



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## **Zaawansowane programowanie w języku C++ Funkcje uogólnione - wzorce**

Prezentacja jest współfinansowana przez  
Unię Europejską w ramach  
Europejskiego Funduszu Społecznego w projekcie  
pt.

*„Innowacyjna dydaktyka bez ograniczeń - zintegrowany rozwój Politechniki Łódzkiej -  
zarządzanie Uczelnią, nowoczesna oferta edukacyjna i wzmacniania zdolności do  
zatrudniania osób niepełnosprawnych”*

Prezentacja dystrybuowana jest bezpłatnie



Politechnika Łódzka

Politechnika Łódzka, ul. Żeromskiego 116, 90-924 Łódź, tel. (042) 631 28 83  
[www.kapitalludzki.p.lodz.pl](http://www.kapitalludzki.p.lodz.pl)



- Cel: możliwość pisania kodu niezależnego od typów danych
- Środki:
  - Definicje makro preprocesora
  - Dziedziczenie i polimorfizm
  - Wzorce

Wzorce są to funkcje lub klasy napisane w sposób pozwalający na ich użycie z niezdefiniowanymi w momencie pisania typami (tzw. programowanie uogólnione).





# Warsztat – funkcja min

- Cel: napisanie funkcji zwracającej najmniejszy argument działającej z dowolnym typem, np:

```
min( 1, 3 ), min( 2.0, -1 ), min( "jeden",  
"dwa" ), ...
```

- Algorytm:

```
if ( arg1 < arg2 )  
    return arg1;  
else  
    return arg2;
```



# Makro definicja

```
#define min(arg1, arg2) ( (arg1 < arg2) ? arg1 : arg2 )
```

```
int a = 2, b = 5;
```

```
int m = min( a, b );
```

- Zalety:
  - ...
- Wady:
  - ...



# Dygresja: słowo kluczowe inline

- Słowo inline służy do wskazania kompilatorowi funkcji lub metod, które chcielibyśmy rozwijać w miejscu wywołania (analogia do makro definicji)
- Inline jest tylko wskazówką dla kompilatora, który sam podejmuje decyzję, czy dana funkcja będzie rozwijana czy nie
- Funkcje i metody typu inline należy definiować w pliku nagłówkowym
- Zastosowanie:
  - ...





# Funkcja min – wersja dla typu int

```
inline int min( const int arg1, const int arg2)
{
    return (arg1 < arg2) ? arg1 : arg2;
}
```

```
int a = 2, b = 5;
int m = min( a, b );
```

- Zalety:
  - ...
- Wady:
  - ...





# Uogólniona wersja funkcji min

```
template< class T >
inline const T min( const T arg1, const T arg2)
{
    return (arg1 < arg2) ? arg1 : arg2;
}
```

```
int a = 2, b = 5;
int m = min( a, b );
```

- Zalety:
  - ...
- Wady:
  - ...





# Lepsza wersja uogólnionej funkcji min

```
template< class T >
inline const T& min( const T& arg1, const T& arg2)
{
    return (arg1 < arg2) ? arg1 : arg2;
}
```

```
int a = 2, b = 5;
int m = min( a, b );
```

- Zalety:
  - ...
- Wady:
  - ...







# Różne wywołania funkcji min

```
min( 4, 1 );
```

```
min( 4.0, 1 );
```

```
min< float >( 4, 1 );
```

```
min( "jeden", "dwa" );
```

```
min<std::string>( "jeden", "dwa" );
```

Czy to działa?





# Specjalizacja wzorca

- Często zachodzi potrzeba zdefiniowania specyficznego zachowania funkcji uogólnionej dla danego typu:
  - Dany typ ma inny interfejs
  - Dany typ ma inne znaczenie logiczne
  - Optymalizacja (np. `std::vector<bool>`)
- W takich przypadkach należy „przepisać” ponownie funkcję uogólnioną dla konkretnego typu danych.
- Kompilator wszędzie tam gdzie wystąpią podane przez nas w specjalizacji funkcji typy danych użyje wersji wyspecjalizowanej, a nie ogólnej funkcji





# Specjalizacja funkcji min dla typu std::string

```
template< class T >
inline const T& min( const T& arg1, const T& arg2 )
{
    return (arg1 < arg2) ? arg1 : arg2;
}
```

```
template<>
inline const std::string& min( const std::string& arg1,
                               const std::string& arg2 )
{
    return ( arg1.size() < arg2.size() ) ? arg1 : arg2;
}
```



- Wzorce, a wielkość pliku wynikowego
- Wzorce, a czas trwania kompilacji





# Parametry wzorców inne niż typ

- Możliwe jest przekazanie do wzorca danej funkcji nie typu lecz wartości
- Przykład:

```
template<size_t size>
inline void xchg( char *src, char *dst )
{
    char buffer[size];
    ...
    return;
}
```





# Domyślne parametry wzorców

- Wzorzec funkcji może mieć wśród listy swoich parametrów parametry domyślne
- Parametry domyślne zachowują się identycznie jak domyślne argumenty funkcji.
- Przykład:

```
template<size_t size, class T = char*>
inline void xchg( T src, T dst )
{
    char buffer[size];
    ...
    return;
}
```





# Klasy wzorcowe

- Język C++ umożliwia parametryzowanie nie tylko funkcji ale też klas, dzięki czemu można projektować kontenery niezależne od przechowywanych typów danych
- Najprostszym przykładem wzorca klasy jest parametryzowana struktura:

```
template< class T >
struct ListNode
{
    T node;
    ListNode<T> *next;
    ListNode<T> *prev;
};
```





# Wzorzec klasy kontenera

```
template< class T >
class Container
{
    private:
        T value;
    public:
        Container() : T() {}
        Container( T& copy ) : T( copy ) {}
        Container( const Container<T>& copy ) :
            T( copy.value ) {}
        ...
};
```





# Wzorce - podsumowanie

- Zalety:
  - Możliwość definiowania funkcji i klas niezależnych od typów danych, które przetwarzają lub przechowują
  - Bezpieczeństwo typów!
  - Wielokrotne wykorzystanie kodu
  - Możliwość tworzenia wszechstronnych bibliotek (biblioteka standardowa języka C++)
- Wady:
  - Zwiększony rozmiar aplikacji po skompilowaniu
  - Dłuższa kompilacja
  - Wzorce nie zawsze są dostępne (np. embedded C++)





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## **Zaawansowane programowanie w języku C++ Funkcje uogólnione - wzorce**

Prezentacja jest współfinansowana przez  
Unię Europejską w ramach  
Europejskiego Funduszu Społecznego w projekcie  
pt.

*„Innowacyjna dydaktyka bez ograniczeń - zintegrowany rozwój Politechniki Łódzkiej -  
zarządzanie Uczelnią, nowoczesna oferta edukacyjna i wzmacniania zdolności do  
zatrudniania osób niepełnosprawnych”*

Prezentacja dystrybuowana jest bezpłatnie

