



# **Programare orientată pe obiecte**

## **- suport de curs -**

**Andrei Păun**  
**Anca Dobrovăț**

**An universitar 2024 – 2025**  
**Semestrul II**  
**Seriile 13, 14 și 15**

**Curs 11**



## **Agenda cursului**

1 Pointeri și referințe

2 Const

3 Mutable

4 Static



## Pointerii în C/C++

- O variabilă care ține o adresă din memorie
- Are un tip, compilatorul știe tipul de date către care se pointează
- Operațiile aritmetice țin cont de tipul de date din memorie
- `Pointer ++ == pointer+sizeof(tip)`
- Definiție: `tip *nume_pointer;`
  - Merge și `tip* nume_pointer;`



## Operatori pe pointeri

- \*, &, schimbare de tip (*cast*)
- \*== “la adresa”
- &== “adresa lui”

```
int i=7, *j;
```

```
j=&i;
```

```
*j=9;
```



## Pe tipuri predefinite

```
int main()
{
    double x = 100.1, y;
    int *p;
    p = (int *) &x;
    y = *p;
    cout<<y; /// nu va afisa 100.1
    return 0;
}
```

- Schimbarea de tip nu e controlată de compilator
- în C++ conversiile trebuiesc făcute cu schimbarea de tip

## Pe tipuri definite de utilizator

```
class Carte{ public: void afis(){cout<<"carte";}};
class Articol{public: void afis(){cout<<"articol";}};

int main()
{
    Carte x,y;
    Articol* p = (Articol*) &x;
    p->afis();
    y = *p;
    y.afis();
}
```

- Atentie la necesitatea supraincercarii operatorilor (=, cast etc)



# Aritmetica pe pointeri

- `pointer++`; `pointer--`;
- `pointer+7`;
- `pointer-4`;
- `pointer1-pointer2`; întoarce un întreg
- comparații: `<`, `>`, `==`, etc.



# pointeri și array-uri

- numele array-ului este pointer
- `lista[5]==*(lista+5)`
- array de pointeri, numele listei este un pointer către pointeri (dublă indirectare)
- `int **p;` (dublă indirectare)



# C++: Array-uri de obiecte

- o clasă de un tip
- putem crea array-uri cu date de orice tip (inclusiv obiecte)

- se pot defini neinițializate sau inițializate

clasa lista[10];

sau

clasa lista[10]={1,2,3,4,5,6,7,8,9,0};

pentru cazul inițializat dat avem nevoie de constructor care primește un parametru întreg.





```
#include <iostream>
using namespace std;

class cl {
    int i;
public:
    cl(int j) { i=j; } // constructor
    int get_i() { return i; }
};

int main()
{
    cl ob[3] = {1, 2, 3}; // initializers
    int i;

    for(i=0; i<3; i++)
        cout << ob[i].get_i() << "\n";
    return 0;
}
```



- inițializare pentru constructori cu mai mulți parametri

```
clasa lista[3]={clasa(1,5), clasa(2,4), clasa(3,3)};
```



- pentru definirea listelor de obiecte neinițializate:  
constructor fără parametri
- dacă în program vrem și inițializare și neinițializare:  
overload pe constructor (cu și fără parametri)



# pointeri către obiecte

- obiectele sunt în memorie
- putem avea pointeri către obiecte
- &obiect;
- accesarea membrilor unei clase:  
-> în loc de .



- în C++ tipurile pointerilor trebuie să fie la fel

```
class Carte{ public: void afis(){cout<<"carte";}};
class Articol{public: void afis(){cout<<"articol";}};

int main(){
    int *x;
    float *y;
    x = y; /// eroare ---> nu se face conversie automata

    Carte *x;
    Articol* y;
    x = y; /// eroare ---> nu se face conversie automata
}
```

se poate face cu schimbarea de tip (type casting) dar  
ieșim din verificările automate făcute de C++



# pointerul **this**

- orice funcție membru are pointerul **this** (definit ca argument implicit) care arată către obiectul asociat cu funcția respectivă
- (pointer către obiecte de tipul clasei)
- funcțiile prieten nu au pointerul **this**
- funcțiile statice nu au pointerul **this**



# pointeri către clase derivate

- clasa de bază B și clasa derivată D
- un pointer către B poate fi folosit și cu D;

```
B *p, o(1);
```

```
D oo(2);
```

```
p=&o;
```

```
p=&oo;
```



```
#include <iostream>
using namespace std;

class base {
    int i;
public:
    void set_i(int num) { i=num; }
    int get_i() { return i; }
};

class derived: public base {
    int j;
public:
    void set_j(int num) { j=num; }
    int get_j() { return j; }
};
```

```
int main()
{
    base *bp;
    derived d;
    bp = &d;

    bp->set_i(10);
    cout << bp->get_i() << " ";
    .

    bp->set_j(88); // error
    cout << bp->get_j(); // error

    ((derived *)bp)->set_j(88);
    cout << ((derived *)bp)->get_j();

    return 0;
}
```





# pointeri către clase derivate

- de ce merge și pentru clase derivate?
  - pentru că acea clasă derivată funcționează ca și clasa de bază plus alte detalii
- aritmetica pe pointeri: nu funcționează dacă incrementăm un pointer către bază și suntem în clasa derivată
- se folosesc pentru polimorfism la execuție (funcții virtuale)



// This program contains an error.

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
class base {
```

```
    int i;
```

```
public:
```

```
    void set_i(int num) { i=num; }
```

```
    int get_i() { return i; }
```

```
};
```

```
class derived: public base {
```

```
    int j;
```

```
public:
```

```
    void set_j(int num) {j=num;}
```

```
    int get_j() {return j;}
```

```
};
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    base *bp;
```

```
    derived d[2];
```

```
    bp = d;
```

```
    d[0].set_i(1);
```

```
    d[1].set_i(2);
```

```
    cout << bp->get_i() << " ";
```

```
    bp++; // relative to base, not derived
```

```
    cout << bp->get_i(); // garbage value
```

```
displayed
```

```
    return 0;
```

```
}
```



# pointeri către membri în clase

- pointer către membru
- nu sunt pointeri normali (către un membru dintr-un obiect) ci specifică un offset în clasă
- nu putem să aplicăm . și ->
- se folosesc .\* și ->\*



```
#include <iostream>
using namespace std;
class cl { int val;
public:
    cl(int i) { val=i; }
    int val;
    int double_val() { return val+val; }
};

int main()
{
    int cl::*data; // data member pointer
    int (cl::*func)(); // function member pointer
    cl ob1(1), ob2(2); // create objects
    data = &cl::val; // get offset of val
    func = &cl::double_val; // get offset of
                        //double_val()

    cout << "Here are values: ";
    cout << ob1.*data << " " << ob2.*data << "\n";
    cout << "Here they are doubled: ";
    cout << (ob1.*func)() << " ";
    cout << (ob2.*func)() << "\n";
    return 0;
}

#include <iostream>
using namespace std;
class cl { int val;
public: cl(int i) { val=i; }
        int val;
        int double_val() { return val+val; }
};

int main(){
    int cl::*data; // data member pointer
    int (cl::*func)(); // function member
                        //pointer
    cl ob1(1), ob2(2), *p1, *p2;
    p1 = &ob1; // access objects through a
                //pointer
    p2 = &ob2;
    data = &cl::val; // get offset of val
    func = &cl::double_val;
    cout << "Here are values: ";
    cout << p1->*data << " " << p2->*data;
    cout << "\n";
    cout << "Here they are doubled: ";
    cout << (p1->*func)() << " ";
    cout << (p2->*func)() << "\n";
    return 0;
}
```



```
int cl::*d;  
int *p;  
cl o;
```

```
p = &o.val // this is address of a  
specific val  
d = &cl::*val // this is offset of generic  
val
```

- pointeri la membri nu sunt folosiți decât rar  
în cazuri speciale



# parametri referință

- nou la C++
- la apel prin valoare se adaugă și apel prin referință la C++
- nu mai e nevoie să folosim pointeri pentru a simula apel prin referință, limbajul ne dă acest lucru
- sintaxa: în funcție & înaintea parametrului formal



```
// Manually: call-by-reference using a  
pointer.
```

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
void neg(int *i);
```

```
int main()  
{  
    int x;  
    x = 10;  
    cout << x << " negated is ";  
    neg(&x);  
    cout << x << "\n";  
    return 0;  
}
```

```
void neg(int *i)  
{  
    *i = -*i;  
}
```

```
// Use a reference parameter.
```

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

```
void neg(int &i); // i now a reference
```

```
int main()  
{  
    int x;  
    x = 10;  
    cout << x << " negated is ";  
    neg(x); // no longer need the &  
operator  
    cout << x << "\n";  
    return 0;  
}
```

```
void neg(int &i)  
{  
    i = -i; // i is now a reference,  
don't need *  
}
```



```
#include <iostream>
using namespace std;

void swap(int &i, int &j);

int main()
{
    int a, b, c, d;
    a = 1;      b = 2;      c = 3;      d = 4;
    cout << "a and b: " << a << " " << b << "\n";
    swap(a, b); // no & operator needed
    cout << "a and b: " << a << " " << b << "\n";
    cout << "c and d: " << c << " " << d << "\n";
    swap(c, d);
    cout << "c and d: " << c << " " << d << "\n";
    return 0;
}

void swap(int &i, int &j)
{
    int t;
    t = i; // no * operator needed
    i = j;
    j = t;
}
```





# referințe către obiecte

- dacă transmitem obiecte prin apel prin referință la funcții nu se mai creează noi obiecte temporare, se lucrează direct pe obiectul transmis ca parametru
- deci copy-constructorul și destructorul nu mai sunt apelate
- la fel și la întoarcerea din funcție a unei referințe



```
#include <iostream>
using namespace std;
class cl {
    int id;
public:
    int i;
    cl(int i);
    ~cl(){ cout << "Destructing " << id << "\n"; }
    void neg(cl &o) { o.i = -o.i; } // no temporary created
};

cl::cl(int num)
{
    cout << "Constructing " << num << "\n";
    id = num;
}

int main()
{
    cl o(1);
    o.i = 10;
    o.neg(o);
    cout << o.i << "\n";
    return 0;
}
```

Constructing 1  
-10  
Destructing 1



# Întoarcere de referințe

```
#include <iostream>
using namespace std;

char &replace(int i); // return a reference

char s[80] = "Hello There";

int main()
{
    replace(5) = 'X'; // assign X to space
    after Hello
    cout << s;
    return 0;
}

char &replace(int i)
{
    return s[i];
}
```

- putem face atribuiri către apel de funcție
- replace(5) este un element din s care se schimbă
- e nevoie de atenție ca obiectul referit să nu iasă din scopul de vizibilitate



# referințe independente

- nu e asociat cu apelurile de funcții
- se creează un alt nume pentru un obiect
- referințele independente trebuie să fie inițializate la definire pentru că ele nu se schimbă în timpul programului



```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
int main()
{
    int a;
    int &ref = a; // independent reference
    a = 10;
    cout << a << " " << ref << "\n";
    ref = 100;
    cout << a << " " << ref << "\n";
    int b = 19;
    ref = b; // this puts b's value into a
    cout << a << " " << ref << "\n";
    ref--; // this decrements a
    // it does not affect what ref refers to
    cout << a << " " << ref << "\n";
    return 0;
}
```

```
10 10
100 100
19 19
18 18
```



# referințe independente ca membri ai unei clase

```
class Carte{
    int& cod; /// nu trebuie initializata aici
public:
    Carte(int c = 0) : cod(c) {cout<<"cod "<<c++<<" "<<cod<<" ";}
    void afis() {cout<<cod<<endl;}
};

int main()
{
    Carte a(100);
    a.afis();
    Carte b(200);
    b.afis();
    a.afis();
}
```

```
cod 100 101 101
cod 200 201 201
201
```

Atentie: cod este referinta, deci orice il va modifica, va fi aratat de catre toate obiectele



# referințe către clase derivate

- putem avea referințe definite către clasa de bază și apelată funcția cu un obiect din clasa derivată
- exact ca la pointeri



# alocare de obiecte

- cu new
- după creare, new întoarce un pointer către obiect
- după creare se execută constructorul obiectului
- când obiectul este șters din memorie (delete) se execută destructorul





# obiecte create dinamic cu constructori parametrizați

```
class balance {...}  
...  
  
balance *p;  
// this version uses an initializer  
try {  
    p = new balance (12387.87, "Ralph Wilson");  
} catch (bad_alloc xa) {  
    cout << "Allocation Failure\n";  
    return 1;  
}
```



- array-uri de obiecte alocate dinamic
  - nu se pot inițializa
  - trebuie să existe un constructor fără parametri
  - delete poate fi apelat pentru fiecare element din array



- new și delete sunt operatori
- pot fi suprascriși pentru o anumită clasă
- pentru argumente suplimentare există o formă specială
  - `p_var = new (lista_argumente) tip;`
- există forma `nothrow` pentru `new`: similar cu `malloc`:  
`p=new(nothrow) int[20]; // intoarce null la eroare`



# const și volatile

- idee: să se elimine comenzile de preprocesor #define
- #define făceau substituție de valoare
- se poate aplica la pointeri, argumente de funcții, param de întoarcere din funcții, obiecte, funcții membru
- fiecare dintre aceste elemente are o aplicare diferită pentru const, dar sunt în aceeași idee/filosofie



- `#define BUFSIZE 100` (tipic in C)
- erori subtile datorită substituirii de text
- BUFSIZE e mult mai bun decât “valori magice”
- nu are tip, se comportă ca o variabilă
- mai bine: `const int bufsize = 100;`



- acum compilatorul poate face calculele la început:  
“constant folding”: important pt. array: o expresie complicată e calculată la compilare
- `char buf[bufsize];`
- se poate face const pe: **char, int, float, double** și variantele lor
- se poate face const și pe obiecte



- const implică “***internal linkage***” adică e vizibilă numai în fișierul respectiv (la linkare)
- trebuie dată o valoare pentru elementul constant la declarare, singura excepție:

**extern const int bufsiz;**

- în mod normal compilatorul nu alocă spațiu pentru constante, dacă e declarat ca extern alocă spațiu (să poată fi accesat și din alte părți ale programului)



- pentru structuri complicate folosite cu `const` se alocă spațiu: nu se știe dacă se alocă sau nu spațiu și atunci `const` impune localizare (să nu existe coliziuni de nume)
- de aceea avem “*internal linkage*”





```
// Using const for safety
#include <iostream>
using namespace std;

const int i = 100; // Typical constant
const int j = i + 10; // Value from const expr
long address = (long)&j; // Forces storage
char buf[j + 10]; // Still a const expression

int main() {
    cout << "type a character & CR:";
    const char c = cin.get(); // Can't change //valoarea
    nu e cunoscuta la compile time si necesita storage
    const char c2 = c + 'a';
    cout << c2;
    // ...
}
```

- dacă știm că variabila nu se schimbă să o declaram cu const
- dacă încercăm să o schimbăm primim eroare de compilare



- `const` poate elimina memorie și acces la memorie
- `const` pentru agregate: aproape sigur compilatorul alocă memorie
- nu se pot folosi valorile la compilare



```
// Constants and aggregates
const int i[] = { 1, 2, 3, 4 };

//! float f[i[3]]; // Illegal

struct S { int i, j; };
const S s[] = { { 1, 2 }, { 3, 4 } };

//! double d[s[1].j]; // Illegal

int main() {}
```



# diferențe cu C

- `const` în C: o variabilă globală care nu se schimbă
- deci nu se poate considera ca valoare la compilare

```
const int bufsize = 100;  
char buf[bufsize];
```

eroare în C



- în C se poate declara cu  
**const int bufsiz;**
- în C++ nu se poate așa, trebuie extern:  
**extern const int bufsiz;**
- diferența:
  - C external linkage
  - C++ internal linkage



- în C++ compilatorul încearcă să nu creeze spațiu pentru const-uri, dacă totuși se transmite către o funcție prin referință, extern etc. atunci se creează spațiu
- C++: const în afara tuturor funcțiilor: scopul ei este doar în fișierul respectiv: internal linkage,
- alți identificatori declarați în același loc (fara const)  
EXTERNAL LINKAGE



# pointeri const

- const poate fi aplicat valorii pointerului sau elementului pointat
- const se alătură elementului cel mai apropiat  
`const int* u;`
- u este pointer către un int care este const  
`int const* v;` la fel ca mai sus



# pointeri constanți

- pentru pointeri care nu își schimbă adresa din memorie

```
int d = 1;
```

```
int* const w = &d;
```

- w e un pointer constant care arată către întregi+inițializare





# const pointer catre const element

```
int d = 1;
```

```
const int* const x = &d; // (1)
```

```
int const* const x2 = &d; // (2)
```



```
//: C08:ConstPointers.cpp
const int* u;
int const* v;

int d = 1;

int* const w = &d;

const int* const x = &d; // (1)
int const* const x2 = &d; // (2)

int main() {} ///:~
```



- se poate face atribuire de adresă pentru obiect non-const către un pointer const
- nu se poate face atribuire pe adresă de obiect const către pointer non-const



```
int d = 1;
```

```
const int e = 2;
```

```
int* u = &d; // OK -- d not const
```

```
//! int* v = &e; // Illegal -- e const
```

```
int* w = (int*)&e; // Legal but bad practice
```

```
int main() {} ///:~
```



## constante caractere

```
char* cp = "howdy";
```

dacă se încearcă schimbarea caracterelor din  
“howdy” compilatorul ar trebui să genereze  
eroare; nu se întâmplă în mod uzual  
(compatibilitate cu C)

```
mai bine: char cp[] = "howdy";
```

și atunci nu ar mai trebui să fie probleme



# argumente de funcții, param de întoarcere

- apel prin valoare cu const: **param formal nu se schimbă în funcție**
- const la întoarcere: **valoarea returnată nu se poate schimba**
- dacă se transmite o adresă: promisiune că nu se schimbă valoarea la adresa respectivă



```
void f1(const int i) {  
    i++; // Illegal -- compile-time error  
}
```

cod mai clar echivalent mai jos:

```
void f2(int ic) {  
    const int& i = ic;  
    i++; // Illegal -- compile-time error  
}
```



```
// Returning consts by value  
// has no meaning for built-in types
```

```
int f3() { return 1; }  
const int f4() { return 1; }
```

```
int main() {  
    const int j = f3(); // Works fine  
    int k = f4(); // But this works fine too!  
}
```





```
// Constant return by value
// Result cannot be used as an lvalue

class X {    int i;
public:    X(int ii = 0);
void modify();
};

X::X(int ii) { i = ii; }
void X::modify() { i++; }

X f5() {    return X(); }
const X f6() {    return X(); }

void f7(X& x) { // Pass by non-const
reference
    x.modify();
}

int main() {
    f5() = X(1); // OK -- non-const return
value
    f5().modify(); // OK
// Causes compile-time errors:
//!  f7(f5());
//!  f6() = X(1);
//!  f6().modify();
//!  f7(f6());
} ///:~
```



- `f7()` creează obiecte temporare, de aceea nu compilează
- aceste obiecte au constructor și destructor dar pentru că nu putem să le “atingem” sunt definite sub forma de obiecte constante
- `f7(f5())`; se creează ob. temporar pentru rezultatul lui `f5()`; și apoi apel prin referință la `f7`
- ca să compileze (dar cu erori mai târziu) trebuie apel prin referință `const`



- `f5() = X(1);`
- `f5().modify();`
- compilează fără probleme, dar procesarea se face pe obiectul temporar (modificările se pierd imediat, deci aproape sigur este bug)



# parametrii de intrare și iesire: adrese

- e preferabil să fie definiți ca const
- în felul acesta pointerii și referințele nu pot fi modificați/modificate



```
// Constant pointer arg/return
```

```
void t(int*) {}

void u(const int* cip) {
    //! *cip = 2; // Illegal -- modifies value
    int i = *cip; // OK -- copies value
    //! int* ip2 = cip; // Illegal: non-const
}

const char* v() {
    // Returns address of static character
    array:
    return "result of function v()";
}

const int* const w() {
    static int i;
    return &i;
}
```

```
int main() {
    int x = 0;
    int* ip = &x;
    const int* cip = &x;
    t(ip); // OK
    //! t(cip); // Not OK
    u(ip); // OK
    u(cip); // Also OK
    //! char* cp = v(); // Not OK
    const char* ccp = v(); // OK
    //! int* ip2 = w(); // Not OK
    const int* const ccip = w(); // OK
    const int* cip2 = w(); // OK
    //! *w() = 1; // Not OK
} ///:~
```

- cip2 nu schimbă adresa întoarsă din w (pointerul constant care arată spre constantă) deci e ok; următoarea linie schimbă valoarea deci compilatorul intervine



# comparații cu C

- în C dacă vrem param. o adresa: se face pointer la pointer
- în C++ nu se încurajează acest lucru: const referință
- pentru apelant e la fel ca apel prin valoare
  - nici nu trebuie să se gândească la pointeri
  - trimiterea unei adrese e mult mai eficientă decât transmiterea obiectului prin stivă, se face const deci nici nu se modifică



# Ob. temporare sunt const

- e posibil să se transmită un obiect temporar către o funcție care primește referință const

```
//: C08:ConstTemporary.cpp
// Temporaries are const

class X {};

X f() { return X(); } // Return by value

void g1(X&) {} // Pass by non-const reference
void g2(const X&) {} // Pass by const reference

int main() {
    // Error: const temporary created by f():
    //! g1(f());
    // OK: g2 takes a const reference:
    g2(f());
} ///:~
```



- Obiectele temp sunt const (exemplu problema examen scris)

```
#include <iostream.h>
class problema
{   int i;
    public: problema(int j=5){i=j;}
        void schimba(){i++;}
        void afiseaza(){cout<<"starea curenta "<<i<<"\n";}
};
problema mister1() { return problema(6);}
void mister2(problema &o)
{   o.afiseaza();
    o.schimba();
    o.afiseaza();
}
int main()
{   mister2(mister1());
    return 0;
}
```





# Const în clase

- const pentru variabile de instanță și
- funcții de instanță de tip const
- să construim un vector pentru clasa respectivă, în C folosim #define
- problemă în C: coliziune pe nume



- în C++: punem o variabilă de instanță const
- problemă: toate obiectele au această variabilă, și putem avea chiar valori diferite (depinde de inițializare)
- când se creează un const într-o clasă nu se poate inițializa (constructorul inițializează)
- în constructor trebuie să fie deja inițializat (altfel am putea să îl schimbăm în constructor)



- inițializare de variabile const în obiecte: lista de inițializare a constructorilor

```
// Initializing const in classes
#include <iostream>
using namespace std;

class Fred {
    const int size;
public:
    Fred(int sz);
    void print();
};

Fred::Fred(int sz) : size(sz) {}
void Fred::print() { cout << size << endl; }

int main() {
    Fred a(1), b(2), c(3);
    a.print(), b.print(), c.print();
} ///:~
```



# rezolvarea problemei inițiale

- cu static
  - înseamnă că nu e decât un singur asemenea element în clasă
  - îl facem static const și devine similar ca un const la compilare
  - static const trebuie inițializat la declarare (nu în constructor)



```
#include <string>
#include <iostream>
using namespace std;

class StringStack {
    static const int size = 100;
    const string* stack[size];
    int index;
public:
    StringStack();
    void push(const string* s);
    const string* pop();
};

StringStack::StringStack() : index(0) {
    memset(stack, 0, size * sizeof(string*));
}

void StringStack::push(const string* s) {
    if(index < size)
        stack[index++] = s;
}

const string* StringStack::pop() {
    if(index > 0) {
        const string* rv = stack[--index];
        stack[index] = 0;
        return rv;
    }
    return 0;
}
```

```
string iceCream[] = {
    "pralines & cream",
    "fudge ripple",
    "jamocha almond fudge",
    "wild mountain blackberry",
    "raspberry sorbet",
    "lemon swirl",
    "rocky road",
    "deep chocolate fudge"
};

const int iCsz =
    sizeof iceCream / sizeof *iceCream;

int main() {
    StringStack ss;
    for(int i = 0; i < iCsz; i++)
        ss.push(&iceCream[i]);
    const string* cp;
    while((cp = ss.pop()) != 0)
        cout << *cp << endl;
}
```



# enum hack

```
#include <iostream>
using namespace std;

class Bunch {
    enum { size = 1000 };
    int i[size];
};

int main() {
    cout << "sizeof(Bunch) = " << sizeof(Bunch)
         << ", sizeof(i[1000]) = "
         << sizeof(int[1000]) << endl;
}
```

- în cod vechi
- a nu se folosi cu C++ modern
- static const int size=1000;



# obiecte const și funcții membru const

- obiecte const: nu se schimbă
- pentru a se asigura că starea obiectului nu se schimbă funcțiile de instanță apelabile trebuie definite cu const
- declararea unei funcții cu const nu garantează că nu modifică starea obiectului!



# functii membru const

- compilatorul și linkerul cunosc faptul că funcția este const
- se verifică acest lucru la compilare
- nu se pot modifica părți ale obiectului în aceste funcții
- nu se pot apela funcții non-const





```
//: C08:ConstMember.cpp
class X {
    int i;
public:
    X(int ii);
    int f() const;
};

X::X(int ii) : i(ii) {}
int X::f() const { return i; }

int main() {
    X x1(10);
    const X x2(20);
    x1.f();
    x2.f();
} ///:~
```

Funcțiile const se pot apela atât de obiecte const cât și de obiecte neconst.



- toate funcțiile care nu modifică date să fie declarate cu `const`
- ar trebui ca “default” funcțiile membru să fie de tip `const`



```
#include <iostream>
#include <cstdlib> // Random number generator
#include <ctime> // To seed random generator
```

```
using namespace std;
```

```
class Quoter {
    int lastquote;
public:
    Quoter();
    int lastQuote() const;
    const char* quote();
};
```

```
Quoter::Quoter() {    lastquote = -1;
    srand(time(0)); // Seed random number
generator
}
```

```
int Quoter::lastQuote() const {    return
lastquote;}
```

```
const char* Quoter::quote() {
    static const char* quotes[] = {
        "Are we having fun yet?",
        "Doctors always know best",
        "Is it ... Atomic?",
        "Fear is obscene",
        "There is no scientific evidence "
        "to support the idea "
        "that life is serious",
        "Things that make us happy, make us wise",
    };
    const int qsize = sizeof quotes/sizeof *quotes;
    int qnum = rand() % qsize;
    while(lastquote >= 0 && qnum == lastquote)
        qnum = rand() % qsize;
    return quotes[lastquote = qnum];
}

int main() {
    Quoter q;
    const Quoter cq;
    cq.lastQuote(); // OK
    //! cq.quote(); // Not OK; non const function
    for(int i = 0; i < 20; i++)
        cout << q.quote() << endl;
} ///:~
```



# schimbări în obiect din funcții const

- “casting away constness”
- se face castare a pointerului `this` la pointer către tipul de obiect
- pentru că în funcții `const` este de tip clasa `const*`
- după această schimbare de tip se modifica prin pointerul `this`



```
// "Casting away" constness

class Y {
    int i;
public:
    Y();
    void f() const;
};

Y::Y() { i = 0; }

void Y::f() const {
    //! i++; // Error -- const member function
    ((Y*)this)->i++; // OK: cast away const-ness
    // Better: use C++ explicit cast syntax:
    (const_cast<Y*>(this))->i++;
}

int main() {
    const Y yy;
    yy.f(); // Actually changes it!
}
```



- apare în cod vechi
- nu e ok pentru că funcția modifică și noi credem că nu modifică
- o metodă mai bună: în continuare



```
// The "mutable" keyword

class Z {
    int i;
    mutable int j;
public:
    Z();
    void f() const;
};

Z::Z() : i(0), j(0) {}

void Z::f() const {
    //! i++; // Error -- const member function
    j++; // OK: mutable
}

int main() {
    const Z zz;
    zz.f(); // Actually changes it!
}
```



## Tot despre “mutable” (rest de discutii de la lambda expresii)

### “Mutable” vs transmiterea prin referinta

```
int main()
{
    int i = 10;
    ///      auto A = [i]() { i = i*2; cout<<"local "<<i<<endl; return i;};
    /// i este transmis prin valoare, nu poate fi modificat
    auto A = [i]() mutable { i = i*2; cout<<"local "<<i<<endl; return i;};
    int j = A();
    cout<<i<<endl;
    i = 25; j = A(); cout<<i<<endl;
    i = 30; j = A(); cout<<i<<endl;
}
```

```
local 20
10
local 40
25
local 80
30
```

```
int main()
{
    int i = 10;
    auto A = [&i]() mutable { i = i*2; cout<<"local "<<i<<endl; return i;};
    int j = A();
    cout<<i<<endl;
    i = 25; j = A(); cout<<i<<endl;
    i = 30; j = A(); cout<<i<<endl;
}
```

```
local 20
20
local 50
50
local 60
60
```





## Tot despre “mutable” (rest de discutii de la lambda expresii)

```
int main()
{
    int i = 8;
    auto f = [i]() mutable
    {
        int j = 2;
        auto m = [&i, j]() mutable {i /= j;};
        m();
        cout<<"inner " << i << endl;
    };
    f();
    cout<<"outer " << i << endl;
}
```

“*copia*” e mutable, deci modificabila, dar, totusi, o copie

**i = 4 – interior**

**i = 8 – exterior**



## Tot despre “mutable” (rest de discutii de la lambda expresii)

```
int main()
{
    int i=1, j=2, k=3;
    auto f = [i, &j, &k]() mutable {
        auto m = [&i, j, &k]() mutable
            {i=4; j=5; k=6;};
        m();
        cout <<i<<" "<<j<<" "<<k;
    };
    f();
    cout <<" : "<<i<<" "<<j<<" "<<k;
}
```

4 2 6 : 1 2 6

- In f, i este transmis prin valoare, dar, mutable, deci doar copia se modifica
- In m, j este transmis prin valoare, dar, mutable, deci doar copia se modifica
- In ambele, k este transmis prin referinta, deci se modifica



# volatile

- e similar cu const
- obiectul se poate schimba din afara programului

Expl: `volatile int x = 10; int a = x; int b = x;` (daca x este schimbat din afara programului, de exemplu de SO, atunci nu e garantat ca `a == b` intotdeauna)

- multitasking, multithreading, întreruperi
- nu se fac optimizări de cod

Expl: `int x = 10; while (x == 10) {};` deoarece x nu se schimba in while, compilatorul ar putea optimiza la `while(true){};`  
daca `volatile int x = 10;` atunci nu face optimizare

- avem obiecte volatile, funcții volatile, etc.



# static

- ceva care își ține poziția neschimbată
- alocare statică pentru variabile
- vizibilitate locală a unui nume



- variabile locale statice
- își mențin valorile între apelări
- inițializare la primul apel



```
#include "../require.h"
#include <iostream>
using namespace std;

char oneChar(const char* charArray = 0) {
    static const char* s;
    if(charArray) {
        s = charArray;
        return *s;
    }
    else
        require(s, "un-initialized s");
    if(*s == '\\0')
        return 0;
    return *s++;
}

char* a = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";

int main() {
    // oneChar(); // require() fails
    oneChar(a); // Initializes s to a
    char c;
    while((c = oneChar()) != 0)
        cout << c << endl;
} ///:~
```



# obiecte statice

- Sunt initializate o singura data, dar se distrug de-abia la finalizarea programului, indiferent unde apar (de exemplu, in functii)
- la fel ca la tipurile predefinite
- **avem nevoie de constructorul predefinit**



```
#include <iostream>
using namespace std;

class X {
    int i;
public:
    X(int ii = 0) : i(ii) {} // Default
    ~X() { cout << "X::~~X()" << endl; }
};

void f() {
    static X x1(47);
    static X x2; // Default constructor required
}

int main() {
    f();
} //::~
```





# destructori statici

- când se termină main se distrug obiectele
- De obicei se cheamă `exit()` la ieșirea din main
- dacă se cheamă `exit()` din destructor e posibil să avem ciclu infinit de apeluri la `exit()`
- destructorii statici nu sunt executați dacă se iese prin `abort()`



- dacă avem o funcție cu obiect local static
- și funcția nu a fost apelată, nu vrem să apelăm destructorul pentru obiect neconstruit
- C++ ține minte care obiecte au fost construite și care nu



```
#include <fstream>
using namespace std;
ofstream out("statdest.out"); // Trace file
```

```
class Obj {
    char c; // Identifier
public:
    Obj(char cc) : c(cc) {
        out << "Obj::Obj() for " << c << endl;
    }
    ~Obj() {
        out << "Obj::~Obj() for " << c << endl;
    }
};
```

```
Obj a('a'); // Global (static storage)
// Constructor & destructor always called
```

```
void f() {
    static Obj b('b');
}
```

```
void g() {
    static Obj c('c');
}
```

```
int main() {
    out << "inside main()" << endl;
    f(); // Calls static constructor for b
    // g() not called
    out << "leaving main()" << endl;
} ///:~
```

Obj::Obj() for a  
inside main()  
Obj::Obj() for b  
leaving main()  
Obj::~Obj() for b  
Obj::~Obj() for a



# static pentru nume (la linkare)

- orice nume care nu este într-o clasă sau funcție este vizibil în celelalte părți ale programului (external linkage)
- dacă e definit ca static are internal linkage: vizibil doar în fișierul respectiv
- linkarea e valabilă pentru elemente care au adresă (clase, var. locale nu au)



- `int a=0;`
- în afara claselor, funcțiilor: este var globală, vizibilă pretutindeni
- similar cu: `extern int a=0;`
- `static int a=0; // internal linkage`
- nu mai e vizibilă pretutindeni, doar local în fișierul respectiv



```
//{L} LocalExtern2
#include <iostream>

int main() {
    extern int i;
    std::cout << i;
} ///:~

//: C10:LocalExtern2.cpp {0}
int i = 5;
///:~
```



# funcții extern și static

- schimbă doar vizibilitatea
- `void f();` similar cu `extern void f();`
- restrictiv:
  - `static void f();`



- alți specificatori:
  - auto: aproape nefolosit; spune ca e var. locală
  - register: să se pună într-un registru





# variabile de instanță statice

- când vrem să avem valori comune pentru toate obiectele
- static

```
class A {  
    static int i;  
public:  
    //...  
};  
int A::i = 1;
```

- `int A::i = 1;`
- se face o singura dată
- e obligatoriu să fie făcut de creatorul clasei, deci e ok



```
#include <iostream>
using namespace std;

int x = 100;

class WithStatic {
    static int x;
    static int y;
public:
    void print() const {
        cout << "WithStatic::x = " << x << endl;
        cout << "WithStatic::y = " << y << endl;
    }
};

int WithStatic::x = 1;
int WithStatic::y = x + 1;
// WithStatic::x NOT ::x

int main() {
    WithStatic ws;
    ws.print();
}
```



```
// Static members & local classes
#include <iostream>
using namespace std;

// Nested class CAN have static data members:
class Outer {
    class Inner {
        static int i; // OK
    };
};

int Outer::Inner::i = 47;

// Local class cannot have static data members:
void f() {
    class Local {
    public:
        //! static int i; // Error
        // (How would you define i?)
    } x;
}

int main() { Outer x; f(); } ///:~
```



# funcții membru statice

- nu sunt asociate cu un obiect, nu au this

```
class X {  
    public:  
        static void f(){};  
};  
  
int main() {  
    X::f();  
} ///:~
```



# Despre examen

- Descrieți pe scurt funcțiile șablon (template).

```
#include <iostream.h>
class problema
{   int i;
    public: problema(int j=5){i=j;}
           void schimba(){i++;}
           void afiseaza(){cout<<"starea
curenta "<<i<<"\n";}
};
problema mister1() { return problema(6); }
void mister2(problema &o)
{   o.afiseaza();
    o.schimba();
    o.afiseaza();
}
int main()
{   mister2(mister1());
    return 0;
}
```



```
#include<iostream.h>
class B
{ int i;
  public: B() { i=1; }
          virtual int get_i() { return i; }
};
class D: virtual public B
{ int j;
  public: D() { j=2; }
          int get_i() {return B::get_i()+j; }
};
class D2: virtual public B
{ int j2;
  public: D2() { j2=3; }
          int get_i() {return B::get_i()+j2; } };

class MM: public D, public D2
{ int x;
  public: MM() { x=D::get_i()+D2::get_i(); }
          int get_i() {return x; } };

int main()
{ B *o= new MM();
  cout<<o->get_i()<<"\n";
  MM *p= dynamic_cast<MM*>(o);
  if (p) cout<<p->get_i()<<"\n";
  D *p2= dynamic_cast<D*>(o);
  if (p2) cout<<p2->get_i()<<"\n";
  return 0;
}
```



```
#include <iostream.h>
#include <typeinfo>
class B
{ int i;
  public: B() { i=1; }
         int get_i() { return i; }
};

class D: B
{ int j;
  public: D() { j=2; }
         int get_j() {return j; }
};

int main()
{ B *p=new D;
  cout<<p->get_i();
  if (typeid((B*)p).name()=="D*")
  cout<<((D*)p)->get_j();
  return 0;
}
```



```
#include<iostream.h>
template<class T, class U>
T f(T x, U y)
{ return x+y;
}
int f(int x, int y)
{ return x-y;
}
int main()
{ int *a=new int(3), b(23);
  cout<<*f(a,b);
  return 0;
}
```





```
#include<iostream.h>
class A
{ int x;
  public: A(int i=0) { x=i; }
          A operator+(const A& a) { return x+a.x; }
          template <class T> ostream& operator<<(ostream&); };
template <class T>
ostream& A::operator<<(ostream& o) { o<<x; return o; }
int main()
{ A a1(33), a2(-21);
  cout<<a1+a2;
  return 0;
}
```



# **Perspective**

## **Curs 12 – Design Patterns**