

```

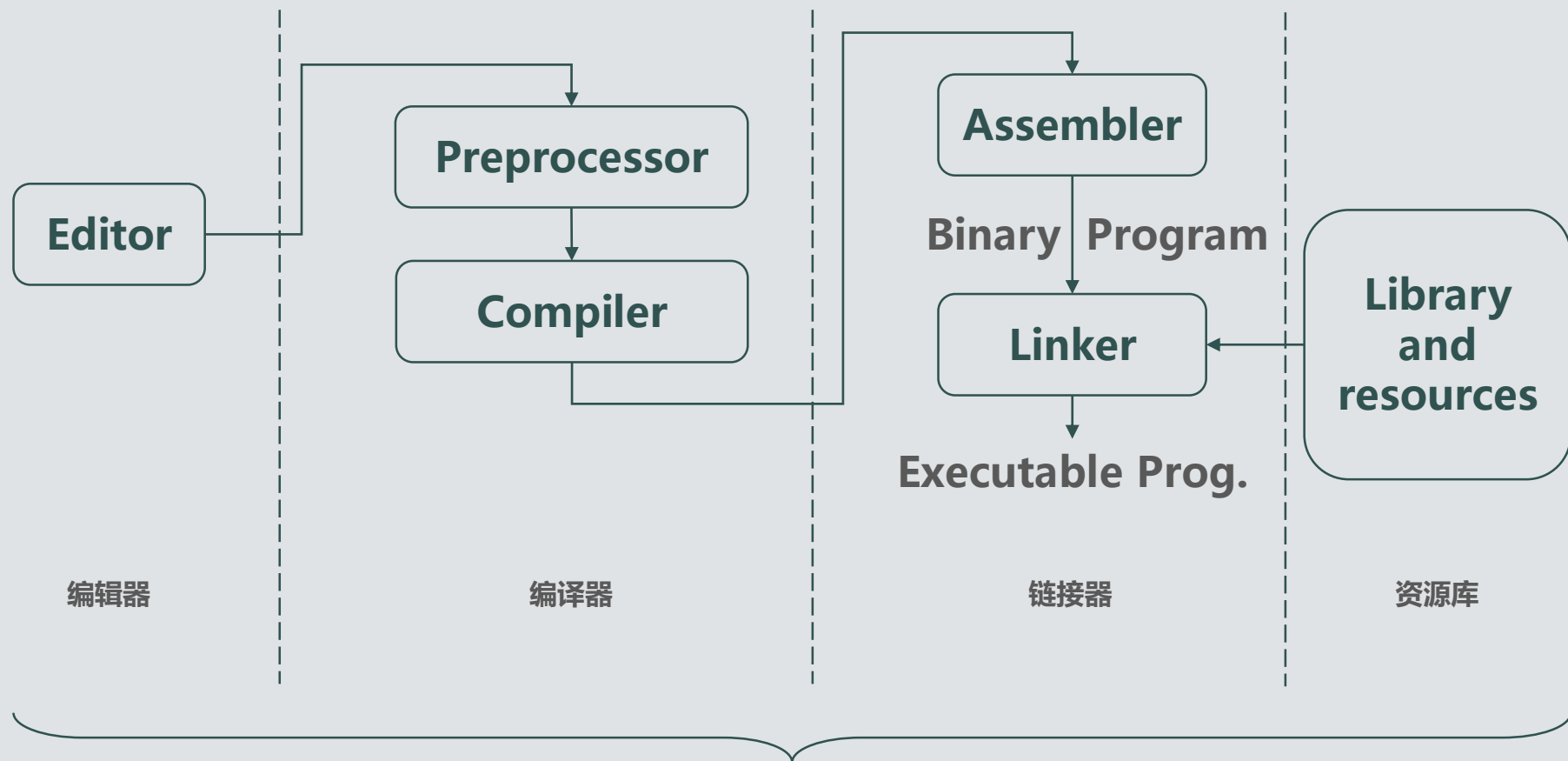
254 }
255 function updatePhotoDescription() {
256     if (descriptions.length > (page * 9) + (currentimage.substring(1) - 1))
257         document.getElementById("bigImageDesc").innerHTML += descriptions[page * 9 + currentimage.substring(1) - 1] + "  

258     }
259 }
260
261 function updateAllImages() {
262     var i = 1;
263     while (i < 10) {
264         var elementId = 'foto' + i;
265         var elementIdBig = 'bigImage' + i;
266         if (page * 9 + i - 1 < photos.length) {
267             document.getElementById(elementId).src = 'images/' + photos[page * 9 + i - 1] + '.jpg';

```

Engineering Applications General C++

> Something before C++ ...



IDE, Integrated Development Environment

> Something before C++ ...

Editor MS Office word, Text Editor, VS Code, ...

Compiler ICC, GCC, Clang, VC++,... (C++)

Linker (built-in)

IDE Visual Studio (Microsoft, C/C++, C#, ...)
 Xcode (Apple, java, Object-C, C++, Swift, ...)
 Eclipse (Open Source, java, C++, Python, PHP, ...)

- > 各编译器对源码的处理有一定差别（“严格程度”不同），同时也与编译器版本有关。对于C++国际标准未规定的内容，各编译器会“自由发挥”。
- > 现行最新C++版本为C++17，而大多数编译器还未对最新版本进行支持，处于普及地位版本是C++11。

> Something before C++ ...

面向过程
Process-oriented
偏向底层

C

C++

面向对象
Object-oriented

偏向应用

超集
class
template

Recommended references

- > **C++ Prime Plus, 6th Edition, Stephen Prata**
(中文版, 英文原版)

R 1.4.2 refers to ch. 1.4.2 of the Literature

> Create Code-File and Compiling

1. 扩展名 `.cpp / .cxx`
2. 文件名 只能使用字母、数字和下划线_, 不能以数字开头
3. 编辑器 可使用记事本(Windows), TextEdit(Mac OS)
 可使用VS Code(全平台)提高效率和保护视力
 可使用IDE包含的编辑器

R 1.4.2

对于编译器, Windows平台可下载Visual Studio或安装Linux子系统, 使用g++编译器编译, Mac OS平台已包含clang编译器, 可以直接使用命令行编译。

```
username/directory$ g++ codefile.cpp -o filename
username/directory$ ./filename
```

> First C++ Program

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    // output "hello world"
    cout<<"hello world"<<endl;
    return 0;
}
```

特性 大小写敏感
 空格/空行不敏感

```
EdwarddeMacBook-Pro:General_CPP edwardsue$ g++ helloworld.cpp -o hello_world
EdwarddeMacBook-Pro:General_CPP edwardsue$ ls -l
total 40
-rwxr-xr-x  1 edwardsue  staff  15788 Mar  9 23:20 hello_world
-rw-r--r--  1 edwardsue  staff    110 Mar  9 23:16 helloworld.cpp
EdwarddeMacBook-Pro:General_CPP edwardsue$ ./hello_world
hello world
```

> First C++ Program

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    // output "hello world"
    cout<<"hello world"<<endl;
    return 0;
}
```

// 注释，行中//后内容不会被编译，用于帮助理解

#include 预处理指令，“添加包含库<iostream>”

namespace 名空间

int main() 主函数，程序的入口函数

cout 标准输出控制

return 结束一个需要返回值的函数

{} 引起一段程序段(Block)

> First C++ Program: main() function

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    // output "hello world"
    cout<<"hello world"<<endl;
    return 0;
}
```

int main()

函数头，其中int表示函数返回(return)类型为整形(integer)的结果；

```
-----
{
    ... ..
}
```

函数体，说明函数的执行过程，由数条语句构成；
每一条具有实意的c++语句都由分号(英文)隔开；
分号是编译器的断句符，而非空格或空行。

> First C++ Program: notation

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    // output "hello world"
    cout<<"hello world"<<endl;
    return 0;
}
```

注释应简要描述语句功能，设计思想，便于纠错、阅读；
编译器将忽略注释；

1. 以 “//” 开始，至行尾结束；
2. 以 “/*” 开始，至 “*/” 结束。

> First C++ Program: pre-processor directive

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    // output "hello world"
    cout<<"hello world"<<endl;
    return 0;
}
```

以#开头的指令：预处理语句；

在进行主编译之前对源文件进行处理；

#include <iostream>
将“iostream”的内容添加到代码中，
io即输入输出in&out；

此程序中需要将语句输出到屏幕(标准输出)，需要使用cout语句，已包含在iostream内容中，因此可以调用(call)。

> First C++ Program: namespace

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    // output "hello world"
    cout<<"hello world"<<endl;
    return 0;
}
```

“名空间”是一个存放内容的区域，用以区分不同封装的同名变量、函数等；

```
std::hello();
mySpace::hello();
```

使用双冒号访问符 “::” 访问名空间的内容；

```
using namespace std;
```

使用 “std” 名空间，std成为默认的名空间；

iostream的内容包含在std中，在以下内容中可以省略std::直接使用cout等。

> First C++ Program: cout

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    // output "hello world"
    cout<<"hello world"<<endl;
    return 0;
}
```

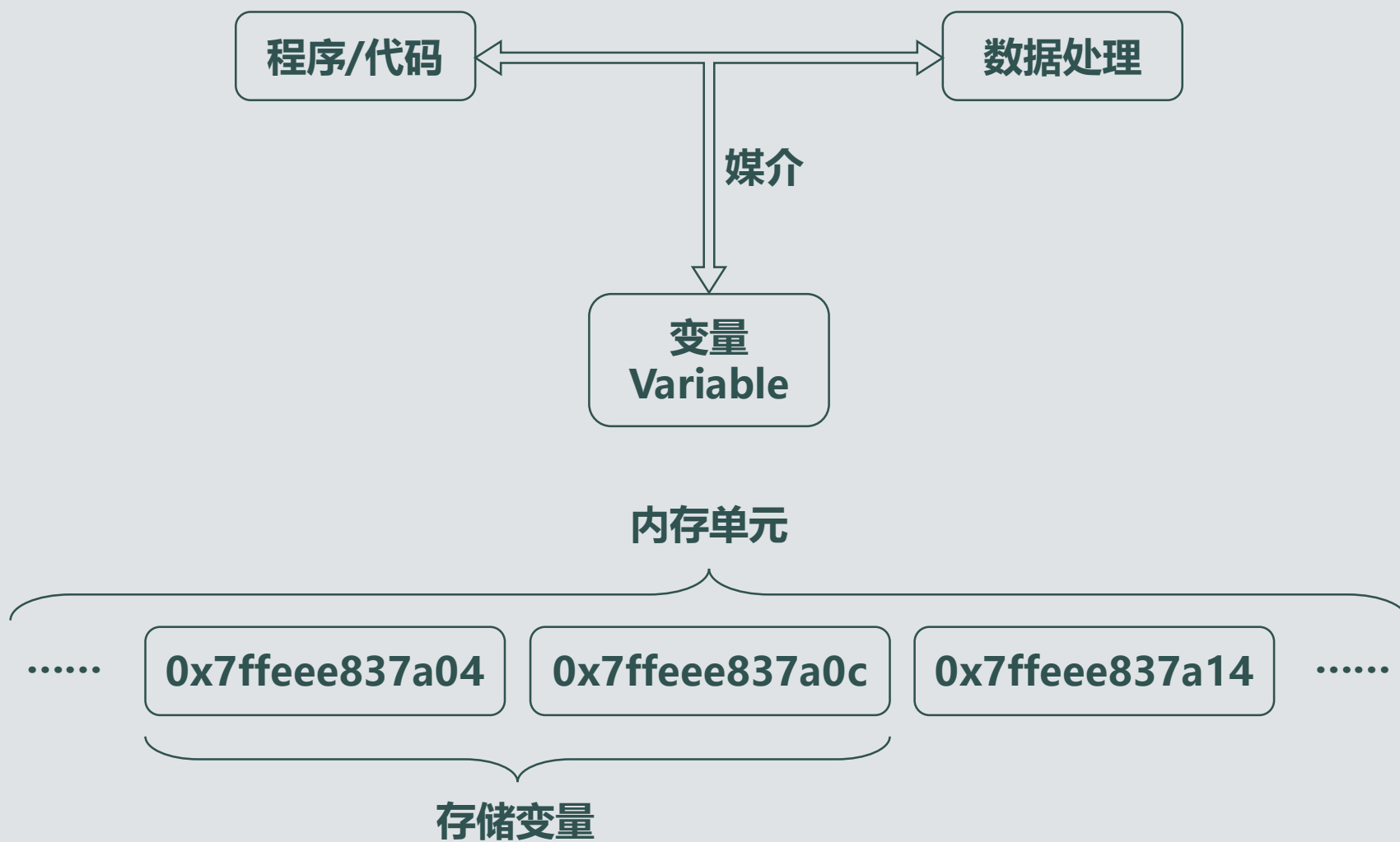
cout用以显示消息;

<<为流操作符, 显示了流的方向(输入/输出);

用双引号修饰的内容类型为字符串, cout可以接受字符串类型的参数;

endl表示换行(endline), 将屏幕光标移动到下一行开头。





基础格式

- 声明
- 定义

```
varType varName;  
varName = varValue;
```

* 遵循先声明再使用规则

声明的本质是占取一片内存空间
然后给内存空间一个合法的名称

先命名再存储值

```
varType2 varName2 = varValue2;
```

只能由字母、数字、下划线 (_) 组成;
不能以数字开头;
大小写敏感;
不能使用C++关键字。

内存单元



> Basic Variable Types

1. 整形 int (Integer)

用于表示整数，如：int score = 90;

可以用short, long, unsigned修饰，改变可表示值的取值范围。

R 3.1.3

R 3.1.4

2. 浮点数 float / double (Floating Point Number)

用于表示小数，如：float GPA = 1.3;

float为单精度——至少32位有效位，dec保证6位有效值；

double为双精度——至少48位有效位，通常64位，dec保证13位；

可以用long修饰。

3. 字符 (串) char / string (Character)

用于表示字符，如：char TshirtSize = 'M' ;

char * name = "KIT" ; string major = "机械工程" ;

char值对应ASCII编码；

char *为指针表示字符数组，部分情况下字符数组可与字符串混用；

string为C++引入的标准字符串变量。

> Basic Variable Types

4. 布尔类型 `bool` (Boolean)

用于表示二选一的值或情况，如：`bool pass = true;`
`bool`变量只有`true`和`false`两种取值；
也可以用数字来赋值/运算，非0表示`true`，0表示`false`；
如：`bool start = -100; // bool start = true;`
 `bool stop = 0; // bool stop = false;`

5. 枚举类型 `enum` (Enumeration)

用于表示自定义的集合，如：`enum color {red, green, blue};`
`color`成为新的变量名称，`red`、`green`和`blue`自动对应0,1,2；
在枚举定义之后的使用中：
`color desk; desk = red;`
`color chair; chair = 0;`
枚举将对集合中的值自动+1类推，也可显式指定对应的整数值。

R 4.6.1

> Variable Operations

优先级	运算符	简介
1	. -> [] () ++ --	各种访问符, 自增, 自减
2	! ~ & sizeof	取反, 取补, 取地址, 取长度
4	* / %	乘, 除, 取模
5	+ -	加, 减
6	<< >>	左移位, 右移位
7	< > <= >=	关系判断符
8	== !=	关系判断符
9 - 13	& ^ &&	按位与, 异或, 或; 逻辑与, 或
14	? :	三元操作符
15	= += -= etc.	赋值操作符
16	,	逗号分隔符

> Complex Variable Types

1. 变量修饰 const (Constant)

用const修饰的变量，在第一次赋值之后，变量的值无法改变；
如： `const int score = 59;` `score = 60;` 是非法的；

const变量值必须在声明时初始化，否则将会产生不确定值；
如： `const int dis;` `dis = 120;` 是非法的；此处dis的值无法确定；

用const修饰的变量狭义上可称之为常量；
在尽可能的情况下为变量加上const修饰（编程习惯）；

const能够加快程序编译（无需推断变量，直接从链接表访问变量）。

> Complex Variable Types

2. 变量修饰 static

用static修饰的变量为全局变量，在代码任何位置都可以访问；
如：static int count = 10;

在函数中进行初始化的全局变量只会在第一次调用赋值,如：

```
int func_count()    //返回函数调用次数
{
    static int n = 0;    //后续调用不会进行初始化
    n = n + 1;
    return n;
}
```

> Complex Variable Types

3. 变量修饰 & (Reference)

用&修饰的变量称为引用变量，相当于赋予原变量一个别名；
所有对引用变量进行的操作都会影响原变量；

```
int a = 100; int b = 200;  
int &r = a;           // r通过引用修饰赋值  
int nr = b;           // nr通过复制赋值  
  
a = 10;                // r的值随a变化, r = 10  
b = 20;                // nr的值不随b变化, nr = 200  
  
r = 1;                 // a的值随r变化, a = 1  
nr = 2;                // b的值不随nr变化, b = 20
```

> Complex Variable Types

4. 数组变量 [] (Array)

数组是基于基础变量类型的序列，存放相同类型的一系列变量；
如： `int scores[3] = {70, 80, 90};` // 声明同时初始化

数组的内容通过下标(index)访问，从0开始计数；
如： `scores[0]`, `scores[1]`, `scores[2]`

声明数组但不初始化时必须包含元素个数；
如： `int scores[50];` **`int scores[];`** //非法

声明同时初始化，可以让编译器推断元素个数；
如： `int scores[] = {59, 60, 70};` //推断出元素个数为3

> Complex Variable Types

4. 数组变量 [] (Array)

字符数组需要空字符(`'\0'`)来形成字符串，因此实际长度多一位；
如： `char name[4] = "wen" ;`

避免使用单字符形成字符数组（注意区分单双引号）；
如： `char name[4] = { 'w' , 'e' , 'n' , '\0' }; //等价但麻烦`

字符数组同样可以让编译器推断元素数量；
如： `char address[] = "durlach" ; //推断出元素个数为8`

数组可以嵌套，形成高维数组；
如： `int area[2][3] = {1, 2, 3, 4, 5, 6}; //依次从最末下标赋值`
通过 `area[m][n]` 访问数组成员。

> Complex Variable Types

4. 数组变量 [] (Array)

数组的局限性：必须显式指定元素数量，只能由常量指定。

考虑：char fullName[31];

此处认为30个字母长度的名称是“够用的”，但一旦给出超过30个字母长度的名称就会导致崩溃，但如果给出fullName[1000]则会导致资源浪费，并且也不是绝对保险；

→ 动态数组 → 指针，可以在使用时确定元素数量。

> Complex Variable Types

5. 指针变量 * (Pointer)

指针存储变量的地址，可以通过地址访问变量的值；
此处&为取地址操作符；

声明形式形如：int * pName;
其中：pName表示地址；
*pName表示地址存放的值；

```
int day = 29;  
int *p_day;  
p_day = &day;
```

操作指针会影响原值；
*p_day = 0; // day = 0

```
#include <iostream>  
  
using namespace std;  
  
int main()  
{  
    int room = 302;  
    cout<<"room value: "<<room<<endl;  
    cout<<" address: "<<&room<<endl;  
    return 0;  
}
```

```
room value: 302  
address: 0x7ffeee837a08
```

> Complex Variable Types

5. 指针变量 * (Pointer)

指针可以代替数组：

```
double *p;  
double scores[50];  
p = scores;
```

此处，指针p指向数组scores的第一个元素的**地址**；
可以用*(p+1)、*(p+2).....访问数组中其他元素的**值**；

> Complex Variable Types

5. 指针变量 * (Pointer)

动态指针可以改变“先命名再存储”的模式；

R 4.7.4

→ 使用new来动态分配内存；
如：int *pd = new int;

此时一片无名的内存将被占用；
pd为这片内存（开头）的地址；
*pd为值，但没有名称；

* 遵循先声明再使用规则

声明的本质是占取一片内存空间
然后给内存空间一个合法的名称

先命名再存储值

区别于：int *p; int var; p = &var;

结束使用后必须使用delete pd; 来释放内存，否则将永久占用。

> Complex Variable Types

5. 指针变量 * (Pointer)

R 4.7.6

动态指针可以管理动态数组：

```
int * pt = new int[10];
```

... ..

```
delete [] pt; //动态数组需要加上[]释放内存
```

同一内存不可以delete两次；
如果未使用动态数组则不可以使用delete []释放内存。

> Complex Variable Types

5. 指针变量 * (Pointer)

注意：

```
int * a, b;    // a的类型为int指针, b的类型为int  
int * a, * b;  // a与b均为int指针
```

指针计算将自动转化地址单位：a+1将指向a地址的下一个地址；
在数组指针中，若a为数组arr的指针，则a指向arr[0]的地址，
a+1指向arr[1]的地址；

！ 指针非常危险，谨慎地使用指针

在使用*varName赋值之前必须指定确切的、正确的指针地址；

如：char *name; *name = "zhang" ;

指针变量name地址未知，但赋值将会执行 → 内存覆盖

> Type Conversion

1. 运算前提

**C++对于变量的基础运算基于相同的类型，如整形之间的加减乘除；
如果混合计算整数变量和浮点数变量，是非法的；
若要执行运算，则需要对变量进行类型转换。**

*** 基础运算包含5种：加+，减-，乘*，除/，求模(余数)%；
求模运算只能对整数进行，浮点数求模编译器会报错；**

*** 相同类型的变量运算结果也是该类型：
(int)5/(int)2结果是2， 小数部分将被截去；**

> Type Conversion

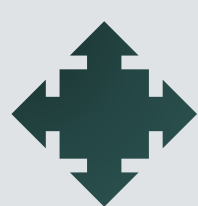
2. 显式(explicit)类型转换

```
float f = 1.5;  
int i1 = (int)f;    // i = 1, 小数点后截去  
int i2 = int(f);    // i = 1, 小数点后截去
```

3. 隐式(implicit)类型转换

```
int i = 10.0/8;    // i = 1, 小数点后截去
```

* 在除法中，如果 / 两侧的变量都是整数，执行整数除法，小数部分截去；
如果 / 两侧有至少一个浮点数，则结果为浮点数。



分支语句

Branch Statement

> Branch Statement

分支语句用于对情况进行判断，以采取相应的操作，如：

当 n 为正整数时， $\gamma(n) = (n - 1)!$

当 n 为其他情况时， $\gamma(n) = \int_0^\infty \frac{t^{n-1}}{e^t} dt$

常用的分支语句有：

if-statement

switch-statement

三元操作符 $?:$

> Branch Statement

> Branch Statement: Logical Expression

关系/逻辑表达式的结果非true即false;

常用的关系表达式:

`>, <, >=, <=, ==, !=`

常用的逻辑表达式:

`||` 逻辑或, `&&` 逻辑与, `!` 逻辑非

如: `x > 5 || x < 0 && x > -3`

优先级	运算符	简介
4	<code>*</code> <code>/</code> <code>%</code>	乘, 除, 取模
5	<code>+</code> <code>-</code>	加, 减
9 - 13	<code>&</code> <code>^</code> <code> </code> <code>&&</code> <code> </code>	按位与, 异或, 或; 逻辑与, 或

> Branch Statement

> Branch Statement: if

句法:

```
if (test-condition)      //满足测试条件 → 执行statement(s)
    {statement(s);}      //否则跳过{...}
```

test-condition是一个关系/逻辑表达式;
true → 满足, false → 不满足;

statement为单行时可省略花括号{ }

if可以配合else使用:

```
if (test-condition)      //满足测试条件 → 执行statement_1
    {statement_1;}
else                      //否则执行statement_2
    {statement_2;}
```

如: if(x>y) z = x;
 else z = y;

> Branch Statement

> Branch Statement: if

if可以配合else if使用:

if (test-condition-1)	//满足测试条件1 → 执行statement_1
{statement_1;}	
else if (test-condition-2)	//满足测试条件2 → 执行statement_2
{statement_2;}	
...	
else if (test-condition-n)	//满足测试条件n → 执行statement_n
{statement_n;}	
...	
else	
{statement_else;}	//不满足上述任一条件, 可选

* 一旦任一statement被执行, 下面的分支将会被跳过 (即使满足测试条件)

```
int x = 5;
if(x > 3) x = 0;
else if(x > 4) x = 1;
else x = 2;
```

x = ?

> Branch Statement

> Branch Statement: switch

句法:

```
switch (integer-expression)
{
    case value_1:
        statement(s);
        break;
    case value_2:
        statement(s);
        break;
        ...
    case value_n:
        statement(s);
        break;
    default:
        statement(s);
}
```

//表达式的结果只能是整数

//结果与value相比较,
//执行相应的statement;
//跳出switch语句, 如果
//没有break?

//可选, 如果不满足任一
//value的值, 则执行

> Branch Statement

> Branch Statement: switch

break的作用

```
int x = 3;
switch(x)
{
case 1: cout<<"x = 1"<<endl;
case 2: cout<<"x = 2"<<endl;
case 3: cout<<"x = 3"<<endl;
case 4: cout<<"x = 4"<<endl;
default: cout<<"x = ?"<<endl;
}
```

```
x = 3
x = 4
x = ?
```

```
int x = 3;
switch(x)
{
case 1: cout<<"x = 1"<<endl; break;
case 2: cout<<"x = 2"<<endl; break;
case 3: cout<<"x = 3"<<endl; break;
case 4: cout<<"x = 4"<<endl; break;
default: cout<<"x = ?"<<endl;
}
```

```
x = 3
```

跳出程序块(Block)，即跳出{}的范围，后续语句将被忽略。

> Branch Statement

> Branch Statement: operator ? :

称为三元运算符，需要三个操作数；

句法：

`expression ? statement_1 : statement_2`

如果expression为true，执行statement_1，否则执行_2；

如：

`a > b ? a : b` //求a、b中较大的一个

> Branch Statement

> Loop Statement

循环用于重复执行任务，如：

将规模为1000的数组内容全部输出到屏幕 (array[1000])

根据不同的条件/要求，常用的循环语句有：

for-loop

while-loop

do-while-loop

> Branch Statement

> Loop Statement: for-loop

1. 循环初始化 $i = 0$

只能设置整数变量(int, short等);
初始值可以不为0;

2. 循环测试 $i < 5$

检查变量是否满足条件;
若满足则执行操作;

3. 循环体 {...}

实际进行的操作;
变量*i*可代入循环体中, 也可不代入;

4. 循环更新 $i++$

更新用于控制循环的变量*i*;
 $i++$ 区别于 $++i$;
循环更新表达式可以是任意的。

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

int main()
{
    for(int i = 0; i<5; i++)
    {
        cout<<i<<" ". "<<"for-loop"<<endl;
    }
    cout<<"end for-loop"<<endl;
}
```

```
0. for-loop
1. for-loop
2. for-loop
3. for-loop
4. for-loop
end for-loop
```

> Loop Statement: for-loop

R 5.1.5

R 5.1.7

1. $i++$ 与 $++i$

运算结果: $i=i+1$;

返回值: $i++ \rightarrow i$, $++i \rightarrow i+1$

2. 循环更新表达式

任意合法的表达式, $i = i * i + 5$

组合赋值运算符 $+=$, $-=$, $*=$, $/=$ $\% =$

* 注意{}的作用范围;
单行循环体可以省略{};

* 不进行操作时保留分号, 表达式省略: `for(;; i++)`
循环测试语句为空, 意味始终满足条件。

> Branch Statement

> Loop Statement: while-loop

1. 循环初始化 $i = 0$
只能设置整数变量(int, short等);
初始值可以不为0;
2. 循环测试 $i < 5$
检查变量是否满足条件;
若满足则执行操作;
3. 循环体 {...}
实际进行的操作;
变量*i*可代入循环体中, 也可不代入;
4. 循环更新 $i++$
更新用于控制循环的变量*i*;
 $i++$ 区别于 $++i$;
循环更新表达式可以是任意的。

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

int main()
{
    int i = 2;
    while(i<5)
    {
        cout<<i<<". while-loop"<<endl;
        i++;
    }
    cout<<"end while-loop"<<endl;
}
```

```
2. while-loop
3. while-loop
4. while-loop
end while-loop
```

> Branch Statement

> Loop Statement: do-while-loop

1. 循环初始化 $i = 0$
只能设置整数变量(int, short等);
初始值可以不为0;
2. 循环测试 $i < 5$
检查变量是否满足条件;
若满足则执行操作;
3. 循环体 {...}
实际进行的操作;
变量*i*可代入循环体中, 也可不代入;
4. 循环更新 $i++$
更新用于控制循环的变量*i*;
 $i++$ 区别于 $++i$;
循环更新表达式可以是任意的。

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

int main()
{
    int i = 2;
    do
    {
        cout<<i<<". while-loop"<<endl;
        i++;
    }while(i<5);
    cout<<"end do-while-loop"<<endl;
}
```

```
2. while-loop
3. while-loop
4. while-loop
end do-while-loop
```

> Branch Statement

> Loop Statement

while-loop首先判断循环条件，满足则执行循环体；

R 5.3

do-while首先执行循环体，再判断是否继续执行。

```
while(i<5)
{
    cout<<i<<". while-loop"<<endl;
    i++;
}
```

```
do
{
    cout<<i<<". while-loop"<<endl;
    i++;
}while(i<5);
```

循环可以嵌套、混合使用：

```
for(int i=0; i<5; i++)
{
    for(int j=0; j<4; j++)
    {
        while(...) {...}
    }
}
```

> Branch Statement

> Loop Statement

continue的作用

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

int main()
{
    for(int i = 0; i < 10; i++)
    {
        if (i%2 == 0) continue;
        cout<<i<<" . loop, not be skipped"<<endl;
    }
}
```

```
1. loop, not be skipped
3. loop, not be skipped
5. loop, not be skipped
7. loop, not be skipped
9. loop, not be skipped
```

不再执行continue之后的语句;
进行变量更新(for-loop), 执行下一次循环。