

Programozás alapjai II.

(2. ea) C++

OO paradigmák, osztály, operátorok átdefiniálása

Szeberényi Imre

BME IIT

<szebi@iit.bme.hu>



M U E G Y E T E M 1 7 8 2

Programfejlesztés

- Feladatanalízis
 - világ = dolgok + tevékenységek
- Modellezés
- Tervezés
 - absztrakció
 - dekompozíció
- Implementáció (programozás)
 - program = adatstruktúrák + algoritmusok

Néhány programozási módszer

- Korai szoftverkészítés
- Strukturált
- Moduláris
- Objektum-orientált
- Funkcionális
- Deklaratív
- Adatfolyam-orientált
- Aspektus-orientált
- ...

Korai szoftverkészítés jellemzői

- többnyire gépi nyelvek
- követhetetlen
- módosíthatatlan
- nincsenek letisztult vezérlési szerkezetek
 - ciklusba nem illik beugrani
- zsenigyanús programozók
- pótolhatatlan emberek, nem dokumentált
- szoftverkrízis kezdete (1968)

<http://homepages.cs.ncl.ac.uk/brian.randell/NATO/NATOREports>

Gépi nyelv ?

```
// Kiírunk egy stringet void print(String str)
```

```
00401350  push      ebp
00401351  mov       ebp,esp
00401353  sub       esp,40h
00401356  push     ebx
00401357  push     esi
00401358  push     edi
00401359  lea      edi,[ebp-40h]
0040135C  mov       ecx,10h
00401361  mov       eax,0CCCCCCCCh
00401366  rep stos dword ptr [edi]
00401368  mov       eax,dword ptr [ebp+8]
0040136B  push     eax
0040136C  push     offset string "%s" (0042201c)
00401371  call     printf (004037d0)
00401376  add       esp,8
00401379  pop      edi
0040137A  pop      esi
0040137B  pop      ebx
0040137C  add       esp,40h
0040137F  cmp      ebp,esp
00401381  call     __chkesp (00403620)
00401386  mov      esp,ebp
00401388  pop      ebp
00401389  ret
```

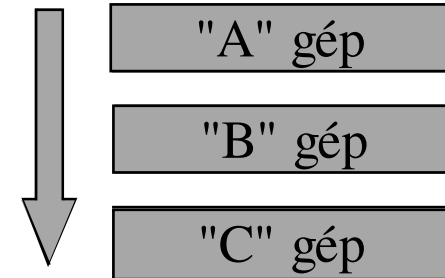
00401350	55	8B	EC	83	EC	40	53	56	U< ě.ě@SV
00401358	57	8D	7D	C0	B9	10	00	00	WŤ}Řa...
00401360	00	B8	CC	CC	CC	CC	F3	AB	. ĚĚĚĚó«
00401368	8B	45	08	50	68	1C	20	42	<E.Ph. B
00401370	00	E8	5A	24	00	00	83	C4	.čZ\$...Ä
00401378	08	5F	5E	5B	83	C4	40	3B	._^[.Ä@;
00401380	EC	E8	9A	22	00	00	8B	E5	ěčš"...<Í
00401388	5D	C3	CC	CC	CC	CC	CC	CC]ÄĚĚĚĚĚĚ

Strukturált tervezés

- "oldd meg a feladatot" -> "gépen futó pr."

(E.W.Dijkstra, C.A.Hoare)

- fokozatos finomítás
- absztrakt gépek rétegei



– absztrakció:

- részletektől való elvonatkoztatás, hasonlóságok felismerése, ábrázolás, műveletvégzés, axiómák felállítása

– dekompozíció:

- részekre bontás, egymástól függetlenül kezelhető kisebb feladatok elhatárolása, határfelületen "látható" viselkedések meghatározása

Strukturált tervezés /2

- strukturált adatok, tipizálás
- strukturált műveletek, tipizálás
- előnyök:
 - áttekinthetőbb, minden réteghez önálló döntések,
 - hordozhatóság
- hátrányok:
 - adatstruktúrákat nagyon pontosan kell definiálni a magasabb absztrakciós szinteken is,
 - hatékonysági problémák
- PASCAL nyelv (blokkok fa struktúrája)

Moduláris tervezés

- modul: önálló egység meghatározott kapcsolódási felülettel (interface)
- cserélhető
- önállóan fordítható
- önállóan tesztelhető
- információ elrejtése
- funkcionális megközelítés
- modulban a belső kötés erős
- modulok között a kötés gyenge

Moduláris tervezés /2

- egy adatszerkezeten egy funkció
- előnyök:
 - funkcionális bontás magától értetődő
 - interfészek jól kézben tarthatók
- hátrányok:
 - esetenként több példány az elrejtés miatt
 - az adatok megjelennek az interfészeken, így azok "kőbe" lettek vésve
- FORTRAN, C, MODULA-2

Dekompozíció

- Felbontás egyszerűbb részfeladatokra
- A felbontás absztrakt, ha
 - a felbontás anélkül történik, hogy a részeket pontosan meg kellene oldani, vagy meg kellene érteni;
 - csak a felület megadására szorítkozik (a kapcsolódáshoz);
 - a részletek megadását elodázza

Funkcionális dekompozíció

- Mit csinál a rendszer?
 - Strukturáló szempont: tevékenység
- Tevékenység: résztevékenységekre bontunk
 - absztrakt: mit csinál a résztevékenység anélkül, hogy kellene tudni, hogy hogyan csinálja
- Adatok: résztevékenységek ki-bemenete
 - nem absztrakt, mert tudnunk kell a pontos adatszerkezetet

Feladat: komplex számok

- Olvassunk be 10 komplex számot és írjuk ki a számokat és abszolút értéküket fordított sorrendben!
- Funkcionális dekompozíciónál az adatokon végzett tevékenységekre koncentrálnunk:

Tevékenység	Adat
beolvasás()	Komplex, KomplexTömb
kiírás()	Komplex, KomplexTömb
abs()	Komplex

Funkcionális dekompozícióval

```
struct Komplex {
    double re, im;
};

int main() {
    Komplex t[10]; // adat
    beolvasas(t); // funkciók
    kiiras(t);
    return 0;
}
```

Funkcionális dekompozícióval/2

```
double abs(Komplex k) { //adatszerk. ism.
    return sqrt(k.re*k.re + k.im*k.im);
}
void beolvasas(Komplex t[]) { //adatsz. ism.
    for (int i=0; i<10; i++)
        cin >> t[i].re >> t[i].im;
}
void kiiras(Komplex t[]) { //adatsz. ism.
    for (int i=9; i>=0; i--)
        cout << t[i].re << ' ' << t[i].im << ' '
            << abs(t[i]) << endl;
}
}
```

Kőbe vésett adatszerkezet

- Ahhoz, hogy dekompozíció során nyert funkciók megvalósíthatók legyenek, rögzíteni kell a funkciók által kezelt adatok formátumát, struktúráját.
 - pl. el kell dönteni, hogy tömböt használunk, melynek a szerkezetét pontosan meg kell adni.
- Nehezen módosítható (pl. átállítás polár koordinátákra)
- Nehezen használható fel újra.
- Az adat nem absztrakt

Absztrakt adat

- Absztrakt adat:
 - a működésre koncentrálnak és nem az adatra
 - működés: leképezés az értelmezési tartomány és az értékkészlet között
 - a művelek algebrai leírással megadhatók
 - nem kell ismerni a megvalósítást, azt sem, hogy mi a konkrét adat, csak a műveleteket
 - egy adaton több funkció
 - pl: komplex, verem, sor, tömb, lista, fa, stb.

Objektum

- Az OBJEKTUM testesíti meg a konkrét adatot és a rajta végezhető műveleteket
- egyedileg azonosítható
- viselkedéssel és állapottal jellemezhető
- felelőssége és jogköre van
- képes kommunikálni más objektumokkal
- a belső adatszerkezet, és a műveleteket megvalósító algoritmus rejtve marad
- könnyen módosítható
- újrafelhasználható
- általánosítható

Objektum orientált dekompozíció

- Kik a probléma szereplői?
 - Strukturáló szempont: dolgok (adatok)
- Dekompozíció: szereplőkre (objektumokra) bontunk
- Adat:
 - absztrakt: a belső szerkezetet eltakarjuk
- Tevékenységek: műveletek a szereplőkön
 - absztrakt: nem kell tudni, hogy hogyan működik.

A feladat OO dekompozícióval

- Olvassunk be 10 komplex számot és írjuk ki a számokat és abszolút értéküket fordított sorrendben!
- Objektum orientált dekompozíció használatakor az absztrakt adatra koncentrálunk:

Szereplő (objektum)	Művelet (üzenet)
Komplex	beolvas(), kiir() abs()
KomplexTar	tarol() elovesz()

A feladat OO dekompozícióval/2

```
Komplex k; // beolvas, kiir, abs
KomplexTar t; // tarol, elovesz
for (int i = 0; i < 10; i++) {
    k.beolvas();
    t.tarol(i, k);
}
for (int i = 9; i >= 0; i--) {
    k = t.elovesz(i); k.kiir();
    cout << ' ' << k.abs() << endl;
}
```

Egy leképezés a C++ eszközeire

...

```
for (int i = 0; i < 10; i++) {  
    cin >> k;  
    t[i] = k;  
}
```

Nem biztos, hogy
tömb, csupán jelölés!!

```
for (int i = 9; i >= 0; i--) {  
    k = t[i];  
    cout << k << ' ' << (double)k << endl;  
}
```

Absz. érték jelölése
lehetne ez is.

Ez egy lehetséges jelölés a műveletekre. Nem biztos, hogy javítja az olvashatóságot! A példa itt csak a lehetőséget demonstrálja.

Objektum orientált modell

- az objektumok jelentik a valóság és a modell kapcsolatát
- együttműködő objektumok
- megvalósítás: objektumokat "szimuláló" programegységekkel

OO paradigmák

- egységbezárás (encapsulation)
 - osztályok (adatszerkezet, műveletek egységbezárása)
- többarcúság (polymorphism)
 - műveletek paraméter függőek, tárgy függőek (kötés)
- példányosítás (instantiation)
- öröklés (inheritance)
- generikus adatszerkezetek és algoritmusok

Komplex obj. megvalósítása C-ben

```
struct Komplex { double re, im; };
```



Az összetartozásra
csak a név utal

```
void beolvasKomplex(Komplex *kp);
```

```
double absKomplex(Komplex *kp);
```

```
void setKomplex(Komplex *kp,  
               double r, double i);
```

```
struct Komplex k1, k2; // deklaráció és definíció
```

```
setKomplex(&k1, 1.2, 0); // inicializálás
```

```
f = abs(&k1);
```

```
f = abs(&k2);
```


Interfész függvények paraméterei

```
setKomplex(Komplex *kp, double r, double i);
```

funkció +
obj. típusa

melyik
konkrét adat

művelet
operandusa
i

```
void beolvasKomplex(Komplex *kp);
```

```
double absKomplex(Komplex *kp);
```

Ilyen paraméterezést használtunk a gyakorlaton a String esetében is.

Egységbezárás C++-ban

```
struct Komplex {
```

```
    double re, im;
```

```
    void set(double r, double i);
```

```
    double abs();
```

```
};
```

```
Komplex k1, k2;
```

```
k1.re = 1.2; k1.im = 0;
```

```
k1.set(1.2, 0);
```

```
f = k1.abs();
```

adatok

tagfüggvények

A fv. névben elég a funkciót jelölni.

A saját adatot sem kell átadni.

```
setKomplex(&k1, 1.2, 0);
```

k1, k2 objektum: adatok és a rajta végezhető műveletek

Adattakarás C++-ban

```
struct Komplex {
```

```
private:
```

```
double re, im;
```

```
public:
```

```
void set(double r, double i);
```

```
double abs();
```

```
};
```

```
Komplex k1;
```

```
k1.re = 1.2; k1.im = 0;
```

CSAK ÍGY

```
k1.set(1.2, 0);
```

```
f = k1.abs();
```

privát adatok

nyilvános tagfüggvények

Közvetlen hozzáférés
a priváthoz TILOS

Osztály

- Objektum osztály \equiv objektum fajta, típus (viselkedési osztály)
- Osztály \neq Objektum
- Objektum \equiv Egy viselkedési osztály egy konkrét példánya.



osztály

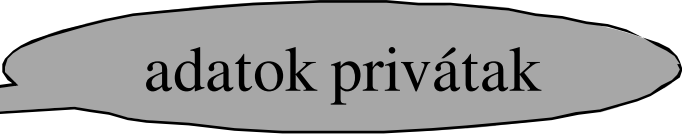
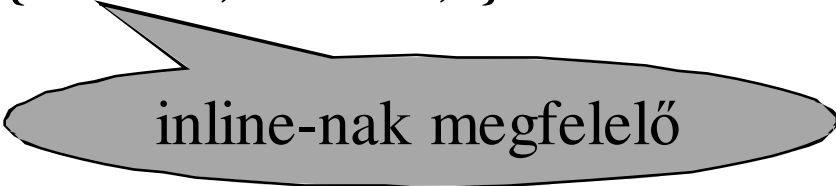
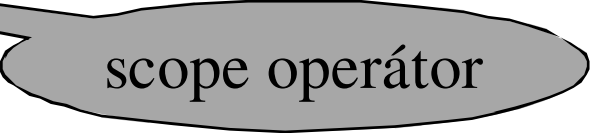
Komplex k1, k2, k3;

C++-ban a struct egy osztály !



objektumok

Kívül és belül definiált tagfüggvény

```
class Komplex {  
    double re, im;   
public:  
    void set(double r, double i) { re = r; im = i; }  
    double abs();   
};  
double Komplex::abs() { return sqrt(re*re+im*im); }  
void main() {   
    Komplex k1; k1.set(1.2, 3.4);  
    cout << k1.abs();  
}
```

Adatelérés megvalósítása

```
class Komplex {  
    double re, im;  
public:  
    void set(double r, double i) { re = r; im = i; }  
};  
Komplex k1;    k1.set(1.2, 3.4);
```

C++

```
struct Komplex { double re, im; };  
void setKomplex(struct Komplex *this, double r, double i) {  
    this -> re = r;  
    this -> im = i;  
}  
struct Komplex k1;    set(&k1, 1.2, 3.4);
```

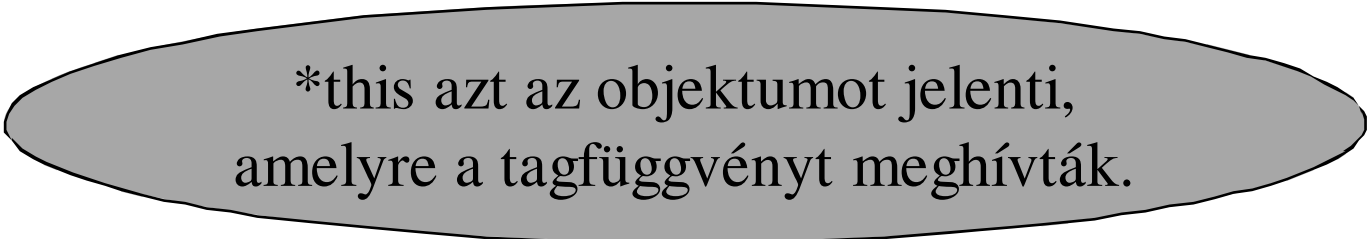
C

a konkrét objektumra mutat

This pointer \equiv *példányra mutató poi.*

```
class Komplex {  
    double re, im;  
public:  
    void set(double re, double im) {  
        this->re = re; this->im = im;  
    }  
    .....  
};  
double Komplex::abs() {  
    return sqrt(this->re * this->re + this->im * this->im);  
}  
Komplex k1; double f = k1.abs();
```

**this azt az objektumot jelenti,
amelyre a tagfüggvényt meghívták.*

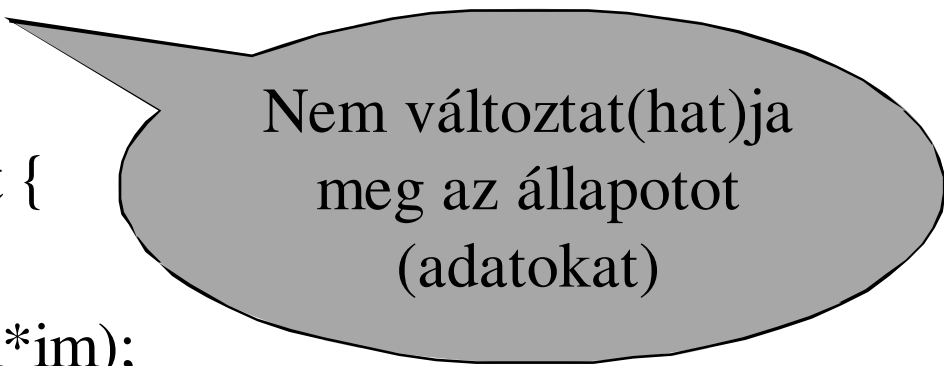


Tagfüggvények szerepe

- Privát adatok lekérdezése (getter fv.)
- Privát adatok beállítása (setter fv.)
- Objektum állapotának (adatainak) változtatása
- Műveletek az adatokkal
- Adatok létrehozása
- Adatok megszüntetése

Konstans tagfüggvények

```
class Komplex {  
    double re, im;  
public:  
    void set(double r, double i) { re = r; im = i; }  
    double getRe() const { return re; }  
    double getIm() const { return im; }  
    double abs() const;  
};  
double Komplex::abs() const {  
    return sqrt(re*re + im*im);  
}
```



Nem változtat(hat)ja
meg az állapotot
(adatokat)

Alapértelmezett tagfüggvények

Automatikusan keletkező tagfüggvények:

- Konstruktor (default konstruktor)
 - Létrehozza az adattagokat
- Destruktor (default destruktorktor)
 - Megszünteti az adattagokat
- Másoló konstruktor (default másoló konstr.)
 - Másolás útján hoz létre új objektumot
- Értékadás (default értékadó operátor)
 - Új értéket ad egy létező objektumnak
- Címképző és dereferáló operátorok

Konstruktor és destruktó

KONSTRUKTOR: Definíció és inicializálás összevonása.

DESTRUKTOR: Az objektum megszüntetése.

```
class Komplex {  
    double re, im;  
public:  
    Komplex() { } // konstruktornak nincs típusa  
    Komplex(double r, double i) { re = r; im = i; }  
    ~Komplex() { } // destruktornak paramétere sincs  
    ...  
};  
Komplex k1; // ideiglenes objektum  
Komplex k2 = k1; // másoló (copy) konstruktor  
Komplex k3 = Komplex(1.2, 3.4);
```

Komplex példa újból

```
class Komplex {
    double re, im;
public:
    Komplex(double r) { re = r; }
    Komplex(double r, double i) { re = r; im = i; }
    double getRe() const { return re; }
    double getIm() const { return im; }
    ~Komplex() { cout << "Nincs mit megszüntetni"; }
};
{
    Komplex k1(1.3, 0); // definíció és inic.
    Komplex k2(3), k3;
}
```

Nincs ilyen konstr.

destruktorok meghívódnak

Paraméter nélküli konstruktor

```
class Komplex {  
    double re, im;  
public:  
    Komplex(double r = 0, double i = 0) { re = r; im = i; }  
...
```

default arg. előnyei

```
};
```

Tömb, ha van paraméter nélküli konstruktor

```
int main()  
{  
    Komplex k1, k2(1, 1), kt[10];  
    Komplex k3 = Komplex(2, 0);  
  
    k1 = k2 + k3;  
}
```

Művelet, hogyan ?

$$k1 = k2 + k3$$

- először a + -t kell kiértékelni:
 - ha a bal oldal objektum, akkor van-e megfelelő, azaz `k2.operator+(k3)` alakú tagfüggvénye
 - ha nincs, vagy beépített típus és a jobb old. obj, akkor
 - van-e megfelelő globális függvény, azaz `operator+(k2, k3)` alakú függvény.
- Ugyanez történik az = -vel is, de ehhez van alapértelmezett függvény abban az esetben, ha mindkét oldal azonos típusú, aminek a hatása az, amit várunk: értékadás.

Műveletekkel bővített Komplex

```
class Komplex {  
    double re, im;  
public:    ....  
    Komplex operator+(const Komplex& k) const  
        { Komplex sum(k.re + re, k.im + im); return sum; }  
    Komplex operator+(const double r) const  
        { return operator+(Komplex(r)); }  
}; ....  
Komplex k1, k2, k3;
```

$k1 + k2;$

$k1 + 3.14;$

$k1 = k2;$

Alapér-
telmezett

```
3.14 + k1; // bal oldal nem objektum !  
           // Ezért globális függvény kell !
```

double + Komplex

```
class Komplex { ..... };
```

Globális fv., nem tagfüggvény:

```
Komplex operator+(const double r, const Komplex& k) {  
    return Komplex(k.re + r, k.im);  
}
```

Baj van! Nem férünk hozzá, mivel privát!

1. megoldás: privát adat elérése pub. fv. használatával:

```
Komplex operator+(const double r, const Komplex& k) const {  
    return Komplex(k.getRe() + r, k.getIm());  
}
```

Publikus lekérdező fv.

Kiírás: cout << k1

A bal oldal objektum ugyan, de nincs a kezünkben.
Ezért csak külső függvénnel lehet megoldani:

```
ostream& operator<<(ostream& os, const Komplex& k)  
{ os << k.getRe() << ',' << k.getIm() << 'j'; return os; }
```

Így láncolható

```
cout << k1 << k2;
```

Op. átdefiniálás szabályai

- Minden átdefiniálható kivéve:
 . :: ?: **sizeof**
- A szintaxis nem változtatható meg
- Az egyop./kétop. tulajdonság nem változtatható meg
- Precedencia nem változtatható meg
- operator++() -- pre (++i)
- operator++(int) -- post (i++)
- operator double() -- cast (double)
- operator[](typ i) -- index (typ tetszőleges)
- operator()() -- függvényhívás

Op. átdefiniálás előnye/hátránya

Előnyök

- Szokásos aritmetikai, logikai funkciók
 - Teljes aritmetika (pl: komplex)
 - Összegzés növelés (pl. dátum)
 - Összehasonlítás

Hátrányok

- Szokásostól eltérő funkciók esetén zavaró lehet
 - (double)Komplex(3, 5) – mit jelent?
 - „almás” + „rétes” =?= „rétes” + „almás”
 - A kommutativitás sérül. Lehet, hogy zavaró.
 - `cout << 1;`

Egy furcsa példa

Komplex k1, k2;

double d = (double)k1; // mit jelent? valós rész? abs?

Jelentse a valós részt:

```
Komplex {
```

```
...
```

```
operator double() { return re; } // nincs típusa !!!
```

```
};
```

Veszély! A típuskonverzió automatikus is lehet!

P1: $k1 + 3.14 \longrightarrow (double)k1 + 3.14$ lesz, ha nincs
`operator+(Komplex, double)`

Demo (ural2: ~szebi/proga2)

```
#include <iostream>
using namespace std;
struct Valami {
    Valami() { cout << "HAHO!" << endl; }
    ~Valami() { cout << "Jaj!" << endl; }
};
int main() {
    cout << "1." << endl; Valami o1;
    cout << "2." << endl; Valami o2;
    Valami *o3 = new Valami;
    return 0;
}
http://svn.iit.bme.hu/proga2/eloadas\_peldak/ea\_03
```