

Структурирование программы и её взаимодействие с пользователем

Курс «Разработка ПО систем управления»

Кафедра управления и информатики НИУ «МЭИ» Весенний
семестр 2019 г.

Определение функции

Тип возвращаемого значения.

Имя функции.

double area (
 double width,
 double height)

Параметры и их типы.

- Тип указывается каждому!

Возврат значения
и выход из функции.

тело
функции

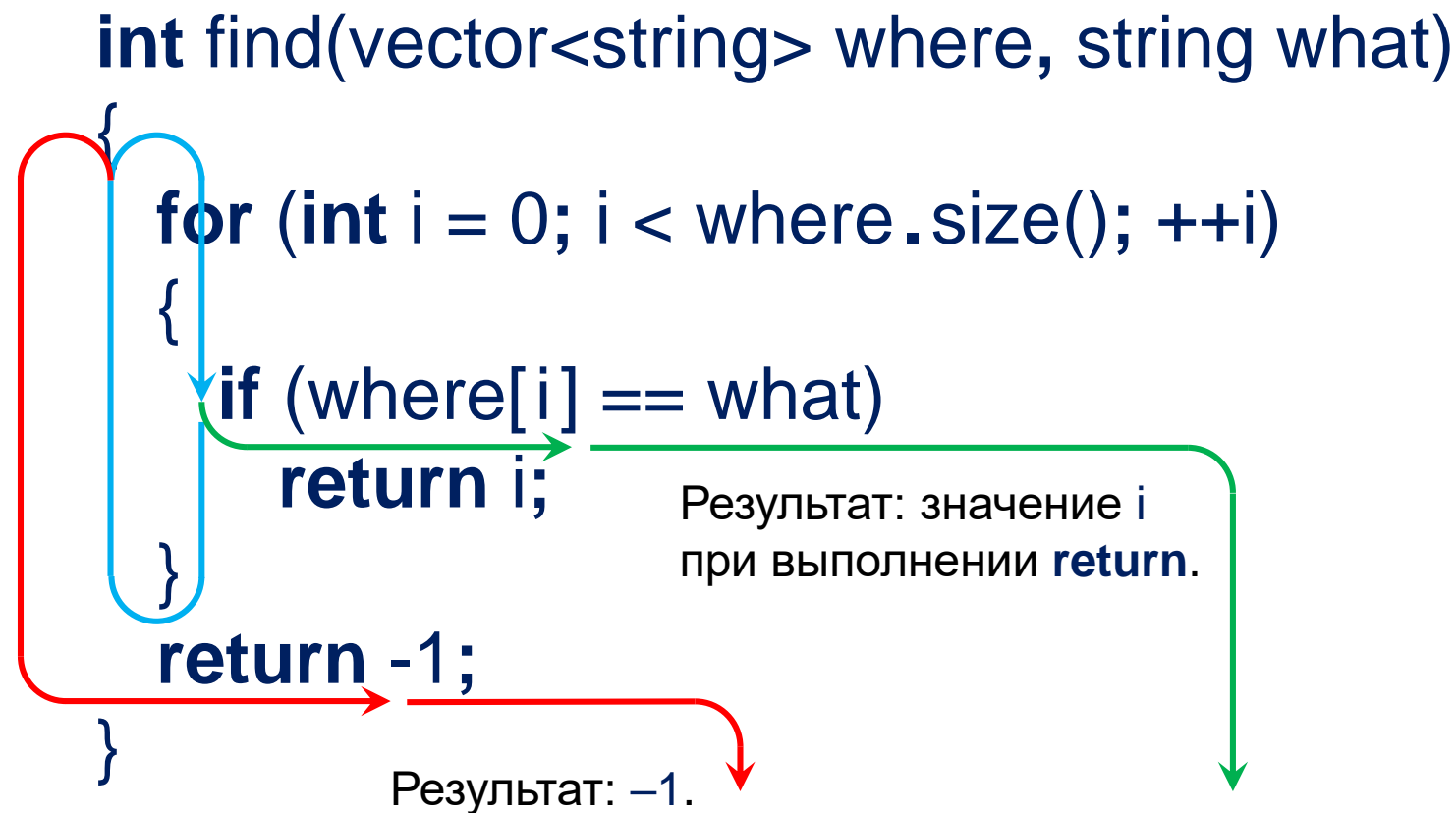
{
}
}

return width * height;

double S = area (4, 5); // S == 20

area (3, 2); // 6 (игнорируется)

Пример функции на C++




Оператор **return**

- Оператор **return** *X*:
 - указывает, что возвращаемое значение — *X*;
 - производит выход из функции.
- Не-**void** функции обязаны вернуть значение.
 - Иначе — не ошибка, но *опасное* предупреждение!

Выходные переменные

Функция ничего
не возвращает
(как процедура).



& — амперсанд

```
void solve_quadric_equation(  
    double a, double b, double c,  
    double& x1, double& x2)  
{  
    double const D = b*b - 4*a*c;  
    x1 = (-b + sqrt(D)) / (2*a);  
    x2 = (-b - sqrt(D)) / (2*a);  
}
```

```
double x1, x2;  
solve_quadric_equation(1, 3, 2, x1, x2);  
// x1 == -1, x2 == -2
```

Передача по ссылке

- Удобна для возврата нескольких значений.
- Проблема — читаемость:

```
double a = 1, b = 3, c = 2, x1 = 0, x2 = 0;  
solve_quadric_equation(a, b, c, x1, x2);  
// Какие переменные изменились?
```

Параметр-ссылка

- Проблема — обязательность всех аргументов:

```
void get_statistics(  
    vector<double> samples,  
    double & mean, double & variance)  
{  
    // Расчет мат. ожидания и дисперсии.  
}
```

```
vector<double> data { 1, 2, 3, 4, 5 };  
double mean;  
double variance;  
get_statistics(data, mean, variance);
```

Не нужна!



Ссылка как тип данных

- Ссылка — новое имя ячейки памяти.

```
double x = 1;
```

```
double y = 3;
```

```
double& z = x;
```

```
z = 2;
```

```
// x == 2, y == 3, z == 2
```

```
z = y;
```

```
// x == 3, y == 3, z == 3
```

```
y = 4;
```

```
// x == 3, y == 4, z == 3
```

Амперсанд перед именем переменной.

Инициализация:

- «привязка» к значению (переменной);
- обязательна
 - иначе — «новое имя» для чего?

Действия над ссылкой
равнозначны действиям
над привязанной переменной.

Привязку изменить нельзя.

Применение ссылок

- Сокращение кода:
 - **double&** middle = data[data.size() / 2];
middle = 42;
// data[data.size() / 2] == 42
 - **double&** x = change_a_or_b ? a : b;
x += 2;
- Неизменяемые ссылки:
 - **const double&** middle = data[data.size() / 2];
~~middle = 42;~~
 - Неизменяемость всегда относится к значению.

Неизменяемые параметры

Будет создана копия значения **a** и помещена в **x**.

↓
void f(int x) {
 x = 42;
 // x == 42
} ← Копия разрушается.

void f(const int x) {
 // ...
} ↑ Копию нельзя изменить
 • и обычно не нужно.

int a = 0;
f(a);
// a == 0
Действия над копией не влияют на аргумент.

- А если **x** — вектор или строка?
 - Большого размера?
- Зачем вообще копия?
 - Нужна независимость **x** и **a**.
 - Обычно нужна неизменяемость.

Передача без копирования

- Передача по ссылке:

```
void function ( vector<int>& data ) { ... }
```

- Нет копирования.
- Аргумент и data связаны.

- Передача по неизменяемой ссылке:

```
void function ( const vector<int>& data ) { ... }
```

- Копирования нет.
- Случайно изменить data нельзя.
 - Изменять параметры — плохая практика!
- Имеет смысл использовать по умолчанию.
 - Кроме **int**, **double**, ... (пользы нет, вреда — тоже).

Объявление и определение

```
double get_mean ( const vector<double>& xs );
```

← **Объявление** функции (прототип).

```
int main() {  
    vector<double> data { 1, 2, 3, 4, 5 };  
    cout << "Mean is " << get_mean(data);  
}
```

← Благодаря объявлению, компилятор уже «знает», что такая функция есть.

```
double get_mean ( const vector<double>& xs ) {  
    double mean = 0;  
    for (const double& x : xs) {  
        mean += x;  
    }  
    return mean / xs.size();  
}
```

← **Определение** функции.

← Копия значения в векторе не нужна, менять его не нужно.

Функции можно перегружать - определять несколько функций с одинаковым именем, но различными параметрами (порядком следования, количеством, типом)

```
double get_mean ( const vector<int>& xs );
```

Какими должны быть функции?

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

- ✓ Одна задача;
- ✓ ничего лишнего;
- ✓ полезна широко.

```
int square(int& x, int& count)
{
    cout << "Enter element #" << count << ": ";
    cin >> x;
    count++;
    return x * x;
}
```

Задачи:

- 1) Ввод и вывод,
 - а если не нужны?
- 2) подсчет;
 - зачем?
- 3) возведение в квадрат.

1) Повторно используемыми (reusable).

- Решать одну задачу.
- Не иметь побочных эффектов:
 - зависеть только от входных данных (не от ввода, времени и т. п.);
 - выдавать результат только возвращаемым и выходными значениями.

Какими должны быть функции?

2) Могут обозначать логику работы программы.

«Как съесть слона? — По кусочкам!»

Расчет корреляции \vec{x} и \vec{y} :

1) ввести N , \vec{x} , \vec{y} ;

2) вычислить m_x и m_y ;

3) вычислить s_x и s_y ;

4) $S = \sum_{i=0}^{N-1} (x_i - m_x)(y_i - m_y)$;

5) $cov(x, y) = S / (N-1)$; Цикл?

6) $r_{xy} = \frac{cov(x, y)}{s_x s_y}$.

`vector < double > input (
 unsigned int how_many)`

`double get_mean (
 const vector<double> & data)`

`double get_stdev (
 const vector<double> & data,
 double mean)`

Декомпозиция

unsigned int N;

- 1) **cin** >> N;
vector < **double** > x = input (N);
vector < **double** > y = input (N);
- 2) **double** m_x = get_mean (x);
double m_y = get_mean (y);
- 3) **double** s_x = get_stdev (x, m_x);
double s_y = get_stdev (y, m_y);
- 4) **double** sum = 0;
for (**unsigned int** i = 0; i < N; ++i) {
 sum += (x [i] - m_x) * (y [i] - m_y);
}
- 5) **double** covariance = sum / (N - 1);
- 6) **double** correlation = covariance / (s_x * s_y);

Расчет корреляции \vec{x} и \vec{y} :

- 1) ввести N , \vec{x} , \vec{y} ;
- 2) вычислить m_x и m_y ;
- 3) вычислить s_x и s_y ;
- 4) $S = \sum_{i=0}^{N-1} (x_i - m_x)(y_i - m_y)$;
- 5) $cov(x, y) = S / (N - 1)$;
- 6) $r_{xy} = \frac{cov(x, y)}{s_x s_y}$.

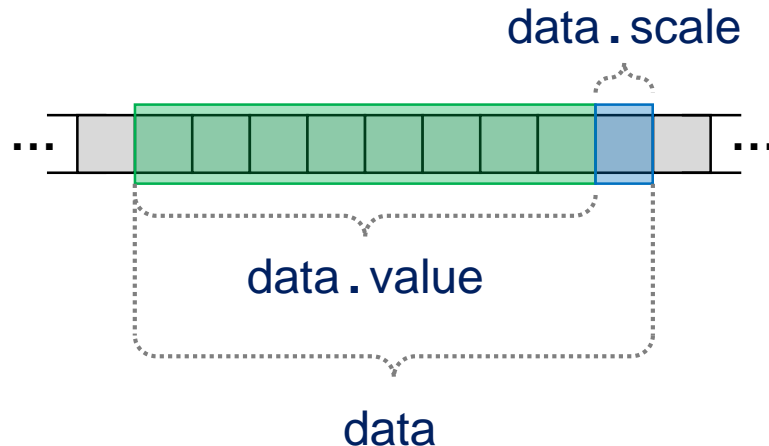
Структуры

- Хранят вместе несколько именованных значений разных типов.

- **struct** Temperature

```
{  
    double value;  
    char scale;  
};
```

- Temperature data;
data.value = 273.15;
data.scale = 'K';
cin >> data.value >> data.scale;
cout << data.value - 273.15 << 'C';



Перегрузка операторов

```
Temperature boiling { 100, 'C' };
```

```
if (data > boiling) { ... }
```

```
Temperature mean { 0, 'C' };
```

```
mean = mean + data;
```

<, +, = - отдельные операторы!

Особое имя функции.

Типы результата и параметров должны быть точно такими.

```
bool operator > (  
    const Temperature& lhs,  
    const Temperature& rhs)  
{  
    return lhs.value > rhs.value;  
}
```

```
Temperature operator + (  
    const Temperature& lhs,  
    const Temperature& rhs)  
{  
    return {  
        lhs.value + rhs.value,  
        lhs.scale  
    };  
}
```

Предполагается одинаковая шкала для краткости!

«Left-Hand Side» и «Right-Hand Side»

Вывод пользовательских типов

сокращенная
форма записи

`cout << x;` → `operator<< (cout, x);`

`cout << x << y;` → `operator<< (operator<< (cout, x), y);`

`1 + 2 + 3` → `(1 + 2) + 3`

тип `cout`* → `ostream& operator << (`
`ostream& output, const Temperature& data)`
`{`
`output << data.value << data.scale;`
`return output;`
`}`

`cout << data; // 237.15K`

* На самом деле, тип любого стандартного потока вывода.

Ввод пользовательских типов

тип `cin`*

Ссылка не `const`, так как `data` изменяется.

```
istream& operator>> (  
    istream& input, Temperature& data)  
{  
    input >> data.value >> data.scale;  
    if (data.scale != 'K' || data.value < 0) {  
        input.setstate (ios_base::failbit);  
    }  
    return input;  
}
```

Здесь можно выполнить преобразования и проверку ввода.

Как сообщить об ошибке?..

А чтобы это работало?

- Temperature data;
 while (cin >> data) { ... }
- **if** (! (cin >> data)) {
 cout << "Incorrect temperature input!";
 }

Окончание ввода `cin` отследит сам.

Файловый ввод и вывод

Или:

```
ifstream input;  
input.open ( "file.txt" );
```

- Ввод:

```
ifstream input ( "file.txt" );  
input >> temperature;
```

- Вывод:

```
ofstream output ( "file.txt", режим );  
output << "Result: " << result << '\n';
```

- Заккрытие файла — автоматически или `.close()`.

- Работа с файлами подобна работе с `cin` и `cout`.

- Ничего или `ios::out`.
- `ios_base::ate` — дописывать в конец,
 - Append (Output) в Pascal;
- `ios_base::trunc` — очистить файл перед записью,
 - Truncate (Output) в Pascal.

Форматный вывод

```
double value = 12.34567;
```

```
■ cout << setprecision (2);
```

Действует на `cout` все время
после установки.

```
■ cout << value
```

```
// 12
```

...значащих цифр

```
<< fixed
```

```
<< value // 12.35
```

...цифр после запятой

```
<< scientific
```

```
<< value // 1.23e+01
```

...цифр после запятой
в мантиссе

```
<< defaultfloat << value; // 12
```

Действуют только
на следующее
выводимое
значение.

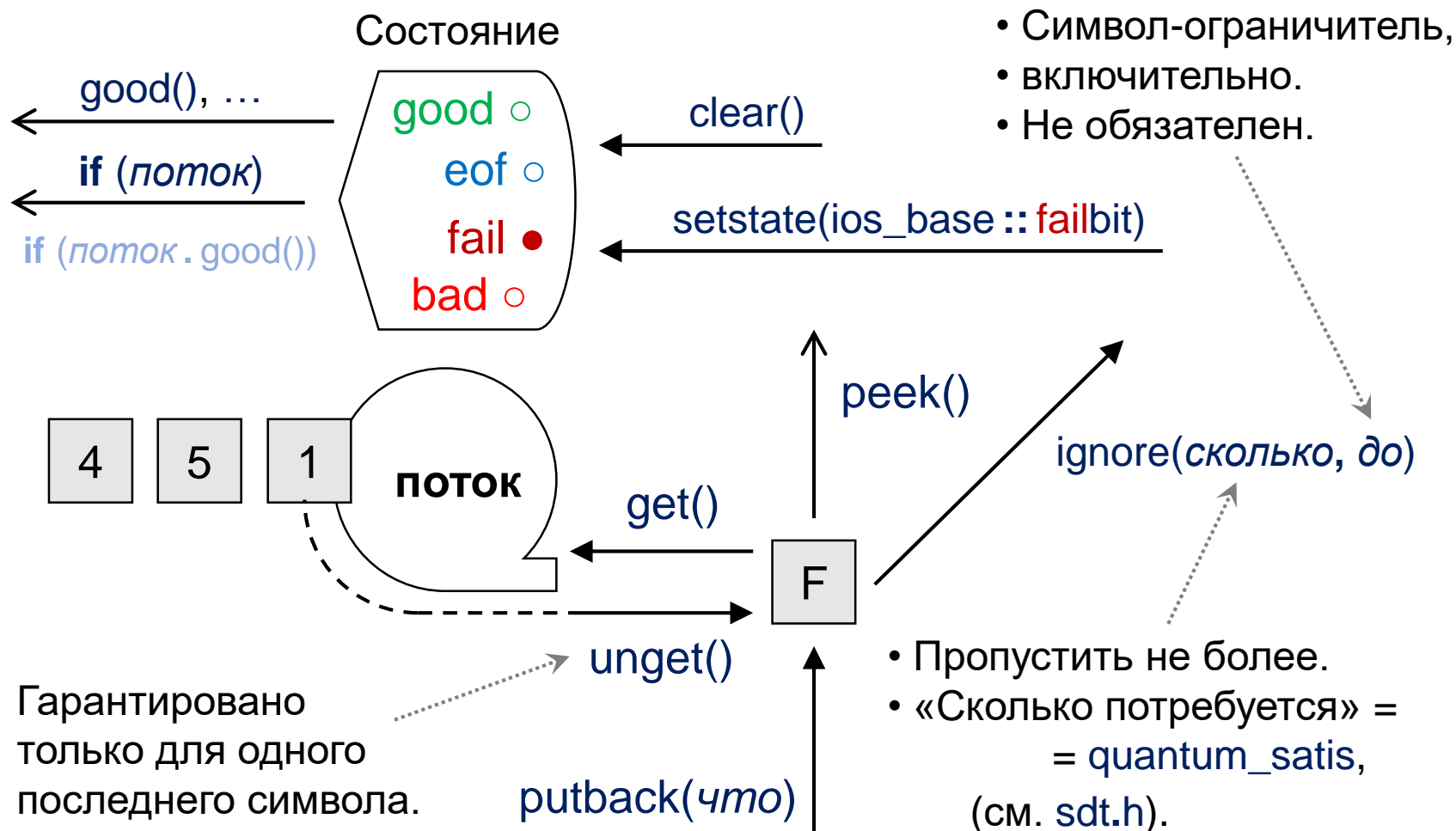
Форматный вывод

(продолжение)

- `cout << setw(15) << setfill('.') << left << "Code:"
 << setw(4) << setfill('0') << right << 12;`
- `Code:.....0012`
- `cout << endl;`
 - `cout << '\n';
cout.flush();`

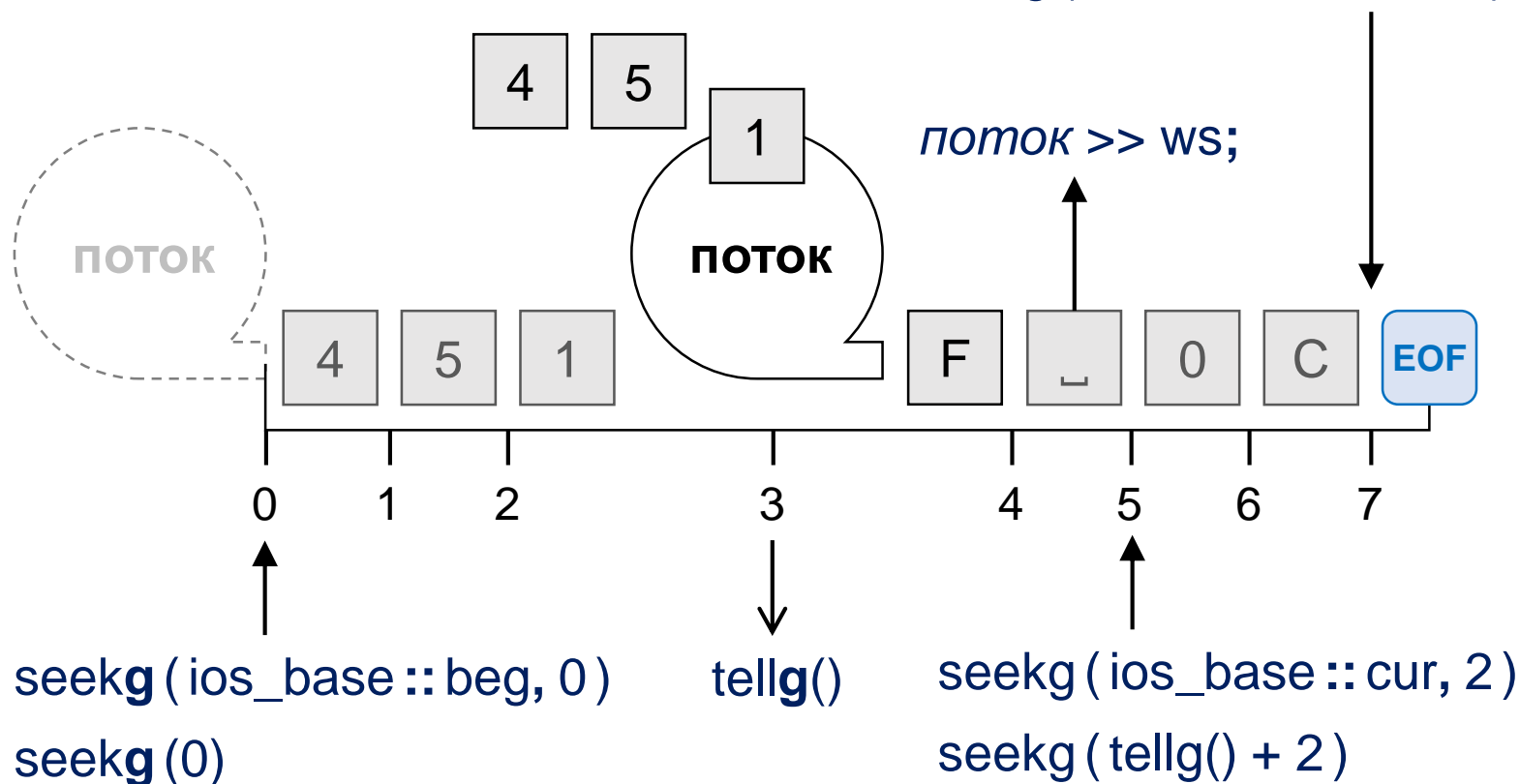
Форматный вывод в C++ устроен сложнее, чем в C, но на самом деле он гибче, т. к. параметры форматирования легко менять во время работы.

ПОТОКОВЫЙ ВВОД



Перемещение в потоке

Для вывода: `tellp()`, `seekp()`.



Потоки в памяти, или «как превратить строку в число?»

- **string** input;
getline(cin, input);
stringstream source(input);

Из строки вычитываются слова,
разделенные пробелами.

size_t count = 0;
for (**string** word; source >> word; ++count);
cout << "Word count: " << count << '\n';

- **int** parse (**string** text) {
 stringstream stream (text);
 int result;
 stream >> result;
 return result;
}

Тело цикла пустое:
++count и есть подсчет слов.

- stringstream Чтение и запись.
- istream Only чтение.
- ostream Only запись.

Параметры командной строки

Приглашение (prompt).

\$ g++ -o program main.cpp



Имя программы
(исполняемого файла).

Аргументы командной строки.

- Программа может получить аргументы, с которыми вызвана.
- И имя, под которым вызвана (как аргумент № 0).
- Аргументы с дефисами в начале иногда называют **опциями (options)**.

Разбор параметров командной строки

```
int main (int argc, char* argv[])  
{  
    for (int i = 0; i < argc; i++) {  
        cout << "argv[" << i << "] = " << argv[i] << endl;  
    }  
}
```

\$./program -o option 123 --long-option=value -ab

argv[0] = ./program


argv[1] = -o

argv[2] = option

argv[3] = 123

argv[4] = --long-option=value

argv[5] = -ab




Для многих программ
это эквивалентно -a -b,
но это их внутренняя
логика!

Что значит `char* argv[]` ?

- `argv[]` значит, что `argv` — это массив.
 - ...массив значений аргументов (**argument values**).
 - Количество элементов — `argc` (**argument count**).
 - Тип каждого элемента — `char *`
- `char` — это СИМВОЛ.
- `char*` — указатель на СИМВОЛ:
 - Указатель содержит адрес памяти, т. е. место, где хранится что-либо (здесь: символ).
 - Строка — цепочка символов, имеем указатель на первый символ в ней.
- **Итого:** массив мест, где начинаются строки-аргументы.

Пример разбора параметров командной строки

Неправильно сравнивать
адрес данных `argv[1]`
с адресом константы `"-h"`.
Тип `string` сравнит значения.



```
int main (int argc, char* argv[])  
{  
    if (argc > 1 && string(argv[1]) == "-h") {  
        cout << "Программа вычисляет оценки " <<  
            "математического ожидания и дисперсии."  
    }  
    // ...  
}
```

\$ `./program -h`

Программа вычисляет оценки математического ожидания и дисперсии.

\$ `./program`

Введите количество чисел:

О командной строке

- На практике командную строку разбирают с помощью библиотек (`getopt`, `Boost.ProgramOptions`).
- С ключом `-h`, `--help`, `-?`, `--usage` принято отображать краткую справку.
- Если типичный запуск требует много опций, имеет смысл сделать текстовый файл настроек.
- В Windows вместо `-f` принято `/F` (`/` вместо `-`). От этого отказываются. Не нужно так делать.

Литература к лекции

- *Programming Principles and Practices Using C++:*
 - глава 4, раздел 4.5 — функции;
 - глава 6, раздел 6.5 — декомпозиция;
 - глава 8 (пункт 8.5.8 — опционально);
 - пункт 9.4.1 — структуры, раздел 9.5 — перечисления;
 - упражнения к главам 4 и 8.
- *C++ Primer:*
 - глава 2, раздел 2.3 — указатели и ссылки;
 - глава 6 — функции;
 - раздел 19.3 — перечисления;
 - упражнения.