

Теория:

1. Пространство имён и ссылки

Пространство имён: что такое и зачем нужно. `using`-объявление. Анонимное пространство имён. Что такое ссылки. Различие ссылок и указателей. Ссылки на константу. Три типа передачи аргументов в функцию: передача по значению, передача по ссылке и передача по ссылке на константу. Преимущества/недостатки каждого метода. Возвращение ссылки из функции.

2. Перегрузка функций

Сигнатуры функций в языках C и C++. Перегрузка функций. Манглирование имён. Ключевое слово `extern "C"`. Правила разрешения перегрузки функций.

3. Перегрузка операторов

Перегрузка операторов в языке C++. Перегрузка арифметических операторов. Перегрузка унарных операторов. Перегрузка операторов как методов класса. Перегрузка оператора присваивания. Перегрузка оператора присваивания сложения. Реализация оператора сложения с помощью оператора присваивания сложения (`+=`) и других подобных операторов. Перегрузка операторов ввода вывода `<<` и `>>` с `cin` и `cout`. Перегрузка оператора взятия индекса. Перегрузка операторов инкремента и декремента. Перегрузка оператора стрелочка (`->`). Перегрузка операторов `new` и `delete`. Перегрузка оператора вызова функции.

4. Классы. Инкапсуляция

Что такое объектно-ориентированное программирование. Основные принципы ООП: инкапсуляция, композиция, наследование и полиморфизм. Классы. Поля и методы класса. Константные методы класса. Модификаторы доступа `private` и `public`. Указатель `this`. Различие ключевых слов `struct` и `class` в языке C++. Конструкторы и деструкторы. Список инициализации членов класса. Какие поля можно инициализировать с помощью списка инициализации, но нельзя инициализировать обычным образом. Перегрузка конструкторов. Конструктор по умолчанию. Конструктор копирования. Делегирующий конструктор. Ключевое слово `explicit`. Перегрузка оператора присваивания. Конструкторы и перегруженные операторы, создаваемые по умолчанию. Друзья. Ключевое слово `friend`.

5. Инициализация, ключевое слово `auto` и другое

Инициализация. Default initialization. Value initialization. Direct initialization. Direct list initialization. Copy initialization. Copy list initialization. Ключевое слово `auto`. Range-based циклы. Пользовательские литералы. `std::initializer_list`. Structure bindings. Copy elision. Return value optimization.

6. Динамическое создание объектов в Куче

Создание экземпляров класса в стеке и куче в языке C++. Использование операторов `new` и `delete`. Основные отличия `new` и `delete` от `malloc` и `free`. Операторы `new[]` и `delete[]`. Создание массива объектов в Куче. Оператор placement `new`.

7. Реализация строки. Классы `std::string` и `std::string_view`

Реализация своей строки с выделением памяти в Куче. Методы такой строки: конструктор, принимающий строку в стиле C, конструктор копирования, конструктор по умолчанию, деструктор, оператор присваивания, оператор сложения, оператор присваивания сложения (`+=`). Стандартная строка `std::string`. Преимущества строки `std::string` по сравнению со строкой в стиле C. Класс `std::string_view`. Строение объектов этого класса, его размер. Конструкторы этого класса. Методы `remove_prefix` и `remove_suffix`. В чём преимущество передачи `string_view` в функцию. Опасность возврата `string_view` из функции.

8. Шаблоны.

Шаблонные функции. Использование шаблонных функций в языке C++. Шаблоны классов. Инстанцированием шаблона. Вывод шаблонных аргументов функций и классов. Специализация шаблона.

9. STL. Контейнеры `std::vector` и `std::array`

Контейнер `std::vector`. С помощью какой структуры данных реализован. Как устроен вектор, где и как хранятся данные в векторе. Размер и вместимость вектора, методы `resize` и `reserve`. Методы `push_back`, `pop_back`, `insert`, `erase` и их вычислительная сложность. Когда происходит инвалидация итераторов вектора? Контейнер `std::array`. Как устроен, где и как хранятся данные в массиве.

10. STL. Итераторы

Идея итераторов. В чём преимущество итераторов по сравнению с обычным обходом структур данных. Операции, которые можно производить с итератором. Категории итераторов (Random access, Bidirectional, Forward, Output, Input). Обход стандартных контейнеров с помощью итераторов. Константные и обратные

итераторы. Методы `begin`, `end`, `cbegin`, `cend` и другие. Итератор `std::back_insert_iterator`. Использование функции `std::copy` для вставки элементов в контейнер. Итератор `std::ostream_iterator`. Функции `std::advance`, `std::next` и `std::distance`.

11. STL. Контейнеры `std::list` и `std::deque`

С помощью какой структуры данных реализован. Как устроен список, где и как хранятся данные в списке. Методы списка: `insert`, `erase`, `push_back`, `push_front`, `pop_back`, `pop_front`. Вычислительная сложность этих операций. Когда происходит инвалидация итераторов списка? Как удаляются элементы списка во время прохода по нему. Контейнер `std::deque`, как реализован, операций, которые можно с ним провести и их вычислительная сложность. Когда происходит инвалидация итераторов `deque`? Контейнеры адаптеры `std::stack`, `std::queue` и `std::priority_queue`.

12. STL. Контейнеры-множества

Контейнер `std::set` – множество. Его основные свойства. С помощью какой структуры данных он реализован. Методы `insert`, `erase`, `find`, `count`, `lower_bound`, `upper_bound` и их вычислительная сложность. Можно ли изменить элемент множества? Контейнер `std::unordered_set` – неупорядоченное множество. Его основные свойства. С помощью какой структуры данных он реализован. Основные методы этого контейнера и их вычислительная сложность. Когда происходит инвалидация итераторов множества?

13. STL. Контейнеры-словари

Контейнер `std::map` – словарь. Его основные свойства. Методы `insert`, `operator[]`, `erase`, `find`, `count`, `lower_bound`, `upper_bound` и их вычислительная сложность. Контейнер `std::unordered_map`. С помощью какой структуры данных этот контейнер реализован. Его основные свойства и методы и их вычислительная сложность. Как изменить ключ элемента словаря? Когда происходит инвалидация итераторов словаря? Пользовательский компаратор для упорядоченных ассоциативных контейнеров. Контейнеры `multimap` и `unordered_multimap`. Как удалить из `multimap` все элементы с данным ключом. Как удалить из `multimap` только один элемент с данным ключом? Пользовательский компаратор и пользовательская хеш-функция для неупорядоченных ассоциативных контейнеров.

14. Move-семантика.

Глубокое копирование и поверхностное копирование. Копирование объекта. Перемещение объекта. Стандартная функция `std::move`. В чём преимущества перемещения над копированием? Перемещение объекта в функцию, если функция принимает объект по значению. Перемещение объекта при возврате из функции. Что такое выражение? lvalue-выражения и rvalue-выражения. Приведите примеры lvalue и rvalue выражений.

15. Умные указатели.

Недостатки обычных указателей. Умный указатель `std::unique_ptr`. Шаблонная функция `std::make_unique`. Перемещение объектов типа `unique_ptr`. Умный указатель `std::shared_ptr`. Работа с таким указателем. Шаблонная функция `std::make_shared`. Базовая реализация `std::shared_ptr`. Умный указатель `std::weak_ptr`.

16. rvalue-ссылки и универсальные ссылки

Что такое lvalue ссылки, а что такое rvalue ссылки, в чём разница? Зачем нужно разделение выражений на lvalue и rvalue. rvalue-ссылки. Что на самом деле делает функция `std::move`? Конструктор перемещения и оператор присваивания перемещения. Создание класса, с пользовательским конструктором перемещения и пользовательским оператором перемещения. Правило пяти. Правила свёртки ссылок. Универсальные ссылки, чем они отличаются от lvalue и rvalue ссылок? Реализация функции `std::move`. (*) Идеальная передача. (*) Функция `std::forward`.

17. Раздельная компиляция

Что такое файл исходного кода и исполняемый файл. Этап сборки программы: препроцессинг, ассемблирование, компиляция и линковка. Директивы препроцессора `#include` и `#define`. Компиляция программы с помощью `g++`. Header-файлы. Раздельная компиляция. Преимущества раздельной компиляции. Статические библиотеки и их подключение с помощью компилятора `gcc`. Динамические библиотеки и их подключение.

18. Событийно-ориентированное программирование и библиотека SFML

Библиотека SFML. Класс `sf::RenderWindow`. Системы координат SFML (координаты пикселей, глобальная система координат, локальные системы координат). Методы `mapPixelToCoords` и `mapCoordsToPixel`. Основной цикл программы. Двойная буферизация. Понятие событий. Событийно-ориентированное программирование. События SFML: `Closed`, `Resized`, `KeyPressed`, `KeyReleased`, `MouseButtonPressed`, `MouseButtonReleased`, `MouseMoved`. Очередь событий. Цикл обработки событий.

19. **Наследование.**

Наследование в языке C++. Добавление новых полей и методов в наследуемый класс. Вызов конструкторов наследуемого класса. Модификатор доступа `protected`. Переопределение методов. Чем отличается переопределение от перегрузки? Ключевые слова `override` и `final`. Чистые виртуальные функции. Абстрактные классы и интерфейсы. Срезка объектов. Множественное наследование. Виртуальное множественное наследование.

20. **Полиморфизм.**

Полиморфизм в C++. Указатели на базовый класс, хранящие адрес объекта наследуемого класса. Виртуальные функции. Реализация механизма виртуальных функций. Таблица виртуальных функций. Виртуальный деструктор. Статический и динамический типы. Хранение объектов разных динамических типов в векторе. Оператор `dynamic_cast` и в каких случаях он используется. Что происходит если `dynamic_cast` не может привести тип, рассмотрите случаи приведения указателей и случаи приведения ссылок.

21. ***Приведение типов**

В чём недостатки приведения в стиле C? Оператор `static_cast` и в каких случаях он используется. Оператор `reinterpret_cast` и в каких случаях он используется. Оператор `const_cast` и в каких случаях он используется. Использование `static_cast` для приведения типов и указателей на типы в иерархии наследования.