) { a = 3; ... } // Passage par référence.
```



## const

Le mot clé `const` peut être appliqué aux arguments d'une fonction.

## Exemple

```
void fct( int const a ); // a: copie non modifiable.  
void fct( int const * p_a ); // copie du pointeur modifiable  
                             // mais valeur pointée non modifiable.  
void fct( int * const p_a );  
// copie du pointeur non modifiable mais valeur pointée modifiable.  
void fct( int const * const p_a ); // rien n'est modifiable.  
void fct( int & a ) // Passage par référence, a modifiable.  
void fct( int const & a )  
    // Passage par référence, a non modifiable.
```

## Types complexes

2 méthodes de définitions possibles :

1 struct

2 class

## Structures

Déclaration similaire au C.

Par défaut attributs accessibles publiquement.

## Définition

```
struct Student
{
    unsigned int id;
    std::string firstname;
    std::string lastname;
    // ...
}; // Attention au ; à la fin de la définition !
```

## Instantiation/Accès

```
Student s0;  
s0.id = 3;
```

```
Student s1{ 42, "Arthur", "Accroc"};  
std::cout << s1.firstname << std::endl;
```

## Classes

- Définition similaire à une structure.
- Par défaut attributs privés donc non accessibles de l'extérieur de la classe.
- Possibilité de déclarer les attributs publiques : `public`.
- Sinon nécessite des constructeurs/accesseurs pour manipuler les attributs.
- Accès aux attributs publiques comme pour une structure.

## Exemple : attributs privés (par défaut)

```
class Student
{
private: // attributs privés
    unsigned int id;
    std::string firstname;
    std::string lastname;
    // ...
};
```

## Exemple : attributs publics

```
class Student
{
public: // attributs accessibles de l'extérieur de la classe.
    unsigned int id;
    std::string firstname;
    std::string lastname;
    // ...
};
```

## Exemple : attributs publiques et privés

```
class Student
{
private:
    unsigned int id;
public:
    std::string firstname;
    std::string lastname;
    // ...
};
```



Bases  
Généricité  
Bibliothèque standard  
Héritage/Polymorphisme  
Templates avancés  
Boost

Types de base  
Fonctions  
Types complexes/Encapsulation  
Inférence de type  
Structures de contrôle  
Gestion mémoire dynamique

## Encapsulation

Encapsulation = Attributs + Méthodes associés.

## Vie d'une instance

- 1 Instanciation : constructeurs, initialisation des attributs
- 2 Utilisation : méthodes
- 3 Destruction : destructeur, préparation avant libération de la mémoire

## Constructeurs

- Par défaut : sans arguments.
- Avec arguments.
- Par copie : copie des attributs d'une autre instance.
- Par déplacement (move constructor) : appropriation d'une autre instance.

## Exemple

```
class Student
{
public:
    // constructeur par défaut.
    Student() { ... }

    // constructeur avec arguments.
    Student( ... ) { ... }

    // constr. de recopie, on ne modifie pas l'original donc const.
    Student( Student const & s ) { ... }

    // move constr., rvalue reference.
    Student( Student && s ) { ... }
```

## Constructeur de copie

- Si le constructeur de copie n'est pas définie par défaut, alors un constructeur de copie par défaut est utilisé : tous les attributs sont copiés (comme pour les structures en C).
- L'instance à copier est passée par référence : `&`.
- Si l'instance à copier n'est pas modifiée (attributs non modifiés) par le constructeur de copie, alors la déclarer `const`

## Problème

Lorsque la classe contient des pointeurs, descripteurs de fichiers, ... de manière générale des données dynamiques, la copie par défaut effectue uniquement la copie du pointeur, du descripteur de fichier, ...

Pour effectuer une copie complète (*deep copy*), il est obligatoire de surcharger le constructeur de recopie pour effectuer la copie des données pointées.

## Exemple

```
class A {  
    ...  
    int * p_i;  
    A() {  
        p_i = new int;  
    }  
};  
  
...  
A a;  
A b( a ); // b.p_i pointe vers la même donnée que a.p_i  
*(a.p_i) = 42;  
std::cout << *(b.p_i) << std::endl; // affiche 42...
```

## Forme de Coplien

Pour effectuer la *deep copy* d'une instance il convient de mettre la classe dans la forme canonique de Coplien qui impose que la classe possède :

- un constructeur par défaut
- un constructeur de recopie
- un destructeur
- un opérateur d'affectation

## Appels entre constructeurs

Un constructeur peut en appeler un autre (C++11).

### Exemple

```
Student( std::string const & firstname ,  
         std::string const & lastname ) ...  
  
Student( std::string const & firstname ,  
         std::string const & lastname ,  
         unsigned short firstinscr )  
: Student( firstname , lastname ) ...
```



## Destructeur

- Appelé automatiquement lors de la sortie de la zone de portée de la variable.
- Pas d'argument.
- Utilisé pour modifier des attributs statiques (compteur), libérer des ressources (mémoire, fichier : RAII), ....

## Exemple

```
...  
// Destructeur  
~Student() { ... }  
...
```

## Exemple

```
...  
{ // Début de la zone de portée.  
  Student s( ... ); // Instanciation  
  std::cout << s.firstname << std::endl;  
  ...  
} // Fin de la zone de portée, appel au destructeur Student
```

## Méthodes

Définition comme les fonctions.

Attention, l'instance est accessible par le pointeur **this**.

## Exemple

```
class Student {  
    ...  
public:  
    void setFirstname( std::string const & firstname ) {  
        this->firstname = firstname;  
    }  
};
```

## Méthodes constantes

Les méthodes ne modifiant pas l'état de l'instance doivent être déclarées constantes (pas obligatoire mais...).

### Exemple

```
class Student {  
    ...  
public:  
    unsigned int getId() const {  
        return id;  
    }  
};
```

## Surcharge d'opérateurs

Presque tous les opérateurs peuvent être surchargés :  $+$ ,  $-$ ,  $*$ ,  $=$ ,  $[]$ ,  $()$ , ...

Certains doivent être définis dans la classe, d'autres à l'extérieur, d'autres indifféremment.

- [cppreference.com](http://cppreference.com): operator overloading
- [wikipedia.org](http://wikipedia.org): operators in C and C++

Cela permet de simplifier l'écriture mais doit être utilisé à bon escient et de manière pertinente.

Dans l'exemple suivant, une classe [Matrix](#) permet de définir des matrices.

Pour 2 instances [a](#) et [b](#) de cette classe, cela a un sens d'écrire [a](#) + [b](#) pour effectuer la somme des 2 matrices.

## operator+ dans la classe

Dans ce cas l'opérateur s'applique entre l'instance courante et celle passée en argument.

```
class Matrix {  
    ...  
    Matrix operator+( Matrix const & m ) { ... }  
    ...  
};
```

## operator+ externe

```
Matrix operator+( Matrix const & m0,  
                  Matrix const & m1 )  
{ ... }
```

**operator=** : opérateur d'affectation

Définition obligatoire dans la classe :

```
class Matrix {  
    ...  
    Matrix & operator=( Matrix const & m ) { ... }  
};
```

L'instance courante prend le contenu de son argument et est retournée.

Cela permet d'écrire : `a = b = c = ...;`

## `operator<<`

Dans le cas de la surcharge pour l'affichage, l'opérateur modifie et retourne le flux (`std::ostream`) passé en paramètre :

```
std::ostream & operator<<( std::ostream & out , Matrix const &
{
    ...
    return out;
}
```

L'opération n'est pas censée modifier l'instance passée en argument donc `const`.

La matrice ne doit pas être passée par copie donc `&`.



## **auto** : inférence de type (C++11)

Le spécificateur **auto** permet d'attribuer un type en le déduisant automatiquement. Il permet d'obtenir des codes plus génériques.

### Exemple

```
int a = 5;  
int b = a;  
float x = fct();
```

Le compilateur peut déterminer le type de **b** en fonction de celui de **a**, ou le type de **x** en fonction du type de retour de la fonction **fct**.

```
auto b = a;  
auto x = fct();
```

Par contre on ne peut pas écrire : **auto x**;

## Remarques

**auto** déduit uniquement le type, pas les modificateurs :

```
auto i = 5; // i de type int.  
auto const j = 3; // j de type const int  
auto & k = &i; // k de type int &
```

## Autres utilisations

**auto** peut aussi déduire le type de retour d'une fonction :

```
auto fct() { return 5; }
```

## `decltype` : récupération de types

Le spécificateur `decltype( expr )` permet de récupérer le type d'une expression donnée en argument.

```
int fct() { ... }
```

```
decltype( fct() ) x; // int x;
```

```
int tab[ 10 ];
```

```
decltype( tab[ 0 ] ) e; // int e;
```

## Structures conditionnelles : if

Comme en C :

```
if( cond )  
{  
    ...  
}  
else  
{  
    ...  
}
```

`if constexpr` : C++17

Lorsque l'expression peut être évaluée à la compilation, seul le code du bloc `if` ou `else` est généré par le compilateur :

```
if constexpr( const_expr ) { ... }
```

## Exemple

```
if constexpr( sizeof(int) == 4 )
```

## Structures conditionnelles : **switch**

Comme en C :

```
switch( value )  
{  
    case 0: ...; break;  
    case 1: ...; break;  
    ...  
    default: ...  
}
```

## Boucles : for

Comme en C :

```
for( init ; stop_cond ; op )  
{  
    ...  
}
```

## Exemple

```
for( std::size_t i = 0 ; i < 10 ; ++i )  
{  
    ...  
}
```

## *Range-based loops depuis C++11*

```
int tab[ 5 ] = { ... };

// par réf : on modifie le contenu.
for( int & i: tab ) { // ou : auto & i: tab
    i = std::rand() % 10;
}

for( int i: tab ) { // ou auto i: tab
    std::cout << i << std::endl;
}
```



## Rappel de C

Allocation/désallocation dans le tas :

- Allocation : `malloc`
- Désallocation : `free`

Inconvénient : taille donnée en octets pour l'allocation.

## C++

- Allocation : **new**
- Désallocation : **delete**

## Exemple

```
int * p_i = new int; // allocation d'un int dans le tas.  
...  
delete p_i;  
  
int * p_tab = new int [100]; // allocation de 100 int.  
...  
delete [] p_tab;
```