Novembre 2023 – version étudiante

C++

loic.yon@isima.fr
https://perso.isima.fr/loic

ISIMA

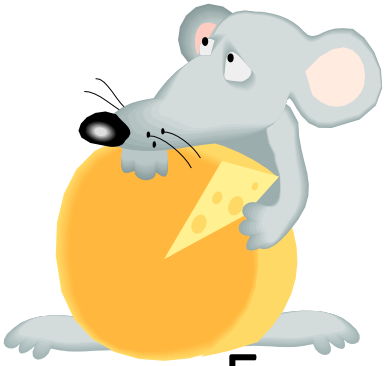
ZZ 2 ?

- Cours de C++ sur 2 années

- Attention aux TPs
  - Mise en œuvre du cours
  - Manipulation d'outils : *git*, *valgrind*, *makefile*
  - Tests unitaires

- Évaluation par cc
  - **Sur machine** pour la partie C++ à la fin du cours
  - Surprise ?

Plan



Ces transparents ont été conçus originellement par Bruno-Laurent GARCIA, ISIMA
Améliorations successives de David HILL et Christophe DUHAMEL, ISIMA
Remarques éclairées de Violaine ANTOINE et Bruno BACHELET

Caractéristiques générales

- Stroustrup, 1983
- Langage orienté objet
  - Classes au sens du langage SIMULA
  - Variables non objet
  - Fonctions
- Support de la généricité
  - Fonctions
  - Classes
- Traitement d'exceptions
  - Mécanisme évolué de gestion des erreurs

– Normes : 1999 (2003), 2011 (2014), 2017, 2020, 2023

NO OBject

C / C++ / ++C ?

ISIMA

Ajouts par rapport au C

- ✓ Surcharge des fonctions
- ✓ Valeur par défaut de paramètres
- ✓ Paramètres muets
- ✓ Constantes
- ✓ Type référence
- ✓ Nouvelle gestion de la mémoire

- ✘ Opérateurs de transtypage efficaces
- ✘ Gestion des types à l'exécution
- ✘ Généricité avancée
- ✘ Norme 2011 avancée
- ✘ Bibliothèque standard avancée

vu en ZZ3

Premier programme

```
#include <iostream>

// using namespace std;
// using std::cout;

int main(int argc, char ** argv)
{
   std::cout << "Hello ZZ" << 2;
   std::cout << std::endl;

   return 0;
}
```

Autres flux : std::cin,std:: cerr, std::clog …

Surcharge (1)

- Réaliser une même action avec des éléments différents

```
void afficher (quelque chose);
```

```
void afficher_entier    (int i);
void afficher_reel      (double d);
void afficher_pointeur  (void * p);
```

C

```
int zz = 2;
afficher_entier    (zz);
afficher_reel      (zz * 50.);
afficher_pointeur  (&zz);
```

Surcharge (2)

- Forme faible du polymorphisme
  - ⇨ Fonctions de mêmes noms mais avec signatures différentes

```
void afficher (int    i);
void afficher (double d);
void afficher (void * p);
```

C++

```
int zz = 2;
afficher (zz);
afficher (zz * 50.);
afficher (&zz);
```

Paramètres avec valeur par défaut

Omettre la valeur courante d'un paramètre

- Déclaration

```
void afficher(string txt, int coul = BLEU);
```

```
void afficher(string txt = "", int coul);
```

- Définition / implémentation

```
void afficher(std::string txt, int coul)  {
    // code
}
```

- Appel

```
afficher("loic");
afficher("loic", ROUGE);
```

Paramètres muets

- Paramètre non nommé
  - Compatibilité d'appel d'une version sur l'autre
  - Eviter les warnings de compilation
  - Respect de conventions (main, par exemple)
- Syntaxe

```
type3 fonction(type1 p1, type, type2 p2);
```

```
v3 = fonction(v1, valeur_inutile, v2);
```

- Exemple :

```
int main(int argc, char ** argv)
```

```
int main(int, char **)
```

Constante littérale

C

```
#define TAILLE 10
int tab[TAILLE];
```

```
enum {TAILLE=10};

int tab[TAILLE];
```

- Rapide
- Vérification de type
- Entier seulement

C++

```
const int TAILLE=10;

int tab[TAILLE];
```

- Utilisation du const élargie
- Gestion des conflits de nom
- Facile à enlever / mettre
- Tout type
- Vérification de type

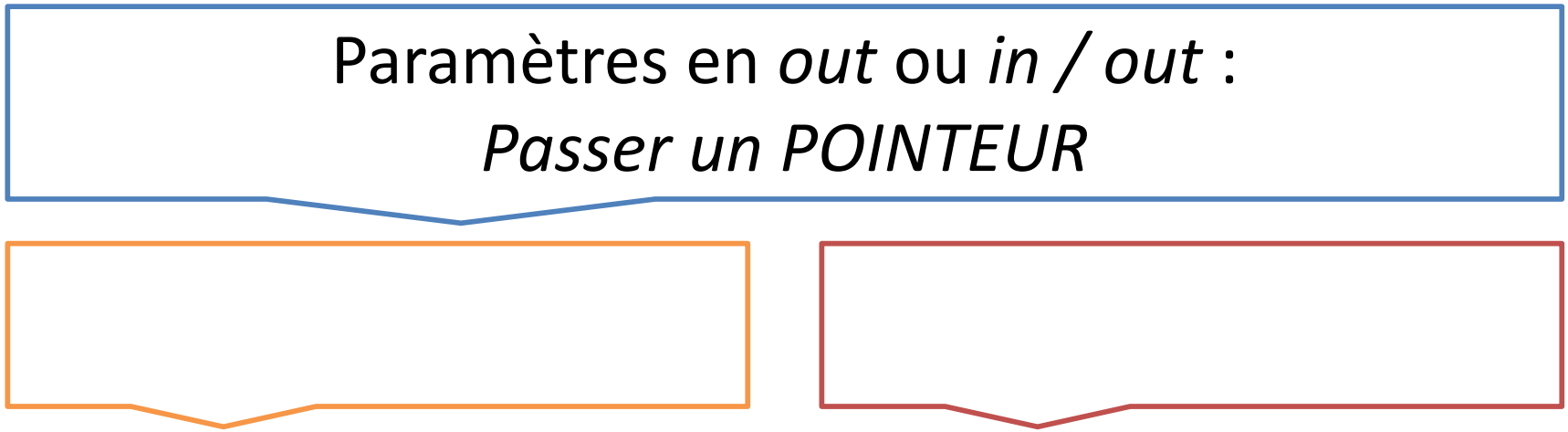
Rappel : *const* à la C

« Je promets de ne pas modifier »

```
const int * t1;
int const * t2;
int * const t3;
const int * const t4;
int const * const t5;
```

Référence (1)

- Uniquement le passage par valeur en C



- Référence
  - Pointeur masqué
  - Simule le passage par référence
  - S'utilise comme une variable

Reference (2)

```
#include<iostream>

void fv(int b) {
  b = 5;
}

void fp(int *p) {
  *p = 7;
}

void fr(int& c) {
  c = 9;
}
```

```
int main(int, char **)
{
  int a = 3;
  fv(a);
  std::cout << a;

  fp(&a);
  std::cout << a;

  fr(a);
  std::cout << a;

  return 0;
}
```

Référence (3)

```
void swap(int *a, int *b)
{
  int c=*b;
  *b=*a;
  *a=c;
}

int main(int, char **)
{
  int i=5;
  int j=6;

  swap (&i, &j);

  return 0;
}
```

```
void swap(int &a, int &b)
{
  int c=b;
  b=a;
  a=c;
}

int main(int, char **)
{
  int i=5;
  int j=6;

  swap (i, j);

  return 0;
}
```

Référence (3)

Efficacité

Code très lisible

Moins d'erreurs

Appel facilité

Notion facile à appréhender ?

Syntaxe ambiguë avec &

Pointeur ?

Gestion de la mémoire dynamique

```
int * p = (int *) malloc(10 * sizeof(int));

free(p);
```

C

```
double * d = new double;
double * n = nullptr;  //

delete   d;
```

2011

C++

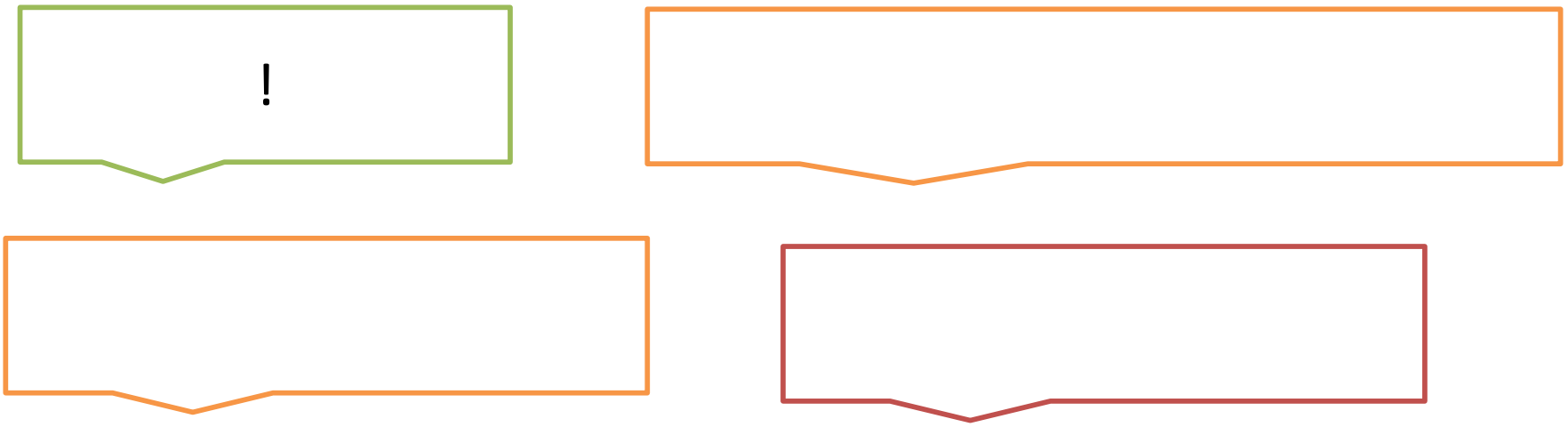
```
int     *  p = new int[10];

delete [] p;
```

Inférence (déduction) de type

2011

```
int    i1 = 10;
auto   i2 = 5;
```

```
auto   y = f(x);
```



Newbie

PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET BASIQUE & C++

ISIMA

POO en C++

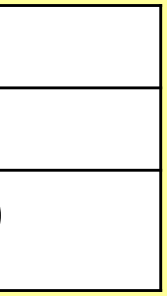
- Transposition des classes
- Relations entre classes
  - Agrégation
  - Héritage
  - Association ?
- Exceptions
- Généricité
  - Fonctions
  - Classes

Transposition des classes

- Syntaxe générale
- Déclaration
  - Attributs et prototypes des méthodes
- Définition/implémentation des méthodes
- Cycle de vie des objets
  - Construction
  - Appel de méthodes
  - Destruction

Exemple simplissime

```
#include <iostream>

class Exemple {
  public:
  void afficher() {
     std::cout << "hello" << std::endl;
  }
};

int main(int, char **)
{
  Exemple e;

  e.afficher();

  return 0;
}
```



OBLIGATOIRE

(Fichier Exemple.cpp)

Classe en C++

```
class Point
{
 public:
    double getX();
    double getY();
    void setX(double);
    void setY(double);
    void deplacerDe   (double, double);
    void deplacerVers(double, double);

 private:
    double x;
    double y;
};
```

TRES IMPORTANT !

Point
-x : réel -y : réel - compteur : entier
+ getX() : réel + setX(réel) + deplacerDe(dx : réel, dy : réel) + deplacerVers(px : réel, px : réel) + getCompteur() : entier

GUIDE DE STYLE ?

Déclaration
(Fichier Point.hpp)

```
// Getter, méthode get
double Point::getX()
{
  return x;
}
```

```
// Setter, méthode set
void Point::setX(double px)
{
  x = px;
}
```

```
// méthode
void Point::deplacerDe(double dx, double dy)
{
  x+=dx;
  y+=dy;
}
```

Définition
(Fichier Point.cpp)

```
// méthode
void Point::deplacerVers(double px, double py)
{
  setX(px);
  setY(py);
}
```

Manipulation basique (1)

```
#include <iostream>

int main(int, char **)
{
  Point p;

  std::cout << p.getX() << " ";
  std::cout << p.getY() << std::endl;

  p.deplacerVers(2., 4.);

  return 0;
}
```

Constructeur

- Initialiser les attributs d'un objet
  - Même nom que la classe
  - Pas de type de retour
  - Par défaut si non fourni

```
class Point
{
 public:
    Point();
    Point(double, double);
};
```

```
Point()
{
   x = y = .0;
}
```

```
Point(double = .0, double = .0);
```

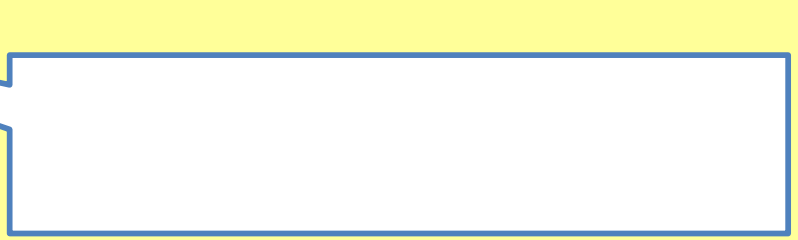
Valeurs par défaut ?


```
class Point
{
    int x;
    int y;

 public:
    Point();
    Point(double =
          double =
};
```

```
class Point
{
    int x = .0;
    int y = .0;

 public:
    Point();
    Point(double, double);
};
```

Manipulation basique (2)

```
#include <iostream>


int main(int, char **)
{
   Point   p1;
   Point   p2(5., 5.);
   Point * pp = new Point(10.,10.);

   Point p3 {};
   Point p4 {2., 2.};

   std::cout << (*pp).getY() << std::endl;
   std::cout <<   pp->getX() << std::endl;

   delete pp;

   return 0;
}
```



Membres de classes

Point
-x : réel -y : réel - compteur : entier
+ Point() + getX() : réel + setX(réel) + deplacerVers(px : réel, px : réel) + getCompteur() : entier

```
class Point
{
 public:
    Point(int, int);
    // …
    static int getCompteur();

 private:
    double x;
    double y;
    static int compteur;
};
```

Mot-clé **static**
Membre de classe

```
// Constructeur
Point::Point(double px, double py)
{
  x=px;
  y=py;
  ++compteur;
}

// attribut en lecture seule
// de l'extérieur
int Point::getCompteur()
{
  // cout << getX();
  return compteur;
}
```

Définition
(Fichier cpp)

```
// définition - initialisation
int Point::compteur = 0;
```

Manipulation basique (3)

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

int main(int, char **)
{
  // appeler une méthode de classe
  cout << Point::getCompteur() << endl;

  Point p(10., 10.);
  // syntaxe possible mais "ambiguë"
  cout << p.getCompteur() <<  end;

  return 0;
}
```

Bonne pratique

Personne.hpp

```
class Personne {

};
```

main.cpp

```
int main(int, char**) {
}
```

Point.hpp

```
class Point {

};
```

#include

#include

#include

#include

Personne.cpp

Point.cpp

Déclaration

Définition
Implémentation

Personne

Point

On compile …

- Tous les fichiers

```
$ g++ Point.cpp main.cpp -o main
```

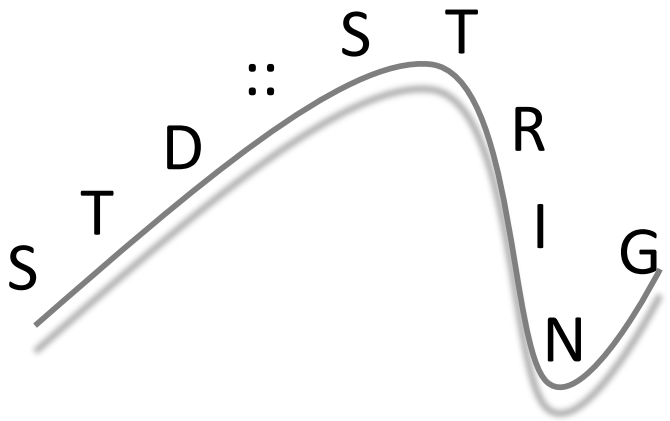
On compile JAMAIS un hpp

- Un makefile !!!

```
$ g++ -c Point.cpp
$ g++ -c main.cpp
$ g++ Point.o main.o -o main
```

Une classe prédéfinie : std::string

- Entête : string
- Chaîne de caractères
  - Encapsulation d'une chaîne C
  - D'autres types (UTF-8 par exemple)
- Relativement fournie
- Manipulation intuitive



Opérations usuelles

  - On apprendra à les coder plus tard

Exemples complets sur https://perso.isima.fr/loic/cpp/string.php

```
std::string   s1;
std::string   s2("chaine 2");
std::string   s3 = "chaine 3";
```

```
std::cout << s2;
std::cin  >> s3;
getline(std::cin, s1);
```

```
std::cout << s2[3];
std::cout << s2.at(3);
s2[2]     = 'A';
s2.at(3) = 'B';
```

```
if (s2==s3) cout << "egal" ;
if (s2!=s3) cout << "different" ;
if (s2< s3) cout << "plus petite »;
if (s2.compare(s3)==0) cout << "egal" ;
```

```
s2 += s3;
s2.append(s3);
```

```
s1.empty() ?   s1.length()
s1.clear()s1.size()
```

```
s2.c_str();
```

```
insert/erase, replace,
substr, find, …
```

Conversion implicite ?

```
const char *
```

```
"exemple"
```

```
char *
```

```
char [256]
```

```
std:string
```

Flux / *stream*

- Permet de manipuler des entrées / sorties
- Source ou destination de caractères

- Flux standards `cin cout cerr clog`
- Flux fichiers `fstream`
- Flux de chaînes de caractères `stringstream`

Manipulation en TP

Conversion

```
#include <sstream>
```

- Flux de chaînes de caractères

```
std::ostringstream oss;
oss << valeur;

Résultat : oss.str();
```

10.5 -> "10.5"

```
std::istringstream iss(chaine_a_decrypter);
iss >> entier;
```

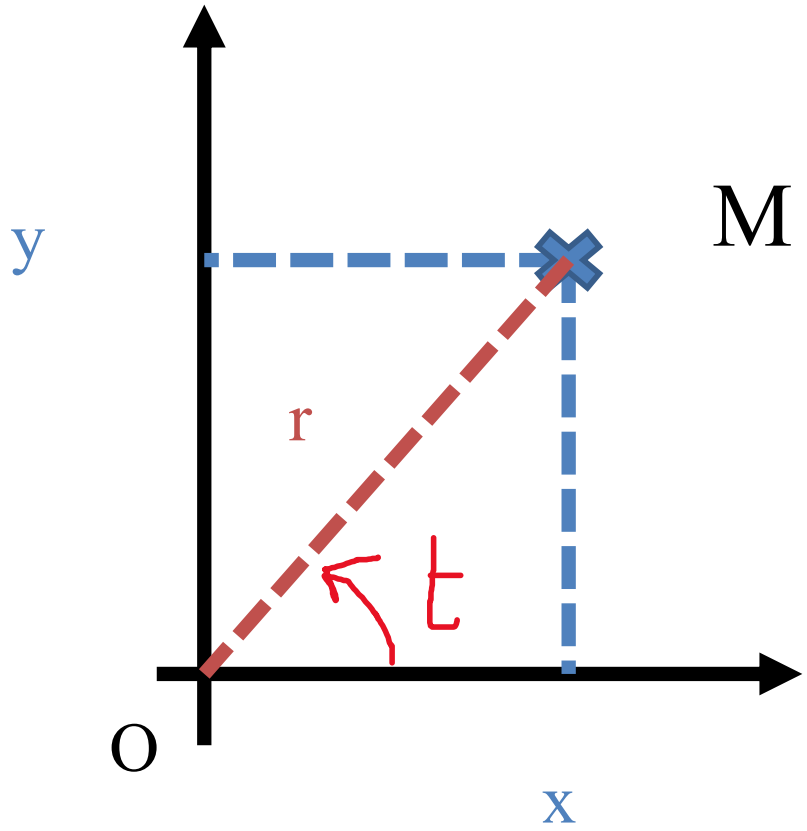
"8" -> 8

Encapsulation

Point
-x : réel -y : réel
+ Point() + getX() : réel + setX(réel) + getY() : réel + setY(réel)

```
// Getter, méthode get
double Point::getX()
{
  return x;
}
```

```
// Getter, méthode get
double Point::getX()
{
  return r*cos(t);
}
```



M(x, y) - cartésien

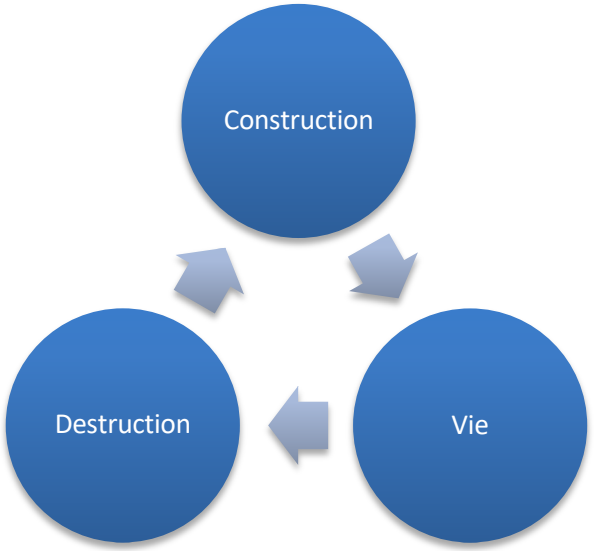
M(r, t) - polaire

Cycle de vie des objets

① Construction
- Allocation de mémoire
- Appel d'un constructeur

② Vie
- Appel de méthodes

③ Destruction
- Appel du destructeur
- Désallocation : rendu mémoire



Liste d'initialisation

```
Point::Point(double px, double py) :
    x(px), y(py)
{
    // …
}
```

- Souple
  - Constantes ou valeurs immédiates
  - Fonctions
  - Expressions arithmétiques
- Dans l'ordre de la déclaration de la classe
- Traitée avant le code

Liste & ordre des initialisations

```
class Rationnel
{
  public:
    Rationnel(int n=0, int d=1):
          deno(d),
          nume(n)
    {}

  private:
    int nume;
    int deno;
};
```

Liste & expression complexe

- Ajout d'un attribut calculé *distance*

```
Point::Point(double px, double py):
                x(px), y(py) {
  distance = sqrt(x*x+y*y);
}
```

```
Point::Point(double px, double py):
                x(px), y(py),
                distance(sqrt(px*px+py*py)) {
}
```

Construction ?

```
class Point
{
 public:
    // Pas d'autre constructeur
    Point(double, double);
};
```

```
int main(int, char**)
{
   Point p1(3., .4);
   Point p;
   Point t[10];
   Point * p = new Point[7];
}
```

```
void Point::deplacerVers(double x, double)
{
      std::cout << x;
      std::cout << this->x;
}
```

> Compilation
> Exécution
> ?

```
Point::Point(double x, double y)
{
      this->x = x;
      this->y = y;
}
```

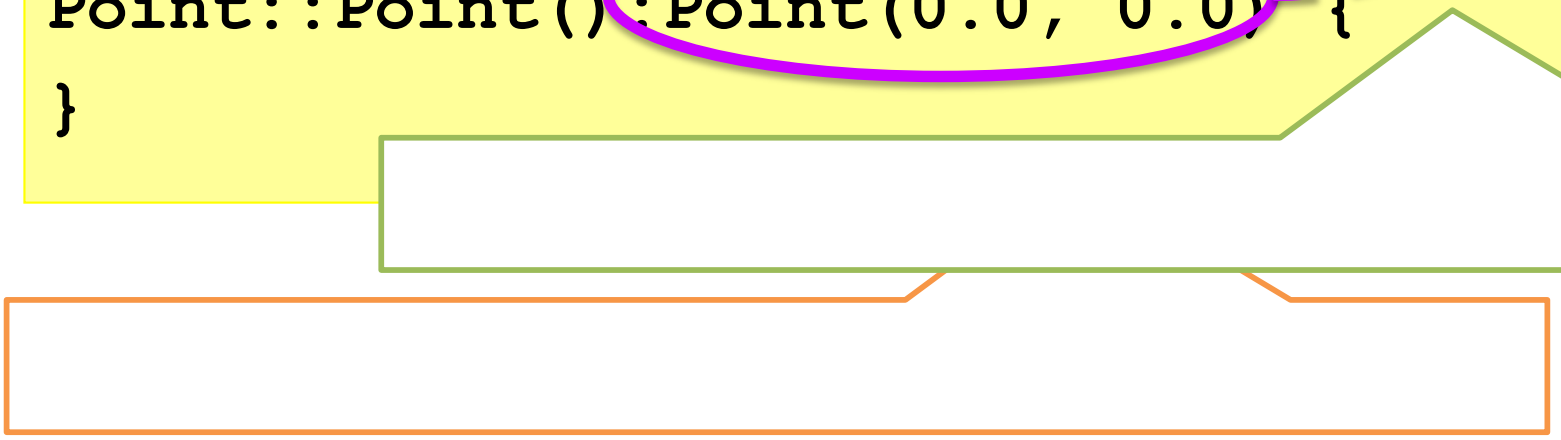
this

```
Point::Point(double x, double py):x(x), y(y)
{
}
```

Liste & constructeur

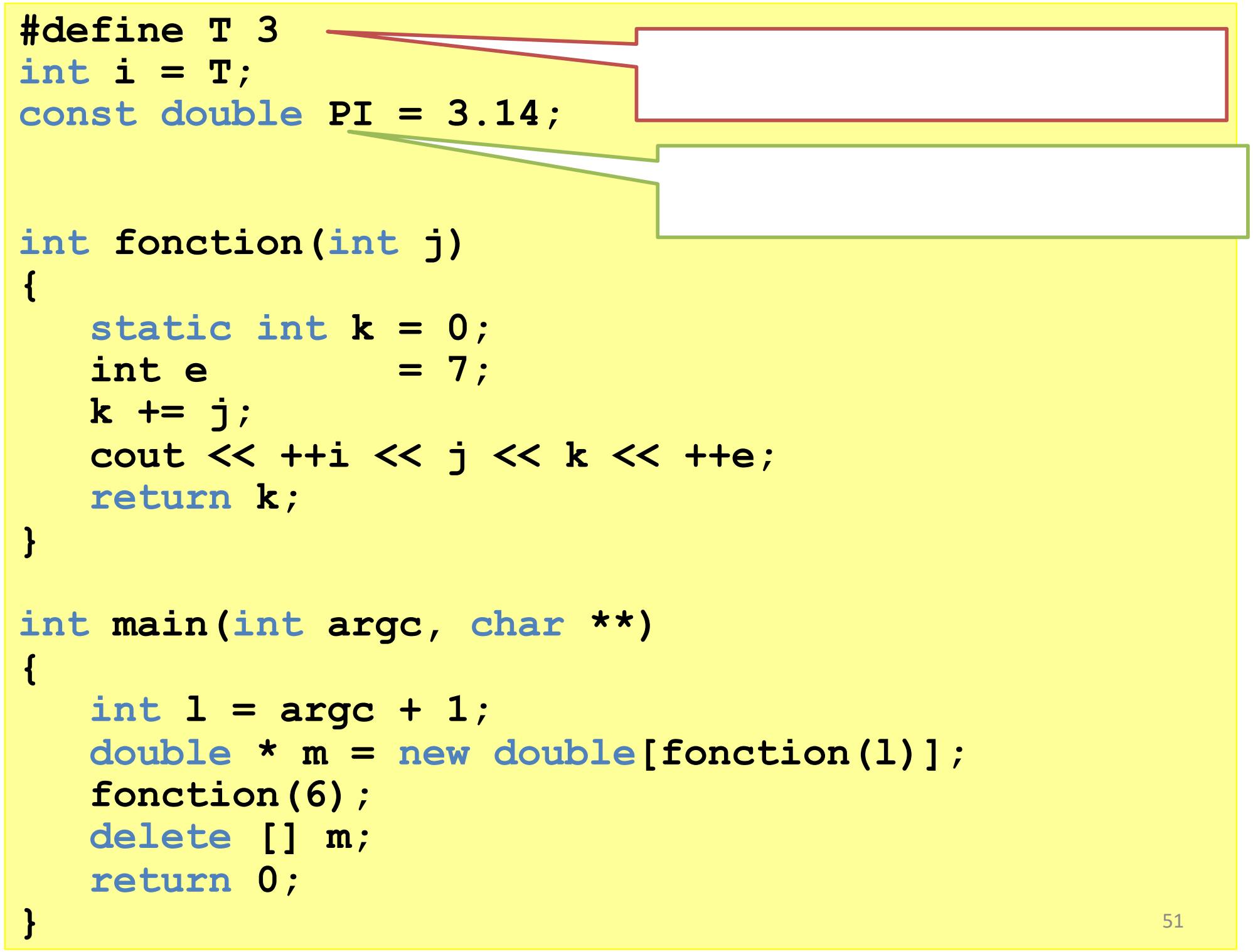
- Appel d'un constructeur de la classe

```
Point::Point(double px, double py):
                x(px), y(py) {
    // ++compteur;
}

Point::Point():Point(0.0, 0.0) {
}
```



Rappel : types d'allocation

1. Statique
   - variables globales
   - variables locales déclarées statiques
2. Automatique : variables locales sur la pile
3. Dynamique : variables allouées sur le tas
   - Allocation avec **`new`** + constructeur
   - Destruction avec **`delete`**



```
#define T 3
int i = T;
const double PI = 3.14;


int fonction(int j)
{
    static int k = 0;
    int e        = 7;
    k += j;
    cout << ++i << j << k << ++e;
    return k;
}

int main(int argc, char **)
{
    int l = argc + 1;
    double * m = new double[fonction(l)];
    fonction(6);
    delete [] m;
    return 0;
}
```

```
class Tableau
{
    int * tab;
    int taille;

 public:
    Tableau():tab(nullptr),taille(10)
    {
        tab = new int[taille];
    }

};

int main(int, char **)
{
    Tableau t;

    return 0;
}
```

> Compilation
> Exécution
>

Valgrind ?

Destructeur ?

- Porte le nom de la classe précédé de ~
- N'est jamais appelé directement
  - Destruction automatique
  - Appel par **delete**
- Libérer les ressources critiques

```
class Tableau
{
 public:
    Tableau();
   ~Tableau();
};
```

```
Tableau::~Tableau()
{
    delete [] tab;
};
```

TP

Vérification de l'ordre de destruction

```
int fonction (int p)
{
    int r = p * p;

    return r;
}
```

```
b = fonction (a);
```

Copie
or not
copie ?

```
int  fonction (int& p)
{
    int r = p *p;

    return r;
}
```

```
b = fonction (a);
```

```
void fonction (Point& p)
{
    p.setX(5.);
    cout << p.getX() << " ";
}

int main(int, char **)
{
    Point p(2.0, 3.0);

    fonction(p);

    cout << p.getX();
    return 0;
}
```

```
> 5.0 2.0
>
```

1. Copie
2. Constructeurs connus pas appelés

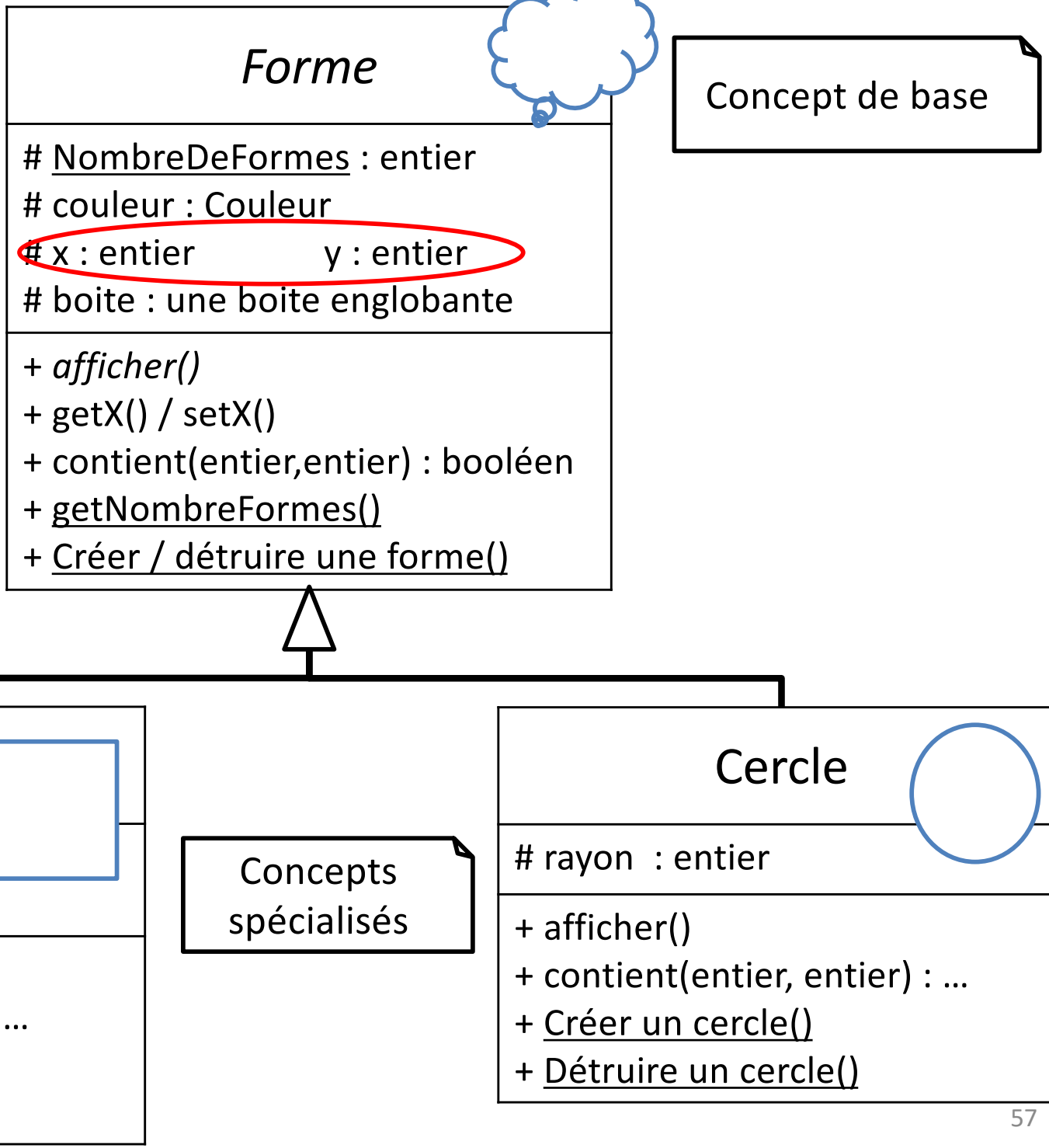
Bilan

```
const int TAILLE = 10;

int main(int, char **)
{
   Point p1(12., 15.);
   Point p2;
   Point p3[TAILLE];
   Point p4();

   Point *p;
   p = new Point(10.,25.);
   delete p;

   return 0;
}
```

```
Point p6 { 1., 2. };
Point p7 {};
```

Héritage

Une classe Point ?



Héritage

- Simple ou multiple
- Visibilité des membres
- Plusieurs types d'héritage

} public, protected, private

```
class Rectangle : public Forme
{

};
```

Héritage simple public

Visibilité / Accessibilité

- 3 niveaux de protection

Membre mère	**Fille**	**Extérieur**
public	✓	✓
protected	✓	✗
private	✗	✗

- Héritage classique : *protected*
- Passer tous les attributs de *private* à *protected* ?

```
class Parent {
 private:
  ✗int portemonnaie;
 protected:
  ✓C c; // chaussure

 public:
    void direBonjour();
    C    voirChaussures();
    int  demanderMonnaie(int);

 protected:
  ✓int  consulterMonnaie();
  ✓void changerChaussure(C);

 private:
  ✗void prendreMonnaie(int);
};
```

AUVERGNE
NOUVEAU MONDE

```
class Enfant:
    public Parent
{
};
```

Instanciation d'un objet

```
Cercle::Cercle()
{
}
```

```
Cercle::Cercle():Forme()
{
}
```

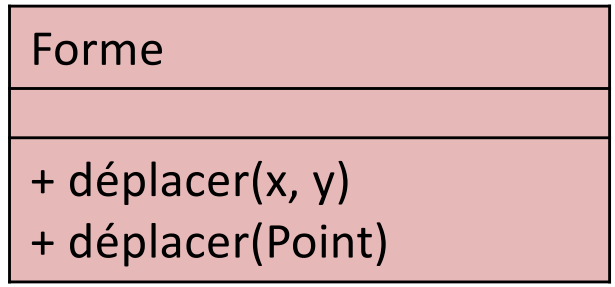
```
Cercle::Cercle(int px, int py):
    Forme(px,py), rayon(0)
{
}
```

```
Cercle c1;
```

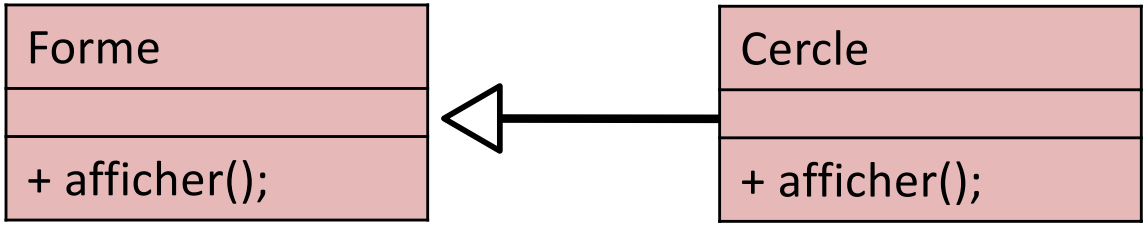
```
Cercle c2(1,2);
```

Polymorphisme

- Une même méthode prend plusieurs formes
- Forme faible
  - Surcharge de méthode – *overloading*
  - Méthodes de signatures différentes



- Forme forte
  - Redéfinition – *overriding*
  - Actions différentes pour des classes d'une même hiérarchie



Cercle & polymorphisme

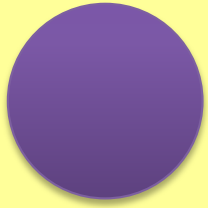
Changer la couleur

Afficher

Contient un point ?

```
void Forme::afficher() {
   cout << "Forme" << endl;
}
```

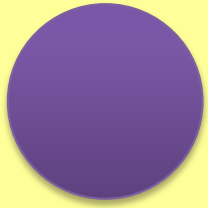
```
void Cercle::afficher() {
   cout << "Cercle" << endl;
}
```



```
int main(int, char**) {
   Forme  f;
   Cercle c;

   f.afficher();
   c.afficher();
   return 0;
}
```

```
bool Forme::contient(int x, int y)
{
  // calculer la boite englobante
  return r;
}
```

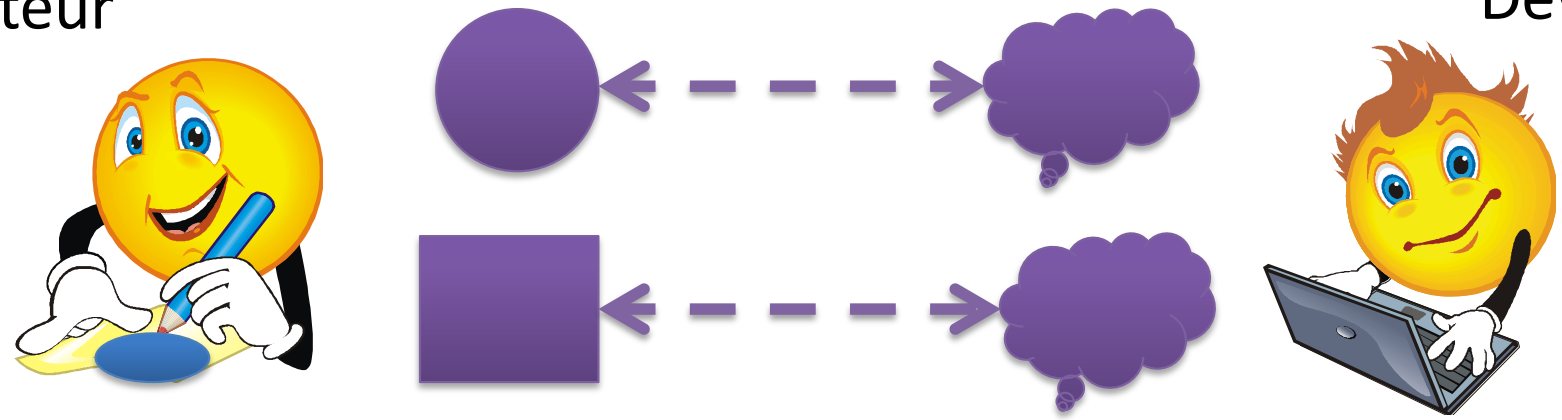
```
bool Cercle::contient(int x, int y)
{
  bool r = Forme::contient(x,y);

  if (r)
  {
     // affiner le calcul
  }
  return r;
}
```



bool : true or false

Utilisateur

Développeur



```
int main(int, char **) {
   Forme  * f = new Cercle;

   f->setCouleur(2);

   f->setRayon(10.0);


   f->afficher();

   return 0;
}
```

Méthode virtuelle

- Choix à l'exécution
  - Table des méthodes virtuelles
  - Surcoût

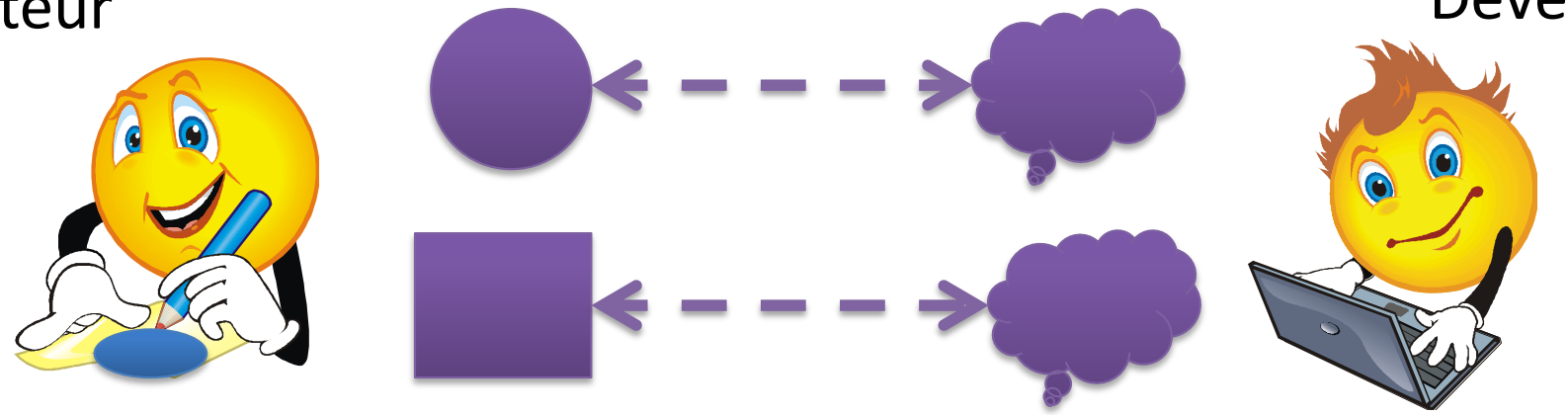
- « Virtuelle un jour, virtuelle toujours »

```
class Forme {
    virtual void afficher();
};
```


```
class Cercle : public Forme {
    [virtual] void afficher() [override];
};
```

Utilisateur

Développeur



```
Forme    t1[100000];
Forme *  t2[100000];
```

```
t1[0] = Cercle;
t1[0].afficher();
```

```
t2[0] = new Cercle;
t2[1] = new Rectangle;
// …

for(int i=0; i<nombre; ++i)
    t2[i]->afficher();
```

Ajout de Triangle
= pas d'impact

Downcasting

- Classe générale ➡ classe spécialisée
  - Upcasting : pas de problème

Coûteux si vérification

```
int main(int, char **) {
 Forme  * f = new Cercle();
 f->setRayon(2.0)
 ((Cercle    *)f)->setRayon(2.0);
 ((Rectangle *)f)->setRayon(2.0);
 ((Rectangle *)f)->setHauteur(5.0);
  f->afficher();
  return 0;
}
```

C	E

- Vérification à l'exécution
  - Opérateurs qui empêchent les incohérences en ZZ3

Classe abstraite

- Représente un « concept » très général
- Non instanciable

cannot declare variable ‘x’ to be of abstract type ‘X’

- Au moins une méthode abstraite
  - « Pas d’implémentation »
  - Déclarée virtuelle pure

```
virtual retour methode(paramètres) = 0;
```

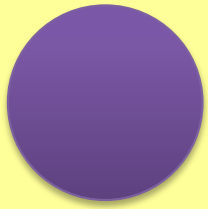
  - Code par défaut possible pour appel par les classes filles

```
virtual bool contient(int, int) = 0;
```

```
bool Forme::contient(int px, int py) {
  bool r = false;
  if (px>=x) && (px<=x+largeur) &&
     (py>=y) && (py<=y+hauteur))
     r = true;
  return r;
}
```

```
bool Rectangle::contient(int px, int py) {
  return Forme::contient(px,py);
}
```

```
bool Cercle::contient(int px, int py) {
  return r; // déjà vu transparent 66
}
```

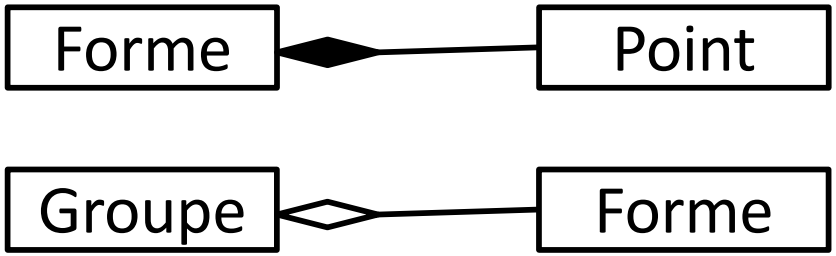


Interface

- N’existe pas en C++
- Classe abstraite pure
  - Pas de méthode concrète
  - Même le destructeur
- Attributs ?
  - Normalement non
  - Constantes ?

Agrégation / Composition

- Un ou plusieurs objets dans un autre
- Implémentation
  - Objet direct
  - Référence
  - Pointeur



- Provenance ou construction de l'objet
  - Objet construit par son agrégateur
  - Objet en provenance de l'extérieur
    - Recopié
    - Prise de pointeur ou de référence

Vu plus tard

```
class Forme
{
   Point point;
};
```

```
Forme::Forme ):point()
{
}
```

```
Forme::Forme(Point pp):point(pp)
{
}
```

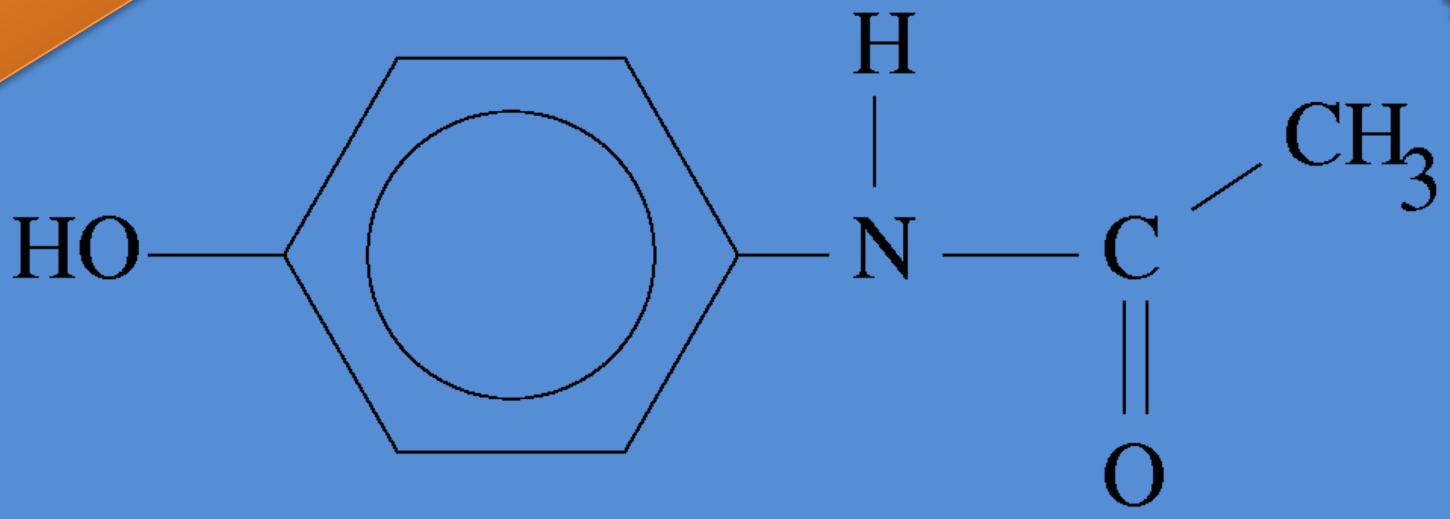
```
Forme::Forme(int px, int py):point(px, py)
{
}
```

Autres relations entre objets

- Même implémentation agrégation/composition
  - Objet
  - Référence
  - Pointeur
- Qui se charge de la destruction ?
  - Propriétaire de l'objet
  - Attention aux objets non automatiques

Noms significatifs

SENSIBLE



SUBTILITÉS C++

ISIMA

Objet constant

```
const Rectangle r(0, 0, 10, 20);
```

```
r.setLargeur(40);
```

error: no matching function for call to ‘Rectangle::setLargeur(int) const’
note: candidates are: void Rectangle::setLargeur(int) <near match>

Bon, OK, la méthode change l’état de l’objet

```
int l = r.getLargeur();
```

!! Même punition ??

Méthode constante

- Appelable par un objet constant

```
void Forme::afficher() const
{
    std::cout << "Forme" << std::endl;
}
```

- Mot-clé `const`
  - Garantit que la méthode ne modifie pas l'état de l'objet
  - Appartient à la signature
  - À mettre dès que possible

```
void Rectangle::setLargeur(int l) const {
   largeur = l;
}
```

error: assignment of data-member ‘Rectangle::largeur’ in read-only structure

```
int Rectangle::getLargeur() const {
   std::cout << "const ---" << std::endl;
   return largeur;
}
int Rectangle::getLargeur()          {
   std::cout << "non const" << std::endl;
   return largeur;
}
```

OPTIMISATION ?

```
const Rectangle r1;
Rectangle       r2;
r1.getLargeur();
r2.getLargeur();
```

const int & ou int

```
int & Rectangle::getLargeur() const {
   std::cout << "const ---" << std::endl;
   return largeur;
}
```

error: invalid initialization of reference of type ‘int&’ from expression of type ‘const int’

Optimisation de *getter* ?

```
int & Rectangle::getLargeur() {
   std::cout << "non const" << std::endl;
   return largeur;
}
```

```
cout << r.getLargeur();
```

```
r.getLargeur() = 3;
```

CPP *old style*

```
class NinjaWarrior
{
    double x_;

 public:
    double & x() {
        return x_;
    }
};

int main(int, char **)
{
    NinjaWarrior p;
    cout << p.x() << " ";
    p.x() = 7;
    cout << p.x() << " ";
    return 0;
}
```

```
int fonction (int & p)
{
    // …
    return r;
}
```

error: invalid initialization of non-const reference of type ‘int&’ from a temporary of type ‘int’

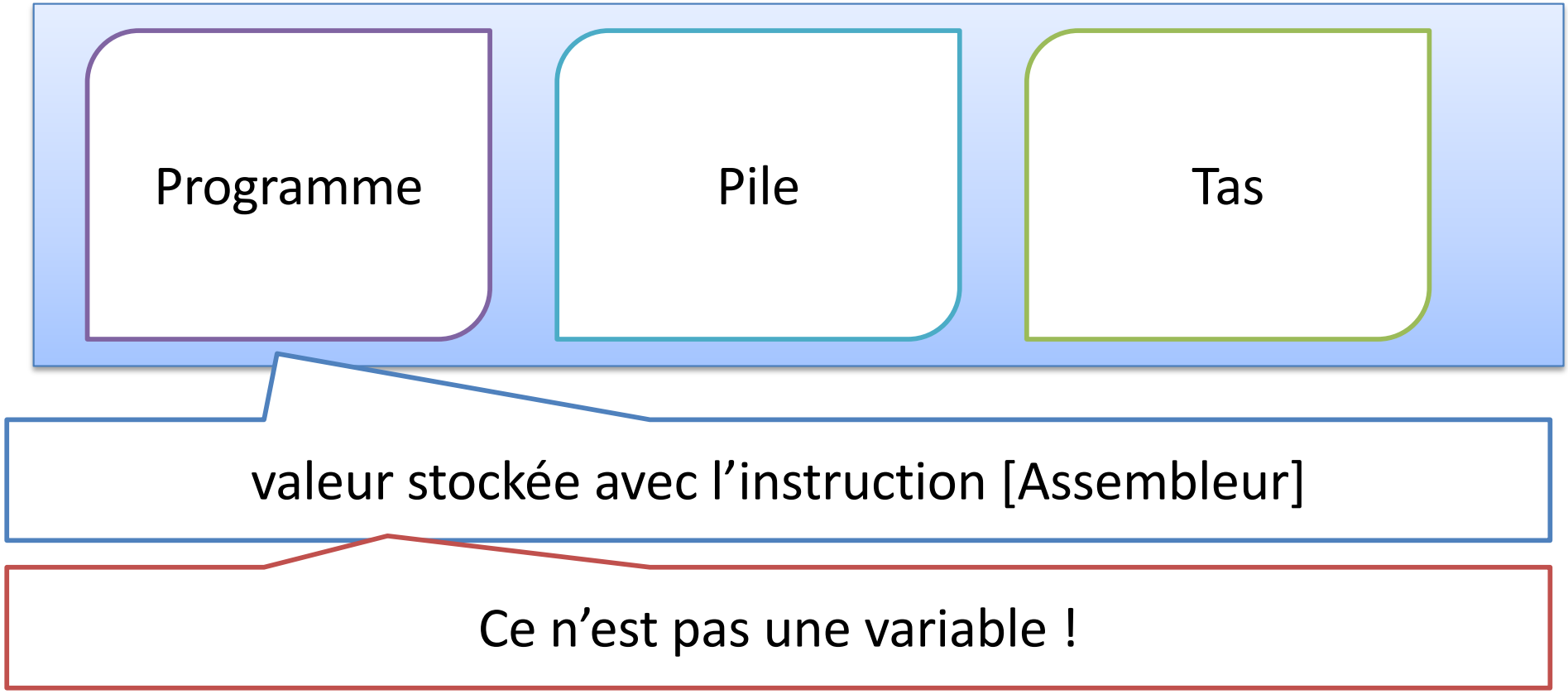
```
int i = 5;
fonction(i);

fonction(10);
```

Références & valeurs immédiates

```
int fonction (const int & p)
{
    // …

    return r;
}
```

Où se trouve la valeur immédiate ?

Mémoire




```
fonction(10);
```

```
int fonction (const int & p)
```

Références & Surcharge ?

```
class NinjaWarrior
{
   double x_;

 public:
   double & x() // SET ?
   {
      return x_;
   }

   double x()    // GET ?
   {
      return x_;
   }
};
```

```
class Forme {
  public:
   virtual void afficher() { cout << "Forme"; }
};
```

```
class Cercle : public Forme {
  public:
   virtual void afficher() { cout << "Cercle"; }
};
```

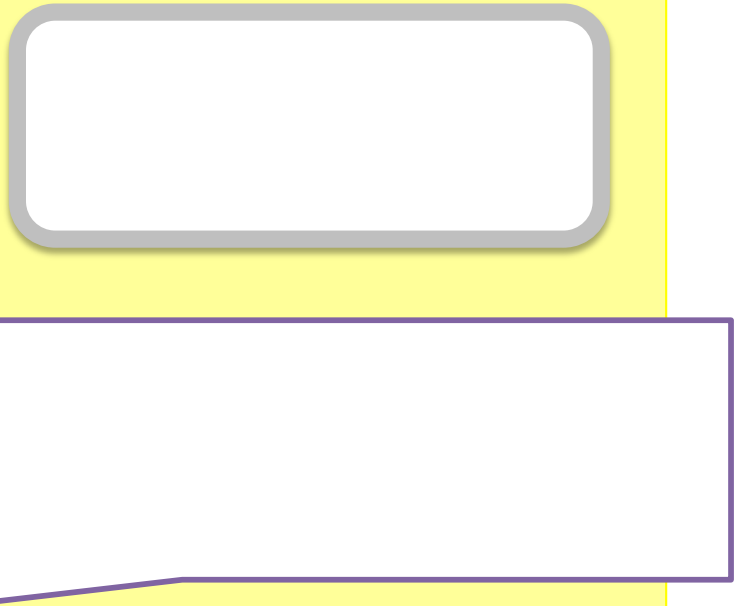
```
void afficher1(Forme f) {
    f.afficher();
}
```

```
void afficher2(Forme & f) {
    f.afficher();
}
```

```
int main(int, char**) {
    Cercle cercle;

    afficher1(cercle);
    afficher2(cercle);

    return 0;
}
```

Troncature de type

```
void fonction (Point  pp)
{
    cout << pp.getX() << " ";
    pp.setX(5.);
    cout << pp.getX() << " ";
}

int main(int, char **)
{
    Point p(2.0, 3.0);

    fonction(p);

    cout << p.getX();
    return 0;
}
```



Constructeur de copie (1)

- Création d'un nouvel objet par clonage
  - Explicite
  - Passage par valeur
  - Retour de fonction (compilo ?)

```
Cercle c1;
Cercle c2(c1);
Cercle c3 = c1;
```

```
Cercle::Cercle(Cercle) {
}
```

```
Cercle::Cercle(const Cercle &) {
}
```

```
Cercle::Cercle(Cercle &) {
}
```

Constructeur de copie (2)

```
class Forme {
    Point p;
    int   couleur;
};
```

Copie et *compagreg*

TP

- Le constructeur de copie par défaut appelle les constructeurs de copie par défaut des composés/éléments agrégés
- Sinon le constructeur par défaut des composés / éléments composés est appelé

```
Forme::Forme(const Forme & f) {
   //
}
```

```
Forme::Forme(const Forme & f):
p(f.p) {
   //
}
```

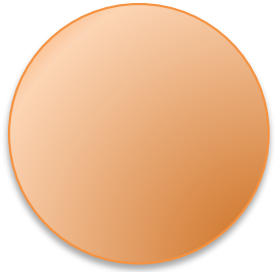
Copie et héritage

TP

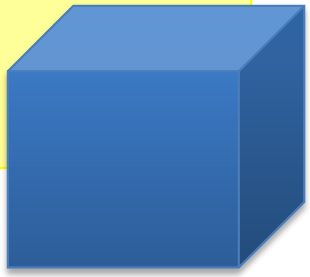
```
class Cercle : public Forme {
};
```

```
Cercle::Cercle(const Cercle & c):
Forme(c) {
   // ou code explicite ici
}
```

Conversion



```
Cercle c;
Rectangle r = c;
```



- Constructeur spécifique

```
Rectangle::Rectangle(const Cercle &) {
}
```

- Éviter la conversion implicite

```
explicit Rectangle(const Cercle &);
```

```
Rectangle r = (Rectangle) c;
```

Affectation

```
Cercle c1(3.0);
Cercle c2(5.0);
Cercle c3;

c1 = c2;
c1.operator=(c2);

c3 = c2 = c1;
```

```
Cercle& Cercle::operator=(const Cercle &uC) {
    if (this != &uC) {
    }
    return *this;
}
```

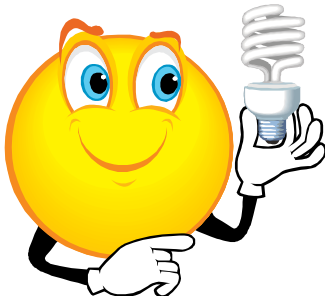
Affectation par défaut

Si vous n'écrivez pas d'opérateur d'affectation :

- Copie binaire pour les types non objets
- Appel par défaut de l'opérateur= de la classe mère
- Appel par défaut à l'opérateur= des objets agrégés / composés

Dire ce qu'il y a à faire si vous écrivez l'opérateur …

L'objet courant existe déjà



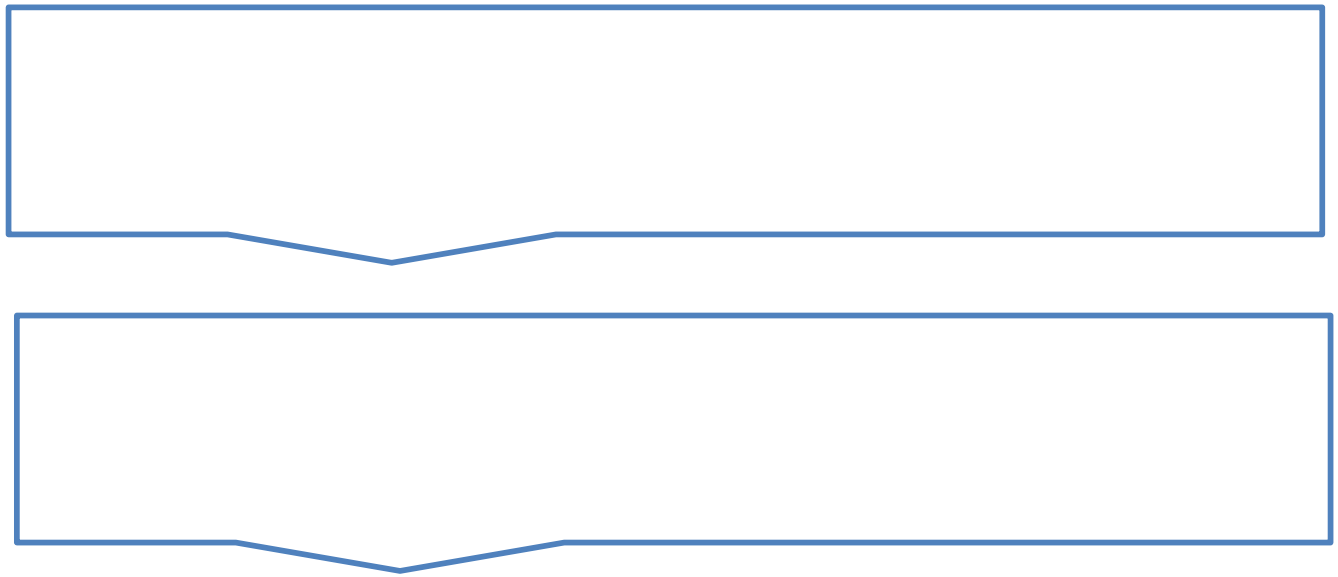
Synthèse : références & objets

- Toujours passer les paramètres objets par référence
  - Évite un appel au constructeur de copie
  - Garantit les appels polymorphiques
- Référence constante pour objets non modifiables
- Ne pas renvoyer de référence lorsque l'on doit renvoyer un objet !

Pour les types primitifs constants,
la copie reste acceptable !

Eviter la duplication de code ?

```
Cercle::Cercle(const Cercle & c)
{
   *this = c;
}
```



```
class Essai {
    static int i ;
    string nom;

 public:
    const string & getNom(int j) const {
        i+=j;
        return nom;
    }
   void m(const int  j) { i = j; }
   void m(       int  j) { i = j; }

    void n(const int& j) { i = j; }
    void n(       int  j) { i = j; }

    void o(const int& j) { i = j; }
    void o(       int& j) { i = j; }
};
```

Vocabulaire

- Déclaration
- Prototype

- Définition
- Implémentation

```
class B {
  int a;
 public:
  void m();
};

extern B b;
```

.hpp

```
void B::m() {
}

B b;
```

.cpp

Déclarations anticipées / *forward*

```
void f();

int main(int, char**) {
   f();
}

void f(){
}
```

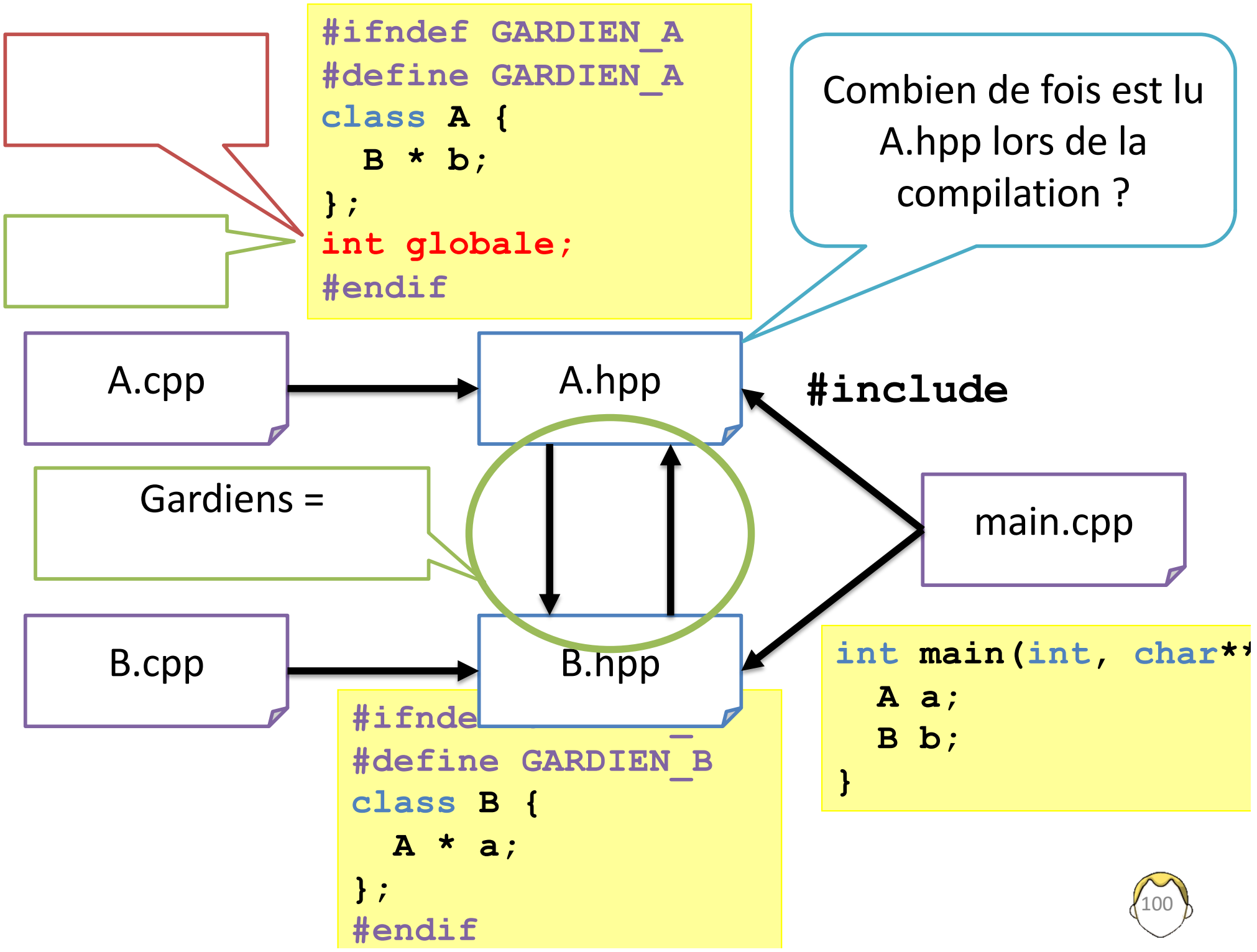
```
class B;

class A {
   B * b;
};

class B {
   int b;
 public:
   void m() {};
};
```

Déclaration de classe anticipée

- Utiliser un pointeur
- Utiliser une référence

- Utiliser un objet
- Dériver une classe

```
class B;

class A {
  B *  pb;
  void m1(B & b);
  void m2(B   c);
};

class C : public B {
};

class B {
};
```


#ifndef GARDIEN_A
#define GARDIEN_A
class A {
B * b;
};
int globale;
#endif
Combien de fois est lu A.hpp lors de la compilation ?
A.cpp
A.hpp
#include
Gardiens =
main.cpp
B.cpp
B.hpp
int main(int, char**
A a;
B b;
}
#ifnde
#define GARDIEN_B
class B {
A * a;
};
#endif

Pratique

IMPLÉMENTER LA CHAÎNE DE CARACTÈRES

ISIMA

Plan

- TD : la chaîne de caractères
  - Subtilités du C++
- Les opérateurs par l'exemple
  - Affectation
  - Crochets
  - Redirection
  - Incrémentation
  - Tests

  } Amitié
- Synthèse : la forme normale de Coplien

Classe `Chaine`

- Gestion dynamique de la "longueur" de la chaîne de caractères C
- Entête **`cstring`** utilisable

Chaine
- capa : entier - tab : tableau de char
+ Chaine() + Chaine(taille : int) + Chaine(s : char *) + Chaine(s : Chaine) +~Chaine() + opérateur d'affectation + extraction de caractère + affichage + accesseurs qui vont bien

```
using namespace std; // pour la suite

int main(int, char **) {

    Chaine s1;
    Chaine s2(6);
    Chaine s3("essai");
    Chaine s4(s3);
    Chaine s5 = s3;
    s2 = s3;
    s3.remplacer("oups");
    s3.afficher(cout);
    s2.afficher();
    cout << s3.toCstr();
    cout << s3[0];
    cout << s3;

    return 0;

}
```

```
Chaine s1;
Chaine s2(6);

s1.afficher(cout);
```

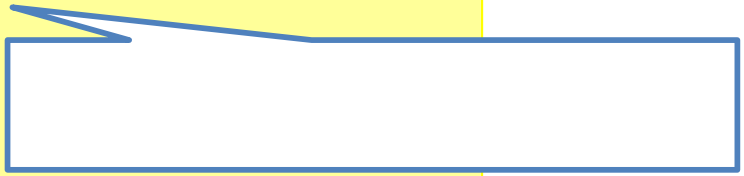
```
Chaine::Chaine (int pCapa) :
    capa(pCapa>0 ? pCapa+1 : 0) {
  if (capa) {
    tab = new char [capa];
    tab[0] = 0;
  } else tab=nullptr;
}
```

```
void Chaine::afficher(ostream & o) const {
  o << tab << std::endl;
}
```

```
Chaine::~Chaine(void) {
  delete [] tab;
}
```

```
Chaine s3("essai");
```

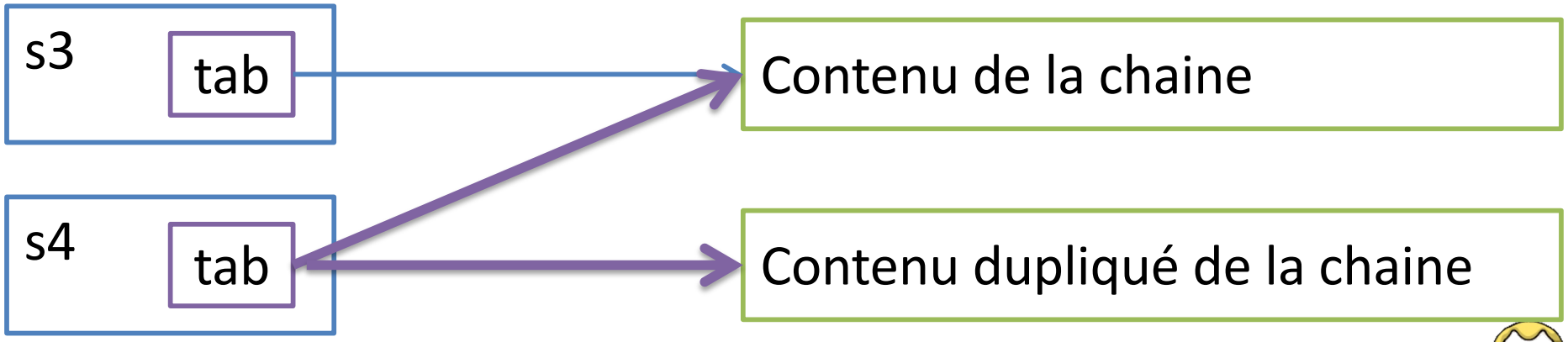
```
Chaine::Chaine (const char *cstr) {




}
```



```
Chaine s2 = "autre essai";
```

```
Chaine s4(s3);
Chaine s5 = s3;
```

```
Chaine (const Chaine &uC) {



}
```



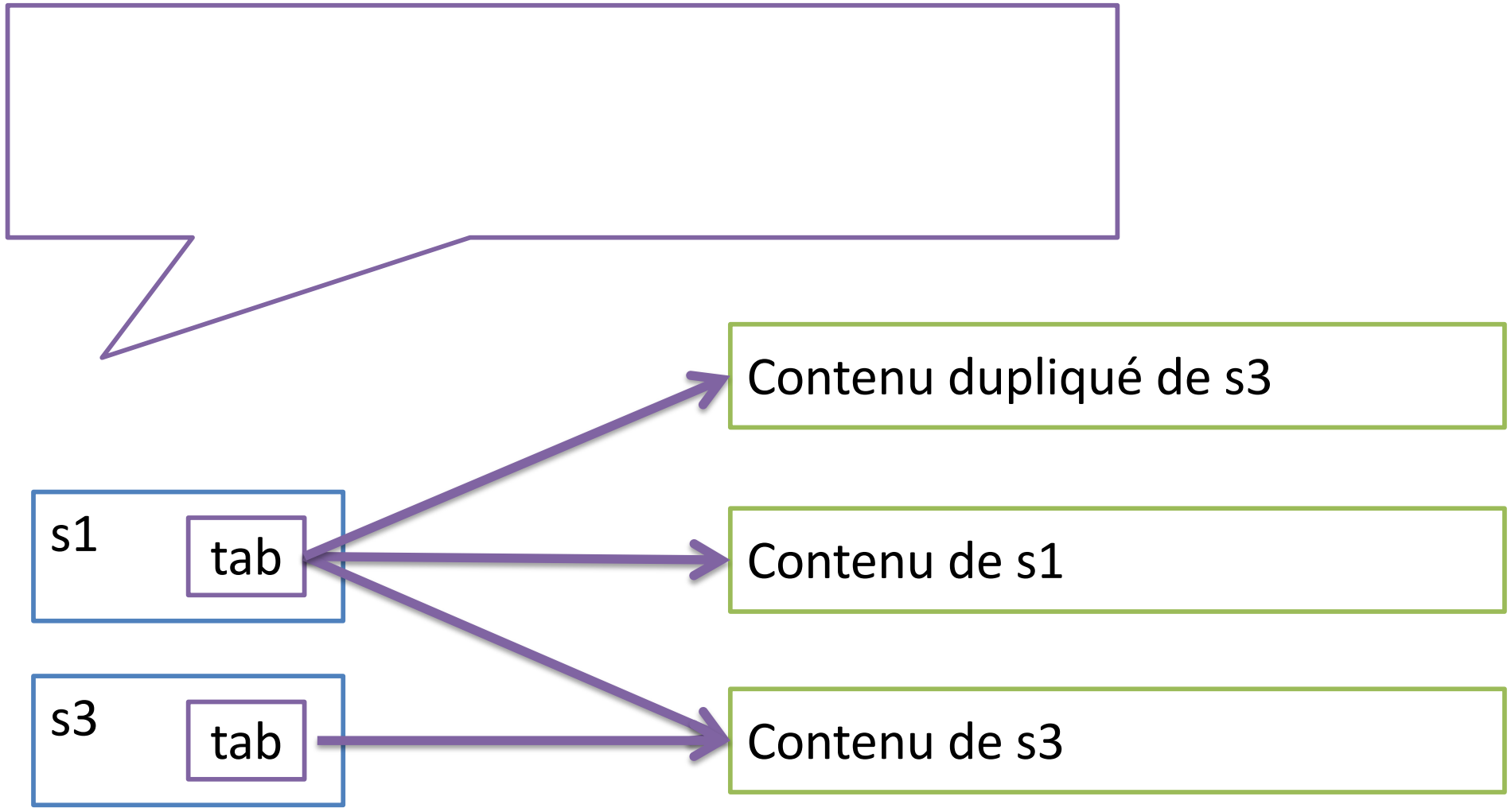
```
cout << s5.toCstr();
s3.remplacer("zz");

cout << s3.getCapacite();
```

```
const char * Chaine::toCstr() const {
   return tab;
}
```

```
int Chaine::getCapacite() const {
   return tab?capa-1:0;
}
```

```
void Chaine::remplacer(const char * c) {
   strncpy(tab, c, capa);
   tab[taille-1] = 0;
}
```

```
s2 = s3;
s2.operator=(s3);
```



```
s1 = s3;
s1.operator=(s3);
```

```
Chaine& Chaine::operator=(const Chaine &uC) {

   return *this;
}
```

at ()

```
std::cout << s1.at(0);
s1.at(2) = 'L';
```

```
char& Chaine::at(int index)
{




   return tab[index];
}
```

```
const Chaine s7 (s1);
std::cout << s7.at(0);
```

at ()const

```
const char& Chaine::at(int index) const
{



}
```

```
s1[2] = 'L';
std::cout << s1[0];
s1.operator[](2) = 'L';
std:cout << s1.operator[](0);
```

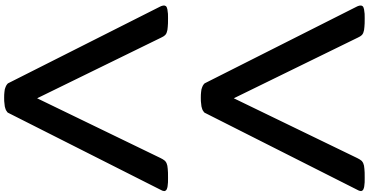
[ ]

```
char& Chaine::operator[](int index)
{




}
```

```
const Chaine s7 (s1);
std::cout << s7[0];
```


```
const char& Chaine::operator[](int index) const
{




}
```

```
cout << s1;
operator<<(cout, s1);
```



```
ostream& operator<<(ostream &o, const Chaine &c)
{
  if (c.toCstr()) o << c.toCstr();
  // OU c.afficher(o)
  return o;
}
```

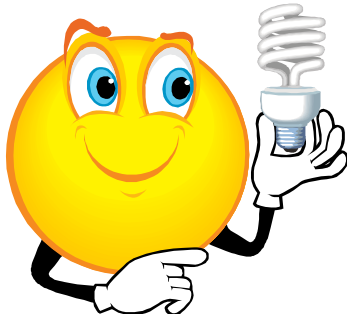
```
cout << s1 << s2;
operator<<(operator<<(cout, s1), s2);
```

```
s1 = s2 + s3;
s1 = operator+(s2, s3);
```

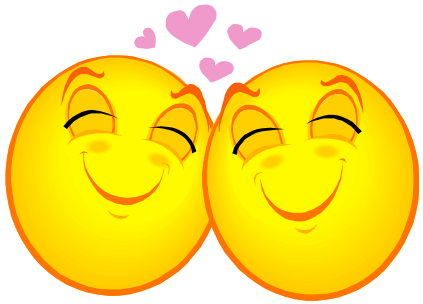
```
Chaine operator+(const Chaine &a,const Chaine& b)
{
  char *tab =
    new char [a.getCapacite()+b.getCapacite()-1];
  strcpy(tab, a.toCstr());
  strcat(tab, a.toCstr());
  Chaine temp(tab);
  delete [] tab;

  return temp;
}
```

Synthèse : opérateurs

- Usage habituel des objets
- Tous sont redéfinissables même si ce n'est pas souhaitable
- Méthode
  - Si l'objet courant a un rôle important
  - Opérateurs unaires
  - Affectation
- Fonction
  - Rôle symétrique des paramètres
  - Opérateurs binaires
  - Déclaration de classe non modifiable



Aller plus loin : https://en.cppreference.com/w/cpp/language/operators

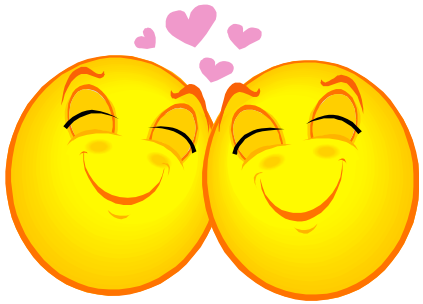


Amitié (1)

- Accéder aux membres privés directement ?
- Classe ou fonction friend
- Déclarée dans la classe
- Non transitive

```
class A
{
   …
   friend class B;
   friend void fonction(const A&, const C&);
};
```

A donne l'autorisation à B d'accéder à ses membres privés

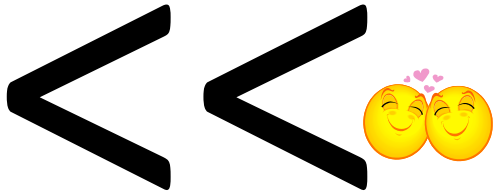


Amitié (2)

- Avantages
  - Possibilité de rendre amies des classes fortement liées (notion de package)
  - Efficacité du code
- Inconvénients
  - Violation du principe d'encapsulation
  - Possibilité de faire n'importe quoi au nom de l'efficacité
  - Attention à l'intégrité de l'objet lorsque l'on accède aux attributs !

Quelques opérateurs en mode *friend*

```
cout << s1;
operator<<(cout, s1);
```



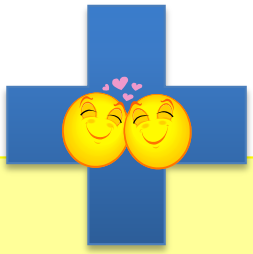
```
class Chaine;
```

```
ostream& operator<<(ostream&, const Chaine&);
```

```
class Chaine {
    friend ostream&
        operator<<(ostream&, const Chaine&);
};
```

```
ostream& operator<<(ostream &o, const Chaine &c)
{
  if (c.tab) o << c.tab;
  return o;
}
```

```
s1 = s2 + s3;
```



```
class Chaine {
    friend Chaine
        operator+(const Chaine&, const Chaine&);
};
```

```
Chaine operator+(const Chaine &a,const Chaine& b)
{
    Chaine res(a.taille+b.taille-1);
    strcpy(res.tab, a.tab);
    strcat(res.tab, b.tab);
    return res;
}
```

```
if (s1==s3) cout <<  "egal";
if (operator==(s1,s3))
    cout << "egal";
```

```
bool operator==
   (const Chaine &a, const Chaine &b) {

   return !strcmp(a.toCstr(), b.toCstr());
}
```

Opérateur d'égalité
FONCTION

On peut écrire tous les opérateurs de comparaison

Forme Canonique de Coplien & Règle des 3

```
class C {
      C();

      C(const C&);

      [virtual]~C();

      C& operator=(const C&);

};
```

FNC 2011

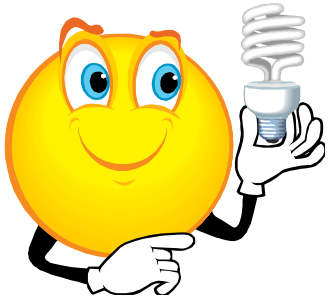
- FCC 2003 $\subsetneq$ FCC 2011
  - Sémantique de déplacement (ZZ3)
  - Règle des 5

- Opérateur / méthode par défaut
- Suppression d'opérateur ou de méthode

```
class C {
    C()           = default;
    C(const C&) = delete ;
};
```

```
int main(int, char **) {
      C     c1;
      C     c2 {};
      C     c3(10);
      C     c4 {20};
      C     c5(c1);
      C     c6 = c2;
      C     c7();
      C();

      c1 = c4 = c2;

      return 0;
};
```

Who's who ?



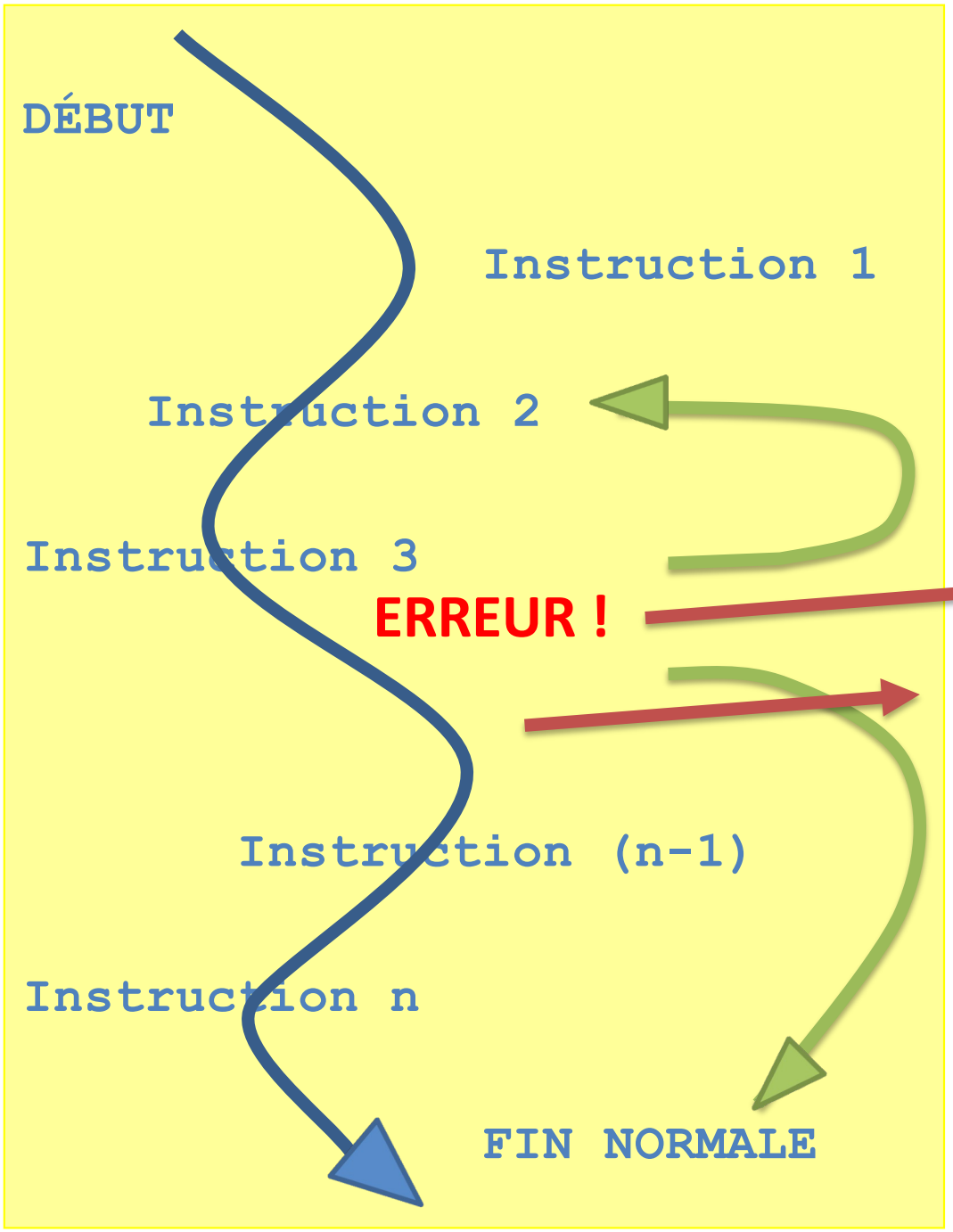
Pour conclure…

- Classe « complexe » : tableau dynamique de char
- Utilisation intensive
  - Surcharge d'opérateurs
  - Concepts fins du C++
  - Forme Canonique de Coplien / règle des 3
- Base pour les « conteneurs »
  - Objet qui en contiennent d'autres
  - Vecteur = tableau dynamique d'éléments
  - Liste chaînée
  - Tableau associatif
- Gestion des erreurs ?

Error free

GESTION DES ERREURS : EXCEPTIONS

ISIMA

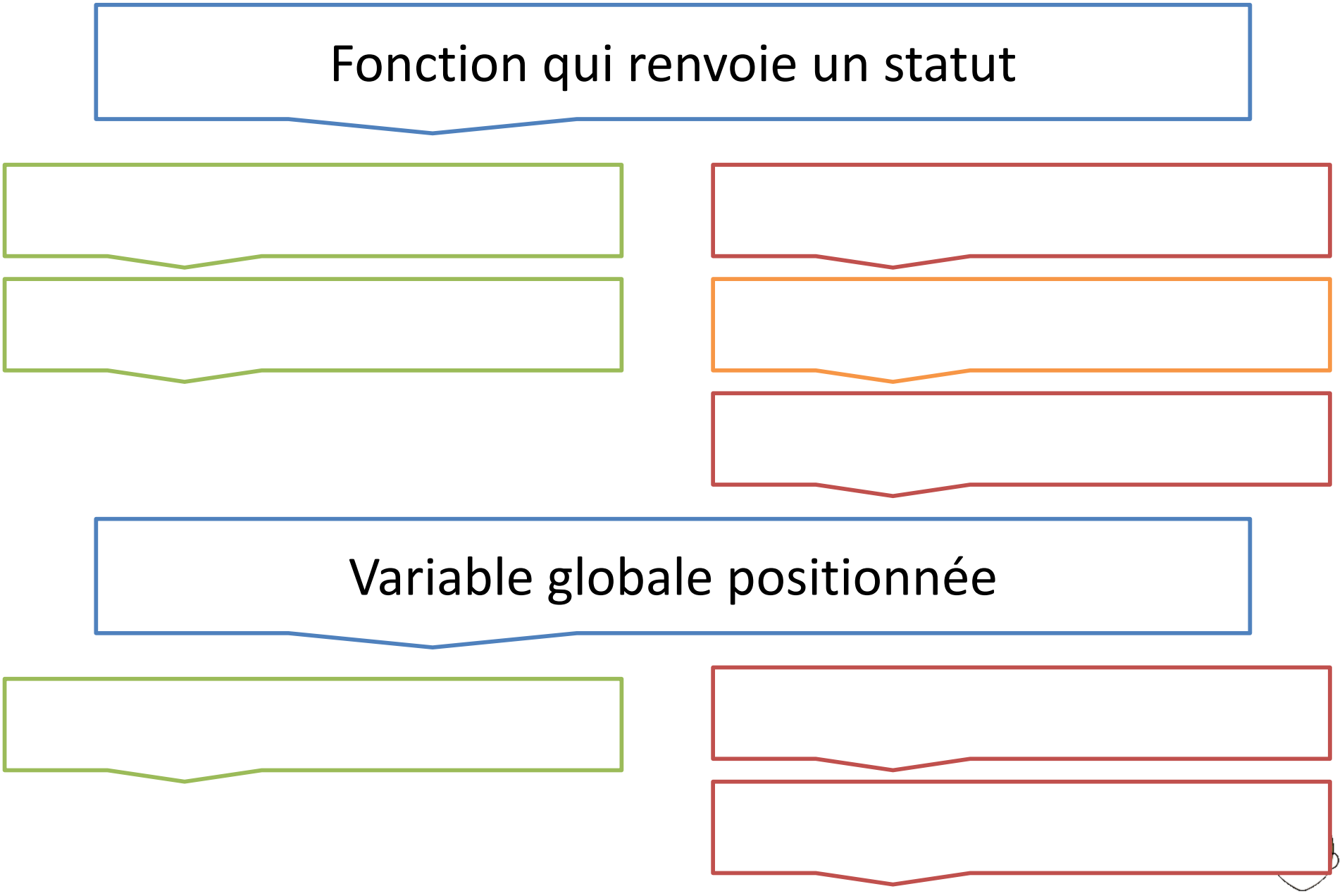


Détection ?

Sortie ?

- Retour en arrière
- Immédiate ?
- Différée !
- "Normale"

Détection classique !



```
int fonction(parametres formels) {
  if (ConditionErreur1)
    return CONSTANTE_ERREUR1;
  if (ConditionErreur2)
    return CONSTANTE_ERREUR2;
  …
  return CONSTANTE_SUCCES;
}
```

```
switch (fonction(parametres effectifs)) {
  case CONSTANTE_ERREUR1:
    …
    break;
  case CONSTANTE_ERREUR2:
    …
   break;
  case CONSTANTE_SUCCES:
   …
   break;
}
```

Exemple de mécanisme classique

Sortie de programme ?

Message d'erreur et terminaison

Terminer proprement

```
if (condition erreur) {
   std::cerr << "Message d'erreur"
             << std::endl;
   std::exit(1);
}
```

Fin du programme

- « Propre »
  - Fichiers fermés
  - Ressources libérées
  - Destructeurs statiques appelés

fin naturelle
ou `exit()`

```
std::atexit(f);
```

- Non prévue : exception non traitée
  - Aucune ressource libérée
  - `abort()` appelée par défaut
  - `std::terminate()` appelable directement
  - Changeable

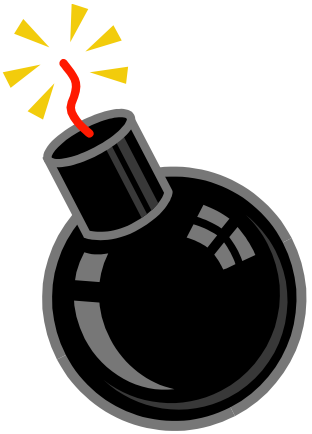
`terminate()`
`unexpected()`

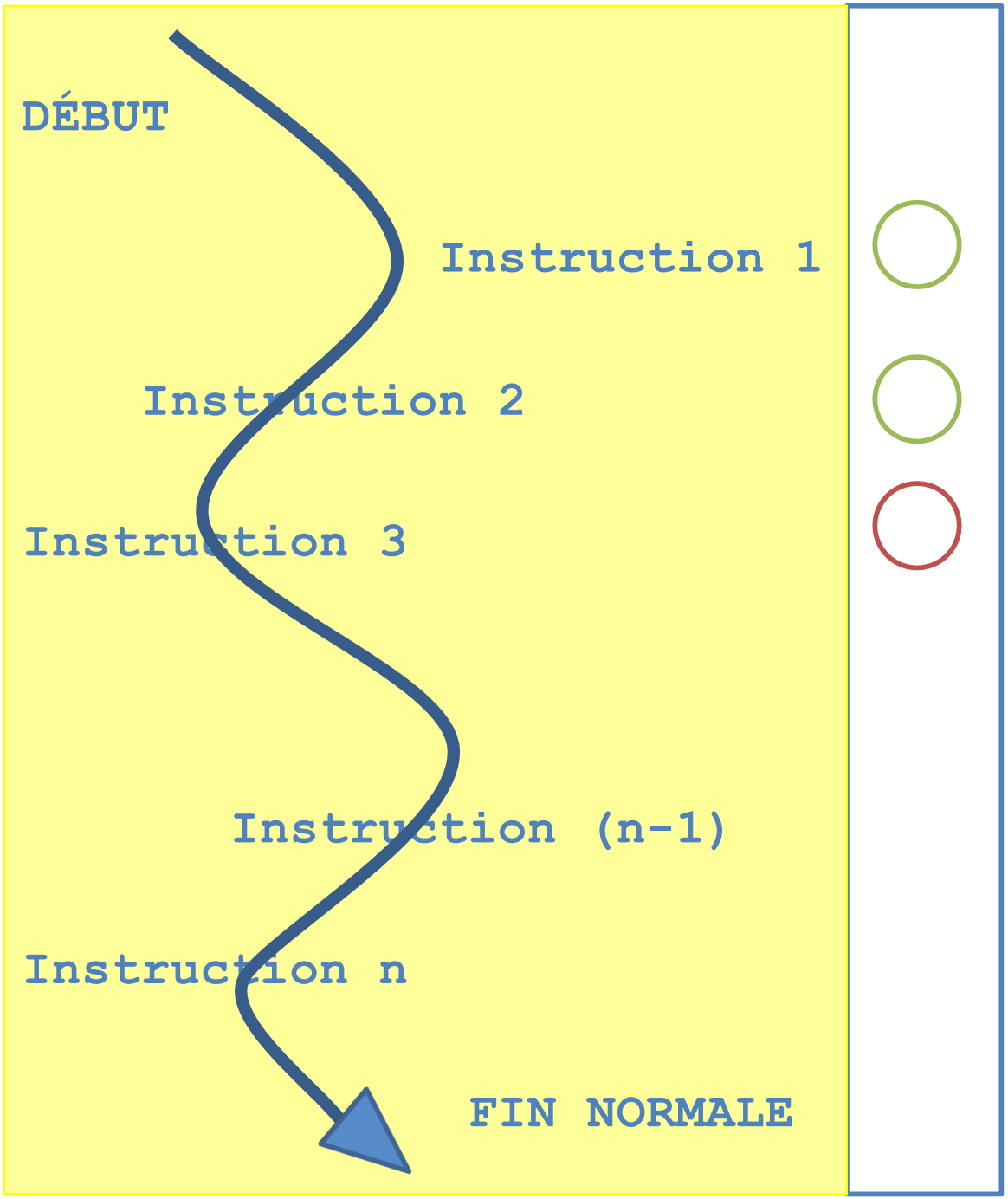
```
void f(void) {}
std::set_terminate(f);
```

```
class Bavarde {
   std::string nom;
 public:
   Bavarde(std::string n):nom(n) {
      std::cout << "constructeur " << nom << std::endl;
   }
   ~Bavarde() {
      std::cout << "destructeur "  << nom << std::endl;
   }
};

Bavarde g("global");

int main(int, char **) {
   Bavarde          t("local");
   static Bavarde s("statlocal");

   // std::exit(1);
   // std::terminate();
   return 0;
}
```

Exceptions

- Gestion d'erreurs ou de comportements exceptionnels
- Lancement d'exceptions
  - Théoriquement tout type de données
  - Habituellement des classes spécialisées
- Traitement des exceptions
  - Blocs de codes surveillés
  - Gestionnaires d'exceptions : code spécialisé





Création de l'exception
(**lancer**)

Traitement
(attraper)
Ou relance

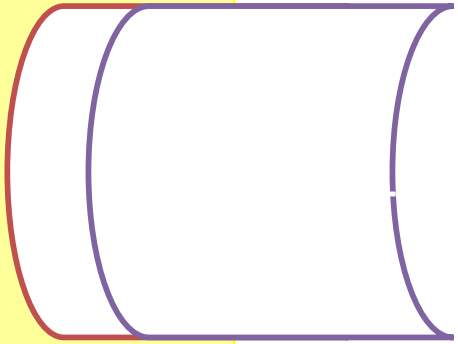
Sortie du programme ?

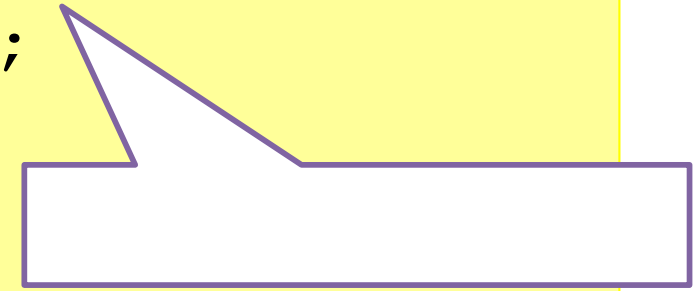
Exemple

```
void f() {
   int * tab = nullptr;

   tab = new int [BEAUCOUP];

   for(int i =0; i< BEAUCOUP; ++i)
      std::cout << tab[i] << " ";

   delete [] tab;

}
```

Attraper une exception…

```
void f() {
   int * tab = nullptr;
   try {
      tab = new int [BEAUCOUP];
      for(int i =0; i< BEAUCOUP; ++i)
         std::cout << tab[i] << " ";
      delete [] tab;
   } catch (std::bad_alloc &e) {
      std::cerr << e.what();
   }
}
```





Classe imbriquée

```
class ClasseEnglobante
{
  public:
     class ClasseInterne{};
};
```

- A l'intérieur de la classe
  - Usage normal
- A l'extérieur de la classe

```
ClasseEnglobante::ClasseInterne instance;
```

Autre exemple

```
bool redo = true;
do {
   cout << "entrer indice valeur" << endl;
   cin >> i >> v;
   try {
        chaine[i] = v;
        redo = false;
   } catch(const Chaine::ExceptionBornes &e) {
        cerr << "ERREUR : recommencez :";
   }
} while (redo);
```

Conseil :
référence constante

Exception standard

- Classe spécifique de la bibliothèque standard

```
#include <exception>
```

```
std::
```

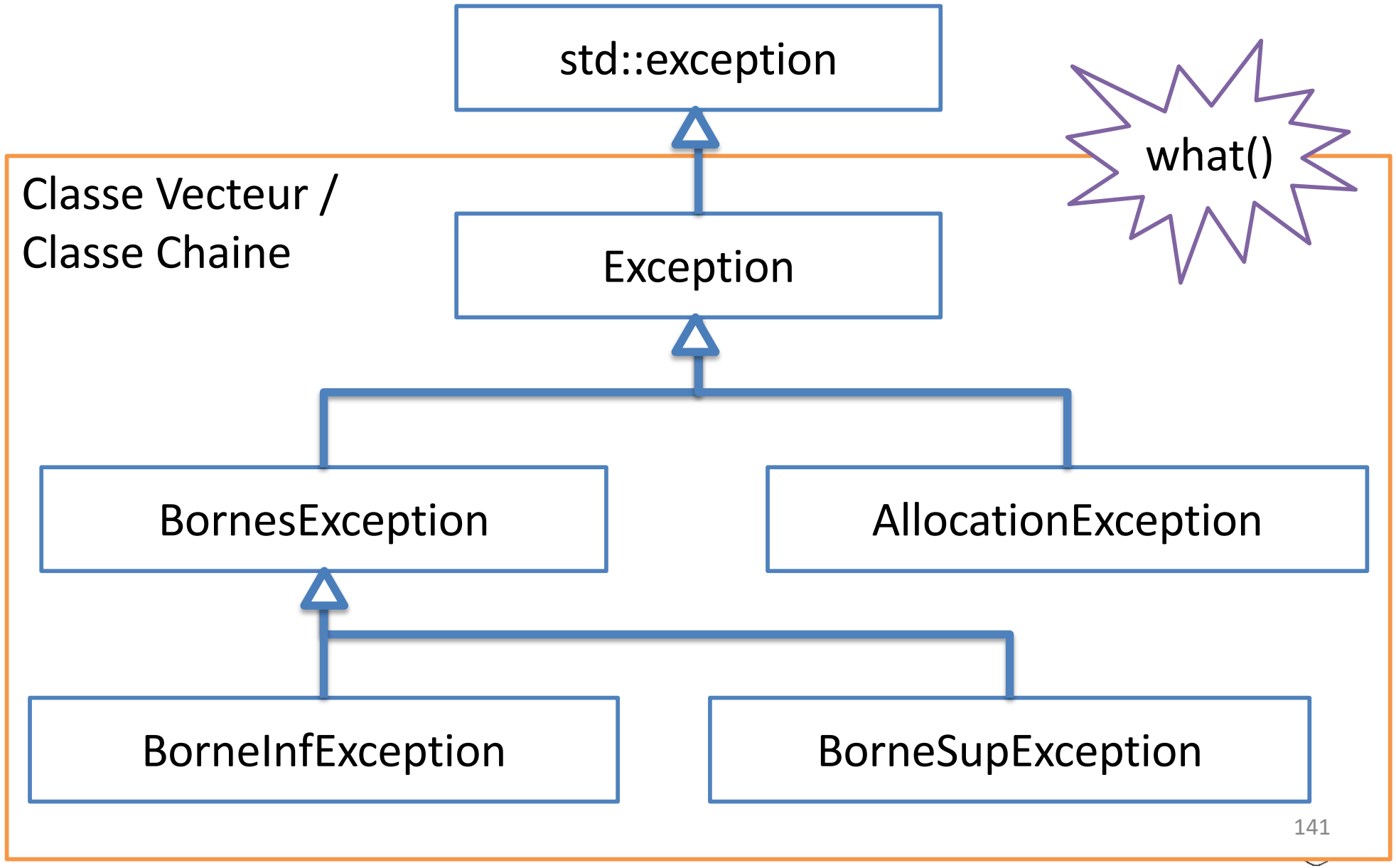
- Classe mère de toute exception
  - à spécialiser
  - Exceptions à hiérarchiser

Clause throw() ou noexcept pour **toutes** les méthodes

```
class exception {
 public:
  exception();
  exception(const exception&);
  exception& operator=(                n&);
  virtual ~exception();
  virtual const char * what() const;
};
```

A redéfinir

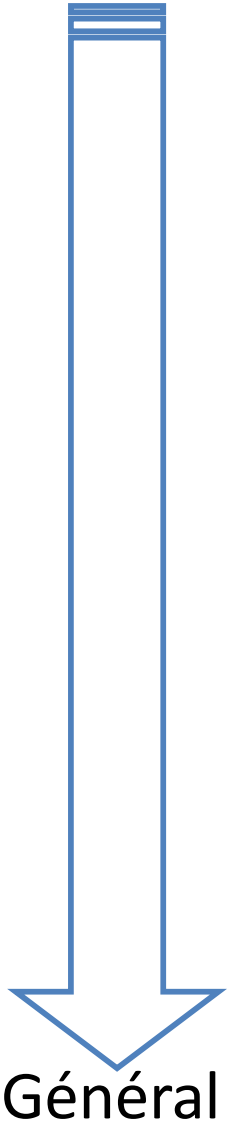
Hiérarchie des exceptions (1)



Traitement des hiérarchies d'exception

- Toujours traiter les exceptions les plus spécialisées d'abord
- Utiliser un objet passé par référence constante
  - Pour éviter une recopie
  - Respect du polymorphisme
- Prévoir un traitement pour `exception`
- Ramasser tout ce qui reste

Spécialisé



Général

```
try {
 // Code susceptible de lancer une exception
}
catch (const Vecteur::AllocationException &e)
{
  // Traitement spécialisé
}
catch (const Vecteur::BorneInfException &e) {
  // Traitement spécialisé
}
catch (const Vecteur::Exception
  // Traitement plus général
}
catch (const Vecteur::BorneSupException &e) {
  // Traitement plus général
}
catch (const exception& e) {
  // Traitement sommet hiérarchie
} catch (...) {
      // Fourre tout
}
```

Chaine exemplaire

```
class Chaine
{
  public:
    class ExceptionBornes {};

    char& operator[](int index)
    {
      if ((index < 0) || (i                e))
        // Code qui pose problème
        throw ExceptionBornes();
      return tab[index];
    }
};
```

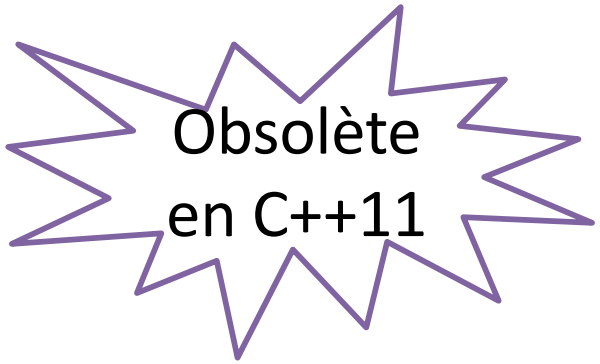
Relancer une exception

- Retour à la normale impossible
  - Traitement sur plusieurs niveaux
  - Terminaison du programme ?

```
try {
   c = chaine[3];
}
catch (const Chaine::ExceptionBornes &e) {
   // traitement
   if (…) throw;
}
```

Eviter la troncature !

Spécificateurs d'exception



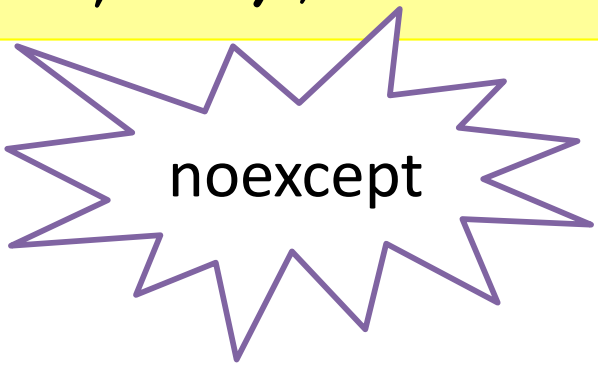
- Liste des exceptions potentielles
- Signature de la fonction
- Pas de contrôle
- `std::unexpected`

- Une ou plusieurs exceptions

```
int operator[](int) throw (BornesException);
void fonction() throw (E1, E2);
```

- Aucune exception

```
~Chaine() throw();
```



Quelques règles

- Constructeur
  - Peut lever une exception
  - Alloue les ressources
- Destructeur
  - Ne devrait jamais lever d'exception
  - Rend les ressources

Ressource
Acquisition
Is
Initialization

- Catch « fourre tout »
- Comportement du new

new()

- Comportement normal

```
try {
    t1 = new double[n];
}
catch (const std::bad_alloc &) {
}
```

- Modification de comportement
  - Renvoie **nullptr** en cas d'erreur

#include <new>

```
t1 = new (std::nothrow) double[n];
```

```
class AllocConvenable {
  public:
     AllocConvenable(int n):t1(nullptr), t2(nullptr) {
         try {
              t1 = new double[n];
              t2 = new double[n];
         }
         catch ( const std::bad_alloc & ) {
              delete [] t1;
              throw;
         }
     }
     ~AllocConvenable() {
         delete [] t2;
         delete [] t1;
     }

 private:
     double * t1, *t2;

};
```

RAII

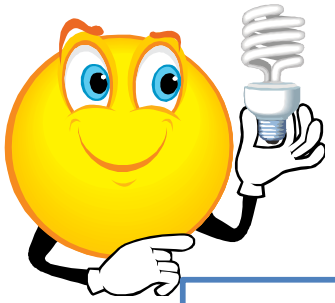
```
try {
  AllocConvenable a;
  // utilisation de a
} catch (const bad_alloc& e) {
   cerr << "objet non construit";
}
```

RAII

```
class C {
    int * att;
 public:
    C(const C1);
    C& operator=( … );
    void swap(C&);
}
```

```
C& C::operator=(const C & o){
     C temp(o);
     temp.swap(*this);
     return *this;
}

void C::swap(C & o) noexcept {
    std::swap(this->att, o.att);
}
```

```
C& C::operator=(C o){
     o.swap(*this);
     return *this;
}
```



Conclusion exceptionnelle

Exception = mécanisme de gestion des erreurs

Rigoureux

Ne peut être ignoré !

Coûteux en CPU

Taille de l'exécutable

Fausse impression de sécurité

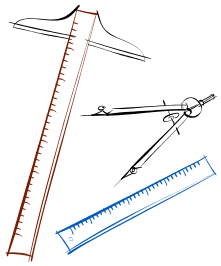
Toute exception non prise en compte
entraîne la fin du programme

template <typename T>

GÉNÉRICITÉ

ISIMA

Généricité



- Mécanisme orthogonal au paradigme objet
- Quoi ?
  - Fonctions paramétrées
  - Classes paramétrées
- Par quoi ?
  - Des types
  - Des constantes

Patron / gabarit / modèle

Template / generics

Max (1) : fonctions dédiées

```
const int& max(const int& a,const int & b) {
  return ((a > b) ? a : b);
}
```

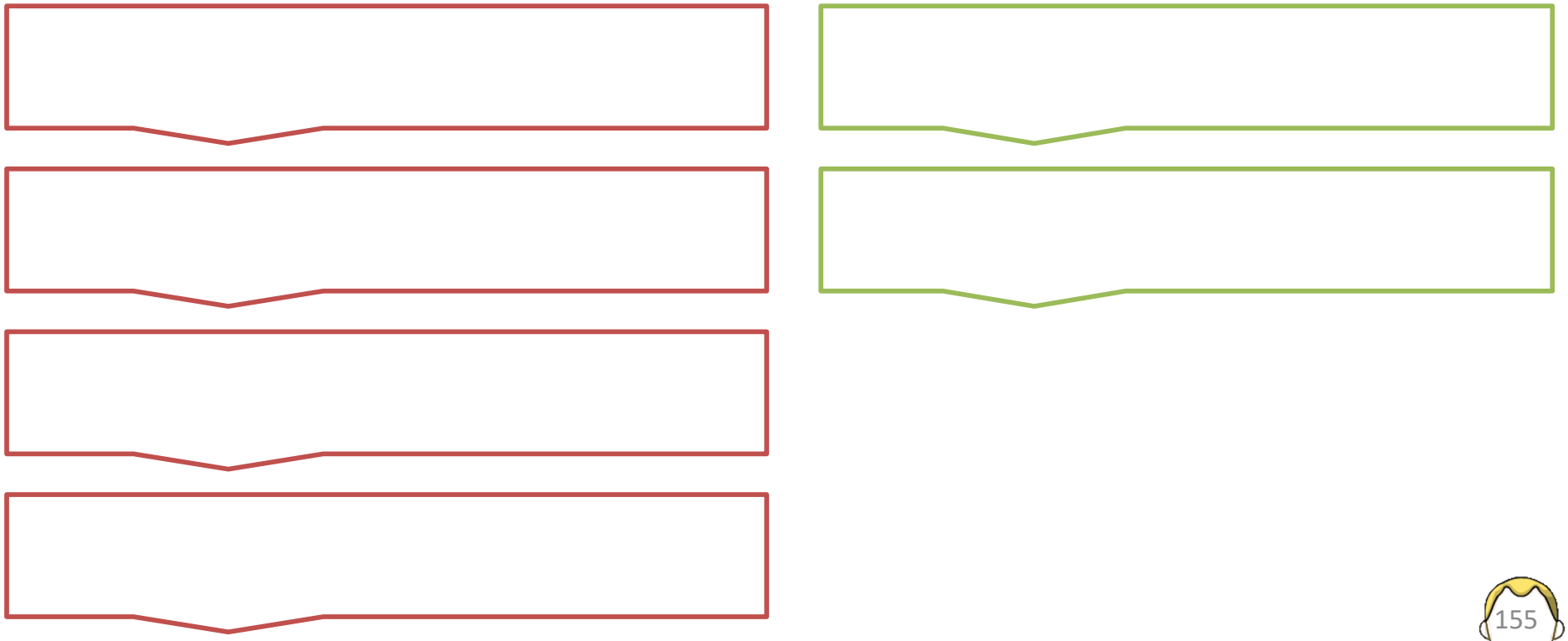
Surcharge

Vérification de type

```
const double& max(const double&a,
                  const double& b) {
  return ((a > b) ? a : b);
}
```

Max (2) : macro

```
#define MAX(a, b) \
   (((a) > (b)) ? (a) : (b))
```



Max (3) : fonction paramétrée

```
template <typename T>
const T& max(const T&a, const T&b) {
  return ((a > b) ? a : b);
}
```

Pas de conversion automatique de type

Code réutilisé

Performance possible grâce à l'inlining

Instanciation de *template*

```
int     i, j;
double d, f;
Classe a, b, c;
```

```
cout << max(i,j);
```

```
int max(int, int)
```

```
cout << max(d,f);
```

```
double max(double, double)
```

```
cout << max(i,d);
```

```
c = max(a,b);
```

std::max existe !

Classe Générique ?

```
class PanierDeChoux {
   Chou * contenu;
} panierDeChoux;

class PanierDeTomates {
   Tomate * contenu;
} panierDeTomates;
```

```
class Panier {
   Ingredient * contenu;
} fourreTout;
```

```
template <typename I> class PanierGen {
   I * contenu;
};

PanierGen<Choux>   panierChoux;
PanierGen<Tomate> panierTomates;
```

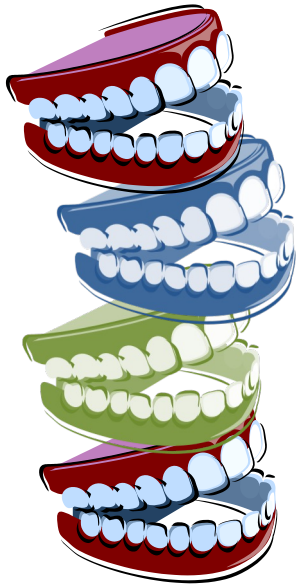
Comment et où écrire une classe générique ?

- Écrire la classe non paramétrée
  - 1 type donné
  - 2 fichiers : déclaration (hpp) et définition (cpp)
  - **Tester** cette classe
- Fusionner les deux fichiers pour obtenir un seul **fichier d'entête**
  - Pas de fichier d'implémentation
  - Pas d'erreur de définition multiple

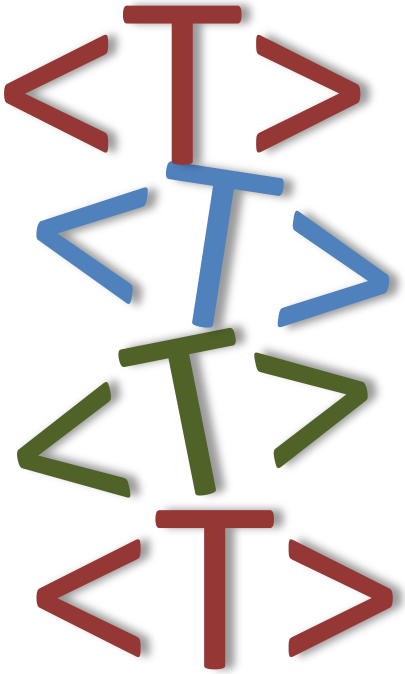
- Remplacer le type précis par le paramètre *template*
- Instancier le *template*
  - Seul un *template* instancié est compilé

Pile générique ?

- Structure de données classique
- Simplification : tableau de taille fixe



Pile
- tab : tableau d'entiers - taille : entier - capacité : entier
+ Pile(capacité : entier) + ~Pile() + top() : entier + isEmpty() : booléen + pop() + push(entier)



Utilisation de la pile

```
#include <iostream>
#include "Pile.hpp"

using namespace std;

int main(int, char **) {
  Pile p1;

  p1.push(10);
  p1.push(20);

  while (!p1.isEmpty()) {
    cout << p1.top() << endl;
    p1.pop();
  }
  return 0;
}
```

```
class Pile
{
  public:
    Pile(int = 256);
    const int& top() const;
    bool isEmpty() const;
    void pop();
    void push(const int&);
   ~Pile();

  private:
    int   taille;
    int   capacite;
    int * tab;
};
```

Pile.cpp

```
Pile::Pile(int capa) : taille(0),
      capacite(capa),tab(nullptr) {
  tab = new int[capacite];
}
const int& Pile::top() const {
  return tab[taille-1];
}
bool Pile::isEmpty() const {
  return (taille==0);
}
void Pile::pop() {
      --taille;
}
void Pile::push(const int& el) {
  tab[taille]=el;
  ++taille;
}
```

```
~Pile() {
  delete [] tab;
}
```

```
template<typename T >
class PileGen
{
  public:
    PileGen(int = 256);
    const T & top() const;
    bool isEmpty() const;
    void pop()
    void push(const T &)
   ~PileGen()

  private:
    int   taille;
    int   capacite;
    T * tab;
};
```

Mention *template*

Pas là !

PileGen.hpp

Supprimer le type fixe où il apparaît

Pas là !

PileGen.hpp (suite)

```
template<typename T >
PileGen<T> ::PileGen(int capa) :
        capacite(capa),taille(0) {
   tab = new T [capacite];
}

template<typename T >
const T & PileGen<T> ::top() con
   return tab[taille-1];
}

template<typename T >
void PileGen<T>::push(const T & el) {
   tab[taile]=el;
   ++taille;
}
```

~PileGen()
pop()
isEmpty()
à faire

Ce code est un modèle de classe = non compilé

```
#include <iostream>
#include "PileGen.hpp"

int main(int, char **) {
  //typedef PileGen<int> PileEntiers;
  using PileEntiers = PileGen<int>;

  PileEntiers p1;

  p1.push(10);
  p1.push(20);

  while (!p1.isEmpty()) {
    cout << p1.top() << endl;
    p1.pop();
  }
  return 0;
}
```

INSTANCIATION
⇒ Le template instancié est compilé

```
PileGen<Point>
PileGen<Forme *>
```

Constante en paramètre template !

```
#ifndef __PILEGENSTAT_HPP__
#define __PILEGENSTAT_HPP__

template <class T, const int TAILLE = 256 >
class PileGenStatique
{
  public:
    PileGenStatique() : taille(0) {}
   ~PileGenStatique() {}
  private:
    T tab[TAILLE];
};
#endif
```

Tout le reste est identique !

Instanciation & contrôle de type

```
PileGenStatique<double>     pgs1;
PileGenStatique<int,  512>  pgs2;
PileGenStatique<int,  512>  pgs3;
PileGenStatique<int, 1024>  pgs4;
```

```
pgs2 = pgs3;
```

```
pgs1 = pgs2;
```

```
pgs2 = pgs4;
```

PILE DYNAMIQUE

PILE STATIQUE

- Réallocation possible
- Taille de l'exécutable
- Lenteur inhérente au `new()`

- Réallocation impossible
- Taille de l'exécutable
- Rapidité d'exécution car la mémoire est allouée dans l'exécutable

Un ou plusieurs paramètres ?

```
template <typename NOM_SUPER_LONG>
class C1 {
};
```

```
template <typename T1, typename T2>
class C2 {
};
```

```
template <typename T, typename C = C1<T> >
class C3{
};
```

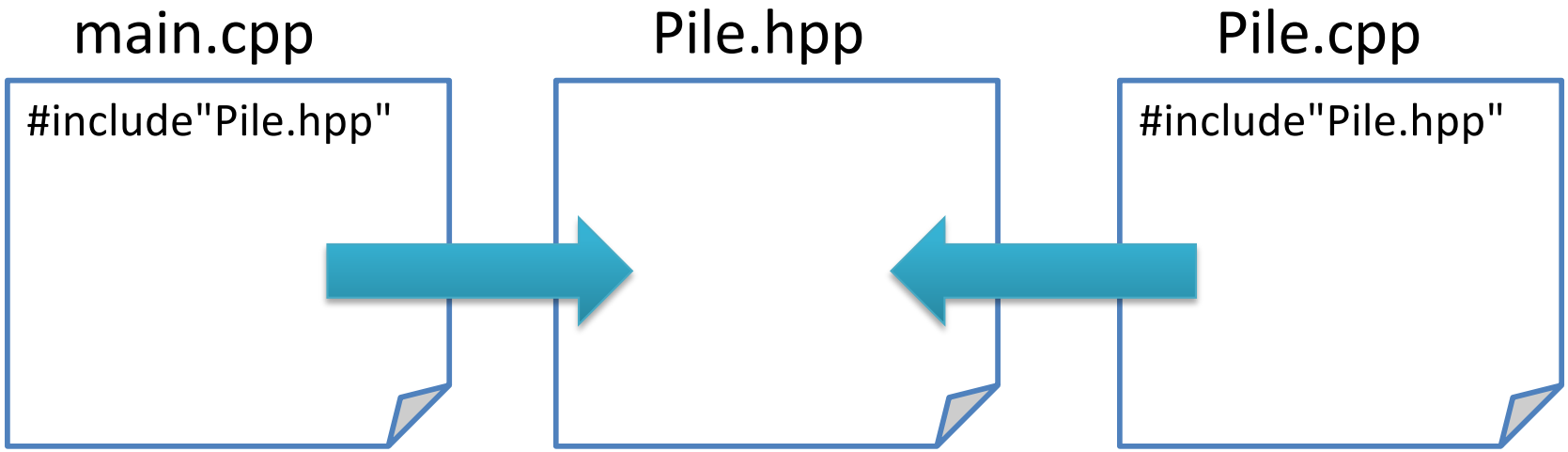
```
Bureau< Livre, PileGen<Livre> >
```

Les opérateurs de comparaison : des fonctions très pratiques…

```
template <typename T>
  bool operator<=(const T&a , const T&a) {
     return ((a < b) || (a == b));
}
template <typename T>
  bool operator >=(const T&a, const T&b) {
     return !(a < b)
}
```

Avec == et < ou > , on peut tout écrire !

Template et compilation




```
> g++ -c main.cpp
> g++ -c Pile.cpp
> g++ -o main main.o Pile.o
```

Version non générique

```
> g++ -c main.cpp
> g++ -c PileG.cpp
> g++ -o main main.o PileG.o
```

Version générique

Un fichier entête mais comment ?

- 1 fichier

Fouillis ?

Pratique

```
template <typename T>
class C {
  void m();
};
template <typename T>
void C<T>::m() {
}
```

Méthodes déportées

```
template <typename T>
class C {
  void m1() { ... }
  void m2() { ... }
};
```

Méthodes dans la classe

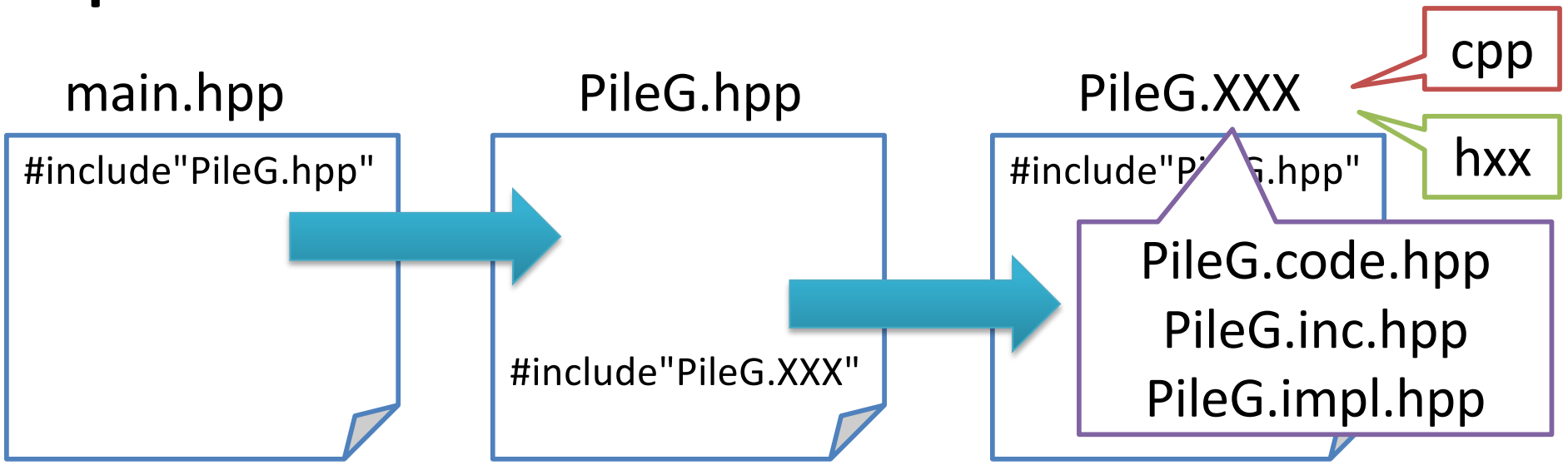
- 2 fichiers

Propre

Compliqué

Usuel

Template avec 2 fichiers



PileG.cpp

Extension reconnue par l'éditeur

compilé automatiquement par make ?

PileG.hxx

Extension pas toujours reconnue Editeur à configurer

Pas compilé automatiquement

Code dans l'entête MAIS pas d'alerte de définition multiple

BIBLIOTHÈQUE STANDARD

Introduction

- Besoins récurrents :
  - structures de données : tableau statique ou dynamique, vecteur, pile, file, ensemble…
  - algorithmes : chercher, trier, insérer, extraire…
- Sans réinventer la roue
  - temps perdu (codage, débogage, optimisation)
  - utiliser l'existant (bibliothèques)
- Tous les langages modernes ont une bibliothèque
  - java, C#, perl, python
  - C++

Pourquoi utiliser la bibliothèque standard ?

- Fiabilité
  - collection de classes largement utilisées
- Portabilité
  - totale => standard
- Efficacité
  - Utilisation intensive de la généricité
  - Structures de données optimisées
- Compréhensibilité
  - Conventions d'utilisation uniformes

Contenu

- C standard
- Classes de base
  - Flux, string, stringstream, exception
  - Traits : caractères et numériques
  - unique_ptr, shared_ptr, weak_ptr
- Conteneurs et itérateurs
- Algorithmes et foncteurs

} "STL"

Exemple

- Déclarations et initialisations
- Lecture d'entiers sur l'entrée standard
- Tri de la saisie
- Affichage de la liste triée

- Conteneur
  - Contenir des objets
- Itérateur
  - Parcourir un conteneur
  - Début, fin élément courant, passer à élément suivant

Exemple en C/C++

```
int cmp (const void *a, const void *b) {
  int aa = *(int *)a;
  int bb = *(int *)b;
  return (aa < bb) ? -1 : (aa > bb) ? 1 : 0;
}
```


```
int main (int, char **) {
  const int size = 1000;
  int array [size];
  int n = 0;
```

Déclarations

```
  while (std::cin >> array[n++]);
  --n;
```

Saisie

```
  qsort (array, n, sizeof(int), cmp);
```

Tri

```
  for (int i = 0; i < n; i++)
    std::cout << array[i] << "\n";
```

Affichage

```
 return 0;
}
// http://www.cs.brown.edu/people/jak/proglang/cpp/stltut/tut.html
```

```
#include : iostream
           cstdlib
```

```
#include <iostream>
#include <algorithm>
#include <vector>

int main (int, char **){
  std::vector<int> v;
  int input;

  while (std::cin >> input)
    v.push_back (input);

  std::sort(v.begin(), v.end());

  int n = v.size();
  for (int i = 0; i < n; i++)
    std::cout << v[i] << std::endl;

  return 0
}
```

Déclarations

Saisie

Tri

Affichage

```
#include <algorithm>
#include <vector>
#include <iostream>
#include <iterator>
int main (int, char **) {
  std::vector<int> v;
  int input;

  while (std::cin >> input)
    v.push_back (input);

  std::sort(v.begin(), v.end());

  std::copy (v.begin(), v.end(),
    std::ostream_iterator<int> (std::cout, "\n"));

  return 0;
}
```

Déclarations

Saisie

Tri

Affichage

```
#include <algorithm>
#include <vector>
#include <iostream>
#include <iterator>

int main (int, char **) {
  vector<int> v;

  istream_iterator<int> start (cin);
  istream_iterator<int> end;
  back_insert_iterator<vector<int> > dest (v);

  copy (start, end, dest);

  sort(v.begin(), v.end());

  copy (v.begin(), v.end(),
     ostream_iterator<int>(cout, "\n"));

  return 0;
}
```

Déclarations

Saisie

Tri

Affichage

Trois types de conteneurs

- Séquences élémentaires
  - Tableau, vecteur, liste et file à double entrée
- Adaptations des séquences élémentaires
  - pile, file et file à priorité
- Conteneurs associatifs
  - ensemble avec/sans unicité
  - association avec clé unique/multiple
  - Avec ou sans ordre sur les clés/éléments

`std::`

Utilisation intensive de la généricité

Fonctionnalités communes

- Forme Canonique de Coplien (étendue au C++2011)
- Dimensionnement automatique de la capacité
  - lorsque l'insertion d'un élément viole la capacité
  - doublement de la capacité
  - permet une adaptation rapide à la taille « finale »

Sauf `array`

```
int  C::size() const      // nombre d'éléments
int  C::max_size() const  // nombre max
bool C::empty() const     // prédicat de vacuité
void C::swap(C &)         // échange de contenu
void C::clear()           // purge
```

Commun aux séquences élémentaires

- Insertion

```
S::iterator S::insert (S::iterator, T &)
S::iterator S::insert (S::iterator, int, T &)
S::iterator S::insert (S::iterator, S::const_iterator,
                                    S::const_iterator)
```

- Suppression

```
S::iterator S::erase(S::iterator)
S::iterator S::erase(S::const_iterator,
                     S::const_iterator)
```

- Accès en bordure de la séquence

```
void       S::push_back (T &)
void       S::pop_back ()
      T &  S::front ()
const T &  S::front () const
      T &  S::back  ()
const T &  S::back  () const
```

Array)- tableau de taille fixe

2011

```
std::array<X , int> a;
```

```
size_type A::size()     const
void      A::fill(const X&)

      X & A::operator[] (int)
const X & A::operator[] (int) const
```

Accès en O(1)

Non redimensionnable

Homogénéisation d'interface

Vecteur : tableau de taille variable

```
std::vector<X> v;
```

```
size_type V::capacity    ()     const
void      V::reserve     (int)

      X & V::operator[] (int)
const X & V::operator[] (int) const
```

Accès en O(1)

Ajout en O(1) amorti

Insertion / suppression
en O(n)

```
int main (int, char **) {
  typedef std::vector<int> ivector;

  ivector v1;
  for (int i = 0; i < 4; ++i)
    v1.push_back(i);

  ivector v2(4); // taille initiale 4
  for (int i = 0; i < 4; ++i)
    v2[i] = i;

  std::cout << (v1 == v2) ? "Ok" : "Pas Ok"
            << std::endl;

  return 0;
}
```

Liste(s)

```
#include <list>
#include<forward_list
```

```
std::list<T>         l1;
std::forward_list<T> l2;
```

```
void L::push_front (const T &)
void L::pop_front  ()

void L::remove  (const T &)
void L::sort    ()
void L::sort    (Comparator)
void L::merge   (list<T> &)
splice, remove_if, unique
```

Insertion / suppression en O(1)

Accès en O(n)

```
int main(int, char **) {
  typedef std::list<int> ilist;

  ilist l;
  for (int i = 0; i < 4; ++i)
    l.push_back((10 + 3*i) % 5);
  l.sort();    // 0 1 3 4
  l.reverse(); // 4 3 1 0

  // affiche le début et la fin
  std::cout << l.front() << ' ' << l.back()
            << std::endl;

  return 0;
}
```

File à double entrée


```
std::deque<T> d;
```

```
int        D::capacity    () const
void       D::reserve     (int)
void       D::push_front  (const T&)
void       D::pop_front   ()
      T&   D::operator[]  (int)
const T&   D::operator[]  (int) const
```

Insertion / suppression en O(1)

Tous les avantages de vector

```
int main(int, char **) {
  typedef std::deque<int> ideque;

  ideque v1;
  for (int i = 10; i >=0; --i)
    v1.push_front(i);

  ideque v2(4); // taille initiale 4
  for (int i = 0; i < 4; ++i)
    v2[i] = i;

  std::cout << (v1 == v2) ? "Ok" : "Pas Ok"
            << std::endl;
  return 0;
}
```

Problèmes ➔ itérateurs

- Parcourir un conteneur SOUVENT

Pointeur sur élément courant dans le conteneur

Un seul parcours à la fois

Encapsuler le pointeur à l'extérieur

- Parcours différents (avant, arrière) PARFOIS

Définir la stratégie dans le conteneur

Un seul parcours à la fois

Encapsuler le pointeur à l'extérieur

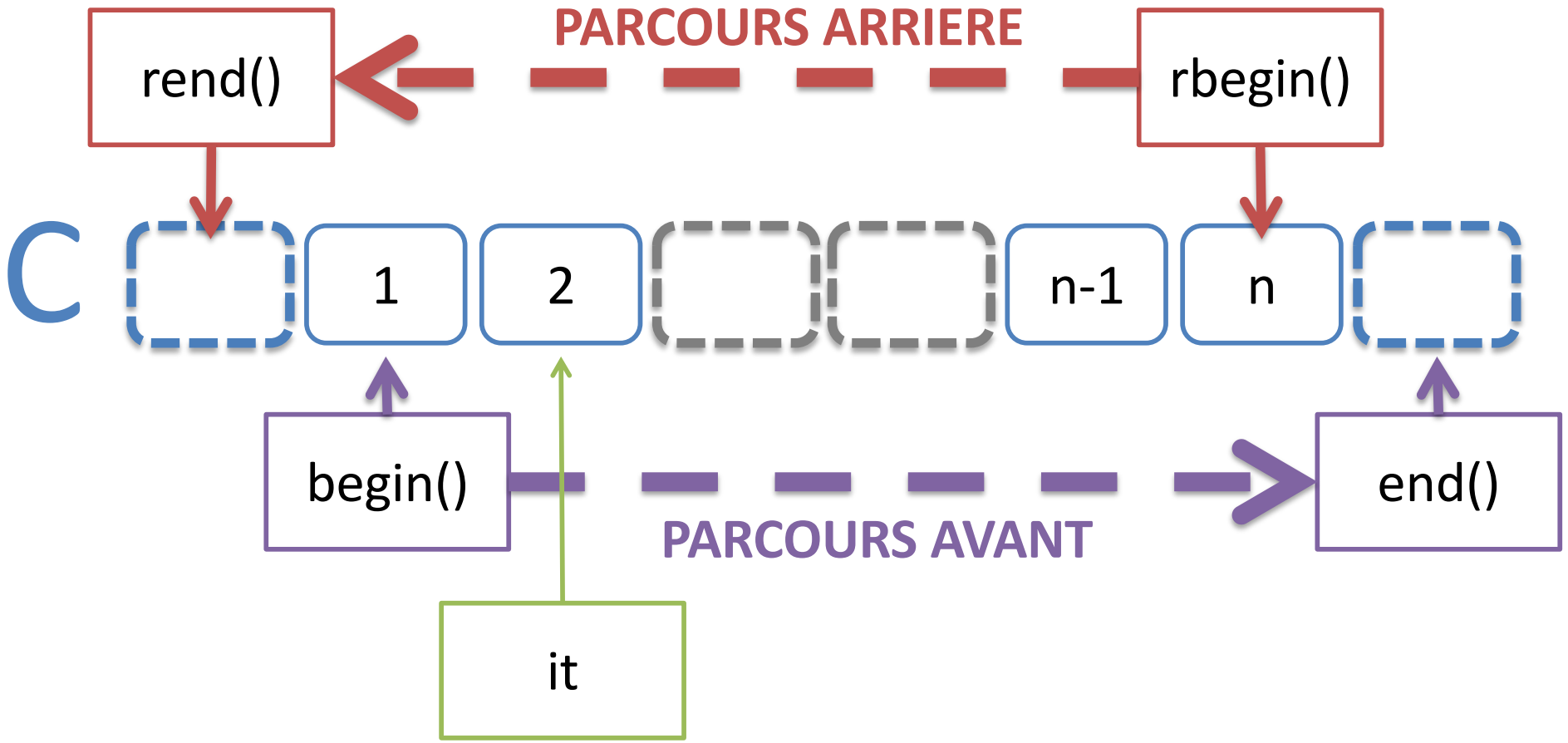
Itérateur

- Définit l'accès à un élément
  - Un pointeur le plus souvent
  - Implémentation du conteneur connue
  - Classe imbriquée
- Définit la stratégie de parcours

```
class conteneur {
 public:
  class iterateur {
  };
};
```

```
conteneur::iterator
conteneur::const_iterator
conteneur::reverse_iterator
conteneur::const_reverse_iterator
```

```
std::vector<int>::iterator
```



FNC	Incrément ++ pré et post	Déréféren cement	Comparaison == !=
`it=c.begin()`	`++it;`	`*it`	`it!=c.end()`

Utilisation des itérateurs

- Parcours d'un conteneur

```
conteneur c;
conteneur::iterator it;
for (it = c.begin(); it != c.end(); ++it)
  // faire quelque chose avec (*it);
```

- Un élément particulier (résultat de recherche)

```
conteneur::iterator it =
    find(c.begin(), c.end(), elt);
cout << (it!=c.end())?"trouve":"inconnu";
```

*it == elt

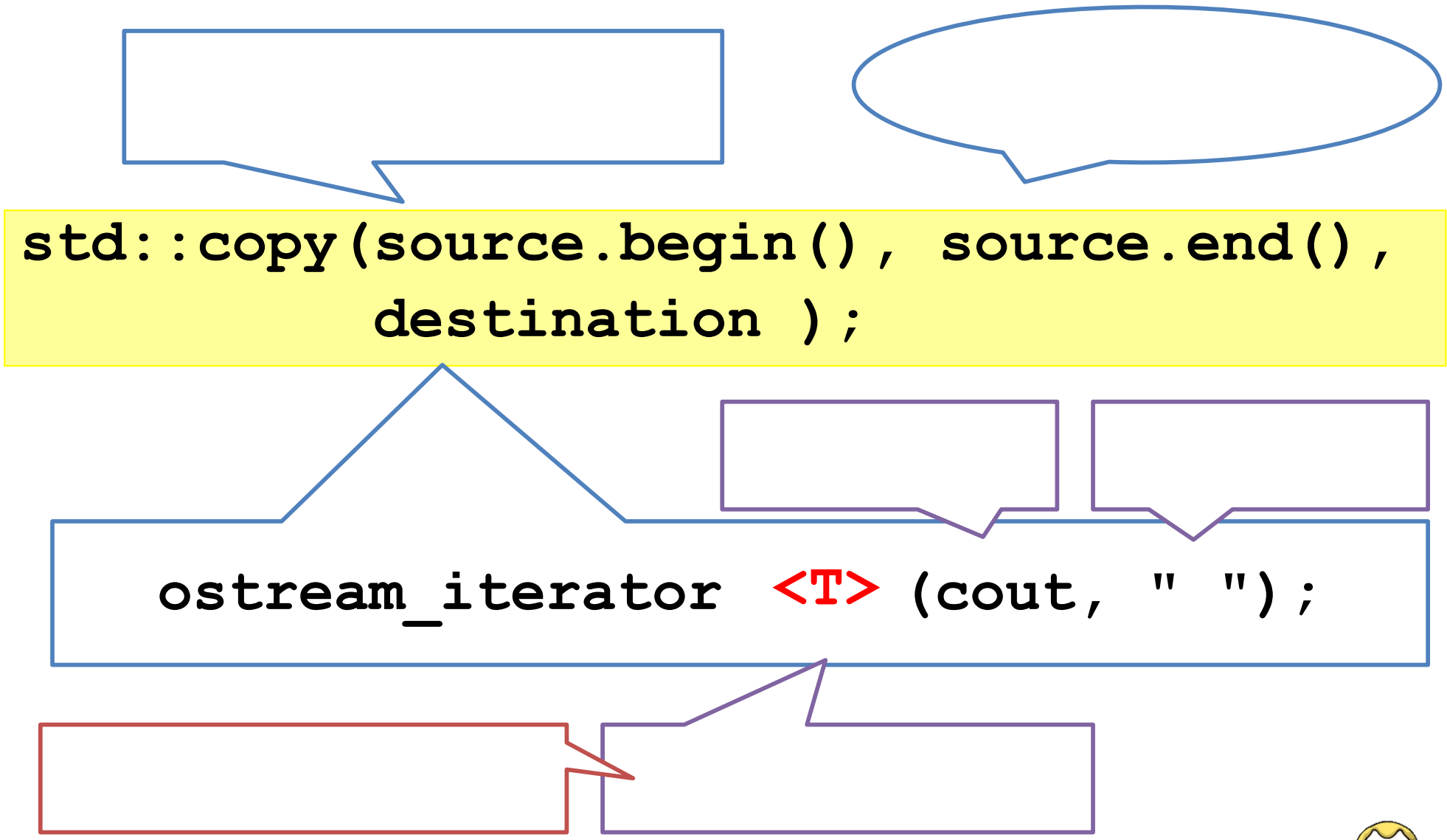
Les transparents 176 et suivant doivent être plus clair maintenant !

Écrire sur un flux (1)

```
typedef std::vector<int> C
// using C = std::vector<int>;
C source = { 1, 2, 3, 4, 5 };

std::ostream& o = std::cout;
const char  * s = " ";
C::iterator it  = source.begin();

while(it != source.end() ) {
    std::cout << *it << s;
    ++ it;
}
```

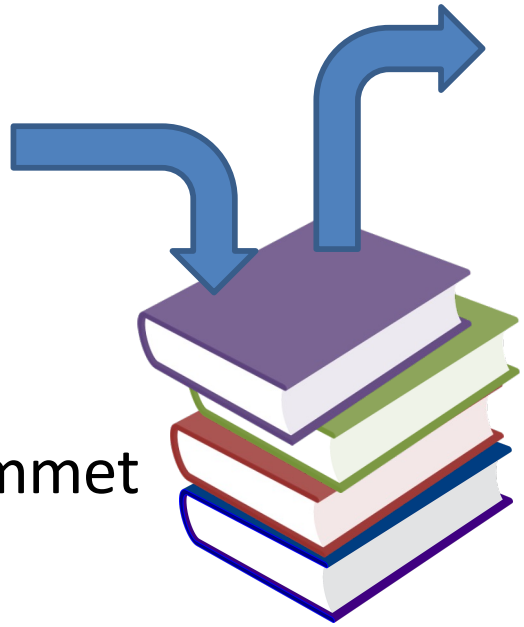
```
#include<iterator>
#include<algorithm>
```

Écrire sur un flux (2)



Conteneur "adapté"

- Conteneur de base
- Avec une interface différente



Pile
Accès au sommet

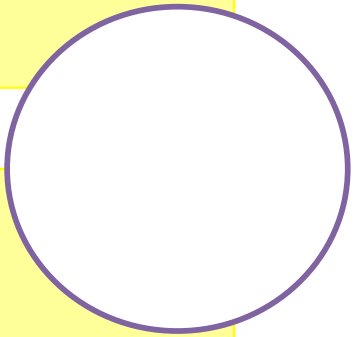
Tableau
Accès à toutes les places

Conteneur adapté : pile

```
#include <stack>
```

C<T> : deque par défaut
vector,list possibles

```
std::stack<T, C<T> > s1;
std::stack<T>        s2;
```



```
bool       S::empty() const;
int        S::size () const;
void       S::push (const T& );
void       S::pop  ();
const T&   S::top  () const;
T&         S::top  ();
```

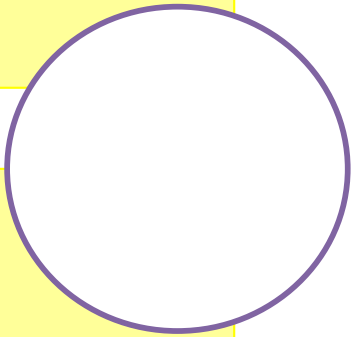
```
int main(int, char **) {
  stack<int> is;
  stack<double, vector<double> > ds;

  for (int i = 0; i < 100; ++i)
    is.push(i);

  while (!is.empty()) {
     std::cout << is.top() << std::endl;
     ds.push((double)is.top()*is.top());
     is.pop();
  }

  return 0;
}
```

Conteneur adapté : file

```
#include <queue>
```

C<T> : deque par défaut
vector,list possibles

```
std::queue<T, C<T> > s1;
std::queue<T>        s2;
```



```
bool      S::empty() const;
int       S::size () const;
void      S::push (const T& );
void      S::pop  ();
const T&  S::front() const;
T&        S::front();
const T&  S::back () const;
T&        S::back ();
```

```
int main(int, char **) {
  queue<int> iq;
  queue<double, list<double> > dq;

  for (int i = 0; i < 100; ++i)
    iq.push(i);

  while (!iq.empty()) {
     std::cout << iq.front() << std::endl;
     dq.push((double)iq.front()*iq.front());
     iq.pop();
  }

  return 0;
}
```

Conteneur adapté : file à priorité

```
#include <queue>
```

C<T> : vectorpar défaut
deque,list possibles

```
std::priority_queue<T, C<T>, L<T> > s1;
std::priority_queue<T>                s2;
```

Opérateur < par défaut,
ou comparateur
(foncteur)

```
bool       S::empty() const;
int        S::size () const;
void       S::pop  ();
void       S::push (const T& );
const T&   S::top() const;
T&         S::top();
```

```
class ZZ {
   string nom, prenom;
   double note;
   // …
};
```

```
bool operator<
   (const ZZ&,
    const ZZ&)
```

```
typedef vector<ZZ>  vzz;
// using    vzz = vector<ZZ>;
vzz zz;
// zz.push_back(ZZ(…));
priority_queue<ZZ> tri;
for(vzz::iterator it = zz.begin();
     it!=zz.end(); ++it)
 tri.push(*it);

while(!tri.empty()) {
    cout << tri.top() << " "
    tri.pop();
}
```

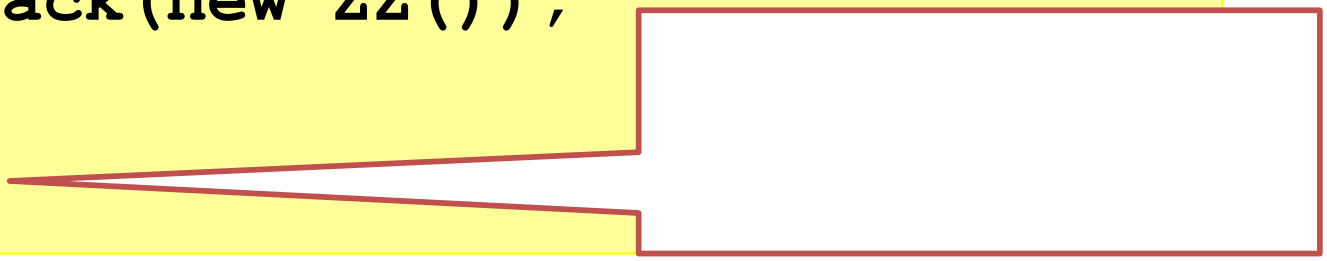
Changer l'ordre ?

Affichage dans l'ordre choisi

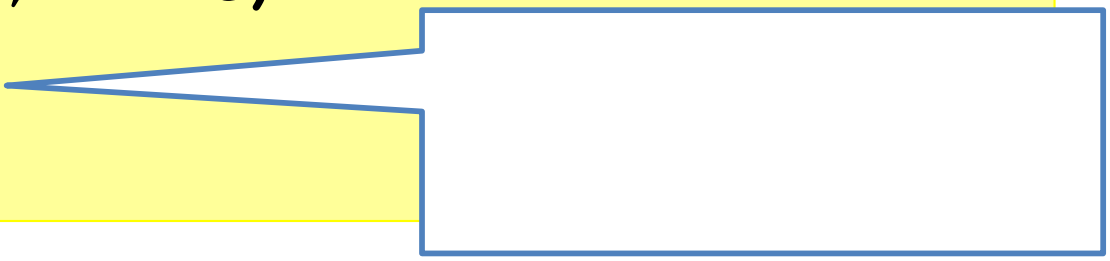
Conteneurs de pointeurs

```
typedef std::vector<ZZ *>  vzz;
// using vzz = std::vector<ZZ *>
```

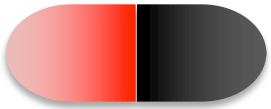
```
vzz zz;

for(int i=0; i< 100; ++i)
    zz.push_back(new ZZ());

zz.clear();
```



```
for(vzz::iterator it = zz.begin();
     it!=zz.end(); ++it)
    delete(*it);
zz.clear();
```



Conteneurs associatifs

- Eléments triés sur une clé
  - Ordre naturel
  - Comparateur
  - Arbres 
- Une seule clé
  - Unique
  - Multiple
- Une paire clé-valeur
  - Clé unique
  - Clé multiple

Opérations en O(log n)

```
std::set<cle>
std::multiset<cle>
```

```
std::map<cle, valeur>
std::multimap<cle, valeur>
```

Map

paire

pair< , >


```
typedef map<string, string> mss;
mss m;

m.insert(pair<string,string>("secours","42"));
m.insert(make_pair("loic"  , "405042"));
m["pierre"]=  "405033";
```

```
mss::iterator it = m.find("loic");
if (it==m.end()) cout << "et moi ?";
```

```
const string& first(const pair<string,string>&
p) { return p.first; }


int main(int, char**) {
 map<string, string> liste;

 map<string, string>::const_iterator it
      = liste.begin();
 while(it!=liste.end()) {
    cout << it->first << " "
         << it->second << endl;
    ++it;
 }

 transform(liste.begin(), liste.end(),
   ostream_iterator<string>(cout, " "), first);

 return 0;
}
```

Conteneurs associatifs non triés

- Eléments non triés
  - Rangement par "paniers"
  - Tables de hachage
  - Clés/éléments non modifiables

Opérations en O(1)

```
std::unordered_set<cle>
std::unordered_multiset<cle>
```

```
std::unordered_map<cle, valeur>
std::unordered_multimap<cle, valeur>
```

Problèmes ➔ foncteurs

- Appliquer un algorithme sur conteneur ?

Ajouter une méthode au conteneur

Pollution de l'API Conteneur
Toujours possible ?

Algorithme dans des classes dédiées

- Différentes versions de l'algorithme ?

Utiliser la surcharge / autre méthode…

Bonne version ?

Héritage

Foncteurs

- Classe qui implémente un algorithme sur le conteneur
  - Surcharge de l'opérateur ()

```
retour F::operator() (paramètres)
```

```
retour F::operator() ( ∅ )
```

  - Avec ou sans état interne
- Une sous-classe par variante
- Accès aux éléments du conteneur par les itérateurs

Une fonction dans un objet

Comparateur

```
class Comparator {
  public:
    Comparator () {}
    bool operator() (const A& a1,
                     const A& a2) const {
      return (a1.val() < a2.val());
    }
};
```

Pas d'état interne

Les 2 objets à comparer

`std::less<A>`

`cmp.operator()(a1,a2)`

```
Comparator cmp;
A a1, a2;
std::cout << cmp(a1,a2) << std::endl;
```

Comme une fonction !

Générateur de nombres pairs

```
class GenPair {
  protected:
    int v;
  public:
    GenPair () { v = -2; }
    int operator()() { v+=2; return v; }
};
```

Dernier chiffre pair

Pas de paramètre

```
GenPair gen;
vector<int> v(10);
generate(v.begin(), v.end(), gen);
copy(v.begin(), v.end(),
   ostream_iterator<int>(cout, " "));
```

```
cout << gen();
```

Quelques algorithmes…

```
generate()
generate_n()
copy()
```

```
transform()
sort()
random_shuffle()
```

```
find()
min_element()
max_element()
```

Classe de traits (1)

- Classes *templates*
  - Propriétés/caractéristiques associées à un type
  - Types, constantes, méthodes statiques
  - "Au lieu de paramètres" (Myers)
- Spécialisation de *template* + paramètres par défaut
- Différents types
  - Caractères
  - Numériques
  - Itérateurs

Classe de traits (2)

- Algorithme de recherche de MAX dans un tableau
  - tab[0]
  - INT_MIN, FLT_MIN, DBL_MIN dans <climits>
  - numeric_limits

```
template<typename T>
T findMax(const T* data, int numItems) {
  largest = std::numeric_limits<T>::min();
  for (int i=0; i < numItems; ++i)
    if (data[i] > largest)
      largest = data[i]; `
  return largest;
}
```

Source : http://www.cs.rpi.edu/~musser/design/blitz/traits.html

```
template<typename T>
struct numeric_limits {
  typedef T type;
};

template<>
struct numeric_limits<int> {
  typedef int type;
  static int min() { return INT_MIN; }
};
template<>
struct numeric_limits<double> {
  typedef double type;
  static double min() { return DBL_MIN; }
};
```

Spécialisation de *templates*

Pointeurs intelligents

- unique_ptr
  - Un propriétaire unique
  - Transmission (déplacement) mais pas copie
  - Rendu hors de portée
- shared_ptr
  - Plusieurs pointeurs sur un objet
  - Libération quand plus utilisé
  - Compteur de références
- weak_ptr
  - Propriété temporaire
  - A caster en shared_ptr pour l'utiliser
  - Eviter les cycles

`auto_ptr`

```
XXX_pointer
make_XXX<T>(objet)
```

unique_ptr

- Un seul propriétaire d'un pointeur

```
X* f() {
   X* p = new X;
   // throw std::exception();
   return p;
}
```

Encore mieux : renvoyer `unique_ptr<X>`

```
X* f() {
   unique_ptr<X> p (new X);
   // throw std::exception()
   return p.release();
}
```

http://www.stroustrup.com/C++11FAQ.html#std-unique_ptr

Bitset

- Ensemble de bits : 0 ou 1, true ou false
  - Optimisé
  - Conversion vers/d'entier ou de chaine
  - Taille fixée à la compilation // vector<bool>

```
std::bitset<16> b1;
std::bitset<16> b2(33);
std::bitset<16> b3(std::string("010010"));
```

```
b1.set();
b2.reset();
b3.flip();
```

```
b1[3]
b2.set(2, 1);
b3.flip(4);
```

Pour aller plus loin…

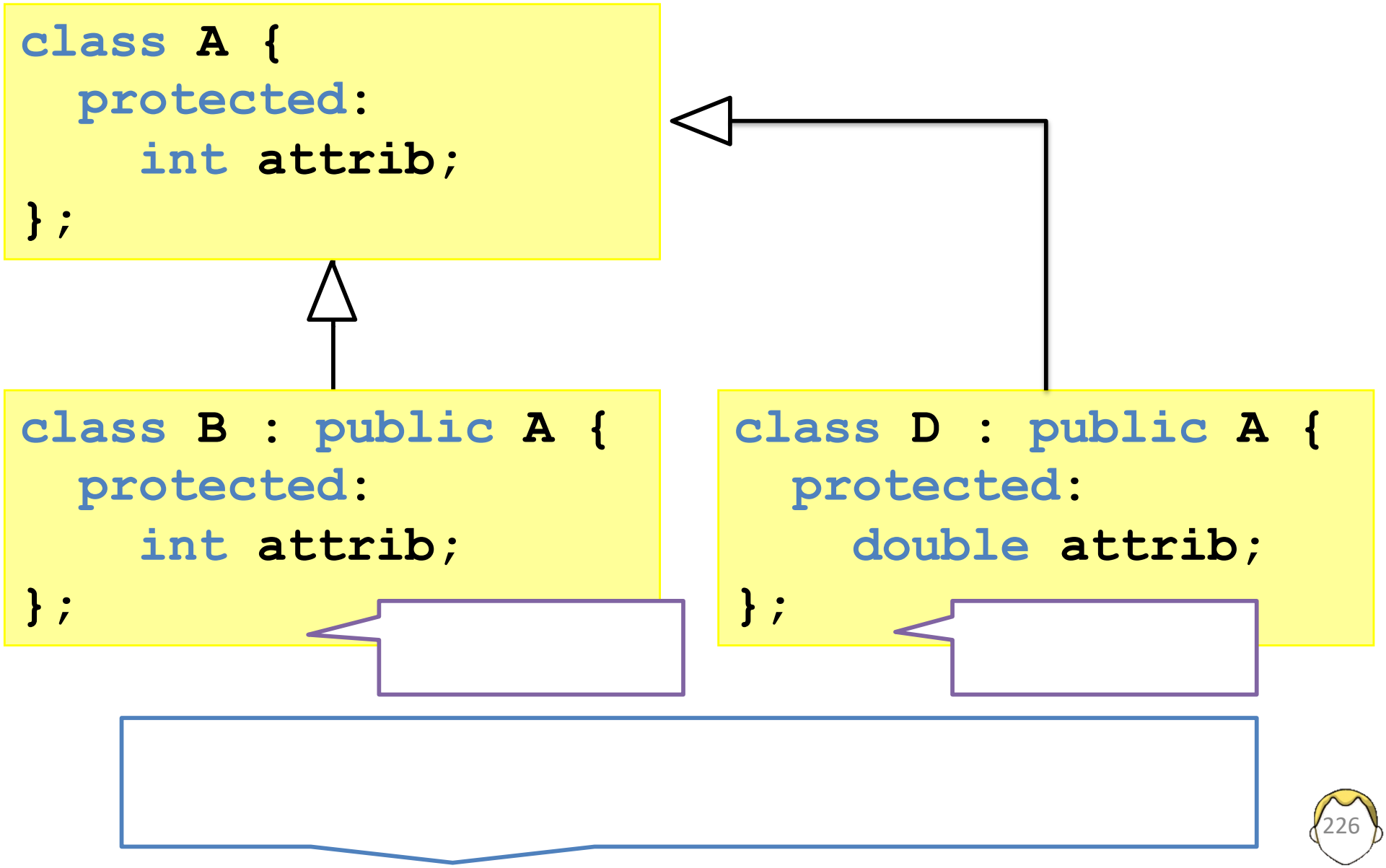
CE D NT N N'A PAS ENC RE

SÉ PARLER ….

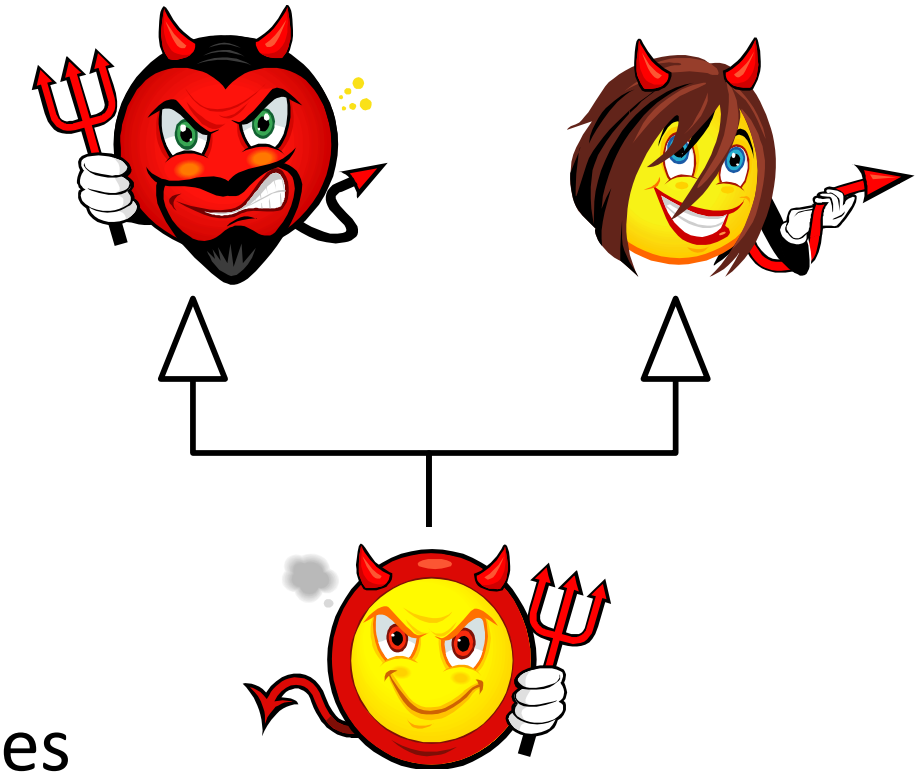
Compléments

- Héritage
  - multiple, à répétition, virtuel
  - privé et protégé
  - précisions sur la virtualité
- Divers
  - astuces templates
  - méthodes inline
  - pointeur de méthode
- Namespace

Héritage : rappel



Héritage multiple



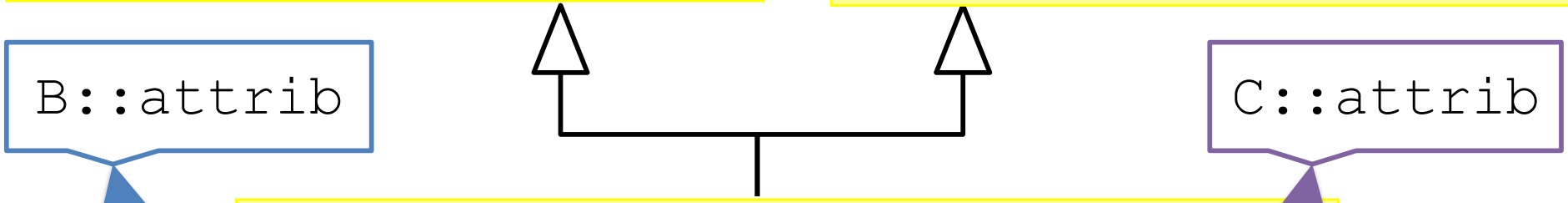
- Naturel
- Tous les attributs et méthodes des classes mères
  - Collision de nom = lever l'ambiguïté !

```
class F : public M1, public M2 {

};
```

Collision de nom

```
class B {
 protected:
   int attrib;
};
```

```
class C {
 protected:
   int attrib;
};
```



B::attrib

C::attrib

```
class D : public B, public C {

  void m() {
     cout << attrib;
  }
};
```

Using

```
class B {
 protected:
  int a;
 public:
   B():a(1) {}
   void m() { cout << "B" << a;}
};
```

```
class C {
 protected:
   int a;
 public:
   C():a(2){}
   void m() { cout << "C" << a;}
};
```

```
class D : public B, public C {
 protected:
  using B::a;
 public:
  using C::m;
  void n() { cout << a; }
};
```

```
int main(int, char **) {
   D d;
   d.m();
   d.n();
   return 0;
}
```

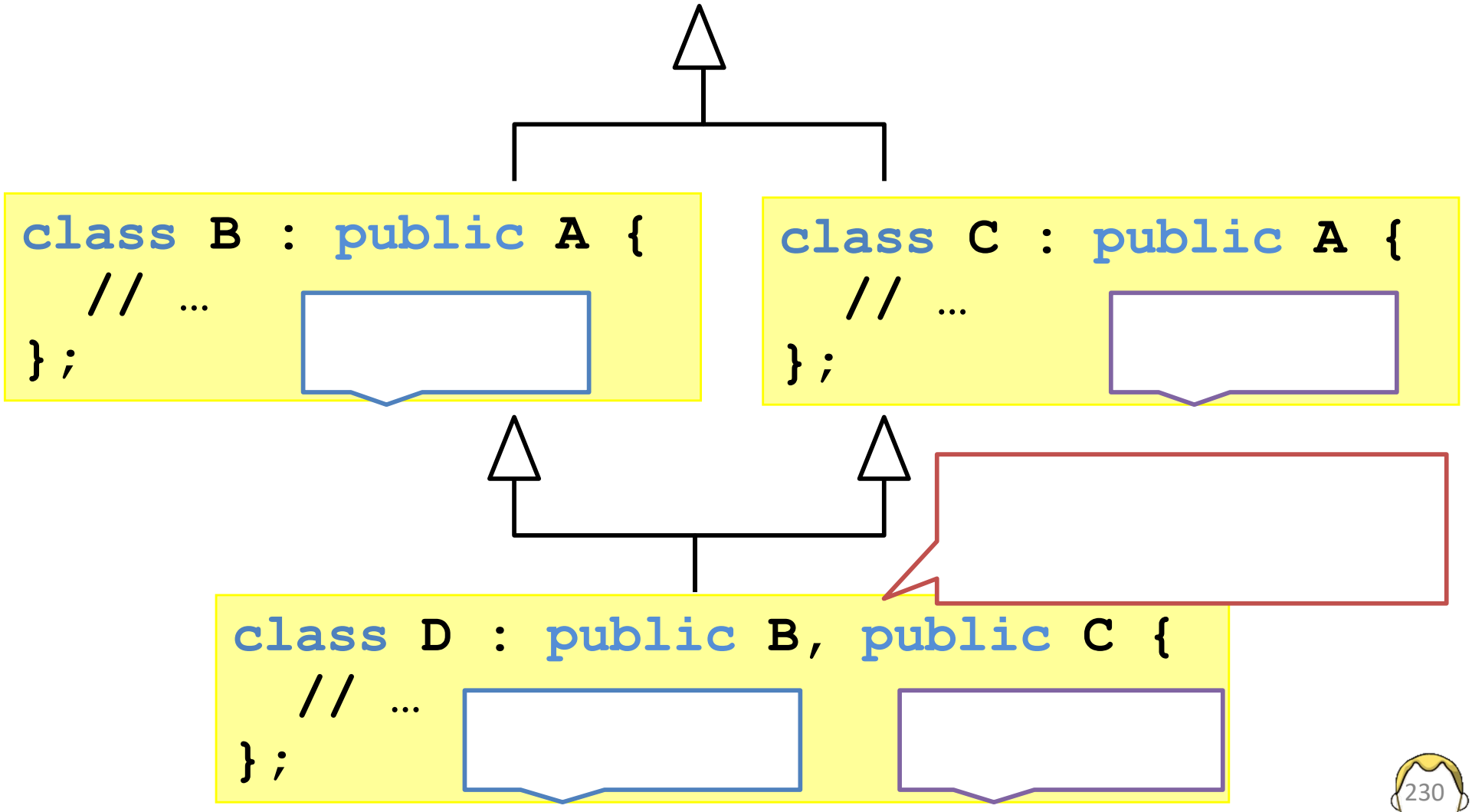
Héritage à répétition

```
class A {
  protected:
    int attrib;
};
```

```
class B : public A {
  // …
};
```

```
class C : public A {
  // …
};
```

```
class D : public B, public C {
  // …
};
```



Héritage virtuel (1)

```
class A {
  protected:
     int attrib;
};
```

```
class B :
 virtual public A {
   // …
};
```

```
class C :
  virtual public A {
   // …
};
```

```
class D : public B, public C {
   // …
};
```

Héritage virtuel (2)

```
class D : public B, public C {
    D(…):A(…),B(…),C(…) {}
};
```

```
class D : virtual public A,
          public B, public C {
    D(…):A(…),B(…),C(…) {}
};
```

Héritage privé / protégé (1)

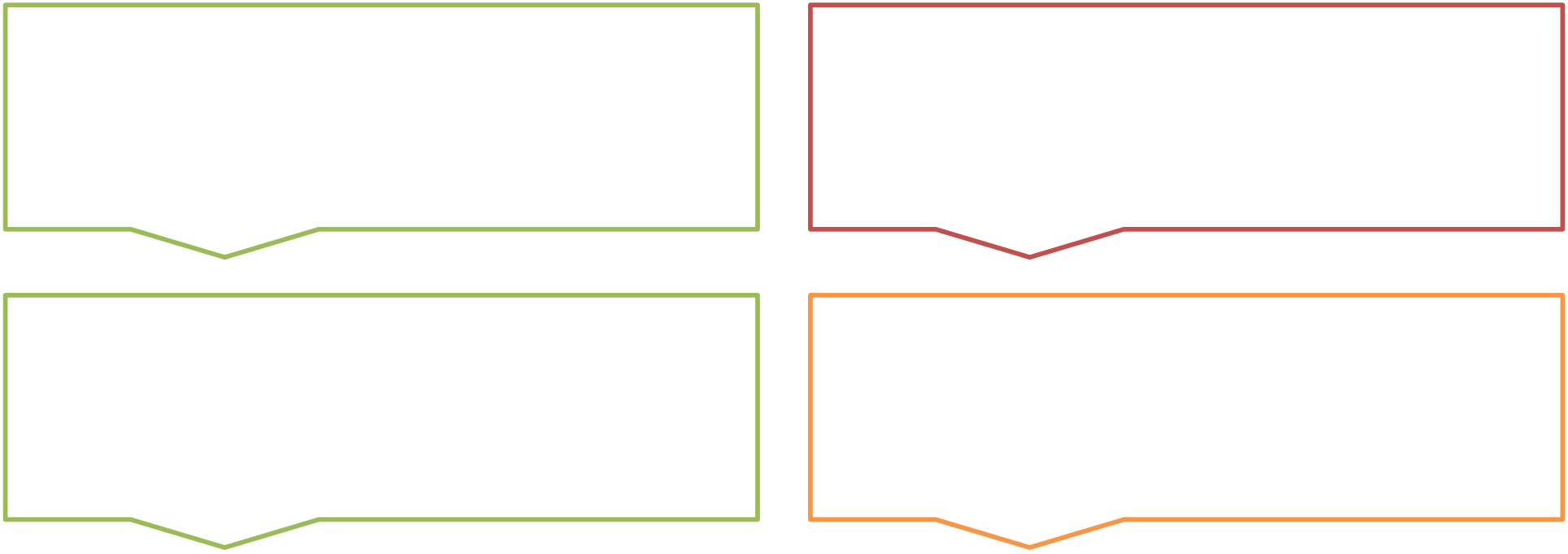
- Testament = qui connaît l'héritage ?
- public
  - Toutes les classes qui connaissent la mère
- protected
  - Les descendants seulement
- privé
  - La classe seule
  - Amis éventuels

Héritage privé / protégé (2)

	Héritage		
Membre	public	protected	private
public	public	protected	private
protected	protected	protected	private
private	✖	✖	✖
Mère	Fille		

L’héritage en `private` ?

"est implémenté sous forme de"



Enfin pas tout à fait …

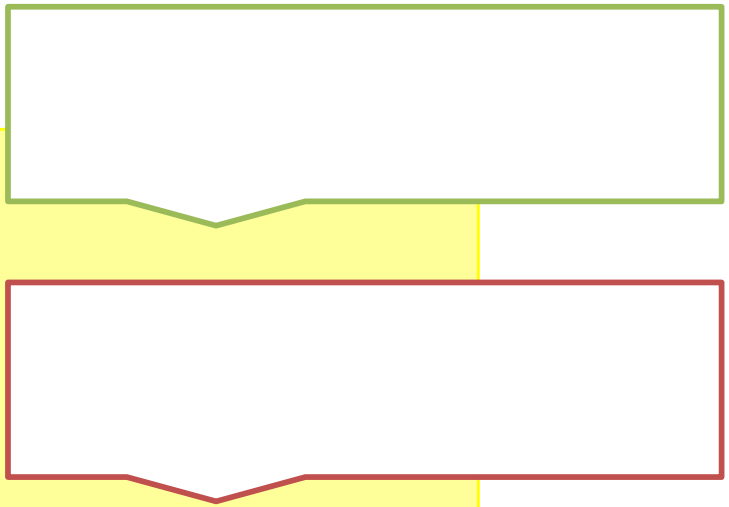
```
template<typename T> class vector {};

template<> class vector<void *> {
};

template<typename T>
class vector<T *> :
  private vector<void *> {
};
```

Exemple par B.S.

Exemple classique …

```
class Moteur {
  public:
    void demarrer() {}
};

class Voiture : private Moteur {
  public:
    using Moteur::demarrer;
};
```

```
Voiture v;
v.demarrer();
```



… mais pas satisfaisant

```
class Moteur {
  public:
    void demarrer() {}
};

class Voiture {
  public:
    void demarrer()
        { moteur.demarrer(); }
  private:
    Moteur moteur;
};
```

Spoil ZZ3

Principe de substitution de Liskov

On doit pouvoirs substituer une classe mère par ses classes filles sans avoir à faire d'autres modifications

Sémantique de l'héritage

Héritage contre duplication de code seulement

Programmation par contrat

Composition
Agrégation

Et l'héritage privé dans tout çà ?

```
class Mere {
 public:
  Mere() {
     cout << "Mere::Mere()" << endl;
  }
 ~Mere() {
     cout << "Mere::~Mere
  }
};

class Fille : public Mere {
 public:
  Fille() {
     cout << "Fille:Fille()" << endl;
  }
 ~Fille() {
     cout << "Fille::~Fille()" << endl;
};
```

```
int main(int, char**) {
  Mere * m = new Fille;
  delete m;
}
```

Destructeur virtuel pur ?

- Rendre une classe abstraite
- Ne pas trouver de méthode abstraite sauf …

```
class Mere {
 public:
   Mere() {
      cout << "Mere::Mere()" << endl;
   }
   virtual ~Mere() = 0;
};
```

Empêcher l'héritage ?

- Ne pas utiliser de destructeur virtuel
  - Les conteneurs de la bibliothèque standard
- Bien lire la documentation des classes utilisées

- Mot-clé `final`
  - Classe
  - Méthode


```
class M {
    void m() final;
};
```

```
class M final {
    void m();
};
```

Constructeur et polymorphisme

```
class Mere {
 public:
  Mere() { m(); }
  virtual void m() { cout << "mm"; }
};
```

```
class Fille : public Mere {
 public:
  Fille() { m(); }
  virtual void m() { cout << "mf"; }
};
```

```
Fille f;
```

Constructeur "virtuel" (1)

```
M * f = new Fille;
```

Créer un objet du même type que f ?

Mécanisme de detection de type à l'execution … OU

```
o = (f->getType()== V1) ? new F1 :
    (f->getType()== V2) ? new F2 :
    …
    nullptr
```

Constructeur "virtuel" (2)

```
Mere * m1 = new Fille();
Mere * m2 = m1->create();
```

```
class Mere {
 public:
  Mere() {}
  virtual ~Mere() {}
  virtual Mere * create() const = 0;
  virtual Mere * clone()  const = 0;
};
```

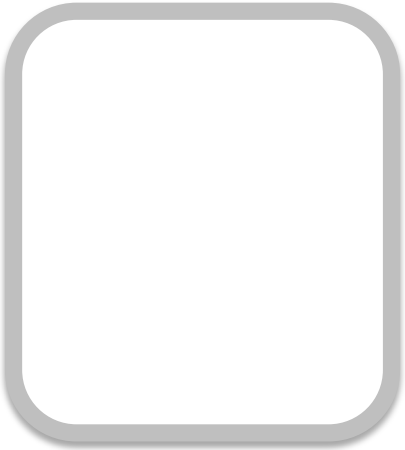
```
class Fille : public Mere {
 public:
  Fille() {}
 ~Fille() {}
  Fille * create() const;
  Fille * clone()  const;
};
```

```
new Fille()
```

```
new Fille(*this)
```

Références

```
class MemePasPeur {
    int tab[4];
 public:
    MemePasPeur() {
          tab[0] = 1;
    }
    const int & val() const {
          return tab[0];
    }
    void modify() {
          tab[0] = 4;
    }
};
```



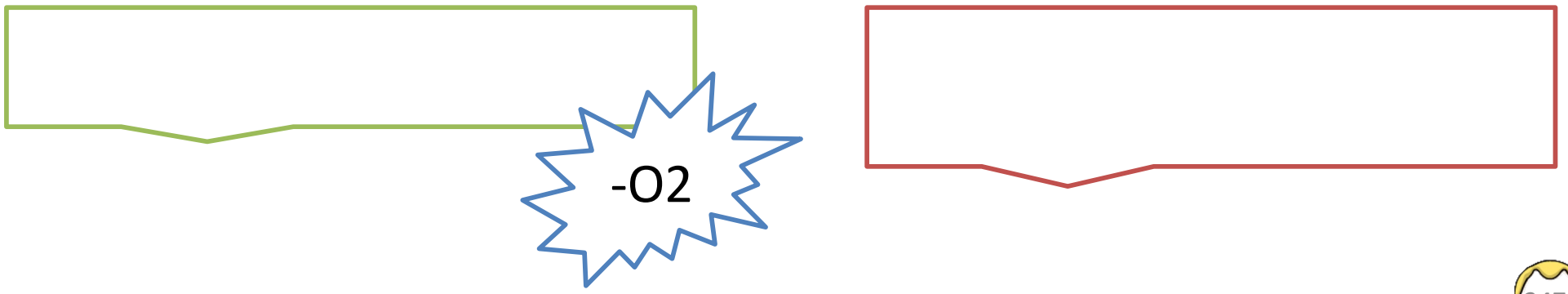
```
int main(int, char **) {
  MemePasPeur * p = new MemePasPeur;
  int i = p->val();
  const int & j = p->val();
  std::cout << i << " " << j << std::endl;
  p->modify();
  std::cout << i << " " << j << std::endl;
  delete p;
  std::cout << i << " " << j << std::endl;
  return 0;
}
```

Méthode *inline*

- Dommage d'utiliser une fonction/méthode
  - Pour un traitement simple
  - L'accès à un attribut

INTERDICTION de mettre un attribut en public

- Solution : méthode *inline*
  - Développée comme une macro



http://gcc.gnu.org/onlinedocs/gcc/Optimize-Options.html

```
class A  {
 public:
    int getX() const { return x; }
 private:
    int x;
};
```

```
class A  {
 public:
    int getX() const;
 private:
    int x;
};

inline int A::getX() const {return x;}
```

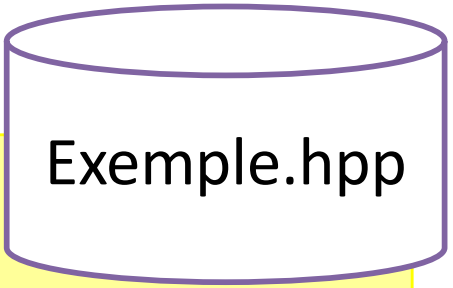
Inline mais quand ?

- Suggestion
- Le compilateur fait ce qu'il veut …

`-Winline`

- Certains mécanismes empêchent l'*inlining*

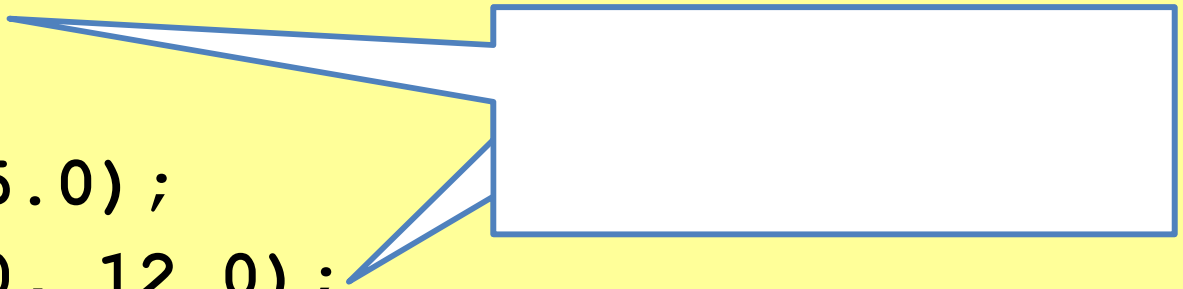
Rappel : redéfinition




```
#ifndef __EXEMPLE
#define __EXEMPLE

int VAR_GLOBALE;



double maximum(double a, double b) {
   return (a<b)?b:a;
}


double maximum(double, double );
#endif
```

Rappel : pointeur de fonction

```
double max(double, double) { return … }
double min(double, double) { return … }

typedef double(*NOM)(double, double);

double (*ptr1)(double, double) = max;
NOM ptr2 = &min;

cout << ptr1(4.0, 5.0);
cout << (*ptr2)(5.0, 12.0);
```



Pointeur de méthode

```
class A {
   double max(double, double) { return … }
   double min(double, double) { return … }
} a;
typedef double(A::*NOM)(double, double);

double (A::*ptr1)(double, double) = A::max;
NOM ptr2 = &A::min;

cout << a.ptr1(4.0, 5.0);
cout << (a.*ptr2)(5.0, 12.0);
```

Forme standard only

Mention obligatoire de l'objet pour une méthode non statique

Souvent remplacé par des foncteurs

Conversion automatique

```
#include <functional>
```

mem_fun
mem_fun_ref
ptr_fun …

```
vector <string *> numbers;

numbers.push_back (new string ("one"));
numbers.push_back (new string ("five"));

vector <int> lengths (numbers.size());

transform (numbers.begin(), numbers.end(),
  lengths.begin(), mem_fun(&string::size));
for (int i=0; i<5; i++)
   cout << *numbers[i] << " has "
        << lengths[i]  << " letters.\n";
```

http://www.cplusplus.com/reference/functional/mem_fun/

Classe ou type « interne »

```
class Etudiant {
 public:
   typedef vector<Cours *> cours_t;
   cours_t& getCours();
   void     echange(cours_t&);
 private:
   cours_t liste;
};
```

Hors de la classe

```
cours_t& Etudiant :: getCours() {}
```

Dans la classe

```
void Etudiant::echange(cours_t&) {}
```

Usage externe à la classe

```
cours_t& Etudiant::getCours() {}
```

```
void afficher(Etudiant& e) {
  Etudiant::cours_t::iterator it;

  it = e.getCours().begin();
  // …
}
```

Classe interne et *template*

```
template<typename T>
void f(const vector<T>& c) {

  vector<T>::const_iterator it = c.begin();
  // …

}
```

Indication pour le compilateur :

```
typename
vector<T>::const_iterator it = c.begin();
```

Opérateurs++

```
++a;
```

Opérateur préfixé
Incrémente a **avant** utilisation

```
A& A::operator++();
```

```
a++;
```

Opérateur postfixé
Incrémente a **après** utilisation

```
A A::operator++(int);
```

Copie

a++++;

Paramètre "bidon"
pour différentiation

Namespace

- Eviter les conflits de nom
  - Portée (*scope*) nommée

```
namespace loic {
   template<typename T> class vector {
      //…
   };
}
```

```
loic::vector<int> lv;
std::vector<int>  sv;
::vector<int>     gv;
```

Persistance ?

- Capacité d'un objet à survivre à la fin du programme
- Sauvegarde / Restauration
- Fichier / Base de donnée

Conclusion

- On a vu beaucoup de choses
  - Objet et modélisation
  - C++ de base et intermédiaire
  - Mais pas tout !

- Vous ne comprenez pas ?
  - C++ 2011 voire 2014, 2017 ou 2020

« There are only two kinds of languages: the ones people complain about and the ones nobody uses ». B.S