

Семинар #3: Инициализация. Домашнее задание.

Задача 1. Виды инициализации

Определите, каким из видов инициализации (default, value, direct или copy) была инициализирована переменная в приведённых ниже строках.

1. `int a = 10;`
2. `int a{};`
3. `int a{10};`
4. `int a;`
5. `int a = {10};`
6. `int a(10);`

Для того чтобы сдать эту задачу, нужно создать файл в формате `.txt` и, используя любой текстовый редактор, записать в него ответы в следующем формате (ответы ниже неверны):

- 1) Default
- 2) Direct
- 3) Copy

После этого файл нужно поместить в ваш репозиторий на `github`.

Задача 2. Печать методов

Рассмотрим следующий класс:

```
class Cat
{
    int x;
public:
    explicit Cat(int x) : x(x)    {std::cout << "Constructor from int\n";}
    Cat() : x(0)                  {std::cout << "Default Constructor\n";}
    Cat(const Cat& c) : x(c.x)   {std::cout << "Copy Constructor\n";}
    Cat& operator=(const Cat& c) {x = c.x; std::cout << "Assignment\n"; return *this;}
    ~Cat()                      {std::cout << "Destructor\n";}
};
```

Определите, скомпилируется ли следующий код, использующий этот класс, и, если скомпилируется, то что будет напечатано в следующих программах:

1. `int main()`
 {
 Cat a;
 }
2. `int main()`
 {
 Cat a = 10;
 }
3. `int main()`
 {
 Cat a{10};
 }

```
4. int main()
{
    Cat a{};
    Cat b{a};
}

5. int main()
{
    Cat a;
    Cat b = a;
}

6. int main()
{
    Cat a;
    Cat b;
    b = a;
}

7. void func(Cat a) {}
int main()
{
    Cat b;
    func(b);
}

8. void func(Cat& a) {}
int main()
{
    Cat b;
    func(b);
}

9. void func(Cat a) {}
int main()
{
    func(10);
}

10. void func(Cat a) {}
int main()
{
    func(Cat{10});
}

11. class Dog
{
    Cat y;
public:
    Dog(const Cat& a) : y(a) {}
};

int main()
{
    Cat a;
    Dog b(a);
}
```

```

12. class Dog
{
    Cat y;
public:
    Dog(const Cat& a) {y = a;}
};

int main()
{
    Cat a;
    Dog b(a);
}

13. int main()
{
    Cat* p = new Cat;
    delete p;
}

14. #include <cstdlib>
int main()
{
    Cat* p = (Cat*)std::malloc(3 * sizeof(Cat));
    std::free(p);
}

15. int main()
{
    Cat* p = new Cat[3];
    delete[] p;
}

16. #include <vector>
int main()
{
    std::vector<Cat> v(3);
}

17. struct Dog
{
    static Cat y;
};
Cat Dog::y{};

int main()
{
    Dog a;
    Dog b;
}

```

Для того, чтобы сдать эту задачу, нужно создать файл в формате .txt и, используя любой текстовый редактор, записать в него ответы в следующем формате (ответы ниже неверны):

- 1) Copy Constructor
Destructor
- 2) Constructor from int
Assignment
Destructor
- 3) Error

После этого, файл нужно поместить в ваш репозиторий на github.

Задача 3. Наличие особых методов

- Класс является *default constructible*, если у него есть доступный конструктор по умолчанию, который можно использовать для создания объекта.
- Класс является *copy constructible*, если у него есть доступный конструктор копирования, который можно использовать для создания копии объекта.
- Класс является *copy assignable*, если у него есть доступный оператор копирующего присваивания, который можно использовать для присваивания объектов.

Определите, являются ли следующие классы default constructible, copy constructible и copy assignable.

```
1. struct Alice
{
    Alice() {}
    Alice(const Alice& other) {}
    Alice& operator=(const Alice& other) {return *this;}
};

2. struct Bob
{
    Bob(int x) {}
};

3. struct Casper
{
    Casper() = default;
    Casper(const Casper& other) = delete;
    Casper& operator=(const Casper& other) = default;
};

4. struct Diana {};
```

Для того, чтобы сдать эту задачу нужно создать файл в формате .txt и, используя любой текстовый редактор, записать в него ответы в следующем формате (ответы ниже неверны):

- 1) Default Constructible, Copy Constructible
- 2) Default Constructible
- ...

После этого, файл нужно поместить в ваш репозиторий на github.

Задача 4. new

Используйте операторы `new` или `new[]`, чтобы создать в куче и сразу инициализировать следующие объекты:

- Один объект типа `int`, равный 123.
- Один объект типа `std::string`, равный "Cats and Dogs".
- Массив объектов типа `int`, содержащий элементы 10, 20, 30, 40, 50.
- Один объект типа `std::vector`, содержащий элементы 10, 20, 30, 40, 50.
- Массив объектов типа `std::string`, равный {"Cat", "Dog", "Mouse"}.

Все эти объекты обязательно должны быть созданы в куче, а не на стеке. Напечатайте все созданные объекты на экран. Удалите все созданные объекты с помощью операторов `delete` и `delete[]`.

Задача 5. Создание строки

Создайте объекты класса `std::string` следующими способами:

- Создайте объект класса `std::string` на стеке обычным образом и инициализируйте его строкой "Cat".
- Создайте объект класса `std::string` в куче, используя оператор `new`, и инициализируйте его строкой "Dog". Напечатайте этот объект на экран. Удалите этот объект с помощью оператора `delete`.
- Пусть у нас есть массив:

```
char x[sizeof(std::string)];
```

Создайте объект класса `std::string` в этом массиве с помощью оператора `placement new` и инициализируйте объект строкой "Elephant". Напечатайте этот объект на экран. Корректно уничтожьте этот объект.

Задача 6. Обёртка

Напишите класс `RestrictWrapper`, который бы обворачивал переменную типа `int`. Этот класс должен иметь как минимум следующие поля:

1. Ссылку на переменную типа `int`.
2. Константу `minValue`.
3. Константу `maxValue`.

и методы:

1. Конструктор, который задаёт поля.
2. Метод `get`, который возвращает значение обворачиваемой переменной.
3. Метод `set`, который задаёт значение обворачиваемой переменной, если значение находится в диапазоне от `minValue` до `maxValue`. Если же в `set` передаётся значение меньше, чем `minValue`, то переменная должна установиться в значение `minValue`. Если в `set` передаётся значение больше, чем `maxValue`, то переменная должна установиться в значение `maxValue`.
4. Метод `getCount` который возвращает количество вызовов метода `get` этого объекта.
5. Метод `setCount` который возвращает количество вызовов метода `set` этого объекта.

```
#include <iostream>
// Тут нужно написать класс RestrictWrapper

int main()
{
    int x = 100;
    RestrictWrapper w(x, 0, 300);
    std::cout << w.get() << std::endl;           // Напечатает 100
    w.set(-200);
    std::cout << w.get() << std::endl;           // Напечатает 0
    w.set(300);
    w.set(400);
    w.set(500);
    std::cout << w.get() << std::endl;           // Напечатает 300

    std::cout << w.getCount() << std::endl; // Напечатает 3
    std::cout << w.setCount() << std::endl; // Напечатает 4
}
```

Задача 7. Сумма из строки

Напишите функцию, которая принимает на вход строку в следующем формате: "[num1, num2, ... numN]". Функция должна возвращать целое число типа `int` – сумму всех чисел в квадратных скобках. В случае если на вход приходит некорректная строка, то функция должна бросать исключение `std::invalid_argument`. Протестируйте эту функцию в `main`, обработав бросаемое исключение.

аргумент	возвращаемое значение
"[10, 20, 30, 40, 50]"	150
"[4, 8, 15, 16, 23, 42]"	108
"[20]"	20
"[]"	0

Необязательные задачи

Задача 1. `StringView`

Создайте свой класс `mipt::StringView`, аналог класса `std::string_view` для класса `mipt::String`. Этот класс должен содержать 2 поля указатель `mpData` (тип `const char*`) и размер `mSize` (тип `size_t`). Класс `mipt::String` можно найти в файле `miptstring.hpp`.

Методы, которые нужно реализовать:

- Конструктор по умолчанию. Должен устанавливать указатель в `nullptr`, а размер в 0.
- Конструктор копирования.
- Конструктор от `mipt::String`.
- Конструктор от `const char*`
- Перегруженный `operator[]`
- Метод `at`, аналог `operator[]`, но если индекс выходит за границы, то данный метод должен бросать исключение `std::out_of_range`
- Перегруженный `operator<`
- Перегруженный `operator<<` с объектом `std::ostream`.
- Метод `size`.
- Метод `substr`, должен возвращать объект типа `std::string_view`.
- Методы `remove_prefix` и `remove_suffix`.

Также придётся изменить класс `mipt::String`. Нужно будет добавить конструктор от `mipt::StringView`. Протестируйте этот класс.

Задача 2. Создание `mipt::String`

В файле `miptstring.hpp` содержится класс `mipt::String`. Создайте объекты этого класса в следующим образом:

- Создайте объект класса `mipt::String` на стеке обычным образом и инициализируйте его строкой `Cat`.
- Создайте объект класса `mipt::String` в куче, используя оператор `new`, и инициализируйте его строкой "Dog". Напечатайте этот объект на экран. Удалите этот объект, с помощью оператора `delete`.
- Пусть у нас есть массив:

```
char x[sizeof(mipt::String)];
```

Создайте объект класса `mipt::String` в этом массиве с помощью оператора `placement new` и инициализируйте объект строкой "Elephant". Напечатайте этот объект на экран. Удалите этот объект.

Задача 3. Ссылка как поле

Есть некоторое количество групп кошек, которые соревнуются в том, кто поймает больше мышек. Соревнование командное, побеждает та группа, которая суммарно поймала больше мышек.

Ваша задача - написать класс `Cat`, который оказался бы полезным для автоматизации подсчёта пойманых мышек. Суммарное количество пойманых мышек для каждой группы будет хранится вне класса `Cat`, например в локальной переменной (так как кошки из других групп не должны иметь доступ к этой переменной). В самом же классе должна храниться ссылка на эту переменную. Хоть задачу можно решить и с помощью указателя, но в данной задаче обязательно использовать ссылку. В классе вам нужно написать следующие методы:

- Конструктор. Должен конструироваться от переменной, в которой будет храниться суммарное количество мышек.

- Метод `catchMice` - поймать мышек. Принимает число и увеличивает суммарно количество пойманных мышек данной группы на это число.

Пример использования такого класса (код ниже должен работать и с вашим классом):

```
int miceCaughtA = 0;
int miceCaughtB = 0;

Cat alice(miceCaughtA), alex(miceCaughtA), anna(miceCaughtA);
Cat bob(miceCaughtB), bella(miceCaughtB);

alice.catchMice(2);
alex.catchMice(1);
bella.catchMice(4);
bob.catchMice(2);
anna.catchMice(1);
bella.catchMice(1);
alex.catchMice(4);
bella.catchMice(5);
alice.catchMice(2);

cout << miceCaughtA << endl; // Должно напечатать 10
cout << miceCaughtB << endl; // Должно напечатать 12
```