

EDAF30 – Programmering i C++

Avslutning. Sammanfattning och frågor

Sven Gestegård Robertz
Datavetenskap, LTH

2015



Innehåll

- 1 Syntax, förklaringar
- 2 Minnesallokering
 - Stack-allokering
 - Heap-allokering: new och delete
- 3 Råd

Avslutning. Sammanfattning och frågor

2/1

Pekare Syntax

```
struct Foo {  
    int x;  
}
```

```
Foo* ptr;        // Deklaration av en pekare till Foo  
Foo object;     // Deklaration av en foo-instans  
ptr = &object;  // ptr tilldelas adressen till object  
                // "ptr pekar på object"
```

Två sätt att komma åt medlemmen x i object, genom pekaren:

```
int x1 = (*ptr).x;  
int x2 = ptr->x;
```

*ptr är en pekare, *ptr är objektet som ptr pekar på*

Syntax, förklaringar

Avslutning. Sammanfattning och frågor

3/27

Pekare Exempel

```
struct Foo {  
    int x;  
};  
  
void assign17(Foo* f)  
{  
    f->x = 17;  
}  
  
void test()  
{  
    Foo test;  
    test.x = 10;  
  
    assign17( &test );  
}
```

Syntax, förklaringar

Avslutning. Sammanfattning och frågor

4/27

Most vexing parse Exempel 1

```
struct Foo {  
    int x;  
};  
  
int main()  
{  
    #ifdef ERROR1  
        Foo f(); // funktionsdeklaration  
    #else  
        Foo f{}; // variabeldeklaration C++11  
        // Foo f; // C++98 (men inte initierat)  
    #endif  
    cout << f.x << endl; // Fel  
  
    Foo g = Foo(); // OK // C++11: auto g = Foo();  
    cout << g.x << endl;  
  
    error: request for member 'x' in 'f', which is of  
    non-class type 'Foo()'
```

Syntax, förklaringar

Avslutning. Sammanfattning och frågor

5/27

Most vexing parse Exempel 2

```
struct Foo {  
    int x;  
};  
  
struct Bar {  
    int x;  
    Bar(Foo f) :x{f.x} {}  
};  
  
int main()  
{  
    #ifdef ERROR2  
        Bar b(Foo()); // funktionsdeklaration  
    #else  
        Bar b{Foo()}; // variabeldeklaration (C++11)  
        // Bar b((Foo())); // C++98 : extra parenteser --> uttryck  
    #endif  
    cout << b.x << endl; // FEL!  
  
    error: request for member 'x' in 'b', which is of  
    non-class type 'Bar(Foo (*)())'
```

Syntax, förklaringar

Avslutning. Sammanfattning och frågor

6/27

Most vexing parse Exempel: faktisk funktion

```
struct Foo {
    Foo(int i=0) :x{i} {}
    int x;
};

struct Bar {
    int x;
    Bar(Foo f) :x{f.x} {}
};

Bar b(Foo()); // forward declaration

Foo make_foo()
{
    return Foo(17);
}

Bar b(Foo(*f)())
{
    return Bar(f());
}
```

```
void test()
{
    Bar tmp = b(make_foo());
    cout << tmp.x << endl;
}

17
```

Minnesallokering

Två sorters minnesallokering:

- ▶ på *stacken* - *automatiska* variabler. Förstörs när programmet lämnar det *block* där de deklarerats.
- ▶ på *heapen* - *dynamiskt allokerade* variabler. Överlever tills de explicit avallokeras.

Minnesallokering

Två Tre sorters minnesallokering:

- ▶ på *stacken* - *automatiska* variabler. Förstörs när programmet lämnar det *block* där de deklarerats. *Initieras inte automatiskt*
 - ▶ på *heapen* - *dynamiskt allokerade* variabler. Överlever tills de explicit avallokeras. *Initieras inte automatiskt*
 - ▶ *static storage duration* - hela programmets exekvering.
 - ▶ lokala variabler (deklarerade **static** i en funktion) .
 - ▶ bara synliga inom filen (**static** eller **const** i file scope): *internal linkage*
 - ▶ globala variabler (deklarerade i file scope) t ex
 - ▶ **int** x;
 - ▶ **extern const int** fortytwo = 42;
- external linkage*
- ▶ *Initieras till "noll"* om ingen explicit initiering görs

Minnesallokering Exempel: allokering på *stacken*

```
unsigned fac(unsigned n)
{
    if(n == 0)
        return 1;
    else return n * fac(n-1);
}

int main()
{
    unsigned f = fac(2);
    cout << f;
    return 0;
}
```

main()	...
	unsigned f;
	int tmp0;
fac()	...
	unsigned n: 2
	unsigned tmp0:
fac()	...
	unsigned n: 1
	unsigned tmp0:
fac()	...
	unsigned n: 0

Minnesallokering Dynamiskt minne, allokering "på *heapen*", eller "i *free store*"

Utrymme för dynamiska variabler allokeras med **new**

```
double* pd = new double; // allokeras en double
*pd = 3.141592654; // tilldelas ett värde
float* px;
float* py;
px = new float[20]; // allokeras array
py = new float[20] {1.1, 2.2, 3.3}; // allokeras och initieras
```

Minne frigörs med **delete**

```
delete pd;
delete[] px; // [] krävs för C-array
delete[] py;
```

Minnesallokering ägarskap för resurser

För dynamiskt allokerade objekt är *ägarskap* viktigt

- ▶ Ett objekt eller en funktion kan *äga* ett objekt
- ▶ *Ägaren* är ansvarig för att avallokera objektet
- ▶ Om du har en pekare måste du veta *vem som äger objektet den pekar på*
- ▶ Ägarskap kan *överföras* vid funktionsanrop
 - ▶ men måste inte
 - ▶ var tydlig

Varje gång du skriver **new** är du ansvarig för att någon kommer att göra **delete** när objektet inte ska användas mer.

Minnesallokering

Typiskt misstag: Att glömma allokerat minne

```
char namn[80];

*namn = 'Z'; // Ok, namn allokerad på stacken. Ger namn[0]='Z'

char *p; // Oinitierad pekare
// Ingen varning vid kompilering

*p = 'Z'; // Fel! 'Z' skrivs till en slumpvis vald adress

cin.getline(p, 80); // Ger (nästan) garanterat exekveringsfel
// ("Segmentation fault") eller
// minneskorruption
```

Minnesallokering

Exempel: misslyckad read_line

```
char* read_line() {
    char temp[80];
    cin.getline(temp, 80);
    return temp;
}

void exempel () {
    cout << "Ange ditt namn: ";
    char* namn = read_line();

    cout << "Ange din bostadsort: ";
    char* ort = read_line();

    cout << "Goddag " << namn << " från " << ort << endl;
}

"Dangling pointer": pekare till objekt som inte längre finns
```

Minnesallokering

Delvis korrigerad version av read_line

```
char* read_line() {
    char temp[80];
    cin.getline(temp, 80);
    char *res = new char[strlen(temp)+1];
    strcpy(res, temp);
    return res; // Dynamiskt allokerat överlever
}

void exempel () {
    cout << "Ange ditt namn: ";
    char* namn = read_line();
    cout << "Ange din bostadsort: ";
    char* ort = read_line();
    cout << "Goddag " << namn << " från " << ort << endl;
}

Fungerar, men minnesläcka !
```

Minnesallokering

Ytterligare korrigerad version av read_line

```
char* read_line() {
    char temp[80];
    cin.getline(temp, 80);
    char *res = new char[strlen(temp)+1];
    strcpy(res, temp);
    return res; // Dynamiskt allokerat överlever
}

void exempel () {
    cout << "Ange ditt namn: ";
    char* namn = read_line(); // Ta över ägarskap av sträng
    cout << "Ange din bostadsort: ";
    char* ort = read_line();
    cout << "Goddag " << namn << " från " << ort << endl;

    delete[] namn; // Avallokerat strängarna
    delete[] ort;
}

*** Error: double free or corruption (fasttop): 0x000000002138010 ***
```

Minneshantering

Annat vanligt fel

```
struct Vektor{
    Vektor(size_t sz) :size{sz},p(new int[sz]) {}
    ~Vektor() {delete[] p;}

    size_t size;
    int* p;
};

void print(Vektor v)
{
    for(size_t i=0; i != v.size; ++i){
        cout << v.p[i] << " ";
    }
    cout << endl;
}

void fill(Vektor v, int val)
{
    for(size_t i=0; i != v.size; ++i){
        v.p[i] = val;
    }
}

void test1()
{
    Vektor v(10);
    fill(v,7);
    print(v);

    fill(v,17);
    print(v);
}

Vad skrivs ut?
0 0 7 7 7 7 7 7 7 7
```

Minneshantering

Annat vanligt fel

```
struct Vektor{
    Vektor(size_t sz) :size{sz},p(new int[sz]) {}
    ~Vektor() {delete[] p;}

    size_t size;
    int* p;
};

void print(Vektor v)
{
    for(size_t i=0; i != v.size; ++i){
        cout << v.p[i] << " ";
    }
    cout << endl;
}

void fill(Vektor v, int val)
{
    for(size_t i=0; i != v.size; ++i){
        v.p[i] = val;
    }
}

void test1()
{
    Vektor v(10);
    fill(v,7);
    print(v);
    fill(v,17);
    print(v);
}

0 0 7 7 7 7 7 7 7 7

*** Error: double free or corruption (fasttop): 0x000000002138010 ***
```

Minneshantering

Annat vanligt fel: värdeanrop och brott mot *rule of three*

```
Problem: void fill(Vektor v, int val)
{
    for(size_t i=0; i != v.size; ++i){
        v.p[i] = val;
    }
}

void print(Vektor v)
{
    for(size_t i=0; i != v.size; ++i){
        cout << v.p[i] << " ";
    }
    cout << endl;
}
```

- ▶ fill och print värdeanropas
- ▶ värdet av pekaren Vektor::p kopieras
- ▶ destruktorn körs efter första anropet av fill ⇒ delete[] p
- ▶ v.p (i test1()) blir dangling pointer

Lösning?

Minneshantering

Annat vanligt fel: värdeanrop och brott mot *rule of three*

Problem:

- ▶ fill och print värdeanropas
- ▶ värdet av pekaren Vektor::p kopieras
- ▶ destruktorn körs efter första anropet av fill ⇒ delete[] p
- ▶ v.p (i test1()) blir dangling pointer

Lösningar:

- ▶ ändra till referensanrop: void fill(Vektor&, int), void print(const Vektor&, int)
 - ▶ Fungerar för både print och fill
- ▶ Rule of three: implementera copy-constructor och operator=
 - ▶ Undviker dubbel delete och dangling pointer
 - ▶ Både värde- och referensanrop fungerar i print
 - ▶ fill måste ha en utparameter ⇒ referensanrop

Det säkra är att göra båda.

Råd

resurshandling

- ▶ resurshandling: RAII och *rule of three (five)*
- ▶ undvik " nakna " new och delete
- ▶ Använd konstruktörer till att säkerställa *invarianter*
 - ▶ kasta exception om det misslyckas

för polymorfa klasser

- ▶ Kopiering leder ofta till katastrof.
- ▶ =delete
 - ▶ Copy/Move-constructor
 - ▶ Copy/Move-assignment
- ▶ Om kopiering behövs, implementera en virtuell clone()

Råd

klasser

- ▶ skapa bara medlemsfunktioner för sådant som behöver tillgång till *representationen*
- ▶ som default, gör konstruktörer med en parameter **explicit**
- ▶ gör bara funktioner **virtual** om du vill ha polymorfism

polymorfa klasser

- ▶ åtkomst genom referens eller pekare
- ▶ En klass som har virtuella funktioner ska ha en virtuell destruktör
- ▶ använd **dynamic_cast** om du behöver navigera klasshierarkin
- ▶ använd override för tydlighet och för att få hjälp av kompilatorn att hitta fel

Råd

parametrar och returvärden, "reasonable defaults"

- ▶ *return by value* om inte *mycket dyrt* att kopiera
- ▶ använd referens-anrop om inte *mycket billigt* att kopiera
 - ▶ in-parametrar: **const** T&
 - ▶ in/ut- eller ut-parametrar: T&

Råd

säkrare kod

- ▶ initiera alla variabler
- ▶ använd exceptions istället för felkoder
- ▶ använd *named casts* (om du måste typomvandla)
- ▶ använd bara **union** som implementationsteknik inuti klasser
- ▶ undvik pekararitmetik, utom
 - ▶ för trivial array-traversering (t ex p++)
 - ▶ i väldigt specialiserad kod (t ex implementation av minneshanterare)

standardbiblioteket

- ▶ använd standard-biblioteket om möjligt
 - ▶ standard-containers
 - ▶ standard-algoritmer
- ▶ använd hellre `std::string` än C-strängar (`char[]`)
- ▶ använd hellre containers (t ex `std::vector<T>`) än arrayer (`T[]`)

Ofta både

- ▶ säkrare och
- ▶ effektivare

än egenskriven kod

standardbibliotekets container-klasser

- ▶ använd `std::vector` som default
- ▶ använd `std::forward_list` för sekvenser som ofta är tomma
- ▶ var uppmärksam på när iteratorer blir ogiltiga
- ▶ använd `at()` istället för `[]` för att få index-kontroll
- ▶ använd *range for* för enkla traverseringar
- ▶ initiering: använd `()` för storlekar och `{}` för listor av element

Skriv enkel kod som är korrekt och går att förstå

Lycka till på tentan

Frågor?