



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Zaawansowane programowanie w języku C++ Podstawy programowania w C++

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



Proces tworzenia oprogramowania

- Pojęcie abstrakcji w projektowaniu
- Inżynieria oprogramowania
 - Model kaskadowy:
 - Definicja wymagań (specyfikacja)
 - Projektowanie oprogramowania
 - Implementacja i testowanie poszczególnych elementów systemu
 - Łączenie elementów w całość i testowanie systemu (integracja)
 - Pielęgnacja systemu (ewolucja)
- Analiza i projektowanie:
 - Top-down
 - Bottom-up





Inżynieria oprogramowania – po co?

- Możliwość ponownego użycia (reusability)
- Rozszerzalność (extensibility)
- Elastyczność (flexibility)
- Łatwość utrzymania kodu
- Bezpieczeństwo i formalizm





Etapy budowy systemu informatycznego dla przedsiębiorstwa



1 *To, co klient zamówił*



2 *To, co analityk zrozumiał.*



3 *To, co opisywał projekt.*



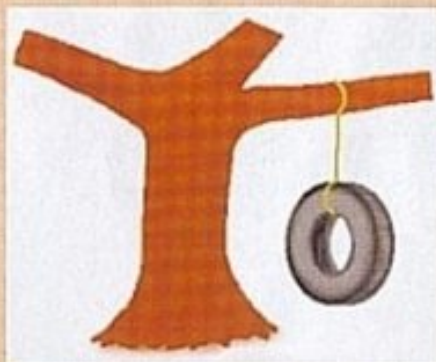
4 *To, co wykonali programiści.*



5 *Projekt po uruchomieniu i wdrożeniu.*



6 *To, za co klient zapłacił.*



7 *A to, czego klient potrzebował*

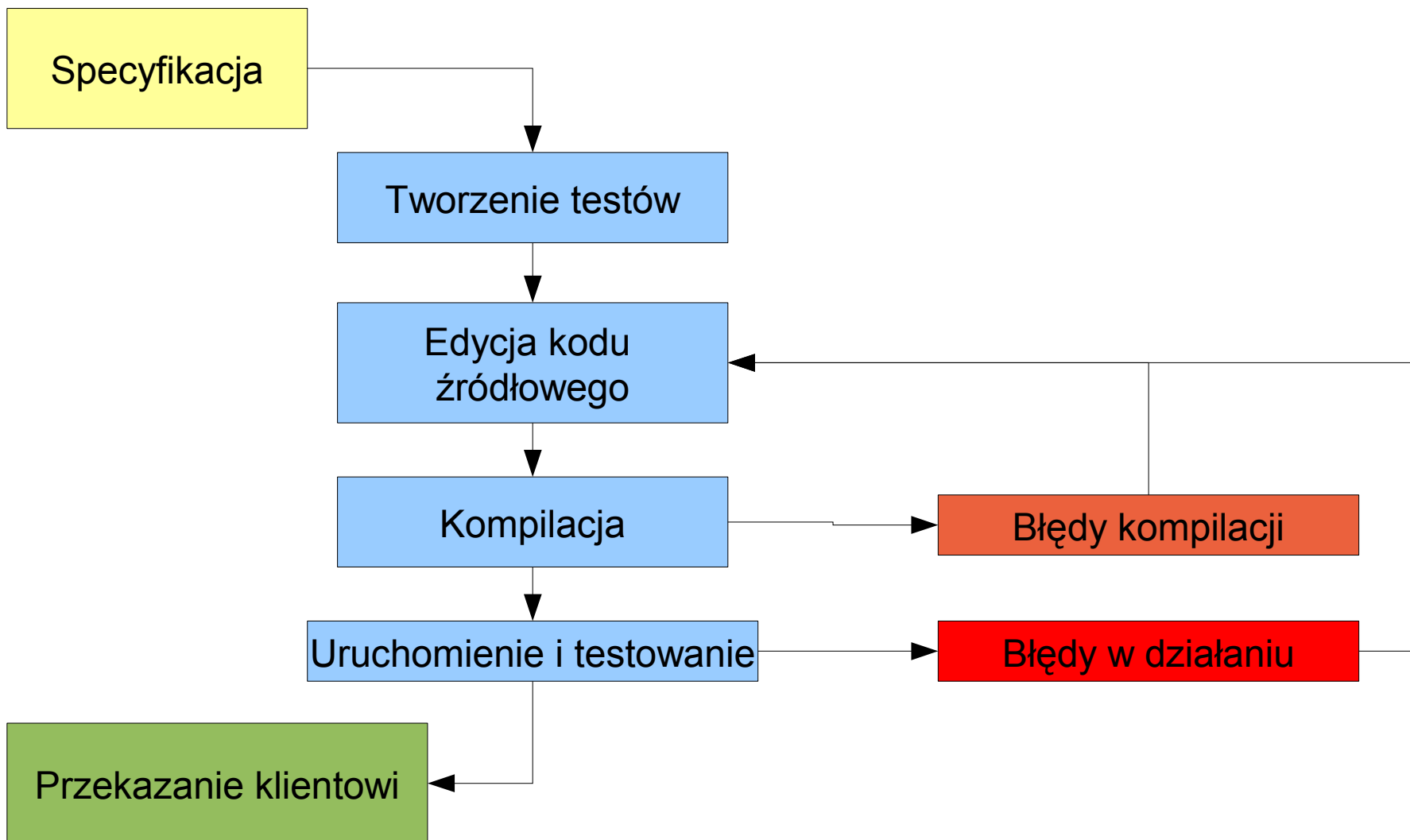


8 *Praktyczne zastosowanie projektu.*





Programowanie – krok po kroku





Pierwszy program

```
#include<stdio>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    printf( "hello\n" );
```

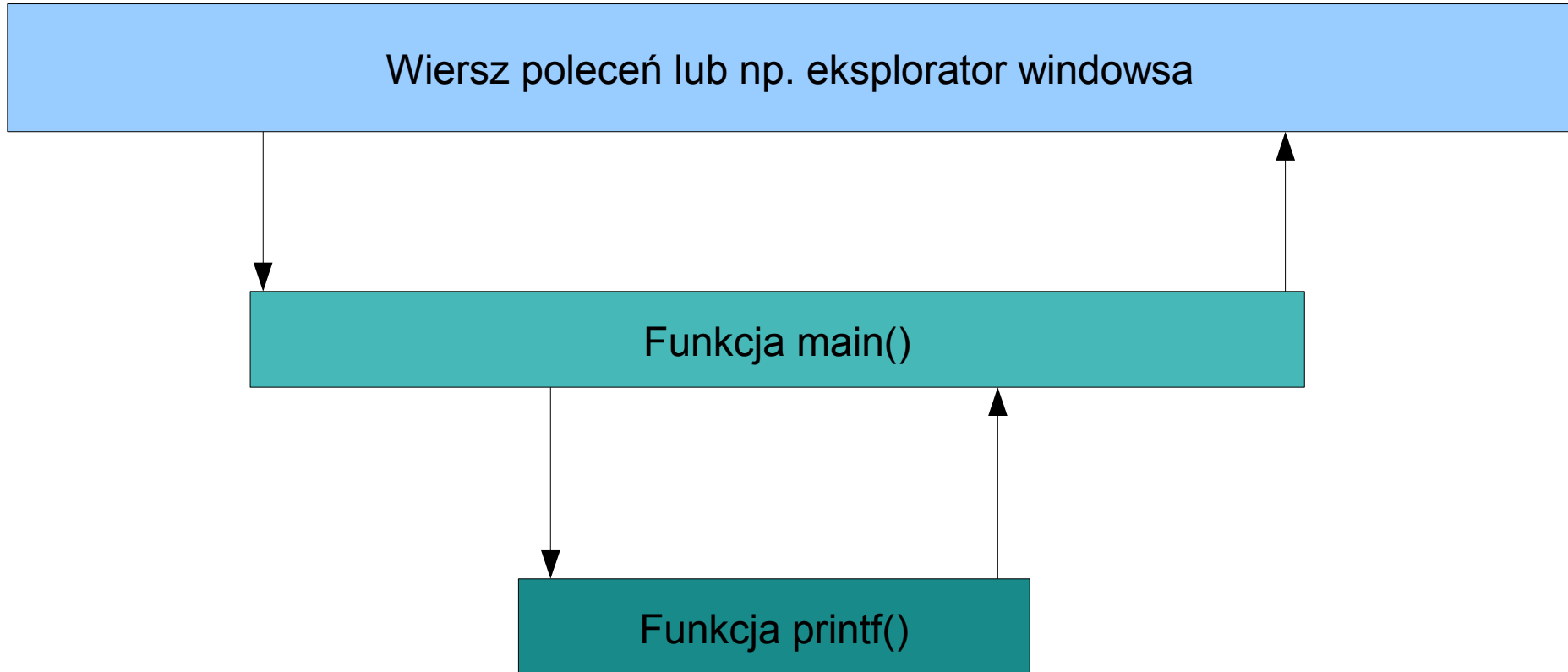
```
    return 0;
```

```
}
```





Sekwencja wykonania





Pierwszy program – dla purystów języka C++

```
#include<iostream>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    std::cout << "hello\n";
```

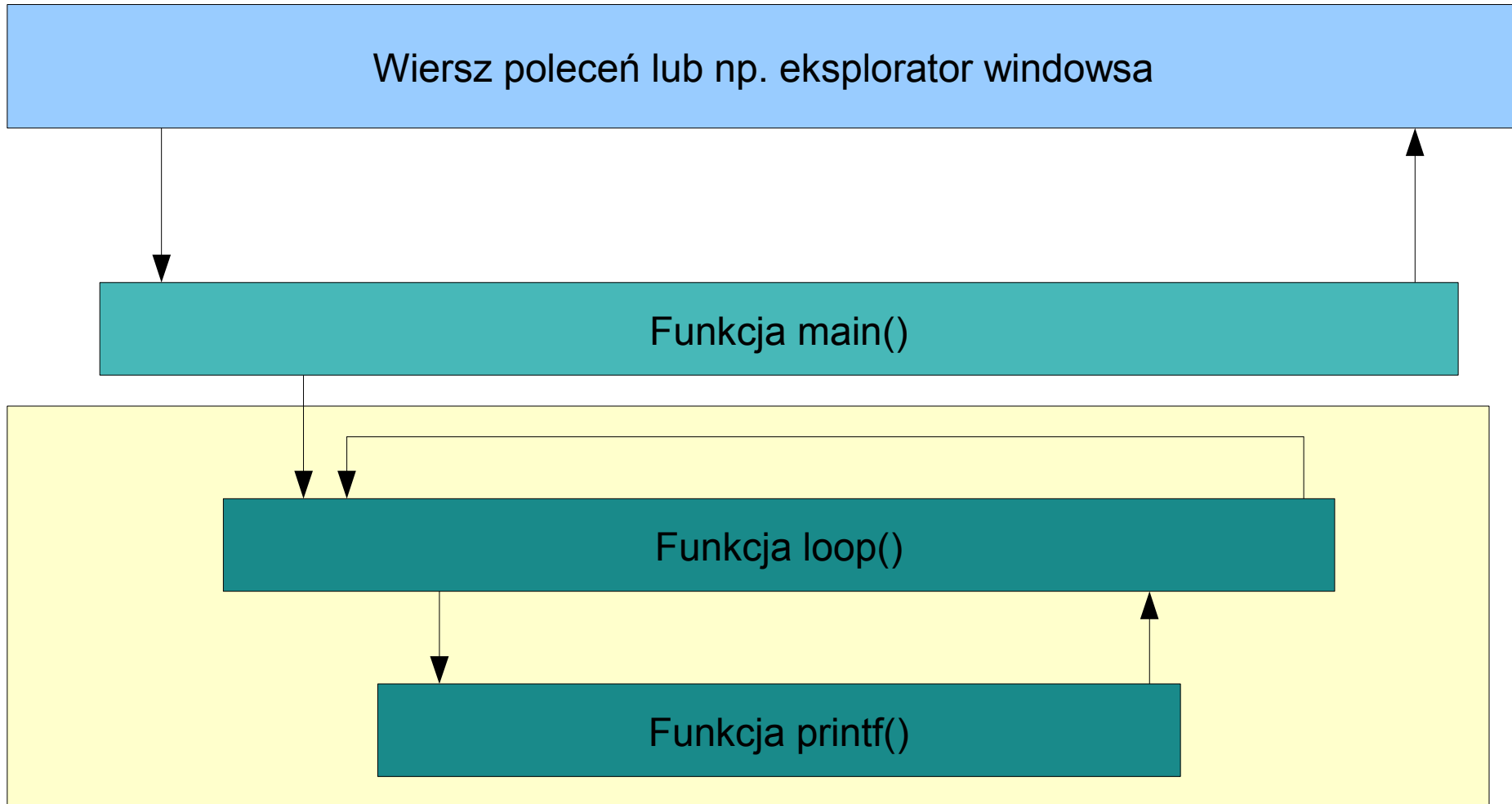
```
    return 0;
```

```
}
```




Rekurencja ...







Podstawowe typy danych

- Plain old data (POD):
 - Typy skalarne:
 - Arytmetyczne
 - Całkowite
 - » Ze znakiem
 - » Bez znaku
 - Zmiennoprzecinkowe:
 - » Ze znakiem
 - » Bez znaku
 - Wyliczeniowe
 - Wskaźniki do typów
 - Wskaźniki do pól składowych
 - Klasy POD:
 - struktury





Typy arytmetyczne

- Całkowite:
 - Ze znakiem:
 - `signed char, short, int, long, long long`
 - Bez znaku:
 - `unsigned char, short, int, long, long long`
- Zmiennoprzecinkowe:
 - Ze znakiem:
 - `signed float, double, long double`
 - Bez znaku:
 - `unsigned float, double, long double`



Liczby zmiennoprzecinkowe

http://pl.wikipedia.org/wiki/Liczba_zmiennoprzecinkowa





Typy wyliczeniowe

```
enum miesiące
```

```
{
```

```
    styczen, luty, marzec, ..., grudzien
```

```
};
```

```
enum miesiące
```

```
{
```

```
    styczeń = 1, luty, marzec, ..., grudzien
```

```
};
```





- Wskaźnik do typu pustego:
 - `void*`
- Wskaźnik do obiektu:
 - `char*`, `int*`, `float*`, wskaźniki do funkcji
- Wskaźnik do niestatycznego pola (typu T) obiektu (C):
 - `T C::*`





- Struktury:

```
struct Complex
{
    int real;
    int img;
};
```

- Unie:

```
union Number
{
    int integer;
    float flop;
};
```





Zasięg zmiennych

- Globalny
- Lokalny
- Składowe klas/struktur

- Czas życia zmiennych:
 - zależny od zasięgu zmiennych
 - kwantyfikatory: auto, extern, register, static





Operatory

- Operator przypisania (=)
- Operatory arytmetyczne (+, -, *, /, %)
- Operatory mieszane (+=, -=, /= ...)
- Operatory pre i post-inkrementacji/dekrementacji (++ , -)
- Operatory porównania (==, !=, <, >, <=, >=)
- Operatory logiczne (!, &&, ||) - uwaga na optymalizację!
- Operator warunkowy (?)
- Operator ','
- Operatory bitowe (&, |, ^, ~, <<, >>)
- Operator zasięgu '::'
- Operatory rzutowania





Złożone typy danych POD

- Tablice:
 - `int tab[20];`
- Operator `sizeof()`
- Tablice, a wskaźniki





Bloki programu

- Instrukcje warunkowe:
 - if () else ()
- Pętle:
 - while()
 - do while()
 - for()
- Skoki:
 - Switch - case
 - break
 - continue





Etykieta:

Instrukcja 1

Instrukcja 2

goto Etykieta

Instrukcja 3





Instrukcja goto

- Edgar Dijkstra „Go To Statement Considered Harmful”:
 - http://www.ifi.uzh.ch/req/courses/kvse/uebungen/Dijkstra_Goto.pdf

For a number of years I have been familiar with the observation that the quality of programmers is a decreasing function of the density of **go to** statements in the programs they produce. More recently I discovered why the use of the **go to** statement has such disastrous effects, and I became convinced that the **go to** statement should be abolished from all “higher level” programming languages (i.e. everything except, perhaps, plain machine code).





Instrukcja goto

- Linus Torvalds, kernel/sched.c, about 1.2.x:

```
/*  
* 'schedule()' is the scheduler function. It's a very simple and nice  
* scheduler: it's not perfect, but certainly works for most things.  
* The one thing you might take a look at is the signal-handler code here  
*  
* NOTE!! Task 0 is the 'idle' task, which gets called when no other  
* tasks can run. It can not be killed, and it cannot sleep. The 'state'  
* information in task[0] is never used.  
*  
* The "confuse_gcc" goto is used only to get better assembly code..  
* Dijkstra probably hates me.  
*/
```

- KernelTrap, „Linux: Using goto In Kernel Code”:
– <http://kerneltrap.org/node/553/2131>



Funkcje przeciążone

- Funkcje o tej samej nazwie ale różniące się listą argumentów:
 - `void check(int a, int b)`
 - `void check(float a, int b)`
 - `void check(int* a, int b)` – ryzykowne
- Kompilator dobiera odpowiednią funkcję na podstawie postaci jej wywołania





Kwantyfikikator const

- Wydaje się oczywiste ale ...
- Const przy deklaracji zmiennych:
 - `const int maxValue = 40;`
 - `const int *p;`
 - `int * const p;`
 - `const int * const p;`
- Const przy argumentach funkcji
- Const w OOP
- String w języku C++: `"hello\n"`





Referencje

- Typ danych będący aliasem do innej zmiennej (można o nim myśleć jak o innej nazwie tej samej zmiennej)
- Referencja nie może być niezainicjowana
- Nie można przypisać referencji do innej zmiennej niż ta, którą została zainicjowana
- Referencja nie może wskazywać na wartość tymczasową



Stos i konwencja wołania funkcji

```
int func( int a1, int a2 )  
{  
    a1 += a2;  
    return a1;  
}
```





Stos i konwencja wołania funkcji

```
.file "func.cpp"
.text
.align 2
.globl __Z4funcii
.def __Z4funcii; .scl 2; .type 32; .endif
__Z4funcii:
    pushl %ebp
    movl %esp, %ebp
    movl 12(%ebp), %eax
    addl %eax, 8(%ebp)
    movl 8(%ebp), %eax
    popl %ebp
    ret
```





Stos i konwencja wołania funkcji

```
int caller()  
{  
    func( 2, 3 );  
}
```





Stos i konwencja wołania funkcji

```
.align 2
.globl __Z6callerv
.def __Z6callerv; .scl 2; .type 32;
.undef
__Z6callerv:
    pushl %ebp
    movl %esp, %ebp
    subl $8, %esp
    movl $3, 4(%esp)
    movl $2, (%esp)
    call __Z4funcii
    leave
    ret
```





Przekazywanie zmiennych

- Przez wartość:
`void set(T arg)`
- Przez wskaźnik:
`void set(T *arg)`
- Referencja!
`void set(T &arg)`





Rzutowanie

- Rzutowanie w starym stylu:
 - (long *), (double *) ... (typ)
- Rzutowanie w nowym stylu:
 - `static_cast<typ>()`
 - `const_cast<typ>()`
 - `reinterpret_cast<typ>()`
 - `dynamic_cast<typ>()`





Narzędzia - gcc

- Flagi:
 - -Wall -pedantic
- Preprocessing:
 - gcc -E
- Kompilacja do kodu assemblerowego:
 - gcc -S
- Kompilacja do pliku obiektowego:
 - gcc -C





Narzędzia – symbole i deasemblacja

- Deasemblacja: objdump
- Symbole: nm
- Manglowanie nazw: c++filt





Narzędzia – debugowanie

- Debugger: gdb
- Nakładki: ddd, cgdb
- Cierpliwość :)





KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Zaawansowane programowanie w języku C++ Podstawy programowania w C++

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

