



# ACIC BIF5C1

Letzte Änderung am 14.10.2020

Josef Wermann  
if18b182@technikum-wien.at

## Inhalt

1. Übung1 – Simple String Class .....	2
1.1. MyString.hpp .....	2
1.2. MyString.cpp .....	2
1.3. MyStringClassMain.cpp .....	3
2. Übung 2 - Rule of Three/Five .....	4
2.1. Überarbeitung .....	4
2.2. Copy constructor & copy assignment operator .....	4
2.3. Move constructor & move assignment operator.....	4

## 1. Übung1 – Simple String Class

Die Abgabe beinhaltet 3 files:

- **MyString.hpp**: Headerfile des MyString-Class
- **MyString.cpp**: Implementierung der MyString-Class
- **MyStringClassMain.cpp**: Main-Function, um die MyString-Class zu testen.

### 1.1. MyString.hpp

Das Headerfile definiert die Methoden, die die String-Class bis jetzt beinhaltet (Erweiterung folgt wohl in den nächsten Übungen)

Private werden hierbei die Variablen `char* data` und `size_t length` definiert: ein `char`-Pointer für das Array, in dem sich der String befindet, bzw. befinden soll, sowie die Länge des String. `size_t` habe ich statt `unsigned int` generell verwendet, zum Teil aus Gewohnheit, zum anderen, um abgesichert zu sein, auf unterschiedlichen Rechnerarchitekturen fehlerfrei kompilieren zu können.

`MyString(const char* x, const char* y, const std::size_t length)` ist ein spezieller privater Constructor, der als Hilfskonstruktor für die Concatenate-Funktion dient.

Weiters werden unterschiedliche public constructors definiert (simple und `const char*`), `c_str()`, um auf das `char`-array zugreifen zu können, das selbsterklärende `Concatenate()`, ein destructor, der auf „default“ gesetzt wird und eine friend-Referenz auf den `cout(<<)` overload, um mittels `cout`, `MyString` einfacher auf die Konsole ausgeben zu können.

`Size_t length` speichert die Länge ohne das abschließende `'\0'` des strings, weil ich der Meinung bin, dass hier nur die tatsächliche Länge des strings interessant ist. Geholt werden, kann diese Länge über die public function `GetLength()`;

### 1.2. MyString.cpp

Der private Constructor `MyString(const char* x, const char* y, const std::size_t length)` nimmt die beiden strings, erhält ausserdem die Länge des neuen zu bildenden Strings, und überträgt die Strings nacheinander mithilfe einer Lamdafunktion in einen neuen String. Ein abschließendes `'\0'` wird selbstverständlich angehängt.

`c_str()` gibt den `char* data` zurück.

`GetLength` gibt `size_t length` zurück.

Die public constructors sollten im code selbsterklärend sein. Relevant ist eigentlich nur, dass der eine constructor die Aufgabenstellung, dass `MyString` durch ein `const char*` initialisiert werden kann, gewährleistet.

`MyString MyString::Concatenate(const MyString str)` const berechnet die Länge des neuen Strings und ruft dann als return den privaten constructor auf, der als Hilfskonstruktor für eben diese Funktion implementiert ist. Wie auch bei anderen in diesem file implementierten funktionen, soll das const am Ende der Funktionsdefinition gewährleisten, dass das Objekt selbst nicht verändert wird.

`std::ostream& operator<<(std::ostream& os, const MyString& str)` schließlich ist als reine Hilfe gedacht und überladet den `cout` operator `<<`, um eben `MyStrings` über `cout` ausgeben zu können und damit leichter testen zu können.

### 1.3. [MyStringClassMain.cpp](#)

Hier werden innerhalb der `Main`-Methode die bisher implementierten Funktionen getestet. Unterschiedliche `MyStrings` werden angelegt (dabei werden die unterschiedlichen Möglichkeiten `MyString str1("Hallo");` und `auto* str2 = new MyString("Welt!");` genutzt. Ein `MyString` wird mithilfe von `c_str()` Zeichen für Zeichen mit Abständen ausgegeben, und schließlich werden 2 Strings zu einem neuen verknüpft und die Gesamtlänge des neuen Strings ausgegeben.

## 2. Übung 2 - Rule of Three/Five

### 2.1. Überarbeitung

Zwecks einfacherer Bewertung und Übersicht wurde die Projektstruktur verändert:

Der gesamte Code (Main-Funktion und String-class) befindet sich nun in der Datei „wermann.cpp“.

Ein Destructor, der das data-array deleted wurde ergänzt.

Für Testzwecke wurde der cout(<<) operator override so modifiziert, dass er, wenn er einen nullptr bekommt „nullptr“ ausgibt, statt eine exception zu werfen.

### 2.2. Copy constructor & copy assignment operator

Der copy-constructor nimmt als einen const String& als Argument, da dieser ohnehin nicht verändert werden soll und darf. Die length wird dabei direkt in der Initialisierungsliste zugewiesen.

Im copy assignment operator findet die Zuweisung innerhalb der geschweiften Klammern statt, weil zuvor ein Check ausgeführt wird, ob es sich nicht um ein self-assignment handelt, und in diesem Fall die Zuweisung unnötig wäre.

Returniert wird in beiden Fällen ein this-Pointer.

In der Main-Methode finden sich Tests zu Beiden, wo ich mittels Breakpoints gecheckt habe, ob die richtigen Funktionen aufgerufen werden und die richtigen Strings kopiert werden.

### 2.3. Move constructor & move assignment operator

Sowohl der move constructor als auch der move assignment operator benutzen „noexcept“, da sie keine Exceptions werfen, und weil für move constructor und assignment operator so vorgesehen, ansonsten gar nicht aufgerufen werden würden.

Wieder wird im Fall des move constructors direkt per Initialisierungsliste zugewiesen, beim move assignment operator allerdings nicht, weil davor ein self-assignment check durchgeführt wird.

Es wird kein const entgegengenommen, weil die „source“ verändert werden muss => data wird auf nullptr gesetzt und length auf 0. Hab mich zwar auch herumgespielt und versucht die „source“ z.B. Mittels destructor direkt zu vernichten, hat aber nicht geklappt :D

Wieder finden sich in der Main-Methode einige Tests, in denen ich mit Breakpoints prüfe, ob die richtige Funktion aufgerufen wird und per cout checke, ob der richtige String bewegt wurde.

Zum Schluss habe ich das Programm mit unterschiedlichen Compilern getestet:

Es gab nur ein Warning unter Clang betreffend den Aufruf in der Main, der das self-assignment prüfen soll. Das war zwar beabsichtigt, um aber keine Warnings zu produzieren, wurde die Zeile auskommentiert.