

C++ FOR

(Tuesday Afternoon)

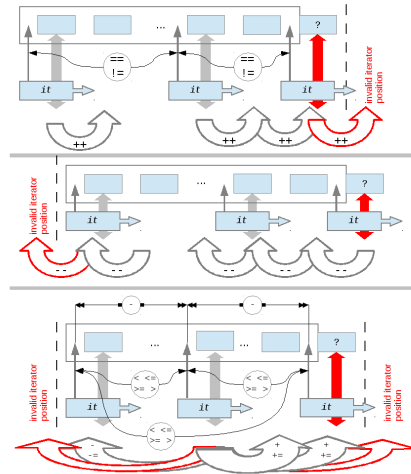
1. Iterator-Kategorien
 2. Konventionen der Iterator-Schnittstelle
 3. Iteratoren und Algorithmen
 4. Praktikum
-

Kürzere Pausen werden jeweils nach Bedarf eingelegt.

Die Besprechung der Musterlösung(en) erfolgt zu Beginn des folgenden Vormittags.

Iterator-Kategorien

- Unidirektionale Iteratoren
- Bidirektionale Iteratoren
- Iteratoren mit wahlfreiem Zugriff



Operations of Unidirectional Iterators

| Effect | Remarks |
|--------------|---|
| *it | access referenced element |
| ++it it++ | advance to next element (usual semantic for pre-/postfix version) |
| it == it | compare for identical position |
| it != it | compare for different position |

Additional Operations of Bidirectional Iterators

| Effect | Remarks |
|--------------|---|
| --it it-- | advance to previous element (usual semantic for pre-/postfix version) |

Additional Operations of Random Access Iterators

| Effect | Remarks |
|-------------------|--|
| it + n it += n | it advanced to n-th next element (previous if n < 0) |
| it - n it -= n | it advanced to n-th previous element (past if n < 0) |
| it - it | number of increments to reach rhs it from lhs it |
| it < it | true if lhs it before rhs it |
| it <= it | true if lhs it not after rhs it |
| it >= it | true if lhs it not before rhs it |
| it > it | true if lhs it after rhs it |

STL – Iterator Categories

(cc) BPS-GA: Technische Beratung für EDV, GbR - Ing. Albert Weitzel, Germany, <http://bbs.de>

Unidirektionale Iteratoren

Iteratoren, welche der Kategorie *Unidirectional-Iterator* angehören, können sich – ihrem Namen entsprechend – nur in eine Richtung bewegen, nämlich vom Anfang eines Containers zu dessen Ende hin.

Um pure Unidirektionale Iteratoren handelt es sich bei

- `std::forward_list<T>::iterator`

inklusive der zugehörigen `const_-`Variante.

Bidirektionale Iteratoren

Iteratoren, die der Kategorie *Bidirectional-Iterator* angehören, können sich – ihrem Namen entsprechend – in zwei Richtung bewegen, nämlich vom Anfang eines Containers zu dessen Ende hin und umgekehrt.

Die Kategorie *Bidirectional-Iterator* schließt die Fähigkeiten der Kategorie *Unidirectional-Iterator* ein.

Um Bidirektionale Iteratoren handelt es sich bei

- `std::list<T>::iterator`
- sowie den Iteratoren der assoziativen Container,

inklusive der jeweiligen `const_`, `reverse_` und `const_reverse_`-Varianten.

Iteratoren mit wahlfreiem Zugriff

Iteratoren, die der Kategorie *Random-Access-Iterator* angehören, können – ihrem Namen entsprechend – innerhalb des zugehörigen Containers effizient wahlfrei zugreifen.

Die Kategorie *Random-Access-Iterator* schließt die Fähigkeiten der Kategorie *Bidirectional-Iterator* ein.

Neben der Addition und Subtraktion von Ganzzahlen (womit der Iterator über größere Distanzen weiterrschaltet wird) kann über Differenzbildung auch die Anzahl der Elemente bestimmt werden, die sich zwischen zwei Iteratorpositionen befinden.

Um Iteratoren mit wahlfreiem Zugriff handelt es sich bei

- `std::array<T, N>::iterator`,
- `std::vector<T>::iterator` und
- `std::deque<T>::iterator`

inklusive der jeweiligen `const_`, `reverse_` und `const_reverse_`-Varianten.

Grenzprüfung Iteratoren mit wahlfreiem Zugriff

Hier ist zu beachten, dass die Minimal-Anforderungen des C++-Standards so gefasst sind, dass eine sehr effiziente Implementierung möglich ist, auch wenn dies auf Kosten der Sicherheit geht.



Wenn Operationen, an denen Iteratoren mit wahlfreiem Zugriff beteiligt sind, eine (neue) Iterator-Position außerhalb des Containers liefern, ist das Ergebnis undefiniert.

Gültige Positionen sind dabei auch die möglichen Endstellungen (am Container-Ende für normale Iteratoren bzw. an Container-Anfang für Reverse-Iteratoren).



Für ein definiertes Ergebnis bei der Differenzbildung müssen die beteiligten Iteratoren gültige Positionen (inklusive der Endpositionen) im selben Container haben.

Sichergestellt ist aber, dass zwei Iteratoren, die in verschiedene Container zeigen, niemals als *gleich* angesehen werden.

Konventionen der Iterator-Schnittstelle

- Iteratoren verbinden ...
 - ... Container mit ...
 - ... Algorithmen
-

- Input-Iteratoren
 - Output-Iteratoren
-

- Erfolgreiche und ...
 - ... gescheiterte Suche
-

- Füllstands- und ...
 - ... Löschanzeige
-

Iteratoren als verbindendes Element

Mit Iteratoren als Bindeglied zwischen Containern und Algorithmen sind bei

- ca. 40 Algorithmen (-Familien) und
- 12 Containern im ISO-Standard

keine 480 ($= 12 \times 40$) Implementierungen notwendig.*

*: Selbst unter Berücksichtigung der Tatsache, dass nicht alle Algorithmen für alle Container sinnvoll sind, würde die Zahl der erforderlichen Implementierungen immer noch bei mehreren hundert liegen.

Container-Achse

In C++98 wurden drei sequenzielle und vier assoziative Container standardisiert.

Mit C++11 sind es nun insgesamt fünf sequenzielle und acht assoziative Container.

(C++14 hat keine weiteren Container hinzugefügt.)

Algorithmen-Achse

Hier gibt es – je nach zählweise – im Rahmen des ISO&ANSI-Standards gut drei Dutzend Einträge.

Viele Algorithmen kommen in "Familien" wie etwa:

- Grundlegende Variante
- Variante endend mit `_if` für flexible Bedingungsprüfung
- Variante endend mit `_copy` für Ergebnisablage in neuem Container
- Soweit sinnvoll die Kombination von Obigem

Input-Iterator

Input-Iteratoren sind *abwechselnd*

- für den *Lese-Zugriff* zu dereferenzieren (*)
- und *weiterzuschalten* (++).



Bei Nichtbeachtung dieser Anwendungsvorschrift betrifft das Fehlverhalten oft nicht alle Arten von Containern, so dass Verstöße nur bei ausreichenden Tests auffallen.

Output-Iterator

Output-Iteratoren sind *abwechselnd*

- für den *Schreib-Zugriff* zu dereferenzieren (*)
- und *weiterzuschalten* (++).



Bei Nichtbeachtung dieser Anwendungsvorschrift betrifft das Fehlverhalten oft nicht alle Arten von Containern, so dass Verstöße nur bei ausreichenden Tests auffallen.

Erfolgreiche Suche

Beim Suchen (und verwandten Container-Operationen) wird der Erfolg dadurch angezeigt, dass der als Rückgabewert gelieferte Iterator

- auf eine gültige Position

im zur Bearbeitung übergebenen Daten-Bereich zeigt.



Wird nur ein Teilbereich eines Containers `c` übergeben, der sich nicht bis zu dessen Ende erstreckt, darf zur Prüfung auf Erfolg oder Misserfolg nicht mit `c.end()` verglichen werden.

Gescheiterte Suche

Beim Suchen wird der Misserfolg damit angezeigt, dass der als Rückgabewert gelieferte Iterator

- immer auf die Endposition

des zur Bearbeitung übergebenen Bereichs zeigt.



Beim Suchen in einem leeren Container oder Bereich wird stets die Endposition des Containers bzw. des Bereichs geliefert.

Zustandsanzeige nach Füllen

Beim Füllen eines Containers ist es üblich, dass Algorithmen

- den (neuen) Füllstand des Containers

durch einen entsprechenden Iterator als Rückgabewert anzeigen.



Dies ist sinnvoll und praktisch, um den Container ab dieser Stelle später weiter füllen zu können.

Löschanzeige durch neues (logisches) Ende

Da die Algorithmen für eine große Zahl von Containern funktionieren sollen, finden gibt es einige aus pragmatischer Sicht sinnvolle aber Besonderheiten.

Eine davon betrifft die Tatsache, dass "löschende" Algorithmen nicht davon ausgehen, den bearbeiteten Container verkleinern zu können.



Dadurch funktionieren diese Algorithmen auch für die eingebauten Arrays und die STL-Klasse `std::array`.

Beim Löschen von Elementen aus Containern wird nur "logisch gelöscht", d.h.

- die enthaltenen Elemente werden ggf. anders angeordnet, und
- als Rückgabewert ein Iterator geliefert, der das "neue Ende" bezeichnet.

Iteratoren und Algorithmen

Die konsequente Verwendung von Iteratoren bei der Implementierung aller STL-Algorithmen verschafft eine besondere Flexibilität.

Iteratoren sind in der Regel einfache (Helfer-) Klassen, welche abhängig vom Container, für den sie jeweils zuständig sind, eine vollkommen unterschiedliche Implementierung besitzen können.

Damit können die Daten, die ein STL-Algorithmus bearbeitet, aus ganz unterschiedlichen Quellen stammen und ebenso die gelieferten Ergebnisse an ganz unterschiedlichen Zielen abgelegt werden.

Beispiel: Implementierung des copy-Algorithmus

Zum besseren Verständnis, wie mittels Iteratoren die Algorithmen eine besondere Flexibilität erzielen, ist ein Blick auf eine mögliche Implementierung des copy-Algorithmus hilfreich:*

```
template<typename T1, typename T2>
T2 my_copy(T1 from, T1 upto, T2 dest) {
    while (from != upto)
        *dest++ = *from++;
    return dest;
}
```

*: Damit dieser Algorithmus ggf. per *Copy&Paste* in ein Programm übernommen und ausprobiert werden kann, wurde er vorsorglich `my_copy` genannt, so dass auch bei `using namespace std;` ein Konflikt mit `std::copy` ausgeschlossen ist.

Kopieren der Elemente eines `std::set` in einen `std::vector`

Die gerade gezeigte Funktion kann problemlos zwischen zwei unterschiedlichen Containern kopieren:

```
std::vector<int> v;  
std::set<int> s;  
...  
v.resize(s.size());  
std::copy(s.begin(), s.end(), v.begin());
```

Da von einem normalen Iterator – wie von `v.begin()` geliefert – nur bereits vorhandene Elemente überschrieben aber keine neuen Elemente angefügt werden können, ist es wichtig, den Ziel-Container vor dem Kopieren auf die notwendige (Mindest-) Größe zu bringen.

Anhängen an Vektoren

Hilfsklasse: `back_insert_iterator`

Ohne den Ziel-Container zuvor auf eine passende Größe zu bringen, lässt sich eine sichere Variante des Kopierens auch erreichen, indem neue Elemente mit `push_back` angefügt werden:*

```
std::copy(s.begin(), s.end(),  
          std::back_insert_iterator<std::vector<int>>(v)  
);
```

Da die in diesem und vielen folgenden Beispielen an Algorithmen übergebenen Argumentlisten recht lang sind, erfolgt ein Umbruch innerhalb der Argument-Liste, um die Lesbarkeit zu verbessern.

Dabei werden auch unterschiedliche Formatierungs-Stile demonstriert.*

*: Die oben verwendete asymmetrische Klammerung der Argumentliste ist sicher Geschmackssache, dupliziert aber den oft auch bei geschweiften Klammern üblichen Stil.

Hilfsfunktion: `back_inserter`

Die – redundant erscheinende – Angabe von `int` als Datentyp des Containers `v` ist technisch der Tatsache geschuldet, dass ein (temporäres) Objekt der Template-Klasse `std::back_insert_iterator` erzeugt werden muss und der Konstruktor aus dem Argumenttyp nicht auf den Instanziierungstyp schließen kann.

Eine Hilfsfunktion* vermeidet diese Redundanz:

```
std::copy(s.begin(), s.end(), std::back_inserter(v));
```

*: Diese Funktion ist zwar Bestandteil der Standardbibliothek, muss also nicht selbst implementiert werden, ihre Implementierung ist aber insofern interessant, als die zugrundeliegende Technik in ähnlich gelagerten Fällen zur Vermeidung redundanter Typangaben eingesetzt werden kann:

```
template<typename T>
inline std::back_inserter_iterator<T> std::back_inserter(T &c) {
    return std::back_insert_iterator<T>(c);
}
```

Am Anfang oder Ende sequenzieller Container einfügen

Selbstverständlich funktioniert der `std::back_inserter_iterator` bzw. die Hilfsfunktion `std::back_inserter` auch für die Klassen

- `std::list` und
- `std::deque`

und es existiert auch ein `std::front_inserter_iterator` sowie eine Hilfsfunktion `std::front_inserter`, welche mit den Klassen

- `std::list`,
- `std::deque` und
- `std::forward_list`

verwendbar ist.*

*: Allgemeiner ausgedrückt ist die Anforderung beim `std::back_inserter_iterator`, dass für den zur Instanziierung verwendeten Container eine Member-Funktion `push_back` existiert, und beim `std::front_inserter_iterator` entsprechend, dass `push_front` existiert.

In assoziative Container einfügen

Hilfsklasse: `insert_iterator`

Hiermit können z.B. alle Elemente einer Liste wie folgt in ein `std::set` übertragen werden – wobei Duplikate natürlich nicht übernommen werden:*

```
std::list<MyClass> li;
...
std::set<MyClass> s;
std::copy(li.begin(), li.end(),
          std::insert_iterator<std::set<MyClass>>(s)
);
```

*: Es sei denn, es handelt sich um ein `std::multiset`.

Hilfsfunktion: inserter

Auch hier gibt es eine Hilfsfunktion zur Vermeidung der (eigentlich redundanten) Angabe des Container-Typs:

```
std::set<MyClass> s;  
std::copy(li.begin(), li.end(), std::inserter(s, s.begin()));
```

Etwas ungewöhnlich ist hier das zusätzliche Argument. Dessen Zweck ist es, einen Optimierungshinweis* zu geben, den der Insert-Iterator ggf. verwendet, um die Suche nach der Einfügeposition abzukürzen.

Üblicherweise wird – wenn kein wirklicher Hinweis gegeben werden kann – der Beginn-Iterator des jeweiligen Sets verwendet.

*: Da es sich nur um einen Hinweis handelt, ist die Angabe unkritisch, auch wenn man einen falschen Hinweis gibt (oder keinen passenden Hinweise angibt, obwohl einer existiert). Dann bleibt lediglich eine Optimierungs-Chance ungenutzt ...

Stream-Iteratoren

So wie ein Back- oder Front-Insert-Iterator letzten Endes (bei der dereferenzierten Zuweisung) eine `push_back`- bzw. `push_front`-Operation für den betroffenen Container ausführt, lassen sich auch andere Operationen in den (überladenen) Operatoren spezieller Iteratoren unterbringen.

In Stream schreiben mit `std::ostream_iterator`:

Das folgende Beispiel kopiert den Inhalt einer `std::forward_list` auf die Standard-Ausgabe und fügt nach jedem Wert ein Semikolon ein:

```
std::forward_list<long> fli;
...
std::copy(fli.begin(), fli.end(),
          std::ostream_iterator<long>(std::cout, ";")
);
```

Aus Stream lesen mit `std::istream_iterator`:

Das folgende Beispiel* kopiert Worte von der Standardeingabe bis EOF in eine `std::forward_list`:

```
std::forward_list<std::string> fli;  
copy(std::istream_iterator<std::string>(std::cin),  
    std::istream_iterator<std::string>(),  
    std::front_inserter(fli)  
);
```

*: Zumeist ist es zwar ausreichend, das obige Beispiel mehr oder weniger "kochrezeptartig" und ggf. sinngemäß verändert anzuwenden, dennoch taucht häufig die Frage auf, wie es denn "hinter den Kulissen" funktioniert. Daher als Hinweis das folgende:
Offensichtlich gibt es zwei Konstruktoren, von denen einer ein `std::istream`-Objekt als Argument erhält. Ein auf diese Weise erzeugter Input-Stream-Iterator liefert im Vergleich mit einem per Default-Konstruktor erzeugten Gegenstück zunächst `false`.
Die Operationen `*` und `++` werden auf eine Eingabe mit `operator>>` abgebildet, wobei die eingelesene Variable genau den Typ hat, der zur Instanziierung der Template verwendet wurde. Sobald der Eingabestrom den *good*-Zustand verlässt, liefert der damit verbundene `Istream`-Iterator beim erneuten Vergleich mit dem per Default-Konstruktor erstellten `true`.

Zeiger als Iteratoren

Da die für Iteratoren implementierten Operationen syntaktisch wie semantisch denen für Zeiger entsprechen, können auch klassische Arrays bearbeitet werden.

Kopieren AUS klassischem Array

Mit einem klassischen Array

```
double data[100]; std::size_t ndata{0};
```

und der Annahme, dass nach dessen Befüllen die ersten ndata Einträge tatsächlich gültige Werte enthalten:

```
std::copy(&data[0], &data[ndata], ... );
```

Oder:

```
std::copy(data, data + ndata, ... );
```

Kopieren IN klassisches Array

Mit einem klassischen Array als Ziel der Kopie:

```
const auto endp = copy( ... , ... , &data[0]);
```

Umrechnung des Füllstatus-Iterators in Anzahl gültiger Elemente:

```
ndata = endp - data; // oder: ... endp - &data[0]
```

Hier findet allerdings keinerlei Überlaufkontrolle statt!



Enthält der ausgelesene Container mehr Elemente als data aufnehmen kann, könnten **dahinter** (= an größeren Adressen im Speicher) liegende Variablen überschrieben werden.

Kopieren zwischen unterschiedlichen Container-Typen

```
using namespace std;
vector<double> v;

// from standard input float-s appended to vector ...
copy(istream_iterator<float>(cin), istream_iterator<float>(),
      back_inserter(v));

// ... to classic array (widening to double) ...
double data[100]; const auto N = sizeof data / sizeof data[0];

// ... (protecting against overflow) ...
if (v.size() < N) v.resize(N);

// ... (remembering filling state) ...
const auto endp = copy(v.begin(), v.end(), data);

// ... to set (truncating to integer) ...
set<int> s; copy(data, endp, inserter(s, s.begin()));

// ... to stdout with semicolon and space after each value
copy(s.begin(), s.end(), ostream_iterator<int>(cout, "; "));
```

*: Im Rahmen der Zuweisungskompatibilität erfolgt beim Kopieren zwischen unterschiedlichen Containern auch die Typ-Konvertierung des Elementtyps.

Kopieren zwischen gleichartigen Container-Typen

Obwohl mit dem `std::copy`-Algorithmus *1:1-Kopien* gleichartiger Container problemlos möglich sind, wird hier eine Zuweisung eher sinnvoll sein, also:

```
std::vector<MyClass> v1, v2;  
...  
v2 = v1;
```

Und nicht (evtl. nach einem `v2.clear()`):

```
std::copy(v1.begin(), v1.end(), std::back_inserter(v2));
```

Insbesondere kann der spezifisch für eine Container-Klasse definierte Zuweisungs-Operator spezielle Eigenschaften der jeweiligen Abspeicherungsart berücksichtigen.*

*: Im Gegensatz zum generischen Kopieren werden dabei oft **PODs** (plain old data types) als Elementtyp erkannt und dann eine unterschiedliche Spezialisierung verwendet, welche die Operation in ein `std::memmove` oder `std::memcpy` überführt.

Einige typische Algorithmen in Beispielen

Die folgenden Programmfragmente gehen jeweils aus von einem STL-Container

```
std::vector<int> v;
```

der mit einigen Datenwerten gefüllt wurde.

Zählen der Elemente mit dem Wert 542

```
auto n = std::count(v.begin(), v.end(), 542);
```

Suchen des ersten Elements mit dem Wert 542

```
const auto f = std::find(v.begin(), v.end(), 542);
if (f != v.end()) {
    // erstes (passendes) Element gefunden
    ...
}
else {
    // kein passendes Element vorhanden
    ...
}
```


Löschen aller Elemente mit dem Wert 542

```
const auto end = std::remove(v.begin(), v.end(), 542);
```

Die Variable end enthält nun einen Iterator, der das neue (logische) Ende des (von der Anzahl der Elemente gesehen größeren) Containers bezeichnet.

```
// nicht mehr zum Inhalt zu zählende Elemente löschen  
v.erase(end, v.end());
```



Code wie der gerade gezeigte ist vor allem in generischen Templates zweckmäßig, bei denen die Klasse von v völlig offen gehalten werden soll.*

*: Wird ein bestimmter, typischer und auch häufiger Anwendungsfall von solchen Templates deutlich sub-optimal behandelt, kann immer noch eine entsprechende Spezialisierung erfolgen.

Callbacks aus Algorithmen

- Generelle Möglichkeiten für Callbacks
 - Callback mit Funktor
 - Callback mit Lambda
 - Prädikate für Algorithmen (generell)
 - Prädikate für Algorithmen (Beispielserie))
 - Algorithmen vs. spezifische Member-Funktionen
-

Generelle Möglichkeiten für Callbacks

Prinzipiell sind Algorithmen zwar Code aus einer Bibliothek, nicht selten enthält dieser aber "*Callbacks*" an die Applikation.

Dafür existieren drei Möglichkeiten:

- Klassische (C-) Funktionen und Übergabe als Funktionszeiger:
 - hierbei wird nur Name der Funktion angegeben;
 - die anschließenden runden Klammern entfallen.
- Objekte mit überladener `operator()` Member-Funktion – sogenannte Funktoren:
 - oft wird eine Objekt-Instanz direkt bei der Argumentübergabe erzeugt;
 - in diesem Fall enthalten nachfolgenden runde Klammern
 - die Argumentliste Konstruktors oder
 - bleiben leer (= Default Konstruktur)
- C++11 Lambdas

Callback mit Funktor

Ein typisches Beispiel für die Notwendigkeit eines Call-Backs besteht im Fall des Algorithmus `std::for_each`, wobei einer Schleife über alle Elemente eines Containers übergeben wird, was mit jedem Element zu tun ist, z.B. es ausgeben.

Zunächst ein Funktor, der dies leistet:

```
struct PrintWords {  
    void operator()(const std::string &e) {  
        cout << ": " << e << "\n";  
    }  
};
```

Bei der Verwendung folgen dem Klassennamen des Funktors runde Klammern.

Dies gilt zumindest dann, wenn – wie oft üblich – ein (temporäres) Objekt der Funktor-Klasse als Argument an `std::for_each` übergeben wird:

```
std::for_each(v.begin(), v.end(), PrintWords());
```

Vergleich mit Funktion

Mit einer Funktion sieht das Beispiel so aus:

```
void print_words(const std::string &e) {  
    cout << ": " << e << "\n";  
};
```

Hier entfallen die Klammern, da der Name der Funktion weitergegeben wird.

```
std::for_each(v.begin(), v.end(), print_words);
```

Lokale Daten in Funktoren

Einer der Vorteile von Funktoren ist, dass sich im Funktor lokale Variable sauber kapseln lassen.

Hierzu ein leicht modifiziertes Beispiel, bei dem der Funktor die Argumente durchnummeriert:

```
struct PrintWordsEnumerated {  
    void operator()(const std::string &s) {  
        std::cout << ++n << ": " << s << "\n";  
    }  
    PrintWordsEnumerated() : n(0) {}  
private:  
    int n;  
};
```

Parameterübergabe an Funktor

Über zusätzliche Member-Daten, die im Konstruktor des Funktors initialisiert werden, lassen sich auch Argumente aus der Aufruf-Umgebung weiterreichen:

```
struct PrintWordsEnumerated {  
    void operator()(const std::string &e) {  
        os << ++n << ": " << e << "\n";  
    }  
    PrintWordsEnumerated(std::ostream &os_) : n(0), os(os_) {}  
private:  
    int n;  
    std::ostream &os;  
};
```

Diese sind dann bei der Verwendung zu versorgen:

```
std::for_each(v.begin(), v.end(),  
              PrintWordsEnumerated(std::cout));
```

Parameter aus Aufrufumgebung

Die mit der Übergabe von Parametern geschaffene Flexibilität ist spätestens dann wichtig, wenn es sich um Informationen handelt, die in der Aufruf-Umgebung in lokalen Variablen oder Argumenten vorliegen:

```
void foo(std::ostream &output) {  
    ...  
    std::for_each(v.begin(), v.end(),  
                  PrintWordsEnumerated(output));  
    ...  
}
```



Dies ist nur noch mit Funktoren (und Lambdas) sauber abzubilden, mit einer Funktion scheidet diese Technik aus.

Datentypen in Funktoren

Diese richten sich nach der gewünschten Zugriffsart:

| Zugriffsart | Daten-Member | Konstruktor-Argument |
|--------------------|--------------------|--------------------------------|
| über Kopie | (konstanter) Wert | Wert oder (konstante) Referenz |
| direkt, nur lesend | konstante Referenz | (konstante) Referenz |
| auch schreibend | Referenz | Referenz |

Referenzen für Datenmember dürfen keinesfalls mit Wertübergabe im Konstruktor kombiniert werden:

```
class SomeFunctor {  
    T data1;  
    const T &data2;  
public:  
    SomeFunctor(const T& d1, T d2)  
        : data1(d1) // OK  
        , data2(d2) // SERIOUS PROBLEM HERE !!  
    {}  
};
```

Callback mit Lambda

Die in C++ neu eingeführte Lambdas haben gegenüber Funktoren den Vorteil, dass der ausgeführte Code direkt als Parameter des aufgerufenen Algorithmus zu sehen ist und nicht an einer mehr oder weniger weit davon entfernten Stelle steht.*

Grundlegendes Beispiel mit Lambda

Im einfachsten Fall greift das Lambda nur auf das vom Aufrufer übergebene Argument und evtl. globale Variable bzw. Objekte zu:

```
std::for_each(v.begin(), v.end(),
              [](const std::string &s) {
                  std::cout << s << '\n';
              }
            );
```

*: Mit modernen IDEs, welche die Implementierung einer Funktion oder Klasse als Pop-Up zeigen, sobald man kurze Zeit den Mauszeiger darüber ruhen lässt, spielt dieser Nachteil aber nur eine geringe Rolle.

Lambda mit Capture List

Zum Zugriff in den Sichtbarkeitsbereich des umgebenden Blocks muss die *Capture-List* verwendet werden:

```
void foo(std::ostream &output) {  
    ...  
    std::for_each(v.begin(), v.end(),  
                  [&output](const std::string &s) {  
                        output << s << '\n';  
                    })  
};
```

Darin werden die übergebenen Bezeichner aufgelistet, ggf. mit vorangestelltem &-Zeichen, wenn Referenz-Übergabe erfolgen soll.

Lambda mit privaten Daten

Ein Funktor kann problemlos private Daten besitzen, welche ausschließlich dem überladenen Funktionsaufruf zur Verfügung stehen.

Die Möglichkeiten zur Kapselung sind in dieser Hinsicht für ein Lambda etwas eingeschränkt: lokale Daten können nicht wirklich privat sein sondern sind auch in der Aufrufumgebung sichtbar:

```
void foo(std::ostream &output) {  
    ...  
    int line_nr = 0;  
    std::for_each(v.begin(), v.end(),  
        [&line_nr, &output](const std::string &s) {  
            output << ++line_nr << s << '\n';  
        }  
    );  
    ...  
}
```

Obiges zeichnet zugleich den allgemeinen Weg vor, wie ein Lambda auf seine Aufrufumgebung nicht nur lesend sondern auch modifizierend einwirken kann.

Prädikate für Algorithmen (generell)

Viele STL-Algorithmen haben eine Variante, in der man ein Auswahlkriterium (Prädikat) flexibel angeben kann. Es handelt sich dabei typischerweise um die Algorithmus-Variante, die mit `_if` endet.

Als Beispiel zur Verdeutlichung des Prinzips kann wieder die Implementierung eines Algorithmus zum Kopieren von einem Container in einen anderen dienen, diesmal beschränkt auf ausgewählte Elemente:*

```
template<typename T1, typename T2, typename T3>
T2 my_copy_if(T1 from, T1 upto, T2 dest, T3 pred) {
    while (from != upto) {
        const auto tmp = *from++;
        if (pred(tmp))
            *dest++ = tmp;
    }
    return dest;
}
```

*: In die STL wurde der Algorithmus `std::copy_if` erst mit C++11 aufgenommen. Allerdings erfüllt das seit C++98 vorhandene `std::remove_copy_if` denselben Zweck, wenn man das Prädikat invertiert angibt.

Möglichkeiten zur Übergabe von Prädikaten

Da es sich um eine Template handelt, gilt für das Prädikat `pred` lediglich, dass als aktuelles Argument etwas "Aufrufbares" (callable) anzugeben ist.

Damit kommen

- Funktionszeiger,
- Funktoren und
- C++11-Lambdas

in Frage, sofern diese als Rückgabewert ein `bool` liefern.*

Im folgenden werden in einem Container mit Ganzzahlen alle Elemente mit einem Wert kleiner als 42 gezählt.

*: Oder präziser: einen Typ, der ggf. in `bool` umgewandelt wird.

Prädikat mit Funktionszeiger übergeben

Zunächst muss die Funktion definiert werden:

```
bool lt42(int n) { return n < 42; }
```

Dann kann sie als Prädikat dienen:

```
... std::count_if( ... , ... , lt42);
```



Viele Compiler generieren hier grundsätzlich einen Funktionsaufruf, womit diese Variante zur Laufzeit recht ineffizient sein kann.*

*: Die GNU-Compiler erzeugen seit einigen Jahren zumindest auf den höheren Optimierungsstufen aber deutlich besseren Code, indem sie bei sichtbarer Funktionsdefinition in Fällen wie dem Obigen eine Inline-Umsetzung vornehmen, selbst wenn die Funktion `lt42` nicht mit `inline` markiert wurde.

Prädikat mit Funktor übergeben

Zunächst muss die Funktor-Klasse definiert werden:

```
struct Lt42 {  
    bool operator()(int n) const { return n < 42; }  
};
```

Dann wird sie als Prädikat zu einem temporären Objekt instanziiert:

```
... std::count_if( ... , ... , Lt42());
```

Ist der Funktionsaufruf-Operator explizit oder wie oben implizit inline,^{*} wird der erzeugte Code schneller (und oft sogar kleiner) sein als bei Übergabe eines Prädikats mittels Funktionszeiger.

*: In Bezug auf den GCC (g++) sei aber daran erinnert, dass bei ausgeschalteter Optimierung (-O0) grundsätzlich *keine* Funktion als inline-Funktion umgesetzt wird.

Prädikat mit C++11-Lambda übergeben

Hier ist das Prädikat unmittelbar bei der Übergabe zu sehen:

```
... std::count_if( ... , ... , [](int n) { return n < 42; });
```

Alternative mit Standard-Bibliotheksfunktion

Diese mit C++98 eingeführte Möglichkeit wirkt sehr unleserlich und wird evtl. auch aus diesem Grund nur selten benutzt:

```
... std::count_if( ... , ... , std::bind2nd(std::less<int>(), 42));
```

Prädikate für Algorithmen (Beispielserie)

Abschließend eine weitere Beispielserie zum Vergleich der verschiedenen Möglichkeiten, Algorithmen mit Prädikaten als Bedingungstests zu versorgen:

In der ersten Gruppe geschieht dies ohne jegliche Flexibilität – alles ist für den jeweiligen Einzelfall "hart kodiert".

- Funktionszeiger
- Funktor
- Lambda

In der zweiten Gruppe (für welche Funktionszeiger bereits nicht mehr mächtig genug sind), besteht mehr Flexibilität – wobei teilweise ähnliche Techniken aus einem unterschiedlichen Grund zur Anwendung kommen.

- Parametrisierter Funktor
- Zugriff auf lokale Daten mit Funktor
- Zugriff auf lokale Daten mit Lambda

Prädikat mit spezifischem Funktionszeiger

Dies ist die aus der C-Programmierung bekannte Technik.

Das Beispiel gibt alle Elemente mit einem Wert ungleich 524 aus:

```
bool notEq524(int n) { return n != 524; }

void foo(const std::vector<int> &v) {
    ""
    std::copy_if(v.begin(), v.end(),
                 std::ostream_iterator<int>(cout, " "),
                 notEq524
    );
    ""
}
```

Prädikat mit spezifischem Funktor

Dies ist eine für C++-typische Technik.

Das Beispiel gibt alle Elemente mit einem Wert ungleich 524 aus:

```
struct NotEq524 {  
    bool operator()(int n) const { return n != 524; }  
};  
void foo(const std::vector<int> &v) {  
    ""  
    copy_if(v.begin(), v.end(),  
            std::ostream_iterator<int>(std::cout, " "),  
            NotEq524()  
    );  
    ""  
}
```

Prädikat mit spezifischem Lambda

```
void foo(const std::vector &v) {  
    ...  
    std::copy_if(v.begin(), v.end(),  
                 std::ostream_iterator<int>(std::cout, " "),  
                 [](int n) { return n != 524; }  
    );  
    ...  
}
```

Prädikat mit allgemeiner verwendbarem Funktor

Der im folgenden verwendete Funktor kann in allen Vergleichen benutzt werden, welche auf die Prüfung hinauslaufen, ob eine Ganzzahl ungleich zu einem gegebenen Wert ist:

```
class NotEq {
    const int cmp;
public:
    NotEq(int c) : cmp(c) {}
    bool operator()(int n) const { return n != cmp; }
};

...
void foo(const std::vector &v) {
    ...
    std::copy_if(v.begin(), v.end(),
                 std::ostream_iterator<int>(std::cout, " "),
                 NotEq(524)
    );
    ...
}
```

Prädikat mit Funktor und Zugriff auf lokalen Kontext

Um auf lokale Variablen oder Parameter^{*} einer aufrufenden Funktion zugreifen zu können, muss ein Funktor entsprechende Daten-Member besitzen und sein Konstruktor muss diese initialisieren:

```
void foo(const std::vector &v, int hide) {  
    ...  
    std::copy_if(v.begin(), v.end(),  
                 std::ostream_iterator<int>(cout, " "),  
                 NotEq(hide)  
    );  
    ...  
}
```

^{*}: Die Parameter einer Funktion entsprechen nahezu ihren lokalen Variablen. Es kommt lediglich die (garantierte) Initialisierung mit vom Aufrufer angegebenden Werten hinzu.

Prädikat mit Lambda und Zugriff auf lokalen Kontext

Um auf lokale Variablen oder Parameter* einer aufrufenden Funktion zugreifen zu können, muss ein Lambda die Capture-List verwenden:

```
void foo(const std::vector &v, int hide) {  
    ...  
    std::copy_if(v.begin(), v.end(),  
                 std::ostream_iterator<int>(std::cout, " "),  
                 [hide](int n) { return n != hide; }  
    );  
    ...  
}
```

Lambdas in Member-Funktionen einer Klasse können hier auch `this` angeben. Damit besteht innerhalb des Lambdas Zugriff auf alle Member (Daten und Funktionen) desjenigen Objekts, für welches die das Lambda enthaltende Member-Funktion ausgeführt wird.

STL Algorithmen vs. spezifische Member-Funktionen

Ist die Klasse des Containers genau festgelegt, steht alternativ zu einem generischen Algorithmus eventuell eine spezifische Member-Funktion zur Verfügung, deren Verwendung in der Regel einfacher und effizienter ist.

Beispielsweise wird bei löschenden Algorithmen gerne vergessen, dass der Container dadurch nicht tatsächlich kleiner wird.* Zwar könnte man das Problem so lösen

```
std::list<std::string> li;  
...  
auto end = std::remove(li.begin(), li.end(), 542);  
li.erase(end, li.end());
```

aber kompakter und effizienter geht es so:

```
li.remove(542);
```

*: Vielmehr werden – wie bereits dargestellt – nur Elemente umkopiert oder getauscht und als Ergebnis wird ein Iterator zurückgegeben, der das neue logische Ende anzeigt.

Praktikum