

Модуль 2. Вопросы.

1. Событийно-ориентированное программирование

а. Библиотека SFML. Отрисовка на экран

Класс `sf::RenderWindow`. Классы `sf::CircleShape` и `sf::RectangleShape` и основные методы этих классов (в частности метод `setOrigin`). Системы координат SFML (координаты пикселей, глобальная система координат, локальные системы координат). Методы `mapPixelToCoords` и `mapCoordsToPixel` класса `sf::RenderWindow`. Основной цикл программы. Двойная буферизация. Методы `clear`, `draw` и `display` класса `sf::RenderWindow`.

б. Событийно-ориентированное программирование

Понятие событий. Событийно-ориентированное программирование. Очередь событий. Цикл обработки событий.

в. Событийно-ориентированное программирование в библиотеке SFML

Класс `sf::Event` и цикл обработки событий в SFML. События SFML: `Closed`, `Resized`, `KeyPressed`, `KeyReleased`, `MouseButtonPressed`, `MouseButtonReleased`, `MouseMove`.

Функции `sf::Keyboard::isKeyPressed` и `sf::Mouse::isButtonPressed`. Чем использование этих функций отличается от использования событий?

2. Наследование

а. Основы наследования

Наследование в языке C++. Добавление новых полей и методов в наследуемый класс. Модификатор доступа `protected`. Публичное и приватное наследование. Имеют ли друзья базового класса доступ к приватным полям класса-наследника? Порядок вызовов конструкторов при создании экземпляра класса-наследника. Как сделать так, чтобы вызывалась необходимая перегрузка конструктора базового класса при создании экземпляра класса-наследника.

б. Перегрузка и переопределение методов в классе наследнике

Перегрузка методов в базовом и наследуемом классе. Как проходит отбор перегрузки? Переопределение методов в классе-наследнике. Разница между перегрузкой и переопределением. Вызов методов базового класса из класса наследника.

в. Приведение типов

Присваивание объекта класса наследника объекту базового класса (`base = derived`). Срезка. Строение объекта класса-наследника. Размер объекта класса-наследника. Empty base optimisation. Присваивание указателя на объект класса наследника указателю базового класса (`pbase = pderived`). Иерархия наследования. Использование `static_cast` для перемещения по иерархии наследования. В каких случаях это может привести к неопределённому поведению?

г. Множественно наследование

Строение объекта класса наследника при обычном (не виртуальном) множественном наследовании. Сдвиг указателей при присваивании в случае множественного наследования. Ромбовидное наследование. Как в языке C++ решается проблема ромбовидного наследования?

3. Полиморфизм

а. Основы полиморфизма

Статический полиморфизм в языке C++ и других языках. Динамический полиморфизм и его примеры в других языках (например, в языке Python). Для чего нужен полиморфизм?

б. Основы динамического полиморфизма в языке C++

Указатели на базовый класс, хранящие адрес объекта наследуемого класса (`Base* pbase = &derived`). Методы какого класса будут вызываться, если мы будем вызывать их через такой указатель? Виртуальные функции. Виртуальный деструктор. Ключевые слова `override` и `final`. Уметь написать пример использования полиморфизма (например, вектор указателей типа `Base*`). Приватность и виртуальные функции.

в. Абстрактные классы

Чистая виртуальная функция. Абстрактный класс. Интерфейс. Наследование от интерфейса. Ошибка `pure virtual call`.

г. `dynamic_cast`

Полиморфные типы. Использование `static_cast` для приведения типов и указателей на типы в иерархии наследования. Когда использование `static_cast` может привести к неопределённому поведению?

Оператор `dynamic_cast`. Чем он отличается от `static_cast` и в каких случаях он используется? Что происходит если `dynamic_cast` не может привести тип (рассмотрите случаи приведения указателей и случаи приведения ссылок)?

e. **Реализация механизма виртуальных функций**

Скрытое поле - указатель на таблицу виртуальных функций. Сколько таблиц виртуальных функций хранится в памяти при работе программы? Как устроены таблицы виртуальных функций?

4. Паттерны проектирования

a. **Основы**

Что такое паттерны проектирования? Зачем нужно использовать паттерны проектирования. UML-диаграммы. Отношения между классами: наследование, композиция, агрегация, ассоциация и дружелюбность.

b. **Стратегия**

Паттерн стратегия. Какие преимущества даёт использование этого паттерна? Пример использования этого паттерна.

c. **Машина состояний**

Паттерн состояние. Паттерн машина состояний. Какие преимущества даёт использование этих паттернов перед использованием объекта перечисляемого типа? Пример использования этих паттернов.

5. Паттерны проектирования с использованием шаблонов

a. **Класс any из стандартной библиотеки**

Класс `any`. Функция `any_cast`.

b. **Класс variant из стандартной библиотеки**

Функции для работы с `variant`:

- `get`
- `holds_alternative`
- `visit`

Для чего можно применять `variant`? Динамический полиморфизм при использовании класса `variant`.

c. **Type erasure**

Паттерн Type erasure (Стирание типа). Реализация своего класса `any` при помощи паттерна Type erasure.

6. Обработка ошибок

a. Методы обработки ошибок.

Классификация ошибок. Ошибки времени компиляции, ошибки линковки, ошибки времени выполнения, логические ошибки. Виды ошибок времени выполнения: внутренние и внешние ошибки. Методы борьбы с ошибками: макрос `assert`, использование глобальной переменной(`errno`), коды возврата и исключения. Преемущества и недостатки каждого из этих методов. Какие из этих методов желательно использовать для внутренних ошибок, а какие для внешних?

b. `assert`

Макрос `assert` и его применения для обнаружения ошибок.

c. Коды возврата и класс `std::optional`

Обработка ошибок с помощью кодов возврата. Примеры стандартных функций, использующих коды возврата. Класс `optional` из стандартной библиотеки. Методы класса `optional`:

- Конструкторы
- Методы `value`, `has_value`, `value_or`.
- Унарные операторы `*` и `->`
- Оператор преобразования к значению типа `bool`.

Для чего можно применять `std::optional`? Использование класса `optional` для обработки ошибок с помощью кодов возврата.

d. Исключения.

Зачем нужны исключения, в чём их преимущество перед другими методами обработки ошибок? Оператор `throw`, аргументы каких типов может принимать данный оператор. Что происходит после достижения программы оператора `throw`. Раскручивание стека. Блок `try-catch`. Что произойдёт, если выброшенное исключение не будет поймано? Стандартные классы исключений: `std::exception`, `std::runtime_error`, `std::bad_alloc`, `std::bad_cast`, `std::logic_error`. Почему желательно ловить стандартные исключения по ссылке на базовый класс `std::exception`? Использование `catch` для ловли всех типов исключений. Использование исключений в конструкторах, деструкторах, перегруженных операторах. Спецификатор `noexcept`. Гарантии безопасности исключений. Исключения при перемещении объектов. `move_if_noexcept`. Идиома `copy and swap`.