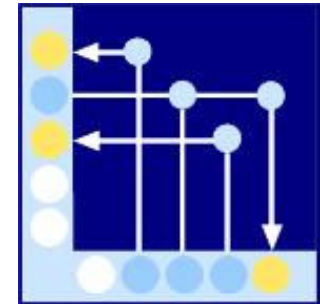




Hochschule Aalen

Fakultät Elektronik und Informatik

Studiengang Informatik



Programmieren in C++

Vorlesung im Wintersemester 2017/2018

Prof. Dr. habil. Christian Heinlein

christian.heinleins.net

1 Einleitung

1.1 Kurze Geschichte von C++

- ❑ 1979 Bjarne Stroustrup entwickelt „C with classes“
- ❑ 1984 Umbenennung in C++
- ❑ 1998 Erster Standard ISO/IEC 14882 (C++98)
- ❑ 2003 Überarbeitung/Korrektur des Standards von 1998 (C++03)
- ❑ 2011 Neuer Standard mit sehr vielen Erweiterungen
(C++11, seit 2002 als C++0x bezeichnet, weil Fertigstellung vor 2010 erwartet wurde)
- ❑ 2014 Kleine Erweiterung gegenüber C++11 (C++14, zuvor als C++1y bezeichnet)
- ❑ 2017 Mittelgroße Erweiterung gegenüber C++14
(C++17, auch als C++1z bezeichnet, noch nicht offiziell verabschiedet)
- ❑ 2020? Vermutlich der nächste Standard (C++20?, vorläufig als C++2a bezeichnet)

1.2 Bekannte C++-Übersetzer

1.2.1 GCC (GNU Compiler Collection)

- ❑ Je nach Version, werden unterschiedliche C++-Versionen unterstützt.
- ❑ Die aktuellste Version 7.2 unterstützt standardmäßig C++14 und bietet auf Wunsch (`-std=c++1z`) „experimental support for all of the current C++17 draft“.

1.2.2 Clang (Frontend für LLVM)

- ❑ Auch hier werden ja nach Version unterschiedliche C++-Versionen unterstützt.
- ❑ Die aktuellste Version 5.0.0 unterstützt C++14 vollständig sowie „all the features of the C++ 2017 Draft International Standard“.

1.2.3 Wichtige Aufrufoptionen

- ❑ `-std=c++{98,03,11,14,17}`
Auswahl der Sprachversion
- ❑ `-c`
Quelldatei(en) nur übersetzen, aber nicht zu einem ausführbaren Programm linken
- ❑ `-o program`
Ausführbares Programm mit dem Namen *program* statt *a.out* erzeugen
- ❑ `-O{0,1,2,3}`
Zielcode mehr oder weniger stark optimieren
- ❑ `-g`
Informationen für Debugger (z. B. GDB) in das übersetzte Programm integrieren
- ❑ `-D name [definition]`
Quasi `#define name [definition]` von der Kommandozeile aus
- ❑ `-I directory`
`#include`-Dateien zusätzlich im Verzeichnis *directory* suchen

- ❑ `-L directory`
Bibliotheken zusätzlich im Verzeichnis *directory* suchen

- ❑ `-llibrary`
Bibliothek mit dem Namen *library* zum Programm hinzufügen

1.3 Hallo, Welt!

```
// Definitionsdateien der C++-Standardbibliothek haben kein Suffix.
#include <iostream>

// Namensbereich std einbinden,
// in dem sich alle Namen der C++-Standardbibliothek befinden.
using namespace std;

// main hat Resultattyp int.
// Der Resultatwert wird als Exitstatus des Programms
// ans Betriebssystem zurückgeliefert.
// Parameter int argc, char** argv
// zum Zugriff auf die Kommandozeilenargumente sind optional.
int main () {
    // cout ist der Standardausgabestrom.
    // endl ist ein Zeilentrenner.
    cout << "Hallo, Welt!" << endl;
}
// Wenn main keine return-Anweisung ausführt, ist der Exitstatus 0.
// (Für andere Funktionen mit Resultattyp ungleich void wäre das
// Verhalten undefiniert.)
```

1.4 Vorlesungsüberblick

Ziele

- Vermittlung wesentlicher Konzepte von „modernem“ C++
- Schwerpunkt auf den „Besonderheiten“ der Sprache

Form der Wissensvermittlung

- Vorlesung
- Übung
- Selbststudium

Geplante Themen

- Grundlegende Datentypen, Operatoren und Anweisungen
- Klassen, einfache und mehrfache Vererbung, dynamisches Binden
- Konstruktoren, Destruktoren, Kopieren und Verschieben von Objekten
- Speicherverwaltung
- Überladen von Funktionen und Operatoren
- Implizite Umwandlungen
- Ausnahmen
- Templates
- Container und Iteratoren
- Ein- und Ausgabe
- Nebenläufige Programmierung

1.5 Literaturhinweise

- ❑ B. Stroustrup: *Die C++-Programmiersprache* (Aktuell zum C++11-Standard). Carl Hanser Verlag, München, 2015.
(Korrektes Deutsch wäre wohl eher: *Die Programmiersprache C++*)
- ❑ S. Meyers: *Effective Modern C++*. O'Reilly, Sebastopol, CA, 2014.
- ❑ ISO-C++-Standards 1998, 2003, 2011, 2014, 2017
- ❑ <http://www.cplusplus.com/reference>
- ❑ <https://de.wikipedia.org>
- ❑ <https://en.wikipedia.org>

2 Typen und Deklarationen

2.1 Elementare Typen (fundamental types)

2.1.1 Nichts

- Typ: `void`
- Werte: keine
- Operatoren: keine
- Zweck: Deklaration von Funktionen ohne Rückgabewert

2.1.2 Wahrheitswerte

- Typ: `bool`
- Werte: `false`, `true`
- Operatoren:
 - logisches Und: `&&`
 - logisches Oder: `||`
 - logische Negation: `!`
 - bedingte Auswertung: `?:`
- `&&` und `||` werten ihren rechten Operanden nur aus, wenn dies zur Ermittlung des Ergebnisses notwendig ist.
- `?:` verwendet den Wert seines ersten Operanden, um zu entscheiden, ob der zweite *oder* dritte Operand ausgewertet wird.
- Alle anderen elementaren Typen können implizit nach `bool` konvertiert werden, wobei `0` als `false` und alle anderen Werte als `true` interpretiert werden.

2.1.3 Zeichen

- ❑ Typen: `char`, `char16_t`, `char32_t`, `wchar_t`
- ❑ Werte: `'A'`, `'0'`, `'\n'`, `'\"'`, `'\007'`, `'\x20'`, `'\0'`, ...
- ❑ Optionales Präfix: `u`, `U` oder `L`
- ❑ Typ eines Werts:
 - Ohne Präfix → `char`
 - Mit Präfix `u` → `char16_t`
 - Mit Präfix `U` → `char32_t`
 - Mit Präfix `L` → `wchar_t`
- ❑ Operatoren: wie bei ganzen Zahlen (vgl. § 2.1.4)

2.1.4 Ganze Zahlen

☐ Typen:

- Mit Vorzeichen: `signed char`, `short`, `int`, `long`, `long long`
- Ohne Vorzeichen: `unsigned char`, `unsigned short`, `unsigned int`, `unsigned long`, `unsigned long long`
- Mit oder ohne Vorzeichen (implementierungsabhängig): `char`

☐ Werte:

- Dezimal: `123`, `1'000'000`, ...
- Oktal: `0377`, ...
- Hexadezimal: `0xff`, `0X1E`, ...
- Dual: `0b1011'0011`, ...

☐ Optionale Suffixe (in beliebiger Reihenfolge):

- `u` oder `U`
- `l`, `L`, `ll` oder `LL`

□ Typ eines Werts:

- Normalerweise der erste Typ aus der Liste `int`, `unsigned int`, `long`, `unsigned long`, `long long`, `unsigned long long`, der den Wert enthält.
- Bei einem Wert mit Suffix `l` oder `L` werden jedoch die Typen `int` und `unsigned int` aus der Liste entfernt.
- Bei einem Wert mit Suffix `ll` oder `LL` werden zusätzlich die Typen `long` und `unsigned long` aus der Liste entfernt.
- Bei einem Wert mit Suffix `u` oder `U` werden außerdem alle vorzeichenbehafteten Typen aus der Liste entfernt.
- Bei einem Dezimalwert ohne Suffix `u` oder `U` werden außerdem alle vorzeichenlosen Typen aus der Liste entfernt.

☐ Operatoren:

- Grundrechenarten: +, −, *, /, %
 - Vorzeichen: +, −
 - Inkrement und Dekrement: ++, --
 - bitweises Und, Exklusiv-Oder und Oder: &, ^, |
 - bitweises Komplement: ~
 - bitweises Verschieben nach links bzw. rechts: <<, >>
 - Vergleiche: ==, !=, <, >, <=, >=
-
- ☐ Operationen mit vorzeichenlosen Werten der Größe n Bit sind immer korrekt modulo 2^n , d. h. das Verhalten bei Überlauf ist wohldefiniert.
 - ☐ Wenn das Resultat einer Operation mit vorzeichenbehafteten Werten außerhalb des Wertebereichs des Resultattyps liegt, ist das Verhalten jedoch undefiniert.
 - ☐ Ganzzahlige Division schneidet Nachkommastellen ab, d. h. es wird immer in Richtung 0 gerundet.

- Wenn x/y innerhalb des Wertebereichs des Resultattyps liegt, ist $x/y * y + x \% y$ gleich x .

Daraus folgt, dass $x \% y$ nur für $x \geq 0$ und $y > 0$ mit der mathematischen Definition von $x \bmod y$ übereinstimmt.

Für $y > 0$ stimmt $(x \% y + y) \% y$ immer mit $x \bmod y$ überein.

2.1.5 Aufzählungswerte

Einfache Aufzählungstypen (unscoped enumeration types)

- ❑ Beispieltyp: `enum Color { red, green, blue };`
- ❑ Werte des Beispieltyps: `red (0), green (1), blue (2)`
- ❑ Operatoren: i. w. wie bei ganzen Zahlen (vgl. § 2.1.4),
da Werte einfacher Aufzählungstypen bei Bedarf in ganze Zahlen umgewandelt werden (vgl. § 2.1.8)

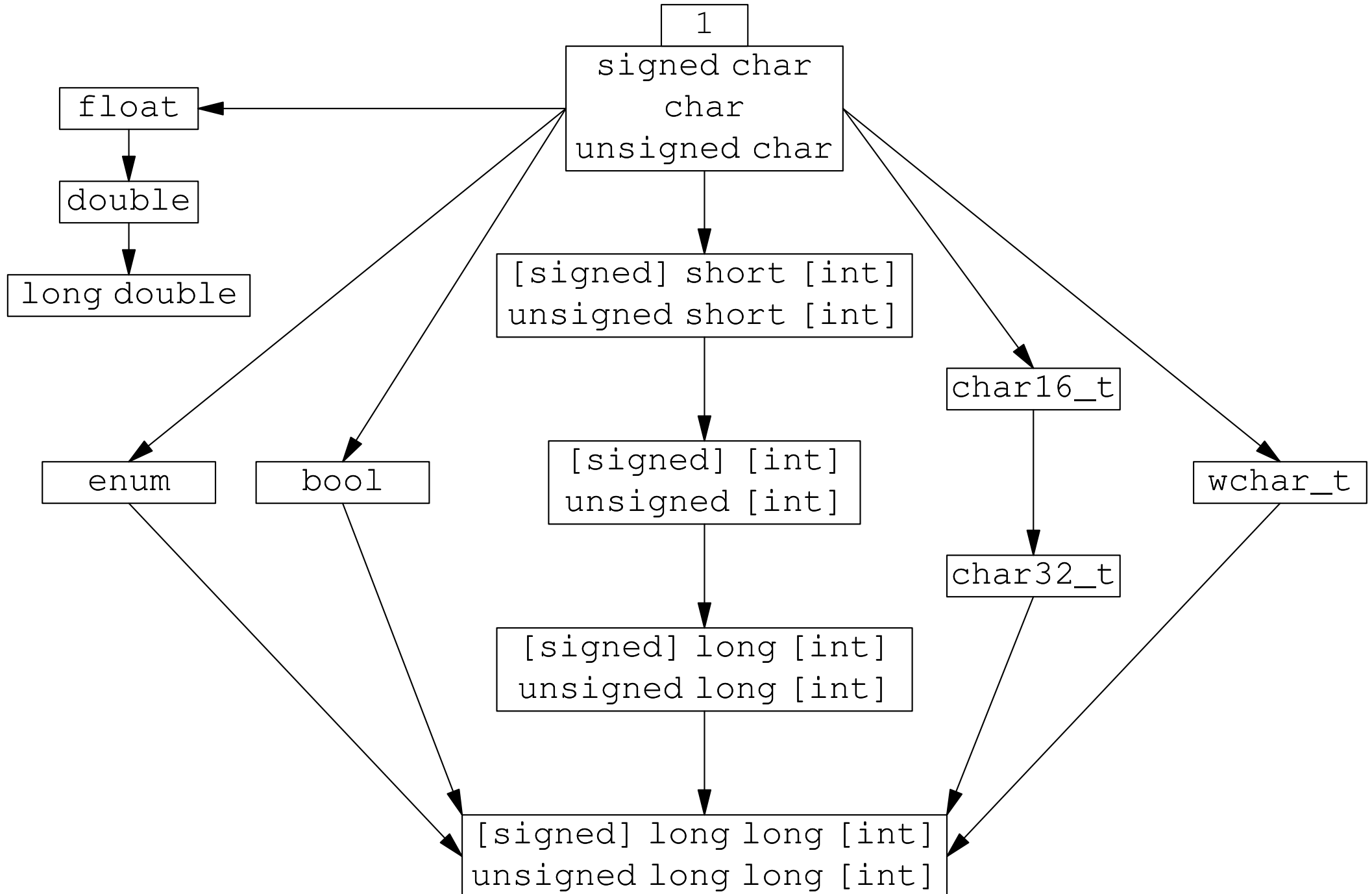
Aufzählungstypen mit eigenem Namensbereich (scoped enumeration types)

- ❑ Beispieltyp: `enum class Color { red, green, blue };`
- ❑ Werte des Beispieltyps: `Color::red, Color::green, Color::blue`
- ❑ Operatoren: nur Vergleiche,
da Werte von Aufzählungstypen mit eigenem Namensbereich *nicht implizit* in ganze Zahlen umgewandelt werden können (*explizite* Umwandlungen sind aber möglich)

2.1.6 Gleitkommazahlen

- ❑ Typen: `float`, `double`, `long double`
- ❑ Werte: `1.0`, `1.`, `0.5`, `.5`, `2e6`, `3.5e-8`, `1.999'999`, ...
- ❑ Optionales Suffix: `f`, `F`, `l` oder `L`
- ❑ Typ eines Werts:
 - Ohne Suffix → `double`
 - Mit Suffix `f` oder `F` → `float`
 - Mit Suffix `l` oder `L` → `long double`
- ❑ Operatoren: wie bei ganzen Zahlen (vgl. § 2.1.4), ausgenommen Modulo- und Bitoperationen

2.1.7 Größenverhältnisse



- ❑ Alle Typen innerhalb eines Rechtecks besitzen die gleiche Größe.
- ❑ Die Größe von `char` ist 1 Byte.
Allerdings ist die Größe eines Bytes in Bits nicht exakt festgelegt.
- ❑ Ein Pfeil von einem Rechteck X zu einem anderen Rechteck Y bedeutet, dass die Typen in Y mindestens so groß wie die Typen in X sind. Ob sie echt größer sind, ist jeweils implementierungsabhängig.
- ❑ Alle in der Abbildung dargestellten Typen sind logisch verschieden, selbst wenn einige von ihnen in einer bestimmten Implementierung die gleiche Wertemenge besitzen.
- ❑ Die folgende Tabelle zeigt die vom Standard vorgeschriebenen Mindestgrößen der Typen in Bit sowie ihre typische Größen auf 16-, 32- und 64-Bit-Hardware:

<i>Typ</i>	<i>Mindestgröße</i>	<i>Typische Größe auf Hardware mit ... Bit</i>		
		<i>16</i>	<i>32</i>	<i>64</i>
char	8	8	8	8
short	16	16	16	16
int	16	16	32	32
long	32	32	32	64
long long	64	64	64	64

- ❑ In der Definitionsdatei `<limits>` gibt es für jeden in der Abbildung dargestellten Typ `T` (außer `enum`) eine Klasse `numeric_limits<T>`, die zahlreiche Eigenschaften des Typs `T` in der vorliegenden Implementierung enthält, z. B. `numeric_limits<T>::min()` und `numeric_limits<T>::max()`.

- ❑ In der Definitionsdatei `<cstdint>` sind folgende Typen als Aliase definiert:

<code>int_least8_t</code>	<code>uint_least8_t</code>	<code>int_fast8_t</code>	<code>uint_fast8_t</code>
<code>int_least16_t</code>	<code>uint_least16_t</code>	<code>int_fast16_t</code>	<code>uint_fast16_t</code>
<code>int_least32_t</code>	<code>uint_least32_t</code>	<code>int_fast32_t</code>	<code>uint_fast32_t</code>
<code>int_least64_t</code>	<code>uint_least64_t</code>	<code>int_fast64_t</code>	<code>uint_fast64_t</code>
<code>intmax_t</code>	<code>uintmax_t</code>		

- ❑ Ein `least`-Typ ist der kleinste Typ, der mindestens die genannte Anzahl von Bits besitzt.
- ❑ Ein `fast`-Typ ist der schnellste (effizienteste) Typ, der mindestens die genannte Anzahl von Bits besitzt.
- ❑ Die `max`-Typen sind die größten verfügbaren ganzzahligen Typen.

- Optional sind zusätzlich folgende Aliase definiert:

```
int8_t      uint8_t
int16_t     uint16_t
int32_t     uint32_t
int64_t     uint64_t
intptr_t    uintptr_t
```

- Die `ptr`-Typen sind mindestens so groß wie Zeigertypen, d. h. bei einer Umwandlung eines Zeigerwerts in einen dieser Typen und wieder zurück erhält man denselben Zeigerwert (d. h. es geht keine Information verloren).
- Die anderen Typen besitzen exakt die genannte Anzahl von Bits. Wenn sie vorzeichenbehaftet sind, werden negative Werte im Zweierkomplement dargestellt (was ansonsten grundsätzlich nicht festgelegt ist).

2.1.8 Umwandlungen

Übliche arithmetische Umwandlungen (usual arithmetic conversions)

- ❑ Bei arithmetischen Operationen und Vergleichen werden die Typen der Operanden „normalisiert“, d. h. in einen gemeinsamen Typ umgewandelt, der wie folgt bestimmt wird:
- ❑ Wenn sich die Operandentypen in der gleichen Gruppe der nachfolgenden Tabelle befinden, wird diese Gruppe ausgewählt; andernfalls die weiter oben stehende Gruppe.

long double

double

float

long long unsigned long long

long unsigned long

int unsigned int short unsigned short

signed char unsigned char char bool

- ❑ Wenn die so ausgewählte Gruppe nur einen Typ enthält (`float`, `double` oder `long double`), wird dieser als gemeinsamer Typ verwendet.

- ❑ Andernfalls:
 - Wenn der erste Typ in dieser Gruppe (`int`, `long` oder `long long`) alle Werte der Operandentypen enthält, wird er als gemeinsamer Typ verwendet.
 - Andernfalls wird der zweite Typ in dieser Gruppe (`unsigned int`, `unsigned long` oder `unsigned long long`) verwendet (selbst wenn er nicht alle Werte der Operandentypen enthält).
Wenn dieser Typ Größe n Bit besitzt, wird ein vorzeichenbehafteter Wert modulo 2^n abgebildet.

Dies kann überraschende Folgen haben:
Für `unsigned int x = ...` liefert der Vergleich `x > -1` immer `false` (!), weil der `int`-Wert `-1` in `unsigned int` umgewandelt wird und dann dem größtmöglichen `unsigned-int`-Wert entspricht.

- ❑ Einfache Aufzählungstypen werden zuvor in den ersten Typ aus der Liste `int`, `unsigned int`, `long`, `unsigned long`, `long long`, `unsigned long long` umgewandelt, der alle Werte des Aufzählungstyps enthält.

- ❑ Die o. g. Umwandlungen werden auch bei unären Operatoren angewandt.

Weitere Umwandlungen

- ❑ Alle in § 2.1.7 dargestellten Typen (wobei `enum` einfache Aufzählungstypen repräsentiert) können beliebig ineinander umgewandelt werden.
- ❑ Wenn der Zieltyp ein Aufzählungstyp ist, muss die Umwandlung explizit erfolgen (*Cast*), andernfalls erfolgt sie bei Bedarf auch implizit (selbst wenn Werte dabei verfälscht werden).

2.2 Felder (arrays)

2.2.1 Deklaration

- Eine Deklaration $T\ a\ [N]$ mit einem (nicht ganz) beliebigen Typ T und einer positiven ganzzahligen Konstanten N deklariert ein *Feld* a vom Typ $T[N]$ mit N Elementen des Typs T .
- Eine Deklaration $T\ a\ [N_1] \dots [N_k]$ mit zwei oder mehr positiven ganzzahligen Konstanten N_1 bis N_k deklariert ein k -dimensionales Feld vom Typ $T[N_1] \dots [N_k]$ mit $N_1 \cdot \dots \cdot N_k$ Elementen des Typs T , das gleichbedeutend mit einem eindimensionalen Feld mit N_1 Elementen des Typs $T[N_2] \dots [N_k]$ ist.

2.2.2 Beispiele

```
char s[256];  
int x[10];  
double m[4][8];  
long* v[5];
```

2.2.3 Elementzugriff

- ❑ Für ein Feld a vom Typ $T[N]$ und eine ganze Zahl i zwischen 0 einschließlich und N ausschließlich liefert der Ausdruck $a[i]$ das i -te Element von a .
- ❑ Wenn a ein L-Wert ist (vgl. § 2.7.1), ist auch $a[i]$ ein L-Wert, d. h. es kann sowohl als Wert in Ausdrücken als auch als Ziel von Zuweisungen verwendet werden.
- ❑ Wenn i außerhalb des zulässigen Bereichs liegt, ist das Verhalten undefiniert. (Es findet keine Überprüfung statt.)

2.2.4 Initialisierung

- ❑ Felder können bei ihrer Deklaration direkt mit einer Liste von Werten in geschweiften Klammern initialisiert werden.
- ❑ In diesem Fall kann die Elementzahl N (bei einem mehrdimensionalen Feld die erste Elementzahl N_1) weggelassen werden, weil sie aus der Anzahl der Werte ermittelt werden kann.
- ❑ Bei mehrdimensionalen Feldern können (müssen aber nicht) verschachtelte Listen verwendet werden.
- ❑ Die Werte dürfen beliebige Ausdrücke (nicht nur Konstanten) sein.
- ❑ Beispiele:

```
int a [5] = { 10, 20, 30 };  
int b [] [3] = { { 1, 2, 3 }, { 4 } };  
int c [] [2] = { 1, 2, { 3 }, 4, 5, 6 };
```

2.3 Zeiger

2.3.1 Deklaration

- ❑ Eine Deklaration `T * p` mit einem (nicht ganz) beliebigen Typ `T` ungleich `void` deklariert einen *Zeiger* `p` vom Typ `T*` auf ein Objekt des Typs `T`.
- ❑ Eine Deklaration `void * p` deklariert einen Zeiger `p` vom Typ `void*`, der auf Objekte beliebiger Typen zeigen kann.

2.3.2 Beispiele

```
int* p;           // Zeiger auf int.
char** q;        // Zeiger auf Zeiger auf char.
double* r[10];   // Feld von Zeigern auf double.
bool (*s)[5];    // Zeiger auf Feld von bool.

void* t;         // Zeiger auf irgendetwas.
void** u;        // Zeiger auf einen Zeiger vom Typ void*,
                // d. h. Zeiger auf Zeiger auf irgendetwas.
```

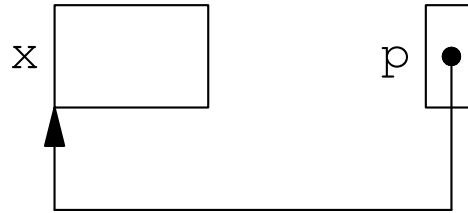
2.3.3 Achtung

```
int* x, y;  
// Bedeutet nicht:  
int* x; int* y;  
// Sondern:  
int* x; int y;
```

2.3.4 Inhalts- und Adressoperator

- ❑ Die nachfolgenden Ausführungen gelten für Typen T ungleich `void`.
- ❑ Für einen Zeiger p vom Typ T^* liefert der Ausdruck $*p$ das Objekt vom Typ T , auf das p zeigt.
- ❑ Das Resultat dieser Operation ist ein L-Wert.
- ❑ Für einen L-Wert x vom Typ T liefert der Ausdruck $\&x$ einen Zeiger vom Typ T^* , der auf x zeigt.
- ❑ Somit gilt:

$$\&*p == p$$
$$*\&x == x$$



2.3.5 Nullzeiger

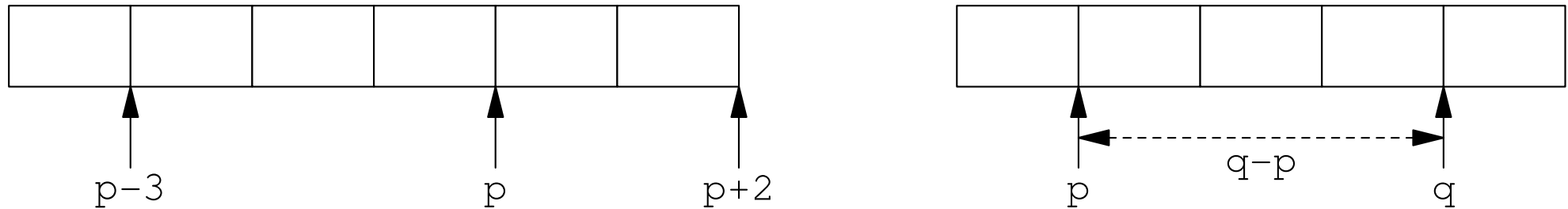
- ❑ Das Schlüsselwort `nullptr` kann implizit in einen *Nullzeiger* jedes Zeigertyps T^* umgewandelt werden.
- ❑ Da ein Nullzeiger auf *kein Objekt* zeigt, ist die Anwendung des Inhaltsoperators in diesem Fall undefiniert (und führt in der Regel zu einem Programmabsturz).

2.3.6 Zeiger auf dynamische Objekte

- ❑ Für einen (nicht ganz) beliebigen Typ T ungleich `void` (und eine nicht-negative ganze Zahl N) erzeugt der Ausdruck `new T` (bzw. `new T [N]`) ein *dynamisches Objekt* (bzw. ein dynamisches Feld mit N Objekten) des Typs T und liefert einen Zeiger darauf zurück.
- ❑ Für einen von `new` gelieferten Zeigerwert `p` löscht der Ausdruck `delete p` (bzw. `delete [] p`) das dynamische Objekt (bzw. Feld), auf das `p` zeigt. Anschließend darf `p` nicht mehr dereferenziert werden.

2.3.7 Adressarithmetik

- ❑ Für einen Zeiger p vom Typ T^* und eine ganze Zahl i sind $p + i$ und $p - i$ ebenfalls Zeiger vom Typ T^* .
- ❑ Wenn p auf das Element mit Index k eines Felds mit N Elementen des Typs T zeigt, zeigt $p + i$ bzw. $p - i$ auf das Element mit Index $k + i$ bzw. $k - i$ dieses Felds.
- ❑ Zeiger auf das nicht vorhandene Element mit Index N dieses Felds, das unmittelbar hinter dem Feld liegen würde, sind hierbei als Grenzfall zulässig. (Sie dürfen aber nicht dereferenziert werden.)
- ❑ Ein einzelnes Objekt des Typs T wird hierbei wie ein Feld mit einem Element behandelt, sodass für einen Zeiger p auf ein Objekt des Typs T die Ausdrücke $p + 1$ und $(p + 1) - 1$ semantisch korrekt sind.
- ❑ Für zwei Zeiger p und q vom Typ T^* ist $q - p$ eine ganze Zahl vom Typ `ptrdiff_t`.
- ❑ Wenn p bzw. q auf das Element mit Index i bzw. j eines Felds mit N Elementen des Typs T zeigt (wobei i bzw. j gleich N wiederum zulässig ist), ist $q - p$ gleich $j - i$.
- ❑ Falls dieser Wert nicht zum Wertebereich von `ptrdiff_t` gehört (was prinzipiell möglich ist), ist das Verhalten undefiniert.



2.3.8 Äquivalenz von Feldern und Zeigern

- Ein Feld a vom Typ $T[]$ ist gleichzeitig ein (konstanter) Zeiger vom Typ T^* , der auf das „nullte“ Element von a zeigt.
- Umgekehrt kann ein Zeiger p vom Typ T^* auch als Feld (unbekannter Größe) vom Typ $T[]$ aufgefasst werden.
- Somit gilt für eine ganze Zahl i :

$$a[i] == *(a+i)$$

$$\&a[i] == a+i$$

$$p[i] == *(p+i)$$

$$\&p[i] == p+i$$

und speziell:

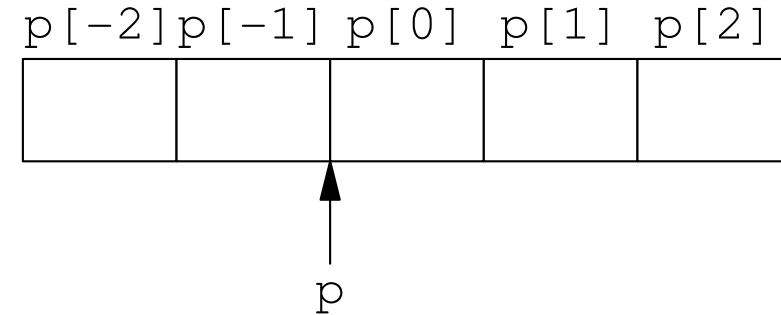
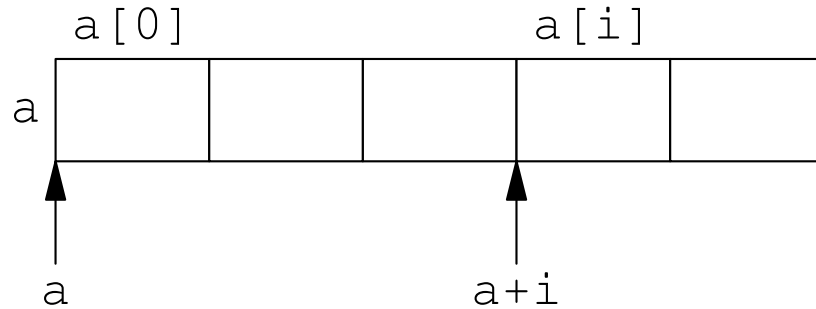
$$a[0] == *a$$

$$\&a[0] == a$$

$$p[0] == *p$$

$$\&p[0] == p$$

- Ausnahme: Wenn a kein L-Wert ist, ist auch $a[i]$ kein L-Wert (vgl. § 2.3.8) und somit $\&a[i]$ nicht korrekt (obwohl es von GCC 7.2 akzeptiert wird).
 Nichtsdestotrotz ist $a+i$ korrekt, und $*(a+i)$ ist ein L-Wert.



2.3.9 Umwandlungen

- Ein Zeiger vom Typ T^* kann implizit in einen Zeiger vom Typ `void*` umgewandelt werden.

Umgekehrt kann ein Zeiger vom Typ `void*` explizit in einen Zeiger vom Typ T^* umgewandelt werden:

```
T* p = ...;
```

```
void* q = p;
```

```
T* r = (T*)q;
```

```
// Oder:
```

```
T* r = static_cast<T*>(q);
```

- Ein Zeiger vom Typ T^* kann explizit in einen Zeiger eines anderen Typs S^* (insbesondere `char*`) umgewandelt werden.

Ebenso kann ein Zeiger explizit in eine ganze Zahl umgewandelt werden und umgekehrt:

```
T* p = ...;
```

```
S* q = (S*)p;
```

```
// Oder:
```

```
S* q = reinterpret_cast<S*>(p);
```

```
uintptr_t u = (uintptr_t)p;
```

```
// Oder:
```

```
uintptr_t u = reinterpret_cast<uintptr_t>(p);
```

```
T* r = (T*)u;
```

```
// Oder:
```

```
T* r = reinterpret_cast<T*>(u);
```

- ❑ Sofern der Typ der ganzen Zahl ausreichend groß ist (was für `intptr_t` und `uintptr_t` der Fall ist, sofern diese Typen definiert sind, vgl. § 2.1.7), liefert eine Umwandlung eines Zeigers in eine ganze Zahl und wieder zurück den ursprünglichen Zeigerwert.

2.4 Konstante Objekte

2.4.1 Konzept

- ❑ (Fast) jeder Typ kann `const`-qualifiziert werden, um auszudrücken, dass seine Objekte nicht verändert werden dürfen.
- ❑ Ausnahmen sind Felder (§ 2.2), Referenzen (§ 2.7) und Funktionen (§ 2.8), die grundsätzlich nicht verändert werden können.
(Die Elemente eines Felds und das Objekt, auf das eine Referenz verweist, können natürlich verändert werden, sofern *ihr* Typ nicht `const`-qualifiziert ist.)
- ❑ Da ein `const`-Objekt nicht verändert werden kann, muss es bereits bei seiner Deklaration *initialisiert* werden.

2.4.2 Konstante Zeiger und Zeiger auf konstante Objekte

- ❑ Bei Zeigertypen muss unterschieden werden, ob der Zeiger oder das Objekt, auf das er zeigt, oder beides konstant sein soll.

□ Beispiel:

```
// Gewöhnlicher Zeiger.  
char* p;  
  
// Zeiger auf konstantes Objekt.  
const char* pc;  
// Oder:  
char const* pc;  
pc = ...;           // OK.  
*pc = ...;         // Fehler.  
  
// Konstanter Zeiger.  
char* const cp = ...;  
cp = ...;          // Fehler.  
*cp = ...;         // OK.  
  
// Konstanter Zeiger auf konstantes Objekt.  
const char* const cpc = ...;  
// Oder:  
char const* const cpc = ...;  
cpc = ...;         // Fehler.  
*cpc = ...;        // Fehler.
```

- ❑ Bei mehrstufigen Zeigern kann jede Ebene unabhängig `const`-qualifiziert werden.
- ❑ Bei einer Zuweisung oder Initialisierung `p = q` muss der Typ von `p` auf jeder Ebene außer der obersten `const`-qualifiziert sein, auf der der Typ von `q` `const`-qualifiziert ist.

Das heißt:

- Die `const`-Qualifizierer auf oberster Ebene sind irrelevant.
(Allerdings darf `p` bei einer Zuweisung grundsätzlich nicht konstant sein.)
- Auf den übrigen Ebenen darf der Typ von `p` „mehr“ `const`-Qualifizierer besitzen als der Typ von `q`, aber nicht umgekehrt.

2.4.3 „Unbeständige“ Objekte

- ❑ Analog zur Qualifizierung mit `const`, können Typen `volatile`-qualifiziert werden, um anzuzeigen, dass ihre Objekte „unbeständig“ sind, d. h. sich in einer für den Compiler unerwarteten Weise ändern können (und deshalb z. B. bestimmte Optimierungen vermieden werden müssen).

2.5 Zeichenketten (Strings)

2.5.1 C-Strings

- ❑ Eine Zeichenkette in Anführungszeichen wie z. B. "hallo" ist ein Feld vom Typ `const char [N]`, wobei `N` die Anzahl der Zeichen plus eins (im Beispiel also 6) ist.
- ❑ Das letzte Zeichen des Felds ist ein Nullzeichen `'\0'`.
- ❑ Aufgrund der Äquivalenz von Feldern und Zeigern (vgl. § 2.3.8) kann man an Zeiger des Typs `const char*` Zeichenketten beliebiger Länge zuweisen.
- ❑ Die Definitionsdatei `<cstring>` definiert Funktionen wie z. B. `strlen`, `strcpy` und `strcat` zur Verarbeitung solcher Zeichenketten.
- ❑ Allerdings muss man als Programmierer selbst den für Resultat-Zeichenketten benötigten Speicherplatz beschaffen und wieder freigeben.

2.5.2 C++-Strings

- ❑ Die Definitionsdatei `<string>` definiert einen wesentlich komfortableren Typ `string` mit Operationen zum Anfügen von Zeichen, Verkettung von Strings, Extraktion von Teilstrings etc.
- ❑ Die Verwaltung des benötigten Speicherplatzes erfolgt vollkommen automatisch.
- ❑ Werte des Typs `const char*` („C-Strings“), d. h. insbesondere Zeichenketten wie `"hallo"`, können implizit in Objekte des Typs `string` („C++-Strings“) umgewandelt werden.

2.6 Typ-Aliase

- Wenn eine Deklaration D ein Objekt oder eine Funktion x mit Typ T deklariert, dann deklariert die Deklaration `typedef D` den Namen x als Alias des Typs T .

Zum Beispiel:

```
// Deklaration D.                                // Entsprechende Typ-Deklaration.
const char* str;                                    typedef const char* str;
double* const* array [5];                          typedef double* const* array [5];
```

- Wenn man aus der Deklaration D den deklarierten Namen x entfernt, bleibt der Typ T übrig.

Zum Beispiel:

```
// Deklaration D.                                // Typ T.
const char* str;                                    const char*
double* const* array [5];                          double* const* [5]
```

- Eine Deklaration `using x = T` mit einem Namen x und einem Typ T deklariert den Namen x ebenfalls als Alias des Typs T .

Zum Beispiel:

```
using str = const char*;
using array = double* const* [5];
```

2.7 Referenzen

2.7.1 L- und R-Werte

- Ein *L-Wert* ist ein Objekt, das eine Adresse besitzt (und nicht „im nächsten Moment“ verschwindet) und daher als Ziel einer Zuweisung verwendet werden darf (sofern es nicht `const` deklariert wurde und keine Funktion ist).
- Alle anderen Objekte sind *R-Werte*.
- Folgende Objekte sind L-Werte:
 - Variablen und Parameter
 - Feldelemente `a[i]`, sofern das Feld `a` ein L-Wert ist
 - Dereferenzierte Zeiger `*p`, egal der Zeiger `p` ein L-Wert ist oder nicht
 - Strukturelemente `x.m`, sofern das Strukturobjekt `x` ein L-Wert ist
 - Strukturelemente `p->m`, egal ob der Strukturzeiger `p` ein L-Wert ist oder nicht
 - Funktionen

2.7.2 Referenztypen

- ❑ Darüber hinaus gibt es *Referenztypen*, deren Objekte grundsätzlich L-Werte sind.
- ❑ Ein Objekt r eines Referenztyps $T\&$, das mit einem L-Wert x des Typs T initialisiert wurde, entspricht konzeptuell einem *implizit dereferenzierten Zeigerwert* $*p$, dessen Zeiger p vom Typ T^* mit der Adresse $\&x$ des Objekts x initialisiert wurde und nicht verändert werden kann.
- ❑ Daraus folgt: Die Adresse $\&r$ der Referenz r stimmt mit der Adresse $\&x$ des referenzierten Objekts x überein.
- ❑ Beispiel zum Vergleich von Referenzen und Zeigern:

```
int x = 10;
int& r = x;
cout << r << endl;
r = 20;
cout << x << endl;
cout << (&r == &x) << endl;
```

```
int x = 10;
int* p = &x;
cout << *p << endl;
*p = 20;
cout << x << endl;
cout << (&*p == &x) << endl;
```

Ausgabe in beiden Fällen: 10 20 1 (d. h. true)

- ❑ Achtung: In Java versteht man unter Referenzen das, was man in C++ Zeiger nennt.

2.7.3 Initialisierung von Referenzen

- ❑ Eine *Variable* eines Referenztyps $T\&$ muss bei ihrer Deklaration mit einem L-Wert des Typs T initialisiert werden.
- ❑ Ein *Funktionsparameter* eines Referenztyps $T\&$ wird beim Aufruf der Funktion mit dem entsprechenden Funktionsargument (aktueller Parameter) initialisiert, bei dem es sich um einen L-Wert des Typs T handeln muss.
- ❑ Ein *Funktionsresultat* eines Referenztyps $T\&$ wird quasi durch Ausführung einer Anweisung `return x` im Funktionsrumpf mit einem L-Wert x des Typs T initialisiert.
- ❑ Ein *Strukturelement* eines Referenztyps $T\&$ muss in jedem Konstruktor der Struktur (bzw. Klasse) mit Hilfe eines Elementinitialisierers mit einem L-Wert des Typs T initialisiert werden oder einen entsprechenden Initialisierungsausdruck besitzen (vgl. § 3.2.3).

2.7.4 Referenzen auf konstante Objekte

- ❑ Im Gegensatz zu allgemeinen Referenzen (vgl. § 2.7.2), dürfen Referenzen auf konstante Objekte (d. h. mit einem Typ `const T&`) auch mit R-Werten des Typs `T` initialisiert werden.
- ❑ In diesem Fall erzeugt der Compiler implizit ein temporäres Objekt `t` vom Typ `T`, das mit dem gegebenen R-Wert initialisiert wird, und initialisiert dann die Referenz mit dem L-Wert `t`.
- ❑ Ausnahme: Wenn es sich bei dem R-Wert um eine R-Wert-Referenz handelt (vgl. § 2.7.5), wird das temporäre Objekt nicht gebraucht, weil die Referenz in diesem Fall direkt mit der R-Wert-Referenz initialisiert werden kann.

2.7.5 R-Wert-Referenzen

- ❑ Seit C++11 gibt es zusätzlich *R-Wert-Referenzen*.
Die bisher betrachteten Referenzen heißen zur Unterscheidung *L-Wert-Referenzen*.
- ❑ Ein Objekt r eines R-Wert-Referenztyps $T\&\&$ kann *nur* mit einem R-Wert x des Typs T initialisiert werden.
- ❑ Genauso wie bei der Initialisierung einer Referenz des Typs `const T&`, wird hierfür ggf. ein temporäres Objekt erzeugt.
- ❑ Variablen und Parameter mit Typ $T\&\&$ (d. h. R-Wert-Referenzen, die einen Namen besitzen), sind trotzdem L-Werte.
- ❑ Alle anderen Objekte mit Typ $T\&\&$ sind R-Werte.

□ Beispiel:

```
// Initialisierung von r1 mit dem R-Wert 1.  
int&& r1 = 1;  
  
// r1 ist ein L-Wert -> Zuweisung an r1 erlaubt.  
r1 = 2;  
  
// Fehler:  
// r1 ist ein L-Wert -> Initialisierung von r2 so nicht erlaubt!  
int&& r2 = r1;  
  
// (int)r1 ist ein R-Wert -> Initialisierung so erlaubt.  
int&& r3 = (int)r1;  
  
// (int&&r1) ist ebenfalls ein R-Wert -> Initialisierung erlaubt.  
int&& r4 = (int&&)r1;  
  
// Das heißt: Obwohl r1 bereits Typ int&& besitzt,  
// besteht ein Unterschied zwischen r1 und (int&&)r1!
```


2.7.6 Typische Verwendung von Referenzen

❑ Parameterübergabe per Referenz

(*call by reference*; VAR-Parameter in Pascal/Modula/Oberon):

```
void swap (int& a, int& b) {  
    int tmp = a; a = b; b = tmp;  
}  
  
.....  
int x = 1, y = 2;  
swap(x, y);  
cout << x << " " << y << endl;           // Ausgabe: 2 1
```

❑ „Variablen“ als Funktionsresultate:

```
char& elem (char* a, int i) { return a[i]; }  
  
.....  
char x [10];  
elem(x, 5) = 'y';
```

- ❑ *Vorsicht:* Wird ein Objekt per Referenz zurückgeliefert, so muss sichergestellt sein, dass es auch nach Beendigung der Funktion noch existiert.
Insbesondere dürfen keine lokalen Variablen per Referenz zurückgeliefert werden!

- ❑ L-Wert-Referenzen auf konstante Objekte werden insbesondere zur effizienten Parameterübergabe an Funktionen verwendet, da ein Parameter vom Typ `const T&` für den Aufrufer der Funktion äquivalent zu einem Parameter vom Typ `T` ist:
 - Man kann *beliebige* Objekte vom Typ `T` als Argumente übergeben.
 - Übergibt man einen L-Wert, so wird dieser zwar per Referenz übergeben (was u. U. wesentlich effizienter als Übergabe per Wert ist), kann innerhalb der Funktion aber (normalerweise) nicht verändert werden.

Der Effizienzgewinn kann insbesondere für große Strukturtypen und Typen mit explizitem Kopierkonstruktor (vgl. § 3.4) von Bedeutung sein.

- ❑ R-Wert-Referenzen können ebenfalls verwendet werden, um unnötiges Kopieren von Objekten bei Initialisierungen und Zuweisungen zu vermeiden (vgl. § 3.5):
 - Wenn das zu kopierende Objekt ein R-Wert ist – und deshalb an einen Parameter des Typs `T&&` übergeben werden kann –, wird es nach der Initialisierung oder Zuweisung nicht mehr existieren.
 - Deshalb ist es unnötig, seinen Inhalt in das Zielobjekt zu *kopieren*.
 - Es ist effizienter, seinen Inhalt in das Zielobjekt zu *verschieben* bzw. mit dessen Inhalt zu vertauschen.

- Außerdem können R-Wert-Referenzen – im Zusammenspiel mit den „reference collapsing rules“ (vgl. § 2.7.7) – verwendet werden, um Funktionsparameter ohne Änderung ihres L-Wert- oder R-Wert-Status an andere Funktionen weiterzugeben („perfect forwarding“).

2.7.7 Referenzen auf Referenzen

- Referenzen auf Referenzen sind (ebenso wie Zeiger auf Referenzen sowie Felder von Referenzen) nicht zulässig.

- Wenn sie jedoch indirekt durch Typ-Aliase oder Belegung von Template-Parametern entstehen, werden sie nach folgenden Regeln aufgelöst („reference collapsing“):
 - $T \ \& \ \& \rightarrow T\&$
 - $T \ \& \ \&\& \rightarrow T\&$
 - $T \ \&\& \ \& \rightarrow T\&$
 - $T \ \&\& \ \&\& \rightarrow T\&\&$

- Das heißt:
Die Kombination $\&\& \ \&\&$ liefert $\&\&$, alle anderen Kombinationen von $\&$ und $\&\&$ liefern $\&$.

- Merkregel:
 - L-Wert-Referenz „sticht“ R-Wert-Referenz.
 - Wie bei einer logischen Und-Verknüpfung: faLse (entspricht L-Wert-Referenz) setzt sich gegen tRue (entspricht R-Wert-Referenz) durch.

2.8 Funktionstypen, -zeiger und -referenzen

2.8.1 Deklaration

- ❑ Eine Deklaration `typedef R F (P1, ..., Pn)` mit einem (nicht ganz) beliebigen Typ R sowie beliebig vielen (nicht ganz) beliebigen Typen P_1 bis P_n deklariert einen Funktionstyp F mit Parametertypen P_1 bis P_n und Resultattyp R .
- ❑ Eine Deklaration `R (*fp) (P1, ..., Pn)` bzw. `R (&fr) (P1, ..., Pn)` deklariert einen Funktionszeiger f_p bzw. eine Funktionsreferenz f_r auf eine Funktion des Typs F .

2.8.2 Verwendung

- ❑ Der Name einer Funktion f kann implizit in einen Zeiger oder eine Referenz auf diese Funktion umgewandelt werden, so dass Funktionsnamen direkt als Werte von Funktionszeigern und -referenzen verwendet werden können.
- ❑ Funktionszeiger und -referenzen können wie Funktionen aufgerufen werden, d. h. Funktionszeiger werden bei Bedarf implizit dereferenziert.

2.8.3 Beispiel: Flexible Sortierfunktion

```
#include <cstring>

// sort erhält ein Feld a mit n Zeichenketten sowie eine Funktion
// (eigentlich einen Funktionszeiger) c mit Parametertypen str, str
// und Resultattyp int zum Vergleich zweier Zeichenketten.
typedef const char* str;
void sort (str* a, int n, int c (str, str)) {
    .....
    // Aufruf der Funktion c, um a[i] und a[j] zu vergleichen.
    int x = c(a[i], a[j]);
    .....
}

// Zu sortierendes Feld a mit n Zeichenketten.
str a [] = { ..... };
const int n = sizeof a / sizeof a[0];

// Sortierung von a mit unterschiedlichen Vergleichsfunktionen
// strcmp und strcoll (vgl. Definitionsdatei <cstring>).
sort(a, n, strcmp);
sort(a, n, strcoll);
```

2.8.4 Beispiel: Signalbehandlungsfunktionen

```
// sighandler_t ist ein Alias für den Typ:
// Zeiger auf Funktion mit Parametertyp int und Resultattyp void.
typedef void (*sighandler_t) (int);

// signal erhält eine Signalnummer s und einen solchen Funktions-
// zeiger h und liefert einen solchen Funktionszeiger als Resultat.
sighandler_t signal (int s, sighandler_t h);

// SIG_IGN ist der Wert 1,
// umgewandelt in den Funktionszeigertyp sighandler_t.
#define SIG_IGN ((sighandler_t)1)

// Definition einer passenden Signalbehandlungsfunktion.
void handler (int s) {
    .....
}

// Typische Verwendung von signal.
sighandler_t prev = signal(SIGINT, handler);
.....
signal(SIGINT, prev);
```

Dasselbe ohne Definition von `sighandler_t`

```
// Insbesondere die Definition von signal ist schwer zu verstehen.  
void (* signal (int s, void (*h) (int))) (int);  
  
#define SIG_IGN ((void (*) (int)) 1)  
  
void handler (int s) {  
    .....  
}  
  
void (*prev) (int) = signal(SIGINT, handler);  
.....  
signal(SIGINT, prev);
```


2.9 Strukturen (structs, records)

2.9.1 Deklaration (Beispiele)

```
// Rationale Zahlen.
struct Rational {
    int num;           // Zähler.
    int den;          // Nenner.
} x, y;

// Knoten eines binären (Such-)Baums.
struct Node {
    const char* name; // Z. B. der Name einer Person.
    Node* left;       // Zeiger auf den linken und ...
    Node* right;      // ... rechten Teilbaum (ggf. Nullzeiger).
};
Node n;
Node* p;
```

2.9.2 Elementzugriff

- ❑ Für ein Objekt x eines Strukturtyps S und den Namen m eines *Elements* (*member*) von S liefert der Ausdruck $x.m$ das Element mit dem Namen m von x .
- ❑ Wenn das Strukturobjekt x ein L-Wert ist, ist auch $x.m$ ein L-Wert.
- ❑ Für einen Zeiger p vom Typ S^* liefert der Ausdruck $p->m$ das Element mit dem Namen m des Objekts, auf das p zeigt.
- ❑ $p->m$ ist immer ein L-Wert, egal ob der Strukturzeiger p ein L-Wert ist oder nicht.
- ❑ Somit gilt: $p->m == (*p).m$

2.9.3 Initialisierung

- ❑ Strukturobjekte können bei ihrer Deklaration direkt mit einer Liste von Werten in geschweiften Klammern initialisiert werden.
- ❑ Um Felder von Strukturobjekten und/oder Strukturobjekte mit Feldern zu initialisieren, können, ähnlich wie bei mehrdimensionalen Feldern, verschachtelte Listen verwendet werden.
- ❑ Beispiele:

```
Node l = { "drei", nullptr, nullptr };  
Node r = { "zwei", nullptr, nullptr };  
Node t = { "eins", &l, &r };
```

```
Node n [] = {  
    { "eins", n + 2, n + 1 },  
    { "zwei", nullptr, nullptr },  
    { "drei", nullptr, nullptr },  
};
```

2.9.4 Elementzeiger (pointers to member)

- ❑ Eine Deklaration $T\ S::*p_m$ mit einem Strukturtyp S und einem (nicht ganz) beliebigen Typ T deklariert einen *Elementzeiger* mit Typ $T\ S::*$ auf ein Element des Typs S mit Typ T .
- ❑ Für den Namen m eines Elements von S mit Typ T ist $\&S::m$ ein Elementzeiger mit Typ $T\ S::*$, der auf das Element m (eines beliebigen Objekts des Typs S) zeigt.
- ❑ Für ein Objekt x mit Typ S (bzw. einen Zeiger p mit Typ S^*) und einen Elementzeiger p_m mit Typ $T\ S::*$ liefert der Ausdruck $x.*p_m$ (bzw. $p->*p_m$) das Element von x (bzw. $*p$), auf das p_m zeigt.
- ❑ Wenn das Strukturobjekt x ein L-Wert ist, ist auch $x.*p_m$ ein L-Wert.
 $p->*p_m$ ist immer ein L-Wert, egal ob der Strukturzeiger p ein L-Wert ist oder nicht.
- ❑ Somit gilt: $p->*p_m == (*p).*p_m$
- ❑ Anschaulich kann man sich einen Elementzeiger als (typsichere) relative Adresse eines Elements in einem Strukturobjekt vorstellen.

2.9.5 Veränderbare Elemente

- ❑ Elemente eines `const`-qualifizierten Strukturtyps sind automatisch `const`-qualifiziert, es sei denn sie sind `mutable` deklariert.

2.10 Überlagerungen (unions, variant records)

2.10.1 Konzept

- ❑ Ersetzt man das Schlüsselwort `struct` in der Deklaration eines Strukturtyps durch `union`, so erhält man einen Typ, dessen Objekte zu jedem Zeitpunkt genau *eines* der deklarierten Elemente enthalten.
- ❑ Rein syntaktisch kann man trotzdem zu jedem Zeitpunkt auf *jedes* Element zugreifen.
- ❑ Typischerweise verwendet man Überlagerungen als Teil einer Struktur, in der ein anderes Strukturelement die Information enthält, welches Element der Überlagerung momentan gültig ist.
- ❑ Anders als in C, können Überlagerungen in C++ *anonym* sein.

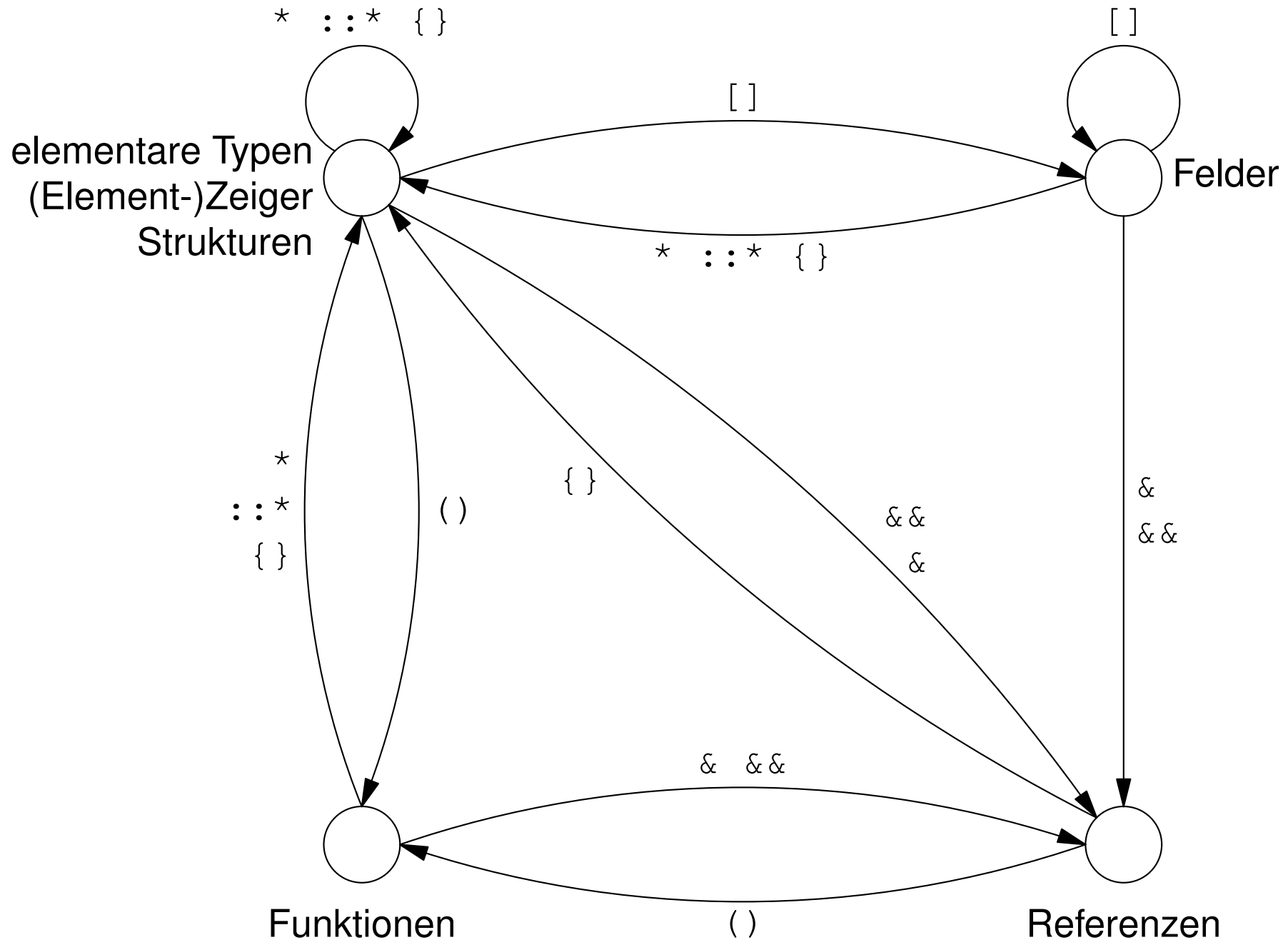
2.10.2 Beispiel: Repräsentation arithmetischer Ausdrücke

```
struct Expr {
    enum {
        Const, Var, Neg, Add, Sub, Mul, Div, Mod
    } kind;          // Art des Ausdrucks.

    union {
        char* name;    // Name einer Variablen.
        Expr* body;    // Operand eines unären Ausdrucks.
        Expr* left;    // Linker Operand eines binären Ausdrucks.
    };

    union {
        double value; // Wert einer Variablen oder Konstanten.
        Expr* right;  // Rechter Operand eines binären Ausdr.
    };
};
```

2.11 Kombinationsmöglichkeiten der Typkonstruktoren



- ❑ Jeder Knoten (Kreis) des Graphen repräsentiert eine bestimmte Menge von Typen.
- ❑ Eine Kante (Pfeil) von einem Knoten X zu einem Knoten Y bedeutet je nach Beschriftung:

Jeder Typ aus der Menge X kann als
 - Zieltyp eines Zeigers (*)
 - Zieltyp eines Elementzeigers (: : *)
 - Zieltyp einer Referenz (&, &&)
 - Elementtyp eines Felds ([])
 - Typ eines Strukturelements ({})
 - Parameter- oder Resultattyp einer Funktion (())verwendet werden, und der so gebildete Typ gehört zur Menge Y.
- ❑ Feld- und Funktionstypen können zwar syntaktisch als Parametertypen von Funktionen verwendet werden, werden aber implizit durch Zeiger- bzw. Funktionszeigertypen ersetzt.

3 Klassen

3.1 Grundprinzip

- ❑ *Klassen* sind verallgemeinerte Strukturtypen:
 - Elemente können *privat*, *halböffentlich* oder *öffentlich* (*private*, *protected*, *public*) sein.
 - Objekte können durch *Konstruktoren* initialisiert und durch *Destruktoren* „aufgeräumt“ werden.
 - Objekte können durch *Elementfunktionen* inspiziert und manipuliert werden.
 - Das Kopieren von Objekten kann durch spezielle Elementfunktionen (*Kopier-* und *Verschiebekonstruktor*, *Kopier-* und *Verschiebezuweisung*) kontrolliert werden.
- ❑ Formal ist eine Struktur (`struct`) eine Klasse (`class`), deren Elemente (und Basis-klassen, vgl. § 4) standardmäßig öffentlich sind.
- ❑ Daher wird in den folgenden Beispielen der Einfachheit halber immer `struct` statt `class` verwendet.

3.2 Konstruktoren

3.2.1 Beispiel: Rationale Zahlen

```
// Definition:
struct Rational {
    // Datenelemente (numerator, denominator).
    int num, den;

    // Konstruktoren.
    Rational () { num = 0; den = 1; }
    Rational (int n) { num = n; den = 1; }
    Rational (int n, int d) { num = n; den = d; }
};

// Verwendung:
Rational r1 = Rational();
Rational r2 = Rational(2);
Rational r3 = Rational(1, 2);

// Oder:
Rational r1; // Ohne Klammern!
Rational r2(2);
Rational r3(1, 2);

// Oder:
Rational r2 = 2;
```

3.2.2 Erläuterungen

- ❑ Ein Konstruktor besitzt denselben Namen wie seine Klasse bzw. Struktur.
- ❑ Ebenso wie (Element-)Funktionen, können Konstruktoren *überladen* werden.
- ❑ Ein Konstruktor „konstruiert“ ein Objekt seines Typs, indem er seine Datenelemente geeignet *initialisiert*. Er kümmert sich *nicht* um die eigentliche *Erzeugung* des Objekts, d. h. um die Bereitstellung *seines* Speicherplatzes.
- ❑ Unter Umständen erzeugt ein Konstruktor im Rahmen der Initialisierung *seiner* Datenelemente *weitere* Objekte, für deren Initialisierung *ihrerseits* Konstruktoren aufgerufen werden.
- ❑ Konstruktoren können *explizit* oder *implizit* aufgerufen werden:
 - Besitzt ein Typ T einen Konstruktor, der ohne Argumente aufgerufen werden kann (entweder, weil er keine Parameter besitzt, oder weil alle Parameter Default-Argumente besitzen), so wird er automatisch bei jeder Deklaration einer Variablen mit Typ T aufgerufen, sofern die Variable nicht explizit initialisiert wird.
 - Besitzt T einen Konstruktor, der mit einem Argument eines beliebigen Typs U aufgerufen werden kann, so wird er bei Bedarf automatisch aufgerufen, um ein Objekt mit Typ U in ein Objekt mit Typ T umzuwandeln (*implizite Typumwandlung*). Um dies zu verhindern, kann der Konstruktor mit dem Schlüsselwort `explicit` deklariert werden.

- ❑ Wenn ein Typ keine Konstruktordeklaration enthält, besitzt er automatisch einen leeren parameterlosen Konstruktor.

Um dies zu verhindern, könnte man diesen Konstruktor explizit als gelöscht definieren:

```
struct X {  
    X () = delete;  
    .....  
};
```

- ❑ Damit dieser parameterlose Standardkonstruktor trotz anderer Konstruktoren automatisch definiert wird, könnte man ihn wie folgt definieren:

```
struct Y {  
    Y (int y) { ..... }  
    Y () = default;  
};
```

3.2.3 Verwendung von Elementinitialisierern und Initialisierungsausdrücken

Beispiele

```
struct Rational {  
    // Konstante Datenelemente.  
    const int num, den;  
  
    // Konstruktoren mit Elementinitialisierern.  
    Rational () : num(0), den(1) {}  
    Rational (int n) : num(n), den(1) {}  
    Rational (int n, int d) : num(n), den(d) {}  
};
```

```
struct Rational {  
    // Konstante Datenelemente mit Initialisierungsausdrücken.  
    const int num = 0, den = 1;  
  
    // Konstruktoren mit unvollständigen Elementinitialisierern.  
    Rational () {}  
    Rational (int n) : num(n) {}  
    Rational (int n, int d) : num(n), den(d) {}  
};
```

Erläuterungen

- ❑ Elementinitialisierer stellen Konstruktoraufrufe für die Datenelemente des Typs dar, die vor der Ausführung des Konstruktorrumpfs ausgeführt werden (in der Reihenfolge, in der die Datenelemente deklariert wurden, die von der Reihenfolge der Elementinitialisierer abweichen könnte).
- ❑ Wenn ein Konstruktor für ein Datenelement keinen Elementinitialisierer aufruft, aber das Element einen Initialisierungsausdruck besitzt, wird es mit diesem initialisiert. Andernfalls wird für dieses Element je nach Typ entweder sein parameterloser Konstruktor ausgeführt (den es in diesem Fall geben muss!), oder das Element bleibt uninitialisiert.
- ❑ Durch die explizite Verwendung von Elementinitialisierern kann diese eventuelle Standardinitialisierung von Datenelementen vermieden werden.
- ❑ Falls ein Datenelement keinen parameterlosen Konstruktor besitzt, *muss* es entweder mit einem Elementinitialisierer initialisiert werden oder einen Initialisierungsausdruck besitzen.
- ❑ Dasselbe gilt für Referenzelemente und konstante Datenelemente, weil ihnen nur auf diese Weise Werte zugeordnet werden können.

Beispiel: Paare rationaler Zahlen

```
struct RationalPair {  
    // Datenelemente.  
    Rational x, y;  
  
    // Konstruktoren.  
    RationalPair (Rational x, Rational y) : x(x), y(y) {}  
    RationalPair (int a, int b, int c, int d) : x(a, b), y(c, d) {}  
};
```

3.2.4 Aufruf eines anderen Konstruktors

- ❑ Anstelle von Elementinitialisierern, kann ein Konstruktor einen Aufruf eines anderen Konstruktors desselben Typs enthalten.
- ❑ Die daraus resultierenden Aufrufbeziehungen zwischen den Konstruktoren eines Typs dürfen keinen Zyklus bilden.

Beispiel

```
struct Rational {  
    // Konstante Datenelemente.  
    const int num, den;  
  
    // Konstruktoren.  
    Rational () : Rational(0) {}  
    Rational (int n) : Rational(n, 1) {}  
    Rational (int n, int d) : num(n), den(d) {}  
};
```

3.2.5 Separate Deklaration und Definition von Konstruktoren

- ❑ Einfache Konstruktoren können direkt in ihrer Typdefinition definiert (d. h. implementiert) werden. Sie sind in diesem Fall automatisch `inline` deklariert.
- ❑ Kompliziertere Konstruktoren werden in der Typdefinition meist nur *deklariert* und später separat *definiert*.
- ❑ Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn die Typdefinition in einer separaten Definitionsdatei (*header file*) steht.

Beispiel

```
// Typdefinition.
struct Rational {
    // Konstante Datenelemente.
    const int num, den;

    // Deklaration der Konstruktoren.
    Rational ();
    Rational (int n);
    Rational (int n, int d);
};

.....

// Definition der Konstruktoren.
Rational::Rational () : num(0), den(1) {}
Rational::Rational (int n) : num(n), den(1) {}
Rational::Rational (int n, int d) : num(n), den(d) {}
```

3.2.6 Beispiel: Dynamische Zeichenketten

```
struct String {  
    // Datenelement: Dynamisch erzeugtes Feld von Zeichen  
    // mit abschließendem Nullzeichen.  
    char* str;  
  
    // Hilfsfunktion: str mit der dynamisch erzeugten Verkettung  
    // von s1 und ggf. s2 initialisieren.  
    void init (const char* s1, const char* s2 = nullptr) {  
        int len = strlen(s1);  
        if (s2) len += strlen(s2);  
        str = new char [len + 1];  
        strcpy(str, s1);  
        if (s2) strcat(str, s2);  
    }  
  
    // Konstruktor: Erzeugt und füllt das dynamische Feld str.  
    String (const char* s1 = "", const char* s2 = nullptr) {  
        init(s1, s2);  
    }  
}
```

```
// Elementfunktion:  
// Alle Kleinbuchstaben in str in Großbuchstaben umwandeln.  
void toupper () {  
    // Achtung: In einer Funktion mit einem bestimmten Namen  
    // sind andere Bedeutungen dieses Namens verdeckt.  
    // Deshalb muss der Name der Bibliotheksfunktion toupper  
    // mit std:: qualifiziert werden.  
    for (char* s = str; *s; s++) *s = std::toupper(*s);  
}  
};  
  
// Globale Funktion: Verkettung der Zeichenketten s1 und s2.  
String concat (const String& s1, const String& s2) {  
    return String(s1.str, s2.str);  
}  
  
// Globale Funktion: Zeichenkette s ausgeben.  
void print (const String& s) {  
    cout << s.str << endl;  
}
```

```
// Testprogramm.
int main (int argc, char* argv []) {
    // Initialisierung von s1 und s2 durch Aufrufe des Konstruktors
    // von String mit jeweils einem Argument.
    String s1 = argv[1];
    String s2 = argv[2];

    // Initialisierung des Resultats von concat durch Aufruf des
    // Konstruktors von String mit zwei Argumenten.
    String s = concat(s1, s2);

    // Kleinbuchstaben in s durch Großbuchstaben ersetzen.
    s.toupper();

    // s ausgeben.
    print(s);
}
```

3.3 Destruktoren

3.3.1 Problem

- ❑ Der Speicher, der vom Konstruktor von `String` beschafft wird, wird nicht wieder freigegeben.

3.3.2 Lösung

```
struct String {  
    // Wie bisher.  
    .....  
  
    // Destruktor: Vernichtet das dynamische Feld str,  
    // das vom zugehörigen Konstruktoraufwurf erzeugt wurde.  
    ~String () {  
        delete [] str;  
    }  
};
```

Erläuterungen

- ❑ Ein Destruktor ist eine parameterlose (Pseudo-)Elementfunktion, deren Name aus einer Tilde und dem Namen des Typs besteht.
- ❑ Ein Destruktor „zerstört“ ein Objekt seines Typs, indem er ggf. erforderliche *Aufräumarbeiten* ausführt. Er kümmert sich *nicht* um die eigentliche *Vernichtung* des Objekts, d. h. um die Freigabe *seines* Speicherplatzes.
- ❑ Unter Umständen vernichtet ein Destruktor im Rahmen *seiner* Aufräumarbeiten jedoch *andere* Objekte, die typischerweise von einem Konstruktor seines Typs dynamisch erzeugt wurden.
- ❑ Wenn ein Typ keine Destruktordeklaration enthält, besitzt er automatisch einen leeren Destruktor.
- ❑ Destruktoren werden in aller Regel *implizit* am Ende der Lebensdauer eines Objekts aufgerufen (vgl. § 3.3.3).

3.3.3 Ausführung von Konstruktoren und Destruktoren

- ❑ Variablen, die global oder in einem Namensbereich (namespace) definiert sind, sowie statische Elementvariablen von Klassen existieren während der gesamten Programmausführung.
 - Ihr Konstruktor wird entweder vor der Ausführung von `main` ausgeführt oder bevor die Variable zum ersten Mal verwendet wird.
 - Für Variablen innerhalb derselben Übersetzungseinheit werden die Konstruktoren in der Reihenfolge der Variablendeklarationen ausgeführt.
 - Für Variablen in verschiedenen Übersetzungseinheiten ist die Reihenfolge nicht festgelegt.
 - Die Destruktoren solcher Variablen werden nach der Ausführung von `main` ausgeführt, und zwar in umgekehrter Reihenfolge ihrer Konstruktoraufrufe.
 - Die Destruktoren werden auch dann ausgeführt, wenn das Programm vorzeitig mittels `exit` beendet wird.

- ❑ Wenn derartige Variablen jedoch `thread_local` definiert sind, existieren sie je einmal während der Ausführung jedes Threads.
 - Ihr Konstruktor wird dann entweder vor der Ausführung der „Hauptfunktion“ des jeweiligen Threads (vgl. § ???) ausgeführt oder bevor die Variable zum ersten Mal in diesem Thread verwendet wird.
 - Die Destruktoren solcher Variablen werden am Ende dieses Threads (nach der Ausführung seiner Hauptfunktion) ausgeführt, und zwar in umgekehrter Reihenfolge ihrer Konstruktoraufrufe.
 - Die Destruktoren werden auch dann ausgeführt, wenn dieser Thread `exit` ausführt. (Für die Variablen anderer Threads werden jedoch keine Destruktoren ausgeführt.)

- ❑ Variablen, die lokal in einem Block definiert sind, existieren während der Ausführung dieses Blocks.
 - Ihr Konstruktor wird bei der Ausführung ihrer Deklaration ausgeführt.
 - Die Destruktoren solcher Variablen werden am Ende des Blocks ausgeführt, und zwar in umgekehrter Reihenfolge ihrer Konstruktoraufrufe.
 - Die Destruktoren werden auch dann ausgeführt, wenn der Block vorzeitig mittels einer Sprunganweisung (`break`, `continue`, `return`, `goto`) oder aufgrund einer Ausnahme beendet wird.

- ❑ Wenn derartige Variablen jedoch `static` oder `thread_local` definiert sind, existieren sie entweder während der gesamten Programmausführung oder je einmal während der Ausführung jedes Threads.
 - Ihr Konstruktor wird dann bei der ersten Ausführung ihrer Deklaration während der Programmausführung bzw. während der Ausführung des jeweiligen Threads ausgeführt.
 - Die Destruktoren solcher Variablen werden nach der Ausführung von `main` bzw. am Ende jedes Threads ausgeführt, und zwar in umgekehrter Reihenfolge ihrer Konstruktoraufrufe.

- ❑ Parameter einer Funktion existieren während der Ausführung dieser Funktion.
 - Ihre Konstruktoren werden beim Aufruf der Funktion (in einer nicht festgelegten Reihenfolge) ausgeführt.
 - Ihre Destruktoren werden am Ende der Funktion ausgeführt, und zwar in umgekehrter Reihenfolge ihrer Konstruktoraufrufe.

- ❑ Objekte, die dynamisch mittels `new` erzeugt werden, existieren bis zu ihrer Vernichtung mittels `delete`.
 - Ihr Konstruktor wird nach der Beschaffung ihres Speicherplatzes durch `new` ausgeführt.
 - Ihr Destruktor wird vor der Freigabe ihres Speicherplatzes durch `delete` ausgeführt.

- ❑ Elemente eines Felds existieren genauso lange wie das Feld.
 - Ihre Konstruktoren werden bei der Initialisierung des Felds ausgeführt, und zwar in der Reihenfolge aufsteigender Indizes.
 - Ihre Destruktoren werden bei der Vernichtung des Felds ausgeführt, und zwar in umgekehrter Reihenfolge ihrer Konstruktoraufrufe.

- ❑ Elementvariablen eines Klassenobjekts existieren genauso lange wie das Klassenobjekt.
 - Ihre Konstruktoren werden bei der Initialisierung des Klassenobjekts durch die Elementinitialisierer (oder die in § 3.2.3 genannten Alternativen) von dessen Konstruktor ausgeführt, und zwar in der Reihenfolge der Deklaration der Elementvariablen.
 - Ihre Destruktoren werden bei der Vernichtung des Klassenobjekts nach der Ausführung von dessen Destruktor ausgeführt, und zwar in umgekehrter Reihenfolge ihrer Konstruktoraufrufe.
- ❑ Damit die obigen Ausführungen z. B. auch für elementare Typen wie `int` korrekt sind, besitzen auch solche Typen formal einen parameterlosen Konstruktor sowie einen Destruktor, die beide leer sind.

3.3.4 Ressourcenverwaltung durch Konstruktoren und Destruktoren

- ❑ Da Destruktoren immer automatisch „im richtigen Moment“ aufgerufen werden, können sie gezielt zur Freigabe von Ressourcen eingesetzt werden, die zuvor (meist in einem zugehörigen Konstruktor) beschafft wurden (resource acquisition/allocation is initialization, RAII).
- ❑ Da Anweisungsfolgen auf unterschiedliche Art – manchmal auch unerwartet – vorzeitig beendet werden können, ist dies einfacher und sicherer als eine manuelle Freigabe der Ressourcen am Ende einer Anweisungsfolge.

Beispiel

```
// Sperre für gegenseitigen Ausschluss (mutual exclusion).
mutex m;

void test () {
    // Der Konstruktor von lock_guard sperrt das übergebene Mutex.
    lock_guard<mutex> l (m);

    // Der Konstruktor von ifstream öffnet die Datei mit dem
    // übergebenen Namen.
    ifstream f ("input.txt");
```

```
// Der Konstruktor von unique_ptr speichert den übergebenen
// Zeiger auf ein dynamisches Objekt oder Feld.
unique_ptr<char []> p (new char [100]);

// Hier könnte die Funktion vorzeitig verlassen werden,
// z. B. durch return oder eine unerwartete Ausnahme.
.....

// Der automatisch aufgerufene Destruktor von unique_ptr gibt
// das dynamische Objekt oder Feld auf jeden Fall wieder frei.

// Der automatisch aufgerufene Destruktor von lock_guard
// gibt die Sperre auf jeden Fall wieder frei.

// Der automatisch aufgerufene Destruktor von ifstream
// schließt die Datei auf jeden Fall wieder.
}
```

3.4 Kopierfunktionen

3.4.1 Problem

```
int main (int argc, char* argv []) {  
    // Initialisierung von s1 durch Aufruf des Konstruktors  
    // von String.  
    String s1 = argv[1];  
  
    // Initialisierung von s2 als elementweise Kopie von s1.  
    String s2 = s1;  
  
    // Kleinbuchstaben in s1 in Großbuchstaben umwandeln.  
    s1.toupper();  
  
    // s1 und s2 ausgeben.  
    print(s1);  
    print(s2);  
  
    // Automatischer Aufruf des Destruktors von String für s2 und s1.  
}
```

- ❑ Weil das Objekt `s2` als elementweise „flache“ Kopie von `s1` konstruiert wird, zeigen `s1.str` und `s2.str` auf *dasselbe* dynamische Feld.
- ❑ Damit werden durch den Aufruf `s1.toupper()` auch die Kleinbuchstaben in `s2` in Großbuchstaben umgewandelt, was vermutlich nicht beabsichtigt ist.
- ❑ Außerdem wird dieses Feld am Ende des Blocks fälschlicherweise *zweimal* freigegeben – was zu undefiniertem Programmverhalten führt –, weil sowohl für `s2` als auch für `s1` der Destruktor von `String` aufgerufen wird.

3.4.2 Lösung: Kopierkonstruktor

```
struct String {  
    // Wie zuvor.  
    .....  
  
    // Kopierkonstruktor: Erzeugt eine "tiefe" Kopie von that.  
    String (const String& that) {  
        init(that.str);  
    }  
};
```


Erläuterungen

- ❑ Ein Kopierkonstruktor eines Typs T ist ein Konstruktor mit einem Parameter des Typs `const T&` oder `T&`. (Eventuell vorhandene weitere Parameter müssten Default-Argumente besitzen.)
- ❑ Er wird implizit aufgerufen, wenn ein Objekt des Typs T durch ein Objekt desselben Typs initialisiert wird, was auch bei der Übergabe eines Objekts als Parameter oder bei der Rückgabe eines Funktionsresultats der Fall ist. (Deshalb darf der Kopierkonstruktor selbst keinen Parameter mit Typ T besitzen, weil er sonst bei der Übergabe dieses Parameters ebenfalls aufgerufen werden müsste.)
- ❑ Vermeidbare Aufrufe des Kopierkonstruktors dürfen jedoch vom Compiler eliminiert werden.
- ❑ Außerdem kann man selbst Aufrufe des Kopierkonstruktors vermeiden, indem man Parameter als Referenzen (normalerweise auf Konstanten) deklariert (vgl. § 2.7.4).
- ❑ Wenn für einen Typ kein expliziter Kopierkonstruktor definiert ist, besitzt er automatisch einen impliziten Kopierkonstruktor, der alle Elementvariablen des Typs kopiert. Hierfür werden ggf. die Kopierkonstruktoren der Elementvariablen aufgerufen.

- ❑ Falls dies aus irgendeinem Grund nicht möglich ist (z. B. weil einer der benötigten Kopierkonstruktoren gelöscht ist), wird der implizite Kopierkonstruktor jedoch als gelöscht definiert.

- ❑ Wenn für den Typ eine Verschiebefunktion definiert ist (vgl. § 3.5), wird der implizite Kopierkonstruktor ebenfalls als gelöscht definiert.

3.4.3 Weiteres Problem

```
int main (int argc, char* argv []) {
    // Initialisierung von s1 und s2 durch Aufrufe des Konstruktors
    // von String.
    String s1 = argv[1];
    String s2 = argv[2];

    // Elementweise Zuweisung von s1 an s2.
    s2 = s1;

    .....

    // Automatischer Aufruf des Destruktors von String für s2 und s1.
}
```

- ❑ Durch die elementweise „flache“ Zuweisung von `s1` an `s2` wird `s2.str` durch `s1.str` überschrieben.
- ❑ Am Ende des Blocks werden die Destruktoren für `s2` und `s1` aufgerufen, die jetzt beide dasselbe Feld `s1.str` vernichten (wollen), während das ursprüngliche Feld `s2.str` für immer als „Speicherleiche“ übrig bleibt.

3.4.4 Lösung: Kopierzuweisung

```
struct String {
    // Wie zuvor.
    .....

    // Kopierzuweisung: Vernichtet das eigene Feld
    // und erstellt eine "tiefe" Kopie des Felds von that.
    String& operator= (const String& that) {
        // Vorsicht: Das alte Feld erst vernichten, wenn das neue
        // erfolgreich erzeugt und gefüllt wurde, weil das Erzeugen
        // prinzipiell fehlschlagen kann und weil das alte eventuell
        // noch zum Füllen des neuen gebraucht wird (wenn ein Objekt
        // an sich selbst zugewiesen wird).
        char* s = str;
        init(that.str);
        delete [] s;

        // Selbstreferenz zurückliefern.
        return *this;
    }
};
```

Erläuterungen

- ❑ Eine Kopierzuweisung (oder ein kopierender Zuweisungsoperator) eines Typs `T` ist ein überladener Operator `=` mit einem Parameter des Typs `const T&`, `T&` oder `T`, der anhand der üblichen Regeln für überladene Operatoren aufgerufen wird.
(Daraus folgt nebenbei, dass bei Klassen auch R-Werte Ziel einer Zuweisung sein könnten, was eigentlich widersinnig ist! Selbst eine Zuweisung an ein konstantes Objekt wäre prinzipiell denkbar, wenn der Zuweisungsoperator `const`-qualifiziert ist; vgl. § 3.6.)
- ❑ Im Gegensatz zu vielen anderen Programmiersprachen, besteht in C++ ein wesentlicher Unterschied zwischen der *Initialisierung* eines Objekts (durch einen Konstruktor) und der *Zuweisung* an ein Objekt (durch einen Zuweisungsoperator).
- ❑ Da das Zielobjekt im einen Fall uninitialized und im anderen Fall bereits initialisiert ist, müssen Konstruktoren und Zuweisungsoperatoren normalerweise unterschiedliche Anweisungen ausführen.
- ❑ Häufig enthält ein Zuweisungsoperator sowohl Teile eines Destruktors als auch Teile eines Konstruktors.
- ❑ Wenn die Zuweisung eines Objekts an sich selbst nicht korrekt funktionieren würde, muss dieser Sonderfall abgefangen werden: `if (this != &that) ...`

- ❑ Ein Zuweisungsoperator liefert üblicherweise eine Referenz auf das Zielobjekt zurück.
- ❑ Um das Kopieren von Objekten eines Typs T zu verbieten (z. B. bei Streams, Threads und Mutexes), kann man den Kopierkonstruktor und die Kopierzuweisung von T als gelöscht definieren.
- ❑ Wenn für einen Typ keine explizite Kopierzuweisung definiert ist, besitzt er automatisch einen impliziten Zuweisungsoperator, der für alle Elementvariablen des Typs eine Kopierzuweisung ausführt. Hierfür werden ggf. die entsprechenden Zuweisungsoperatoren der Elementvariablen aufgerufen.
- ❑ Falls dies aus irgendeinem Grund nicht möglich ist (z. B. weil einer der benötigten Zuweisungsoperatoren gelöscht ist oder weil der Typ konstante Elementvariablen enthält), wird der implizite Zuweisungsoperator jedoch als gelöscht definiert.
- ❑ Wenn für den Typ eine Verschiebefunktion definiert ist (vgl. § 3.5), wird der implizite Zuweisungsoperator ebenfalls als gelöscht definiert.

3.5 Verschiebefunktionen

3.5.1 Problem

```
// Alle Kleinbuchstaben in einer Kopie von s
// in Großbuchstaben umwandeln.
String toupper (String s) { // Init. von s durch Kopierkonstruktor.
    s.toupper();
    return s;
} // Automatischer Aufruf des Destruktors für s.

int main () {
    // Initialisierung von s durch Aufruf des Konstruktors von String.
    String s = argv[1];

    // Übergabe von s an toupper durch einen (unvermeidbaren) Aufruf
    // des Kopierkonstruktors.
    // Zuweisung des Resultats von toupper an s durch einen Aufruf
    // der Kopierzweisung. Deren Parameter that wird durch ein
    // temporäres Objekt initialisiert, das wiederum durch einen
    // Aufruf des Kopierkonstruktors initialisiert wird.
    s = toupper(s);
}
```

- Das von `toupper` gelieferte Objekt wird hier zweimal unnötig kopiert:
 - Zuerst wird es durch den Kopierkonstruktor in ein temporäres Objekt kopiert, das zur Initialisierung des Parameters `that` der Kopierzuweisung benötigt wird.
 - Anschließend wird dieses temporäre Objekt durch die Kopierzuweisung nach `s` kopiert.

3.5.2 Lösung: Verschiebekonstruktor und -zuweisung

```
struct String {  
    // Wie zuvor.  
    .....  
  
    // Verschiebekonstruktor:  
    // "Klaut" die Daten von that und hinterlässt that  
    // in irgendeinem neuen wohldefinierten Zustand.  
    String (String&& that) {  
        str = that.str;  
        that.init("");  
    }  
  
    // Verschiebezuweisung:  
    // Vertauscht die Daten von that mit den eigenen und hinterlässt  
    // that damit wiederum in einem neuen wohldefinierten Zustand.  
    String& operator= (String&& that) {  
        char* tmp = str; str = that.str; that.str = tmp;  
        return *this;  
    }  
};
```

Erläuterungen

- ❑ Verschiebekonstruktor und -zuweisung eines Typs T sind analog zu Kopierkonstruktor und -zuweisung, allerdings mit einem Parameter des Typs $T\&\&$. (Alternativ könnte der Parametertyp auch `const T&&` sein, was aber meist nicht sinnvoll ist, weil das übergebene Objekt normalerweise verändert werden soll.)
- ❑ Wenn sie vorhanden sind, werden sie vom Compiler anstelle von Kopierkonstruktor bzw. -zuweisung verwendet, sofern das zu kopierende bzw. zuzuweisende Objekt ein R-Wert ist (weil ihr R-Wert-Referenz-Parameter nur mit R-Werten initialisiert werden kann, vgl. § 2.7.5; wenn es ein L-Wert ist, werden nach wie vor Kopierkonstruktor bzw. -zuweisung verwendet).
- ❑ Weil das an den Parameter gebundene R-Wert-Objekt (normalerweise) „im nächsten Moment“ nicht mehr existieren wird, ist es unnötig, seine Daten zu kopieren. Stattdessen kann man sie einfach „klauen“, d. h. in das Zielobjekt *verschieben*.
- ❑ Damit der später für das „bestohlene“ Objekt ausgeführte Destruktor korrekt funktioniert und keinen „Schaden anrichtet“, muss das Objekt aber in einem wohldefinierten neuen Zustand hinterlassen werden, der nichts mit seinem alten Zustand gemeinsam hat.

- ❑ Bei der Verschiebezuweisung lässt sich das am einfachsten durch Vertauschen der Daten mit denen des Zielobjekts erreichen (was auch im Sonderfall einer Selbstzuweisung korrekt funktionieren würde).
- ❑ Beim Verschiebekonstruktor hinterlässt man das übergebene Objekt häufig im gleichen Zustand wie ein durch den parameterlosen Standardkonstruktor initialisiertes Objekt.
- ❑ Im Beispiel von § 3.5.1 wird jetzt bei der Zuweisung an `s` die Verschiebezuweisung anstelle der Kopierzuweisung aufgerufen, weil die rechte Seite `toupper(s)` ein R-Wert ist.
Zur Initialisierung von deren Parameter `that` wird nach wie vor ein temporäres Objekt benötigt, das jetzt aber analog durch einen Aufruf des Verschiebekonstruktors anstelle des Kopierkonstruktors initialisiert wird.
Damit sind die beiden „teuren“ Kopieroperationen jeweils durch „billige“ Verschiebeoperationen ersetzt.
- ❑ Im Beispiel von § 3.4.3 wird bei der Zuweisung von `s1` an `s2` jedoch weiterhin die Kopierzuweisung aufgerufen – was auch sinnvoll ist –, weil das zuzuweisende Objekt `s2` ein L-Wert ist.
Aus dem gleichen Grund wird im Beispiel von § 3.4.1 bei der Initialisierung von `s2` durch `s1` weiterhin der Kopierkonstruktor aufgerufen, was ebenfalls sinnvoll ist.

- ❑ Auch für Typen wie Streams, Threads und Mutexes, deren Objekte nicht sinnvoll kopiert werden können (vgl. § 3.4.4), lässt sich normalerweise eine sinnvolle Verschiebungssemantik implementieren, die z. B. notwendig ist, um derartige Objekte in Containern wie z. B. `vector` speichern zu können.
- ❑ Wenn für einen Typ weder Verschiebekonstruktor und -zuweisung noch Kopierkonstruktor und -zuweisung noch Destruktor explizit definiert sind, werden Verschiebekonstruktor und -zuweisung implizit definiert.
- ❑ Analog zu implizit definierten Kopierfunktionen, führen diese impliziten Verschiebefunktionen die entsprechende Funktion jeweils für alle Elementvariablen des Typs aus.
- ❑ Wenn dies aus irgendeinem Grund nicht möglich ist, wird die entsprechende Funktion jedoch als gelöscht definiert.

3.5.3 Verschiebung von L-Werten

Beispiel

```
int main () {
    // Initialisierung von s1 durch Aufruf des Konstruktors.
    String s1 = argv[1];

    // Initialisierung von s2 durch Aufruf des Kopierkonstruktors.
    String s2 = s1;

    // Initialisierung von s3 durch Aufruf des Verschiebekonstruktors.
    String s3 = static_cast<String&&>(s1);

    // Oder besser so:
    String s3 = std::move(s1);

    // Aber nicht so:
    String s3 = static_cast<String>(s1);

    // Obwohl der Inhalt von s1 nach s3 verschoben wurde,
    // könnte s1 hier immer noch verwendet werden.
}
```

Erläuterungen

- ❑ Um eine Verschiebung anstelle einer Kopie eines L-Werts zu erzwingen – weil der Inhalt des Objekts anschließend nicht mehr benötigt wird –, kann der L-Wert in eine R-Wert-Referenz umgewandelt werden.
- ❑ Aus Gründen der Lesbarkeit wird hierfür üblicherweise die Bibliotheksfunktion `move` verwendet, die selbst keinerlei Daten verschiebt, sondern lediglich diese Typumwandlung vornimmt.
- ❑ Eine Umwandlung eines L-Werts in seinen eigenen Typ (ohne Referenz) liefert zwar auch einen R-Wert, der aber selbst durch einen Aufruf des Kopierkonstruktors erzeugt wird!

Beispiel: Vertauschen

```
void swap (T& x, T& y) {  
    // Ungünstig wegen Verw.           // Besser wegen Verwendung von  
    // von Kopierfunktionen:           // Verschiebefkt. (falls vorhd.):  
    T z = x;                           T z = move(x);  
    x = y;                               x = move(y);  
    y = z;                               y = move(z);  
}
```

Rückgabe lokaler Variablen und Parameter

- ❑ Wenn eine lokale Variable (aber kein Parameter) als Funktionsresultat geliefert wird (z. B. `return x`), kann der hierfür theoretisch erforderliche Aufruf des Kopierkonstruktors vom Compiler häufig eliminiert werden.
- ❑ Deshalb ist die Verwendung von `move` (d. h. `return move(x)`) in solchen Fällen unnötig und oft sogar kontraproduktiv, weil der Ausdruck `move(x)` keine lokale Variable mehr ist und der dann notwendige Aufruf des Verschiebekonstruktors deshalb *nicht* eliminiert werden darf.
- ❑ Außerdem werden sowohl lokale Variablen als auch Parameter einer Funktion, die als Funktionsresultat geliefert werden, hier ausnahmsweise als R-Werte betrachtet, sodass ein vorhandener Verschiebekonstruktor sowieso automatisch anstelle des Kopierkonstruktors verwendet wird, wenn der Aufruf nicht eliminiert werden kann.

3.6 Elementfunktionen (member functions)

- ❑ Nichtstatische Elementfunktionen einer Klasse `C` besitzen einen impliziten Parameter `this` mit Typ `C*`, der auf das *Zielobjekt* des Funktionsaufrufs verweist.
- ❑ Die Verwendung eines Datenelements `m` der Klasse in einer Elementfunktion ist äquivalent zu `this->m`. Ebenso ist die Verwendung einer anderen Elementfunktion `f` der Klasse äquivalent zu `this->f`.
- ❑ Wenn die Deklaration einer Elementfunktion nach der Parameterliste das Schlüsselwort `const` enthält, ist `this` vom Typ `const C*`, d. h. die Funktion darf ihr Zielobjekt nicht verändern. (Analog für `volatile`.)
- ❑ Wenn das Zielobjekt eines Funktionsaufrufs konstant ist, *muss* die aufgerufene Elementfunktion `const` sein.
Andererseits darf eine `const`-Elementfunktion auch für nicht-konstante Zielobjekte aufgerufen werden (vgl. § 2.4.2).
Daher ist es ratsam, `const` bei der Deklaration von Elementfunktionen so oft wie möglich zu verwenden.
- ❑ Elementfunktionen einer Klasse können so überladen werden, dass sie sich nur durch die An- bzw. Abwesenheit von `const` unterscheiden.
Bei einem Aufruf einer solchen Funktion wird für ein konstantes Zielobjekt die `const`-Funktion, für ein nicht-konstantes Zielobjekt die Nicht-`const`-Funktion verwendet.

- ❑ Statische Elementfunktionen sind vergleichbar mit globalen Funktionen, müssen aber beim Aufruf außerhalb der Klasse mit dem Klassennamen qualifiziert werden. Sie besitzen keinen impliziten Parameter `this`.
- ❑ Datenelemente und Elementfunktionen müssen unterschiedliche Namen besitzen. (In Java darf eine Methode den gleichen Namen wie Objekt- oder Klassenvariable besitzen.)

Beispiel

```
// Klasse.
struct User {
    // Datenelemente.
    string username, password;

    // Konstruktor.
    User (const string& un) : username(un) {}

    // Konstante Elementfunktion.
    string get_username () const { return username; }

    // Nicht-konstante Elementfunktion.
    void set_password (const string& pw) { password = pw; }

    // Statische Elementfunktion.
    static bool equal (const User& u1, const User& u2) {
        // Da u1 und u2 konstant sind, muss get_username konstant sein.
        return u1.get_username() == u2.get_username();
    }
};
```

```
// Verwendung der unterschiedlichen Elementfunktionen.  
User u ("Dummy");  
cout << u.get_username() << endl;  
u.set_password("yymuD");  
if (User::equal(u, u)) .....
```

3.7 Statische Datenelemente

- ❑ Statische Datenelemente sind vergleichbar mit globalen Variablen, müssen aber außerhalb der Klasse ebenfalls mit dem Klassennamen qualifiziert werden.
- ❑ Statische Datenelemente können normalerweise in ihrer Klasse nur *deklariert* werden und müssen zusätzlich außerhalb der Klasse (genau einmal) *definiert* werden (sofern sie irgendwo im Programm verwendet werden).
Ein eventueller Initialisierungsausdruck wird bei der Definition angegeben.
- ❑ Ausnahme: Wenn ein statisches Datenelement konstant ist und einen ganzzahligen oder Aufzählungstyp besitzt, kann es direkt bei seiner Deklaration in der Klasse mit einem *konstanten Ausdruck* initialisiert werden.
Solange dann nur sein *Wert* (und nicht seine Adresse) verwendet wird, muss keine zusätzliche Definition angegeben werden. (In diesem Fall muss der Compiler auch keinen Speicherplatz anlegen.)
Andernfalls darf bei der Definition kein Initialisierungsausdruck mehr angegeben werden.

Beispiel

```
struct X {  
    // Deklaration statischer Datenelemente.  
    static X* p;  
    static X* q;  
    static int x;  
    static const int y = 2;  
};  
  
// Definition von X::p und X::x.  
X* X::p = nullptr;  
int X::x = 1;
```

```
int main () {
    // Verwendung von X::p und X::x.
    X::p = new X;
    cout << X::x << endl;
    cout << &X::x << endl;

    // X::q wird nirgends verwendet
    // und braucht deshalb keine Definition.

    // Der Wert von X::y kann ohne Definition verwendet werden.
    cout << X::y << endl;

    // Fehler: Die Adresse von X::y kann ohne Definition nicht
    // verwendet werden.
    cout << &X::y << endl;

    // Fehler: Um X::y an eine Referenz zu binden, wird implizit
    // ebenfalls seine Adresse verwendet.
    int& r = X::y;
}
```

4 Abgeleitete Klassen (derived classes)

4.1 Konzept

- ❑ Bei der Definition einer Klasse kann man eine oder mehrere *Basisklassen* (base classes) angeben, von denen die neue Klasse *abgeleitet* wird.
- ❑ Zusätzlich zu ihren eigenen Elementen, besitzt die abgeleitete Klasse automatisch alle Datenelemente und Elementfunktionen ihrer Basisklassen („Vererbung“).
- ❑ Jeder Konstruktor der abgeleiteten Klasse ruft entweder explizit (durch entsprechende Elementinitialisierer) oder implizit Constructoren aller Basisklassen auf, bevor die eigenen Elemente der Klasse initialisiert werden.
- ❑ Die Reihenfolge dieser Konstruktoraufrufe entspricht der *Reihenfolge der Basisklassen* in der Deklaration der abgeleiteten Klasse, die von der Reihenfolge der Elementinitialisierer abweichen könnte.
- ❑ Der Destruktor der abgeleiteten Klasse ruft nach Ausführung seines Rumpfs implizit die Destruktoren aller Elemente und Basisklassen auf.
- ❑ Die Reihenfolge dieser Destruktoraufrufe entspricht der *umgekehrten Reihenfolge* der entsprechenden Konstruktoraufrufe.

Beispiel

```
struct Person {           // Person.
    string name;         // Name.
    Person (string n) : name(n) {}
};

struct Student : Person { // Student.
    int number;          // Matrikelnummer.
    Student (string n, int m) : Person(n), number(m) {}
};

struct Employee : Person { // Arbeitnehmer.
    int number;          // Personalnummer.
    Employee (string n, int p) : Person(n), number(p) {}
};

struct EmployedStudent : Student, Employee { // Teilzeitstudent.
    EmployedStudent (string n, int m, int p)
        : Student(n, m), Employee(n, p) {}
};
```


Erläuterungen

- ❑ Der Konstruktor von `Student` ruft den Konstruktor von `Person` auf (der wiederum den Konstruktor von `string` aufruft), bevor er das Datenelement `number` initialisiert. Der Konstruktor von `string` beschafft dynamischen Speicherplatz zur Speicherung des Namens.
- ❑ Der implizit definierte Destruktor von `Student` ruft den (ebenfalls implizit definierten) Destruktor von `Person` auf, der wiederum den Destruktor von `string` aufruft. Dieser gibt den dynamischen Speicherplatz frei, den sein Konstruktor zur Speicherung des Namens beschafft hat.
- ❑ Analoges gilt für den Konstruktor und Destruktor von `Employee`.
- ❑ Der Konstruktor von `EmployedStudent` ruft nacheinander die Konstruktoren von `Student` und `Employee` auf, die ihrerseits beide den Konstruktor von `Person` aufrufen etc. (Tatsächlich besitzt ein `EmployedStudent`-Objekt zwei unabhängige `Person`-Teilobjekte, was vermutlich nicht erwünscht ist; vgl. § 4.4.1 und § 4.4.2.)

4.2 Untertyp-Polymorphie

- ❑ Ein Objekt einer abgeleiteten Klasse (bzw. ein Zeiger oder eine Referenz auf ein solches Objekt) kann überall verwendet werden, wo ein Objekt einer (eindeutigen und zugreifbaren) Basisklasse (bzw. ein Zeiger oder eine Referenz auf ein solches Objekt) erwartet wird, d. h. bei Bedarf findet eine entsprechende implizite *Aufwärts-umwandlung* (up-cast) statt.
- ❑ Umgekehrt kann ein Zeiger (bzw. eine Referenz) auf ein Objekt einer (nicht-virtuellen) Basisklasse explizit in einen Zeiger (bzw. eine Referenz) auf ein Objekt einer abgeleiteten Klasse umgewandelt werden (*Abwärts-umwandlung*, down-cast), sofern das referenzierte Objekt tatsächlich zu dieser Klasse gehört. (Andernfalls ist das Verhalten undefiniert.)
- ❑ Wenn die Basisklasse *polymorph* (im Sinne der C++-Sprachdefinition) ist, d. h. wenn sie *virtuelle Elementfunktionen* besitzt (vgl. § 4.5), kann zur Laufzeit überprüft werden, ob ein Objekt zur abgeleiteten Klasse gehört (*dynamischer Typtest*, dynamic cast, vgl. `instanceof` in Java).

Beispiel

```
// Name und ggf. Matrikelnummer von p ausgeben.
void print (const Person& p, bool stud = false) {
    cout << "Name: " << p.name << endl;
    if (stud) {
        const Student& s = static_cast<const Student&>(p);
        cout << "Matrikelnummer: " << s.number << endl;
    }
}

// Aufruf von print mit einem Person-Objekt.
Person p("Maier");
print(p);

// Aufruf von print mit einem Student-Objekt.
Student s("Maier", 123);
print(s, true);

// Aufruf von print mit einem EmployedStudent-Objekt schlägt fehl,
// da Person keine eindeutige Basisklasse ist (vgl. §4.4).
EmployedStudent es("Maier", 123, 456);
print(es, true); // Fehler!
```

4.3 Namenskonflikte

- ❑ Elemente einer abgeleiteten Klasse *verbergen* gleichnamige Elemente von Basis-klassen.
- ❑ Gleichnamige Elemente aus unterschiedlichen Basisklassen führen zu *Mehrdeutig-keiten* in der abgeleiteten Klasse.
- ❑ In beiden Fällen können Elementnamen durch ihren Klassennamen *qualifiziert* werden, um den Zugriff zu ermöglichen bzw. eindeutig zu machen.

Beispiel

```
cout << "Matrikelnummer: " << es.Student::number << endl;  
cout << "Personalnummer: " << es.Employee::number << endl;
```

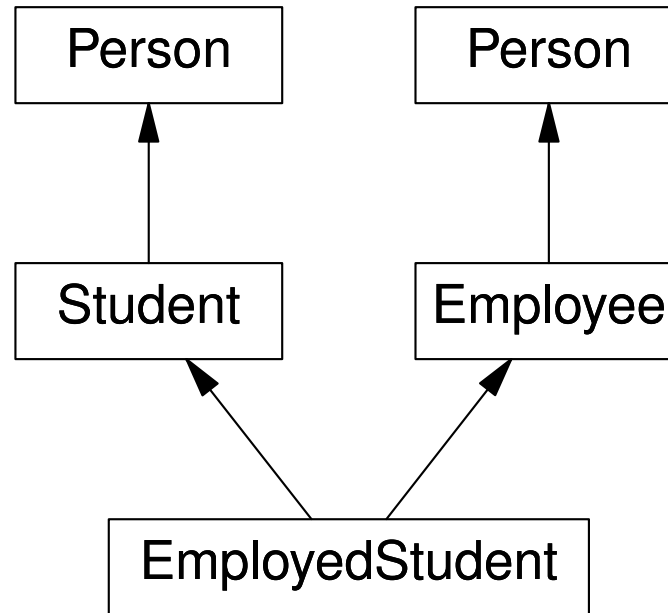
4.4 Replizierte und virtuelle Basisklassen

4.4.1 Replizierte Basisklassen

- ❑ Die *direkten* Basisklassen einer Klasse müssen paarweise verschieden sein.
- ❑ Die Menge der *indirekten* Basisklassen kann Klassen jedoch mehrfach enthalten (*replizierte Basisklassen*).
- ❑ In diesem Fall enthält ein Objekt der abgeleiteten Klasse mehrere *Teilobjekte* der entsprechenden Basisklassen, und die Elemente dieser Basisklassen sind zwangsläufig *mehrdeutig* (sofern sie nicht durch andere Elemente verborgen sind).
- ❑ Um auf die Elemente zugreifen zu können, muss man ihren Namen mit dem Namen einer *eindeutigen* Zwischenklasse qualifizieren.

Beispiel

```
cout << es.Student::name << endl;  
cout << es.Employee::name << endl;
```



4.4.2 Virtuelle Basisklassen

- ❑ Um die Replikation einer Basisklasse zu vermeiden, muss sie überall als *virtuelle Basisklasse* vereinbart werden.
- ❑ Wenn eine Klasse (direkte oder indirekte) virtuelle Basisklassen besitzt, ruft jeder Konstruktor dieser Klasse als erstes (explizit oder implizit) Konstruktoren der virtuellen Basisklassen auf, bevor Konstruktoren der (übrigen) direkten Basisklassen und Konstruktoren der eigenen Elemente aufgerufen werden.

- ❑ Die Reihenfolge der Konstruktoraufrufe für die virtuellen Basisklassen ergibt sich durch eine *Tiefensuche* im Ableitungsgraphen, wobei auf jeder Ebene die Deklarationsreihenfolge der Basisklassen berücksichtigt wird.
- ❑ Konstruktoraufrufe für die virtuellen Basisklassen werden nur von einem Konstruktor der *abgeleitetsten Klasse* (*most derived class*), d. h. vom Konstruktor eines *eigenständigen Objekts* ausgeführt.
Entsprechende Aufrufe von Zwischenklassen-Konstruktoren werden *ignoriert*.

Beispiel

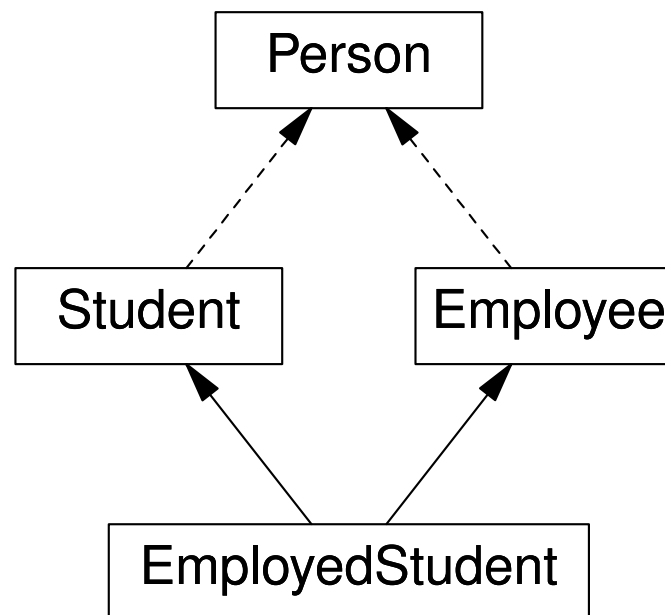
```
struct Person {                // Person.  
    string name;              // Name.  
    Person (string n) : name(n) {}  
};
```

```
struct Student : virtual Person { // Student.  
    int number;                // Matrikelnummer.  
    Student (string n, int m) : Person(n), number(m) {}  
};
```

```

struct Employee : virtual Person {           // Arbeitnehmer.
    int number;                             // Personalnummer.
    Employee (string n, int p) : Person(n), number(p) {}
};

struct EmployedStudent : Student, Employee { // Teilzeitstudent.
    EmployedStudent (string n, int m, int p)
        : Person(n), Student(n, m), Employee(n, p) {}
}
    
```



Erläuterungen

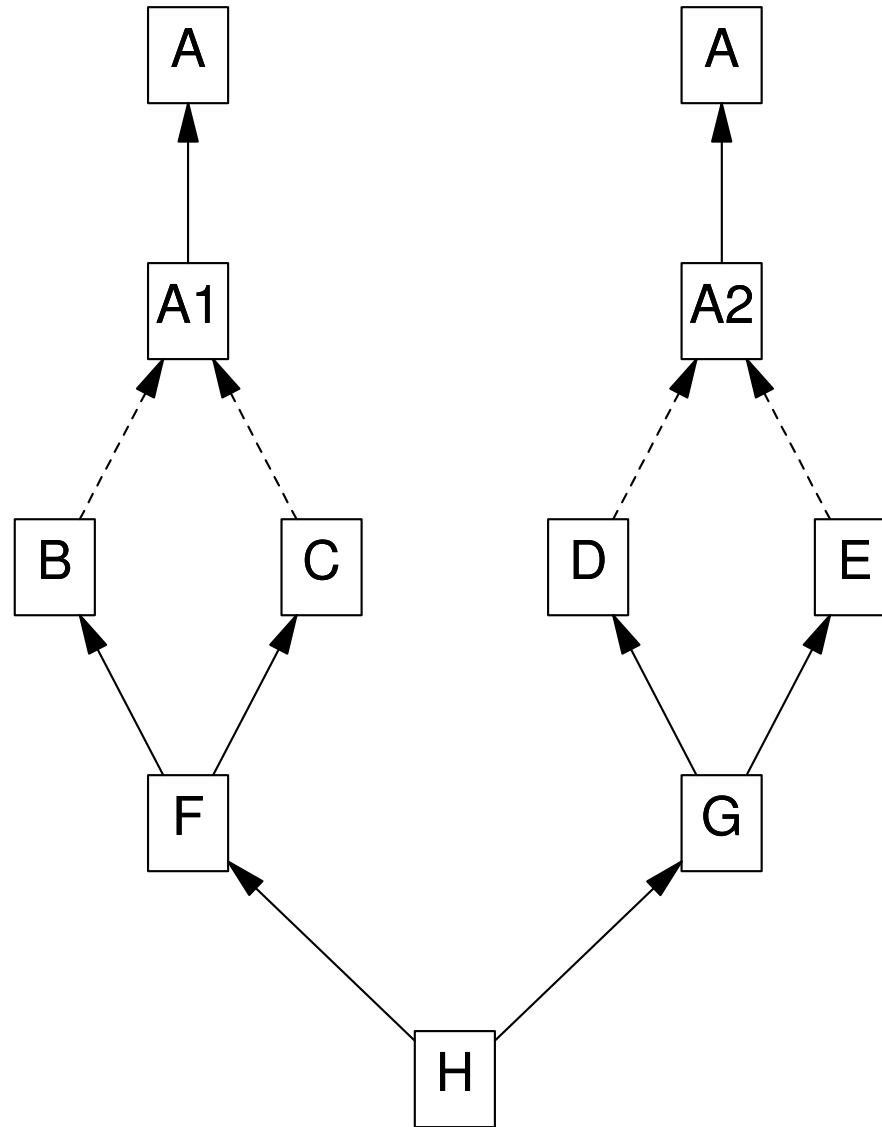
- ❑ Die Konstruktoren (und Destruktoren) von `Student` und `Employee` funktionieren wie zuvor.
- ❑ Der Konstruktor von `EmployedStudent` ruft als erstes den Konstruktor der (indirekten) virtuellen Basisklasse `Person` auf (der seinerseits den Konstruktor von `string` aufruft), bevor er die Konstruktoren der direkten Basisklassen `Student` und `Employee` aufruft.
- ❑ Obwohl diese Konstruktoren Aufrufe des Konstruktors von `Person` enthalten (müssen), werden diese hier ignoriert. (Sie werden nur ausgeführt, wenn ein *eigenständiges* `Student`- bzw. `Employee`-Objekt konstruiert wird.)
- ❑ Der (in diesem Beispiel implizite) Destruktor von `EmployedStudent` ruft (nach der Ausführung seines Rumpfs) die Destruktoren von `Employee`, `Student` und `Person` in dieser Reihenfolge auf.

4.4.3 Kombination virtueller und replizierter Basisklassen

- ❑ Wenn eine Klasse sowohl als virtuelle als auch als nicht-virtuelle Basisklasse auftritt, werden alle virtuellen Vorkommen zu einem gemeinsamen Teilobjekt zusammengefasst, während jedes nicht-virtuelle Vorkommen zu einem zusätzlichen Teilobjekt führt.

- ❑ Um mehrere Teilobjekte einer Klasse *teilweise* gemeinsam zu nutzen, muss man *von Anfang an* künstliche Zwischenklassen einführen.

Beispiel



4.4.4 Anmerkungen

- ❑ Das Vererbungskonzept von C++ zeigt, dass mehrfache Vererbung prinzipiell sprachlich beherrschbar ist.
- ❑ Replizierte Basisklassen ergeben sich technisch als Normalfall, obwohl sie in Anwendungen eher den Ausnahmefall darstellen.

- ❑ Virtuelle Basisklassen haben gewisse konzeptuelle Mängel:
 - Virtuelle Basisklassen einer Klasse können vor abgeleiteten Klassen nicht verborgen werden, weil jeder Konstruktor einer abgeleiteten Klasse Konstruktoren der virtuellen Basisklassen aufrufen muss.
Dies verletzt das Modularitäts- und Geheimnisprinzip.
(Beispielsweise müssten abgeleitete Klassen von `EmployedStudent` nicht unbedingt wissen, dass `Person` eine virtuelle Basisklasse dieser Klasse ist.)
 - Die Tatsache, dass Konstruktoraufrufe für virtuelle Basisklassen in Zwischenklassen-Konstruktoren ignoriert werden, ist verwirrend.
 - Die Entscheidung für eine virtuelle oder nicht-virtuelle Basisklasse muss an einer Stelle getroffen werden, wo sie zunächst noch keine Auswirkung hat.
(Für `Student` und `Employee` besteht kein Unterschied, ob `Person` eine virtuelle oder nicht-virtuelle Basisklasse ist. Erst für `EmployedStudent` ist der Unterschied relevant.)
 - Replizierte virtuelle Basisklassen sind nicht direkt möglich.
Dies verletzt wiederum das Modularitäts- und Geheimnisprinzip, weil man bei der Verwendung einer Basisklasse deren „Vorgeschichte“ kennen muss.
 - Um replizierte virtuelle Basisklassen indirekt zu erreichen, muss man – logisch wiederum an der „falschen“ Stelle – künstliche Zwischenklassen einführen.

4.5 Virtuelle Elementfunktionen

4.5.1 Konzept

- ❑ Wenn eine nichtstatische Elementfunktion `virtual` deklariert ist – und nur dann –, kann sie in abgeleiteten Klassen *redefiniert* werden (Überschreiben).
- ❑ Die *Parametertypen* sowie eventuelle `const`- und `volatile`-*Qualifizierer* einer Redefinition müssen *exakt* mit denen der ursprünglichen Definition übereinstimmen; andernfalls wird eine *andere* gleichnamige Funktion definiert (Überladen).
- ❑ Durch das Wort `override` nach der Parameterliste kann explizit zum Ausdruck gebracht werden, dass diese Funktion eine Redefinition darstellt. Wenn es dann keine passende ursprüngliche Definition gibt, erhält man eine Fehlermeldung.
- ❑ Durch das Wort `final` nach der Parameterliste kann eine weitere Redefinition der Funktion in abgeleiteten Klassen verboten werden.
- ❑ Der *Resultattyp* einer Redefinition darf *kovariant* vom Typ der ursprünglichen Definition abweichen: Wenn der ursprüngliche Resultattyp ein Zeiger oder eine Referenz auf eine Klasse ist, darf der Resultattyp der Redefinition ein Zeiger bzw. eine Referenz auf eine abgeleitete Klasse sein.

- ❑ Wenn eine virtuelle Elementfunktion mit dem gleichen Namen, den gleichen Parametertypen und den gleichen Qualifizierern von mehreren Basisklassen geerbt wird, *muss* sie in der abgeleiteten Klasse redefiniert werden. Diese Redefinition überschreibt *alle* geerbten Funktionen.
- ❑ Beim Aufruf einer virtuellen Elementfunktion wird zur Laufzeit anhand des *dynamischen Typs* des Zielobjekts die passende Überschreibung der Funktion ausgewählt (*dynamisches Binden*).
- ❑ Wenn der Funktionsname beim Aufruf durch einen Klassennamen qualifiziert wird, wird der Aufruf jedoch *statisch* gebunden. Auf diese Weise kann eine Redefinition eine frühere Definition aufrufen (vgl. `super` in Java).
- ❑ Virtuelle Elementfunktionen und virtuelle Basisklassen sind voneinander unabhängige Konzepte.

Beispiel

```
// Basisklasse Person.  
struct Person {  
    string name; // Name.  
    Person (string n) : name(n) {}  
  
    // Virtuelle Elementfunktion.  
    virtual void print () const {  
        cout << "Name: " << name << endl;  
    }  
};
```



```
// Abgeleitete Klasse Student.
struct Student : virtual Person {
    int number; // Matrikelnummer.
    Student (string n, int m) : Person(n), number(m) {}

    // Redefinition der virtuellen Funktion.
    virtual void print () const {
        Person::print(); // Aufruf der ursprünglichen Funktion.
        cout << "Matrikelnummer: " << number << endl;
    }
};

// Abgeleitete Klasse Employee.
struct Employee : virtual Person {
    int number; // Personalnummer.
    Employee (string n, int p) : Person(n), number(p) {}

    // Redefinition der virtuellen Funktion.
    virtual void print () const {
        Person::print(); // Aufruf der ursprünglichen Funktion.
        cout << "Personalnummer: " << number << endl;
    }
};
```

```
// Mehrfach abgeleitete Klasse EmployedStudent.
struct EmployedStudent : Student, Employee {
    EmployedStudent (string n, int m, int p)
        : Person(n), Student(n, m), Employee(n, p) {}

    // Redefinition der mehrfach geerbten virtuellen Funktion.
    virtual void print () const {
        Student::print(); // Aufruf der Funktion von Student.
        // Aufruf von Employee::print
        // würde den Namen noch einmal ausgeben.
        cout << "Personalnummer: " << Employee::number << endl;
    }
};
```

```
// Person.  
Person* p = new Person(...);  
  
// Polymorphe Verwendung von Student als Person.  
Person* s = new Student(...);  
  
// Polymorphe Verwendung von EmployedStudent als Student.  
Student* es = new EmployedStudent(...);  
  
// Aufrufe der virtuellen Elementfunktion print.  
p->print(); // Person::print  
s->print(); // Student::print  
es->print(); // EmployedStudent::print  
es->Student::print(); // Student::print
```

4.5.2 Polymorphe und abstrakte Klassen

- ❑ Eine Klasse, die virtuelle Elementfunktionen besitzt (oder erbt), heißt *polymorph* und kann in dynamischen Typtests (`dynamic_cast`) verwendet werden.
- ❑ Eine Klasse heißt *abstrakt*, wenn sie *rein virtuelle* Funktionen besitzt, d. h. virtuelle Elementfunktionen, die durch den Zusatz `=0` am Ende ihrer Deklaration gekennzeichnet sind.
Von einer abstrakten Klasse können keine Objekte erzeugt werden.

Beispiel

```
// Abstrakte Basisklasse: Arithmetischer Ausdruck.
struct Expr {
    // Rein virtuelle Elementfunktion.
    virtual double eval () const = 0;
};

// Konkrete abgeleitete Klasse: Konstanter Ausdruck.
struct Const : Expr {
    const double val; // Wert des konstanten Ausdrucks.
    Const (double v) : val(v) {}

    // (Re)definition der virtuellen Funktion eval.
    virtual double eval () const {
        return val;
    }
};
```

```
// Abstrakte abgeleitete Klasse: Binärer Ausdruck.
struct Binary : Expr {
    Expr* const left; // Linker und rechter Teilausdruck
    Expr* const right; // des binären Ausdrucks.
    Binary (Expr* l, Expr* r) : left(l), right(r) {}

    // Die virtuelle Funktion eval bleibt rein virtuell.
};

// Konkrete abgeleitete Klasse: Addition.
struct Add : Binary {
    Add (Expr* l, Expr* r) : Binary(l, r) {}

    // (Re)definition der virtuellen Funktion eval.
    virtual double eval () const {
        return left->eval() + right->eval();
    }
};

// Analog für Subtraktion, Multiplikation und Division.
.....
```

```
// Aufruf der virtuellen Elementfunktion.
Expr* x = new Add(new Const(1), new Const(2));
cout << x->eval() << endl;

// Dynamische Typtests.
if (dynamic_cast<Const*>(x)) { // Nein.
    cout << "constant expression" << endl;
}
if (dynamic_cast<Binary*>(x)) { // Ja.
    cout << "binary expression" << endl;
}
if (Add* a = dynamic_cast<Add*>(x)) { // Ja.
    cout << "left: " << a->left->eval() << endl;
    cout << "right: " << a->right->eval() << endl;
}
```

4.5.3 Dynamische Typtests und -umwandlungen

- ❑ Für einen Zeiger x auf ein Objekt eines polymorphen Typs X und einen Zeigertyp T mit Zieltyp Y ist `dynamic_cast<T>(x)` *erfolgreich*, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:
 - Das Objekt $*x$ ist ein öffentliches Teilobjekt eines eindeutigen Objekts des Typs Y (Abwärtsumwandlung, down-cast).
 - Das Objekt $*x$ ist ein öffentliches Teilobjekt seines Gesamtobjekts (most derived object), und dieses besitzt ein eindeutiges öffentliches Teilobjekt des Typs Y (Querumwandlung, cross-cast).
- ❑ Im Erfolgsfall liefert `dynamic_cast<T>(x)` einen Zeiger auf das genannte Objekt des Typs Y , andernfalls einen Nullzeiger. Wenn x ein Nullzeiger ist, ist das Resultat ebenfalls ein Nullzeiger.
- ❑ Wenn Y gleich `void` ist, ist `dynamic_cast<T>(x)` immer erfolgreich und liefert einen Zeiger auf das Gesamtobjekt, zu dem das Objekt $*x$ gehört.
- ❑ Wenn der Typ X `const`- und/oder `volatile`-qualifiziert ist, muss der Typ Y ebenso qualifiziert sein, aber nicht umgekehrt.

- ❑ Wenn Y eine Basisklasse von X ist, ist `dynamic_cast<T>(x)` eigentlich ein `static_cast`, der genau dann erfolgreich ist, wenn Y eindeutig und zugreifbar ist. Da dies bereits zur Übersetzungszeit überprüft wird, erhält man ggf. eine entsprechende Fehlermeldung.
In diesem Fall muss der Typ X nicht polymorph sein.
- ❑ Wenn Y gleich X ist, ist `dynamic_cast<T>(x)` immer erfolgreich und liefert einfach x . Auch in diesem Fall muss der Typ X nicht polymorph sein.
- ❑ Für einen L-Wert x des Typs X und einen L-Wert-Referenztyp T mit Zieltyp Y bzw. für einen beliebigen Wert x des Typs X und einen R-Wert-Referenztyp T mit Zieltyp Y ist `dynamic_cast<T>(x)` jeweils analog wie für Zeigertypen definiert.
Im Erfolgsfall erhält man eine L- bzw. R-Wert-Referenz auf das genannte Objekt des Typs Y , andernfalls wird eine Ausnahme des Typs `bad_cast` geworfen.
- ❑ Die Begriffe „öffentlich“ und „zugreifbar“ werden in § 4.8 definiert.

Beispiel

```
struct A {
    int a;
    virtual ~A () {}
}; // Virtueller Destruktor, damit A polymorph ist.
struct B {
    int b;
};
struct C {
    int c;
    virtual ~C () {}
}; // Virtueller Destruktor, damit C polymorph ist.
struct D : A, B, virtual C {};

D* d = new D;
A* a = d; // Implizite Aufwärtsumwandlung.

d = dynamic_cast<D*>(a); // Erfolgreiche Abwärtsumwandlung.
B* b = dynamic_cast<B*>(a); // Erfolgreiche Querumwandlung.
C* c = dynamic_cast<C*>(a); // Erfolgreiche Querumwandlung.
d = dynamic_cast<D*>(c); // Erfolgreiche Abwärtsumwandlung.
```

Fortsetzung des Beispiels

```
struct D1 : D {};  
struct D2 : D {};  
struct DD : D1, D2 {};
```

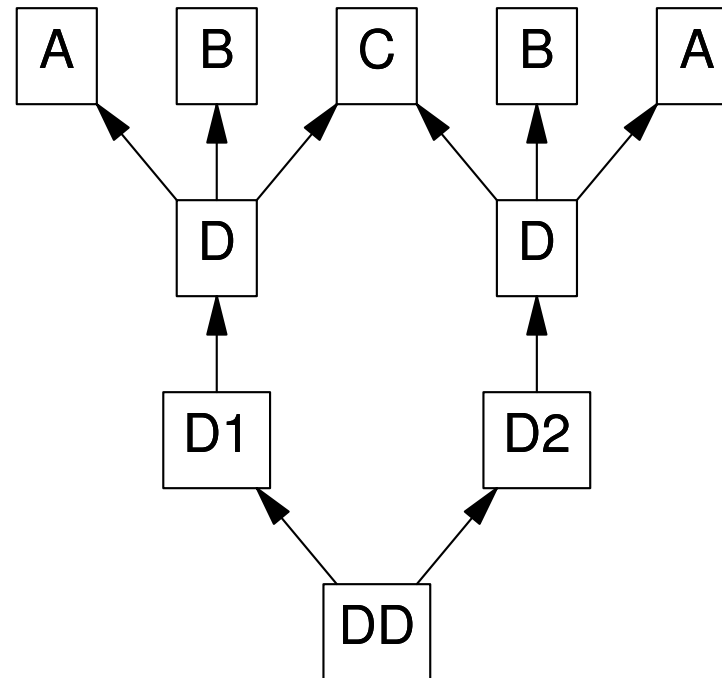
```
DD* dd = new DD;  
a = (D2*)dd;           // Explizite und implizite Aufwärtsumwandlung.  
  
d = dynamic_cast<D*>(a); // Erfolgreiche Abwärtsumwandlung.  
b = dynamic_cast<B*>(a); // Nicht erfolgreiche Querumwandlung.  
c = dynamic_cast<C*>(a); // Erfolgreiche Querumwandlung.  
d = dynamic_cast<D*>(c); // Nicht erfolgreiche Abwärtsumwandlung.
```

Erläuterungen

- ❑ Die Querumwandlung von `a` nach `B*` ist jetzt nicht erfolgreich, weil das Gesamtobjekt `*dd`, zu dem `*a` gehört, zwei `B`-Teilobjekte enthält und `*a` kein Teilobjekt von einem von ihnen ist.
- ❑ Die Querumwandlung von `a` nach `C*` ist jedoch erfolgreich, weil das Gesamtobjekt `*dd` (aufgrund der virtuellen Vererbung) nur ein `C`-Teilobjekt enthält.

- ❑ Auch die Abwärtsumwandlung von a nach D^* ist erfolgreich, obwohl das Gesamtobjekt $*_{dd}$ zwei D -Teilobjekte enthält, weil $*_a$ ein Teilobjekt von genau einem von ihnen ist.

- ❑ Die Abwärtsumwandlung von c nach D^* ist jedoch nicht erfolgreich, weil $*_c$ ein Teilobjekt von zwei D -Teilobjekten ist.



4.5.4 Virtuelle Destruktoren

- ❑ Wenn mittels `delete` ein Objekt gelöscht wird, dessen dynamischer Typ von seinem statischen Typ abweicht, muss der statische Typ einen *virtuellen Destruktor* besitzen, damit durch dynamisches Binden der Destruktor des dynamischen Typs ausgeführt werden kann.
(Beim Löschen dynamischer Felder müssen statischer und dynamischer Typ jedoch immer übereinstimmen.)
- ❑ In den Beispielen in § 4.5.3 könnten die dynamischen Objekte `*d` und `*dd` daher auch mittels `delete a` oder `delete c` gelöscht werden (weil die Klassen `A` und `C` jeweils einen virtuellen Destruktor besitzen), aber nicht mittels `delete b` (weil `B` keinen virtuellen Destruktor besitzt).
- ❑ Wenn eine Klasse polymorph sein soll, obwohl sie keine virtuellen Elementfunktionen besitzt, kann ihr Destruktor „pro forma“ virtuell definiert werden (vgl. die Beispiele in § 4.5.3).

4.6 Schnittstellen (interfaces)

- ❑ Da eine Klasse mehr als eine Basisklasse besitzen kann, besteht keine Notwendigkeit für Schnittstellen wie in Java.
- ❑ Eine Klasse, die nur rein virtuelle Funktionen enthält, entspricht einer Schnittstelle in Java.
- ❑ Die `implements`-Beziehung zwischen einer Klasse und einer Schnittstelle in Java entspricht einer normalen Vererbungsbeziehung.

4.7 Vererbung von Konstruktoren

- ❑ Wenn eine Klasse die „gleichen“ Konstruktoren wie eine ihrer direkten Basisklassen besitzen soll, können diese mittels `using` geerbt werden.
- ❑ Jeder geerbte Konstruktor besitzt die gleichen Parameter wie der entsprechende Konstruktor der Basisklasse und ruft diesen mit den Werten der Parameter auf. Wenn er weitere Konstruktoren (von weiteren direkten Basisklassen, indirekten virtuellen Basisklassen oder eigenen Datenelementen), aufrufen muss, werden diese ohne Parameter aufgerufen. Wenn die zugehörigen Klassen dann keinen entsprechenden Konstruktor besitzen, wird der geerbte Konstruktor gelöscht. (Das heißt, man erhält nur dann eine entsprechende Fehlermeldung, wenn man einen solchen Konstruktor später verwenden will.)
- ❑ Das heißt insbesondere: Wenn es indirekte virtuelle Basisklassen gibt, die keine entsprechenden Konstruktoren besitzen, funktioniert die Vererbung von Konstruktoren nicht wie gewünscht.
- ❑ Prinzipiell können die Konstruktoren mehrerer Basisklassen geerbt werden sowie zusätzlich weitere Konstruktoren definiert werden.

Beispiel

```
// Eine beliebige Klasse.
struct A {
    .....
};

// Künstliche Zwischenklassen, damit AA zweimal von A erben kann.
struct A1 : A {
    // A1 erbt die Konstruktoren von A.
    using A::A;
};
struct A2 : A {
    // A2 erbt die Konstruktoren von A.
    using A::A;
};

struct AA : A1, A2 {
    .....
};
```

4.8 Zugriffsrechte

4.8.1 Private, halböffentliche und öffentliche Elemente und Basisklassen

- ❑ Eine Klasse kann mit den Schlüsselwörtern `public`, `protected` und `private` (jeweils gefolgt von einem Doppelpunkt) in beliebig viele Abschnitte in beliebiger Reihenfolge unterteilt werden, deren Elemente jeweils *öffentlich*, *halböffentlich* bzw. *privat* sind.
- ❑ Der Abschnitt vor dem ersten solchen Schlüsselwort ist implizit privat, wenn die Klasse mit dem Schlüsselwort `class` definiert wird, andernfalls (Schlüsselwort `struct` oder `union`) öffentlich.
- ❑ Ebenso können die direkten Basisklassen einer Klasse öffentlich (Normalfall), halböffentlich oder privat deklariert werden.
- ❑ Wenn für eine Basisklasse keine Angabe gemacht wird, ist sie implizit privat, wenn die abgeleitete Klasse mit dem Schlüsselwort `class` definiert wird, andernfalls (Schlüsselwort `struct` oder `union`) öffentlich. (Das heißt: Bei Verwendung des Schlüsselworts `class` muss man normalerweise alle Basisklassen explizit mit dem Schlüsselwort `public` deklarieren.)
- ❑ Die öffentlichen und halböffentlichen Elemente einer öffentlichen Basisklasse sind in der abgeleiteten Klasse ebenfalls öffentlich bzw. halböffentlich.

- ❑ Die öffentlichen und halböffentlichen Elemente einer halböffentlichen Basisklasse sind in der abgeleiteten Klasse jeweils halböffentlich.
- ❑ Die öffentlichen und halböffentlichen Elemente einer privaten Basisklasse sind in der abgeleiteten Klasse jeweils privat.
- ❑ Die privaten Elemente einer beliebigen Basisklasse sind in der abgeleiteten Klasse zwar vorhanden, aber *isoliert*, d. h. nicht direkt zugänglich.
- ❑ Wenn sich für ein Element einer virtuellen Basisklasse auf unterschiedlichen „Vererbungswegen“ unterschiedliche Zugriffsrechte in der abgeleiteten Klasse ergeben, gilt das „Maximum“ dieser Zugriffsrechte, wobei `public > protected > private >` „isoliert“ ist.
(Von einem Element einer replizierten Basisklasse gibt es in der abgeleiteten Klasse entsprechend mehrere „Exemplare“, von denen jedes unterschiedliche Zugriffsrechte besitzen kann.)
- ❑ Eine Deklaration `using B::m` in einem öffentlichen/halböffentlichen/privaten Abschnitt der abgeleiteten Klasse macht das bzw. die Elemente `m` der Basisklasse `B` jedoch zu entsprechenden Elementen der abgeleiteten Klasse (sofern sie nicht isoliert sind).
- ❑ Ausnahme: Mittels `using B::B` geerbte Konstruktoren (vgl. § 4.7) besitzen in der abgeleiteten Klasse immer die gleichen Zugriffsrechte wie in der Basisklasse `B`.

- Eine indirekte Basisklasse ist öffentlich/halböffentlich/privat/isoliert, wenn ein öffentliches Element dieser Basisklasse in der abgeleiteten Klasse öffentlich/halböffentlich/privat/isoliert wäre, das heißt:
 - B ist eine öffentliche Basisklasse von C, wenn es im Vererbungsgraphen einen Weg von C nach B gibt, dessen Kanten alle öffentlich sind.
 - B ist eine halböffentliche Basisklasse von C, wenn es stattdessen einen Weg von C nach B gibt, der mindestens eine halböffentliche und keine privaten Kanten enthält.
 - B ist eine private Basisklasse von C, wenn es stattdessen einen Weg von C nach B gibt, bei dem genau die erste Kante privat ist.
 - Andernfalls (d. h. wenn alle Wege von C nach B eine private Kante enthalten, die nicht die erste Kante ist) ist B eine isolierte Basisklasse von C.

(Wenn B eine replizierte Basisklasse von C ist, muss jedes „Exemplar“ von B separat betrachtet werden.)

4.8.2 Zugängliche Basisklassen

- ❑ Eine öffentliche (direkte oder indirekte) Basisklasse einer Klasse C ist überall *zugänglich* (oder *zugreifbar*, engl. *accessible*).
- ❑ Eine private Basisklasse von C ist nur innerhalb der Klasse C zugänglich.
- ❑ Eine halböffentliche Basisklasse von C ist innerhalb der Klasse C zugänglich sowie in abgeleiteten Klassen D , für die C eine öffentliche, halböffentliche oder private (d. h. keine isolierte) Basisklasse ist.
- ❑ Außerdem ist eine beliebige Basisklasse B von C (an einer bestimmten Stelle) zugänglich, wenn es eine (an dieser Stelle) zugängliche Basisklasse Z von C gibt und B wiederum eine (an dieser Stelle) zugängliche Basisklasse von Z ist.
- ❑ Eine implizite Aufwärtsumwandlung einer Klasse in eine (eindeutige) Basisklasse (vgl. § 4.2) ist (an einer bestimmten Stelle) nur möglich, wenn die Basisklasse (an dieser Stelle) zugänglich ist. Dasselbe gilt für explizite Aufwärtsumwandlungen mittels `static_cast`.
- ❑ Mit einem „klassischen C-Cast“ ist aber auch eine Aufwärtsumwandlung in eine nicht zugängliche Basisklasse möglich.

4.8.3 Zugängliche Elemente

- ❑ Ein öffentliches Element einer Klasse C ist überall zugänglich.
- ❑ Ein privates Element einer Klasse C ist nur innerhalb der Klasse C zugänglich.
- ❑ Ein halböffentliches Element einer Klasse C ist nur innerhalb der Klasse C zugänglich sowie in abgeleiteten Klassen D , für die C eine öffentliche, halböffentliche oder private (d. h. keine isolierte) Basisklasse ist.
- ❑ Außerdem ist ein Element m einer Klasse C (an einer bestimmten Stelle) zugänglich, wenn es eine an dieser Stelle zugängliche Basisklasse Z von C gibt und m als Element von Z (an dieser Stelle) zugänglich ist.

4.8.4 Verwendung statischer Elemente

- ❑ Für ein statisches Element m einer Klasse C ist die Verwendung $C::m$ (an einer bestimmten Stelle) erlaubt, wenn m ein (an dieser Stelle) zugängliches Element von C ist.
- ❑ Innerhalb der Klasse C ist m äquivalent zu $C::m$.

4.8.5 Verwendung nichtstatischer Elemente

- ❑ Für ein nichtstatisches Element m einer Klasse C sowie ein Objekt c dieser Klasse bzw. einen Zeiger p auf ein solches Objekt ist die Verwendung $c.m$ bzw. $p->m$ (an einer bestimmten Stelle) erlaubt, wenn m ein (an dieser Stelle) zugängliches Element von C ist.
- ❑ Wenn der Name des Elements m mit dem Namen B einer Basisklasse qualifiziert ist ($c.B::m$ bzw. $p->B::m$), muss sich das Zielobjekt c bzw. p implizit in diese Basisklasse umwandeln lassen und m muss ein (an dieser Stelle) zugängliches Element von B sein.
- ❑ Innerhalb einer Klasse ist m bzw. $B::m$ äquivalent zu $this->m$ bzw. $this->B::m$.
- ❑ Zusatzregel für halböffentliche nichtstatische Elemente:
Wenn m ein halböffentliches Element von C (bzw. B) ist, darf es in einer bestimmten Klasse nur für Zielobjekte verwendet werden, die zu dieser Klasse oder einer von ihr abgeleiteten Klasse gehören.

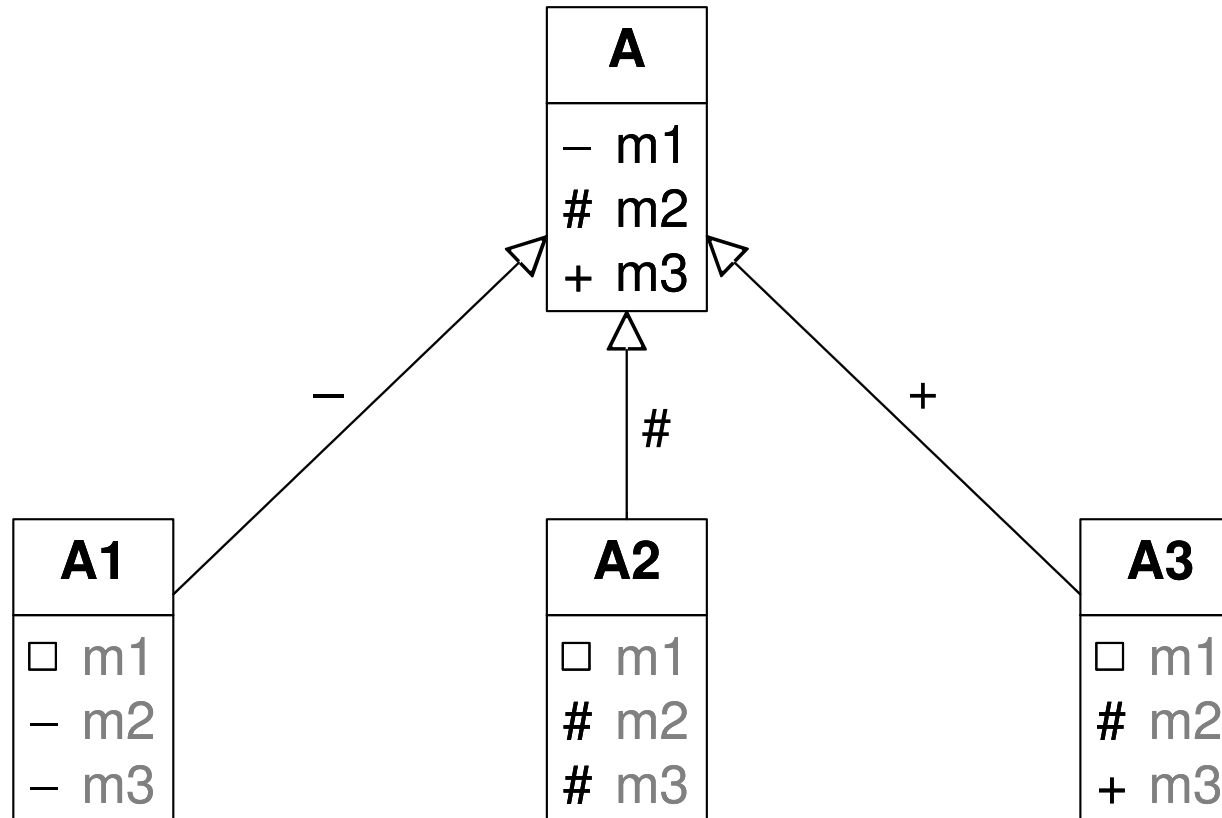
4.8.6 Befreundete Klassen und Funktionen

- ❑ Eine Klasse kann andere Klassen sowie Funktionen aller Art als *Freunde* deklarieren. (Eine Klasse oder Funktion kann sich aber nicht selbst zum Freund einer anderen Klasse machen.)
- ❑ Ein Freund einer Klasse besitzt die gleichen „Privilegien“ wie ein Element dieser Klasse, d. h. wenn etwas (ein Element oder eine Basisklasse irgendeiner Klasse) in einer bestimmten Klasse verwendet werden darf, dann darf es auch in den Freunden dieser Klasse verwendet werden. („Darf verwendet werden“ bedeutet aufgrund der in § 4.8.5 genannten Zusatzregel für halböffentliche nichtstatische Elemente u. U. mehr als nur „ist zugänglich“.)
- ❑ Ob sich eine Freundschaftsdeklaration in einem öffentlichen, halböffentlichen oder privaten Abschnitt einer Klasse befindet, spielt keine Rolle.
- ❑ Freundschaftsbeziehungen werden weder an abgeleitete Klassen vererbt noch sind sie transitiv.

4.8.7 Anmerkungen

- ❑ Nicht zugängliche Elemente einer Klasse sind trotzdem *sichtbar* und werden z. B. bei der Auflösung überladener Funktionen berücksichtigt. Wenn die am besten passende Funktion dann aber nicht zugänglich ist, erhält man eine Fehlermeldung.
- ❑ Die Implementierung einer Elementfunktion gehört logisch zu ihrer Klasse, auch wenn sie sich textuell außerhalb der Klassendefinition befindet.
- ❑ Die Redefinition einer virtuellen Elementfunktion kann ein anderes Zugriffsrecht haben als die ursprüngliche Definition. Auch private und isolierte Elementfunktionen können redefiniert werden.
- ❑ `c.B::m` bzw. `p->B::m` ist (abgesehen von eventuellen `const-` oder `volatile-` Qualifizierern) bezüglich der Zugriffsrechte äquivalent zu `static_cast(c).m` bzw. `static_cast<B*>(p)->m`.
Wenn `m` jedoch eine virtuelle Elementfunktion ist, wird der Funktionsaufruf in den Fällen mit `static_cast` dynamisch gebunden (weil der Name `m` unqualifiziert ist), während er bei Verwendung von `B::m` statisch gebunden wird (vgl. § 4.5.1).

4.8.8 Beispiel



- Die Abbildung zeigt, welche Zugriffsrechte die Elemente m_1 (privat), m_2 (halb-öffentlich) und m_3 (öffentlich) der Klasse A in den abgeleiteten Klassen A1 (privat), A2 (halböffentlich) und A3 (öffentlich) besitzen.
- Das Quadratsymbol steht hierbei für „isoliert“, die graue Schrift zeigt an, dass es sich um geerbte Elemente handelt.


```
class A {
    void f ();
    int m1;
protected:
    int m2;
public:
    int m3;
} a;

class A1 : private A {
    void f ();
} a1;

class A2 : protected A {
    void f ();
} a2;

class A3 : public A {
    void f ();
} a3;
```

```
void A::f () {
    a1.m1; a1.m2; a1.m3; // 3x Fehler.
    a2.m1; a2.m2; a2.m3; // 3x Fehler.
    a3.m1; a3.m2; a3.m3; // 3x OK.
}

void A1::f () {
    a1.m1; a1.m2; a1.m3; // Fehler, OK, OK.
    a2.m1; a2.m2; a2.m3; // 3x Fehler.
    a3.m1; a3.m2; a3.m3; // Fehler, Fehler, OK.
}

void A2::f () {
    a1.m1; a1.m2; a1.m3; // 3x Fehler.
    a2.m1; a2.m2; a2.m3; // Fehler, OK, OK.
    a3.m1; a3.m2; a3.m3; // Fehler, Fehler, OK.
}

void A3::f () {
    a1.m1; a1.m2; a1.m3; // 3x Fehler.
    a2.m1; a2.m2; a2.m3; // 3x Fehler.
    a3.m1; a3.m2; a3.m3; // Fehler, OK, OK.
}
```

□ In der Klasse A gilt:

- $a_3.m_3$ ist natürlich korrekt, weil m_3 in A_3 öffentlich ist.
- Für alle anderen Kombinationen $a_I.m_J$ gilt:
 m_J ist in A_I höchstens halböffentlich und deshalb gemäß der ersten drei Regeln in § 4.8.3 nur in A_I oder eventuell in davon abgeleiteten Klassen zugänglich.
- Für Z gleich A gilt jedoch:
 - Z ist eine öffentliche und deshalb überall zugängliche Basisklasse von A_3 (aber nicht von A_1 und A_2).
 - m_J ist als Element von Z zugänglich.Deshalb ist m_J gemäß der vierten Regel in § 4.8.3 auch als Element von A_3 (aber nicht von A_1 und A_2) zugänglich.
- Die in § 4.8.5 genannte Zusatzregel ist für $a_3.m_2$ ebenfalls erfüllt.

- In den Klassen $A1$ und $A2$ gilt zum Beispiel für $a3.m2$:
- $m2$ ist in $A3$ halböffentlich und deshalb gemäß der ersten drei Regeln in § 4.8.3 nur in $A3$ oder davon abgeleiteten Klassen zugänglich.
 - Gemäß der vierten Regel gilt jedoch wiederum mit Z gleich A :
 - Z ist eine öffentliche und deshalb überall zugängliche Basisklasse von $A3$ (aber nicht von $A1$ und $A2$).
 - $m2$ ist als Element von Z zugänglich, weil $A1$ und $A2$ von Z abgeleitete Klassen sind.Deshalb ist $m2$ auch als Element von $A3$ zugänglich.
 - Die in § 4.8.5 genannte Zusatzregel ist für $a3.m2$ jedoch nicht erfüllt.
 - Deshalb ist $a3.m2$ jeweils fehlerhaft (und damit die vorigen Überlegungen, ob $m2$ in $A3$ zugänglich ist, unnötig).
 - Für $a3.A::m2$ anstelle von $a3.m2$ gilt (vgl. § 4.8.5):
 - $a3$ lässt sich implizit in A umwandeln.
 - $m2$ ist an dieser Stelle ein zugängliches Element von A .Trotzdem ist $a3.A::m2$ fehlerhaft, weil die in § 4.8.5 genannte Zusatzregel wiederum nicht erfüllt ist.

□ Für eine weitere Klasse

```
class A23 : public A2 { ..... };
```

gilt:

- A ist eine halböffentliche (indirekte) Basisklasse von A23 und deshalb aufgrund der ersten drei Regeln in § 4.8.2 nur innerhalb von A23 und davon abgeleiteten Klassen zugänglich.
- Für Z gleich A2 gilt jedoch innerhalb von A2:
 - Z ist eine öffentliche und damit überall zugängliche Basisklasse von A2.
 - A ist eine in A2 zugängliche Basisklasse von A2.Deshalb ist A in A2 eine zugängliche Basisklasse von A23.

4.8.9 Adapter als Beispiel für private Basisklassen

```
#include <vector>
using IntVector = std::vector<int>;

class IntStack : private IntVector {
public:
    using IntVector::size;
    using IntVector::begin; // begin und end werden für
    using IntVector::end;   // "range-based for loops" benötigt.
    void push (int x) { push_back(x); }
    int top () { return back(); }
    int pop () { int x = top(); pop_back(); return x; }
};

IntStack s;
s.push(5); s.push(7);
for (int x : s) cout << x << endl; // "range-based for loop"
cout << s.pop() << endl;
```

- ❑ Die Tatsache, dass `IntStack` von `IntVector` abgeleitet ist, ist ein Implementierungsdetail, das für Klienten von `IntStack` irrelevant ist.
- ❑ Falls es später geändert wird, z. B. indem `list<int>` statt `vector<int>` verwendet wird oder eine Implementierung ohne Basisklasse verwendet wird, sollten Klienten davon nichts „merken“ (außer dass sie neu übersetzt werden müssen).
- ❑ Deshalb sollte `IntStack` (außerhalb der Klasse selbst) nicht polymorph als `IntVector` verwendbar sein.
- ❑ Außerdem sollen viele öffentliche Elementfunktionen von `IntVector` (z. B. `push_front` und `pop_front`) für Klienten von `IntStack` nicht verwendbar sein.
- ❑ Deshalb ist `IntVector` keine öffentliche, sondern eine private Basisklasse von `IntStack`.
(Falls die Details von `IntVector` auch in einer von `IntStack` abgeleiteten Klasse verwendbar sein sollen, sollte `IntVector` stattdessen eine halböffentliche Basisklasse von `IntStack` sein.)
- ❑ Mittels `using` können einzelne Elemente von `IntVector` (konkret `size`, `begin` und `end`) trotzdem für Klienten von `IntStack` verwendbar gemacht werden.

- ❑ Die Verwendung eines privaten Datenelements mit Typ B anstelle einer privaten Basisklasse B zur Implementierung einer Klasse C hätte im allgemeinen folgende Nachteile:
 - `using` kann nicht verwendet werden.
Stattdessen müsste man die gewünschten Elementfunktionen neu schreiben, zum Beispiel (wenn das Datenelement `v` heißt):

```
IntVector::size_type size () { return v.size(); }
```

Hierfür muss man die jeweiligen Funktionen wesentlich genauer kennen, um ihre Parameter- und Resultattypen korrekt angeben zu können.

Für `begin` und `end` muss man außerdem wissen bzw. daran denken, dass es jeweils zwei derartige Funktionen gibt (eine mit und eine ohne `const`-Qualifizierer).

- Wenn die Klasse B virtuelle Elementfunktionen hätte, dann könnten diese in der Klasse C nicht überschrieben werden.
- Wenn die Klasse B abstrakt wäre, dann könnte man sie gar nicht als Typ eines Datenelements verwenden.

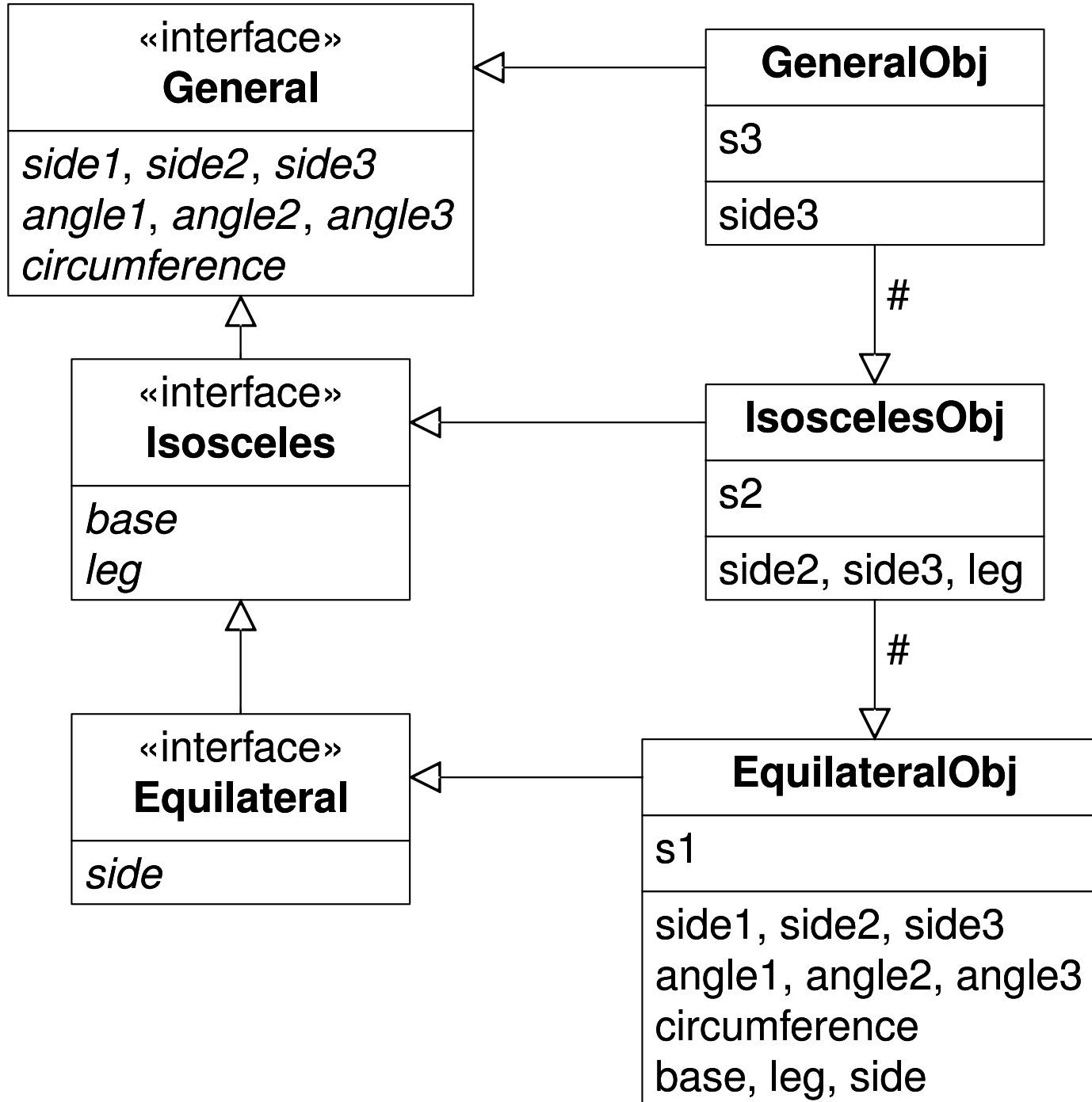
4.8.10 Schnittstellen- und Implementierungshierarchie

Problemstellung

- ❑ Es sollen Klassen zur Repräsentation allgemeiner (`General`), gleichschenkliger (`Isosceles`) und gleichseitiger (`Equilateral`) Dreiecke mit sinnvollen Vererbungsbeziehungen definiert werden.
- ❑ Da jedes gleichseitige Dreieck auch ein gleichschenkliges und jedes gleichschenklige auch ein allgemeines Dreieck ist, sollten die Objekte der Klassen entsprechend polymorph verwendbar sein, das heißt: `Equilateral` → `Isosceles` → `General`.
- ❑ Andererseits werden zur Speicherung eines allgemeinen bzw. gleichschenkligen bzw. gleichseitigen Dreiecks drei bzw. zwei bzw. ein Datenelement benötigt, sodass die umgekehrte Vererbung `General` → `Isosceles` → `Equilateral` aus Implementierungssicht praktischer wäre.

Lösungsidee

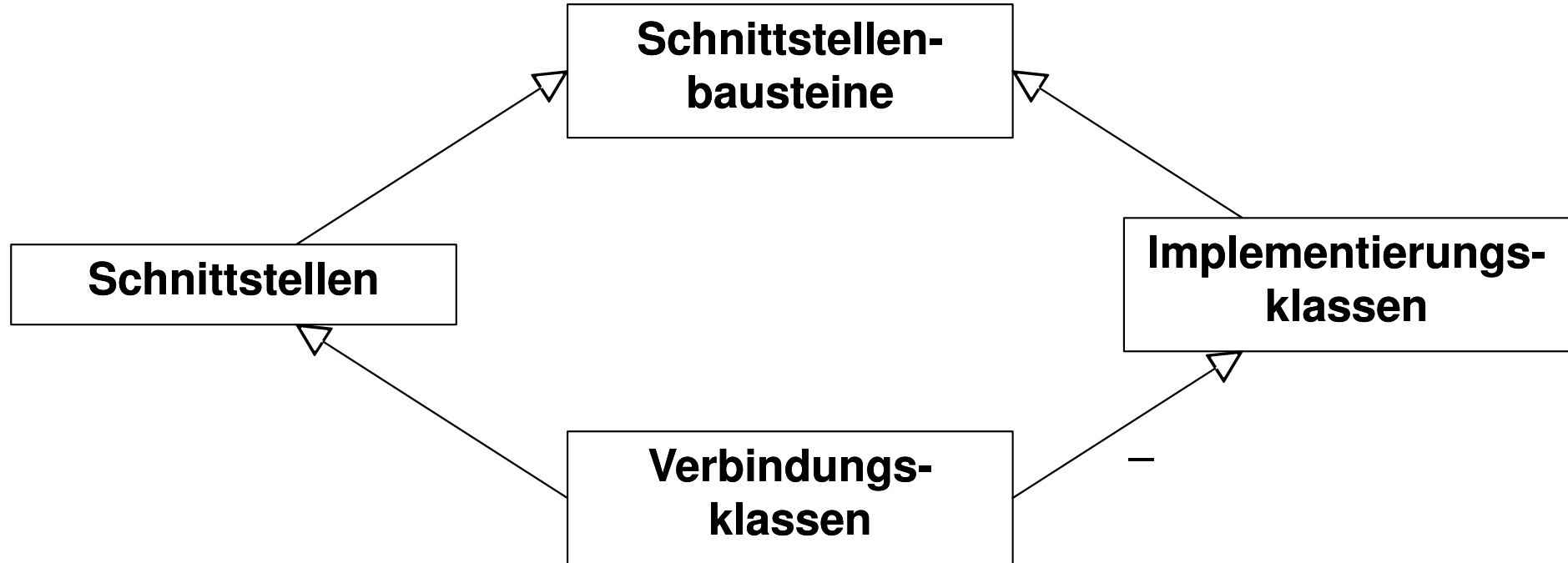
- ❑ Es gibt separate Schnittstellen- und Implementierungshierarchien:



- ❑ Die Implementierungen der Elementfunktionen `side1`, `side2`, `side3`, `base`, `leg` und `side` in der Klasse `EquilateralObj` liefern alle den Wert des Datenelements `s1`. Dementsprechend müssen sie in den Klassen `IsoscelesObj` und `GeneralObj` teilweise überschrieben werden, um dort den Wert von `s2` bzw. `s3` zu liefern.
- ❑ Die Elementfunktionen `angle1`, `angle2`, `angle3` und `circumference` können in der Klasse `EquilateralObj` unter Verwendung von `side1`, `side2` und `side3` gleich allgemein implementiert werden, sodass sie für alle Arten von Dreiecken korrekt funktionieren.
- ❑ Durch die halböffentliche Vererbung zwischen den Implementierungsklassen können entsprechende Objekte immer nur an die „richtigen“ Schnittstellen zugewiesen werden. Beispielsweise kann ein Objekt der Klasse `IsoscelesObj` polymorph als `Isosceles` und als `General` verwendet werden, aber nicht als `Equilateral`.
- ❑ Trotzdem besitzt die Lösung noch einen gravierenden Mangel: Anhand der in § 4.5.3 genannten Regeln, wird ein dynamischer Typtest *jede* Art von Dreieck auch als `Isosceles` und `Equilateral` klassifizieren und dementsprechende Umwandlungen erlauben.

Verbesserung

- ❑ Um das zuvor genannte Problem zu vermeiden, darf es zwischen Implementierungsklassen und Schnittstellen *keinerlei* Vererbungsbeziehung geben.
- ❑ Stattdessen gibt es „zweiarmige Verbindungsklassen“ zwischen ihnen.
- ❑ Damit sich dann Schnittstellen und Implementierungsklassen auf *dieselben* virtuellen Funktionen beziehen, müssen diese in separate „Schnittstellenbausteine“ ausgelagert werden (die dann jeweils als virtuelle Basisklassen verwendet werden).
- ❑ Aufgrund der vollständigen Trennung zwischen Schnittstellen und Implementierungsklassen, können Vererbungsbeziehungen zwischen Implementierungsklassen auch wieder öffentlich sein.
- ❑ Die Vererbungsbeziehungen zwischen Verbindungs- und Implementierungsklassen sollten aber privat sein, damit Objekte der Verbindungsklassen nur an die zugehörigen Schnittstellen und nicht an die Implementierungsklassen zugewiesen werden können.
- ❑ Sowohl die Schnittstellenbausteine als auch die Implementierungsklassen können ggf. in kleinere Bestandteile oder „Komponenten“ zerlegt werden.



Umsetzungsmöglichkeit

Schnittstellenbausteine

```
#include <cmath>

#define interface struct

interface Sides {
    virtual double side1 () = 0;
    virtual double side2 () = 0;
    virtual double side3 () = 0;
};

interface Angles {
    virtual double angle1 () = 0;
    virtual double angle2 () = 0;
    virtual double angle3 () = 0;
};

interface Circumference {
    virtual double circumference () = 0;
};
```

```
interface IsoSides {  
    virtual double base () = 0;  
    virtual double leg () = 0;  
};
```

```
interface EquSides {  
    virtual double side () = 0;  
};
```

Eigentliche Schnittstellen

```
interface General  
    : virtual Sides, virtual Angles, virtual Circumference {};  
  
interface Isosceles : General, virtual IsoSides {};  
  
interface Equilateral : Isosceles, virtual EquSides {};
```

Implementierungsklassen

```
class AnglesImp : public virtual Sides, public virtual Angles {
    // Kosinussatz:  $s_1^2 = s_2^2 + s_3^2 - 2 * s_2 * s_3 * \cos(a_1)$ 
    double angle (double s1, double s2, double s3) {
        return acos((s2*s2 + s3*s3 - s1*s1) / (2*s2*s3));
    }
    virtual double angle1 ()
        { return angle(side1(), side2(), side3()); }
    virtual double angle2 ()
        { return angle(side2(), side3(), side1()); }
    virtual double angle3 ()
        { return angle(side3(), side1(), side2()); }
};

class CircumferenceImp
    : public virtual Sides, public virtual Circumference {
    virtual double circumference ()
        { return side1() + side2() + side3(); }
};
```



```
class Side1Imp : public virtual Sides,
                public virtual IsoSides, public virtual EquSides {
    double s1;
public:
    Side1Imp (double s) : s1(s) {}
    virtual double side1 () { return s1; }
    virtual double side2 () { return s1; }
    virtual double side3 () { return s1; }
    virtual double base () { return s1; }
    virtual double leg () { return s1; }
    virtual double side () { return s1; }
};

class Side2Imp : public Side1Imp {
    double s2;
public:
    Side2Imp (double b, double l) : Side1Imp(l), s2(b) {}
    virtual double side2 () { return s2; }
    virtual double base () { return s2; }
};
```

```
class Side3Imp : public Side2Imp {
    double s3;
public:
    Side3Imp (double s1, double s2, double s3)
                : Side2Imp(s1, s2), s3(s3) {}
    virtual double side3 () { return s3; }
};
```

Verbindungsklassen

```
class EquilateralObj : public Equilateral, private Side1Imp,
                       private AnglesImp, private CircumferenceImp {
    using Side1Imp::Side1Imp;
};
```

```
class IsoscelesObj : public Isosceles, private Side2Imp,
                     private AnglesImp, private CircumferenceImp {
    using Side2Imp::Side2Imp;
};
```

```
class GeneralObj : public General, private Side3Imp,  
                  private AnglesImp, private CircumferenceImp {  
    using Side3Imp::Side3Imp;  
};
```

Erzeugungsfunktionen

```
General* make_general (double s1, double s2, double s3) {  
    return new GeneralObj(s1, s2, s3);  
}
```

```
Isosceles* make_isosceles (double b, double l) {  
    return new IsoscelesObj(b, l);  
}
```

```
Equilateral* make_equilateral (double s) {  
    return new EquilateralObj(s);  
}
```

Anmerkungen

- ❑ Zwischen Schnittstellenbausteinen gibt es keine Vererbungsbeziehungen.
- ❑ Eine Implementierungsklasse wird (virtuell) von allen Schnittstellenbausteinen abgeleitet, deren Funktionen sie entweder implementiert oder verwendet.
- ❑ Zwischen Implementierungsklassen können beliebige Vererbungsbeziehungen bestehen.
- ❑ Bei Verwendung der Erzeugungsfunktionen („Fabrikmuster“) muss man die Implementierungs- und Verbindungsklassen gar nicht kennen. Wenn man ihre Konstruktoren privat oder halböffentlich macht und die Erzeugungsfunktionen als ihre Freunde deklariert, können die Konstruktoren ausschließlich von diesen Funktionen aufgerufen werden; damit bleiben diese Klassen dann vollkommen verborgen.

5 Schablonen (templates)

5.1 Funktionsschablonen

5.1.1 Generische Quadratfunktion

- ❑ Aus der *Funktionsschablone* (function template)

```
template <typename T>
T square (T x) { return x * x; }
```

kann der Compiler prinzipiell für jeden Typ T eine entsprechende *Ausprägung* (instantiation) generieren, zum Beispiel:

```
int square<int> (int x) { return x * x; }
double square<double> (double x) { return x * x; }
```

- ❑ Allerdings wird diese Generierung nur für Typen T gelingen, für die es an der Verwendungsstelle der Funktion eine passende Definition des Multiplikationsoperators $*$ gibt.
- ❑ Beim Aufruf von `square` wird die Belegung des Template-Parameters T normalerweise aus dem Typ des Funktionsarguments ermittelt (template argument deduction), zum Beispiel:

```
square(1)           // T gleich int
square(1.0)         // T gleich double
square(true)        // T gleich bool
square("abc")       // T gleich const char [4] bzw. const char*
                    // => Fehler
```

- ❑ Da es für den Typ `const char*` keinen Multiplikationsoperator gibt, führt `square("abc")` zu einem Übersetzungsfehler.
- ❑ Da Wahrheitswerte als ganze Zahlen und umgekehrt verwendet werden können, gibt es für `T` gleich `bool` jedoch einen Multiplikationsoperator, sodass `square(true)` möglich (wenn auch nicht unbedingt sinnvoll) ist.
- ❑ Alternativ kann die Belegung des Template-Parameters auch explizit angegeben werden, zum Beispiel:

```
square<double>(1) // T gleich double
```

Da der Parametertyp `double` damit festgelegt ist, wird der `int`-Wert 1 entsprechend umgewandelt.

- ❑ Wenn es für einen benutzerdefinierten Typ einen Multiplikationsoperator gibt, kann er ebenfalls verwendet werden, zum Beispiel:

```
// Rationale Zahl.
struct Rational {
    const int num, den;    // Zähler und Nenner.
    Rational (int n = 0, int d = 1) : num(n), den(d) {}
};

// Produkt der rationalen Zahlen x und y.
Rational operator* (Rational x, Rational y) {
    return Rational(x.num * y.num, x.den * y.den);
}

Rational r (3, 4);
Rational s = square(r);
```

- ❑ **Anmerkung:** Anstelle von `typename` kann auch das Schlüsselwort `class` stehen, obwohl es sich bei den entsprechenden Typen nicht um Klassen handeln muss.

5.1.2 Generische Maximumfunktion

□ Allgemeine Funktionsschablone:

```
template <typename T>
T maximum (T x, T y) {
    return x > y ? x : y;
}
```

□ Verwendungsmöglichkeiten:

```
maximum(3, 4)           // T gleich int
maximum(3.0, 4.0)       // T gleich double
maximum(3, 4.0)         // T kann nicht deduziert werden => Fehler
maximum("abc", "def")   // T gleich const char*
```

```
string s1 = "abc", s2 = "def";
maximum(s1, s2)         // T gleich std::string
```

```
Rational r1 (1, 2), r2 (3, 4);
maximum(r1, r2)         // T gleich Rational => Fehler
```


□ Erläuterungen:

- Wenn sich aus den Funktionsargumenten unterschiedliche Belegungen für einen Template-Parameter ergeben, schlägt die `template argument deduction` fehl.
- `maximum("abc", "def")` vergleicht lediglich die Adressen der beiden Zeichenketten und liefert die größere von beiden zurück. Es findet also kein inhaltlicher Vergleich der Zeichenketten statt.
- Für den Typ `std::string` gibt es einen Vergleichsoperator `>`, der einen lexikographischen Vergleich der Zeichenketten durchführt.
- Für den in § 5.1.1 definierten Typ `Rational` gibt es (momentan) keinen Vergleichsoperator `>`, sodass die `template instantiation` für `maximum(r1, r2)` fehlschlägt.
- Mit einer entsprechenden Operatordefinition würde der Aufruf jedoch funktionieren, zum Beispiel:

```
bool operator> (Rational x, Rational y) {  
    return double(x.num)/x.den > double(y.num)/y.den;  
}
```

❑ Spezielle Funktion für `const char*`:

```
typedef const char* str;  
str maximum (str x, str y) {  
    return strcmp(x, y) > 0 ? x : y;  
}
```

```
maximum("abc", "def")          // Aufruf der speziellen Funktion.  
maximum<str>("abc", "def")     // Aufruf der allgemeinen Funktion.
```

- ❑ Allgemeine Regel: Wenn eine normale Funktion und eine Funktionsschablone gleich gut passen, wird die normale Funktion bevorzugt.

□ Spezielle Funktionsschablone für Zeigertypen:

```
template <typename T>
T* maximum (T* x, T* y) {
    // Ein echter Zeiger soll immer größer als ein Nullzeiger sein.
    if (!x) return y;
    if (!y) return x;

    // Ansonsten soll x größer als y sein, wenn *x größer als *y
    // ist. Wenn *x und *y selbst Zeiger sind, wird dieses
    // Kriterium rekursiv angewandt.
    return maximum(*x, *y) == *x ? x : y;
}
```

```
int a = 1; int b = 2; int* p = &a; int* q = &b;
maximum(p, q) // Aufruf der Funktion für Zeiger mit T gleich
              // int, die ihrerseits die allgemeine Funktion
              // mit T gleich int aufruft.
maximum(&p, &q) // Aufruf der Funktion für Zeiger mit T gleich
               // int*, die ihrerseits erneut die Funktion für
               // Zeiger mit T gleich int aufruft, die wiederum
               // die allg. Funktion mit T gleich int aufruft.
maximum<int*>(p, q) // Aufruf der allgemeinen Funktion
                  // mit T gleich int*.
```

- ❑ Allgemeine Regel: Wenn eine Funktionsschablone durch eine andere implementiert werden könnte, aber nicht umgekehrt, ist die erste spezieller als die zweite und wird bei einem Aufruf ggf. bevorzugt.
- ❑ Überprüfung der Regel im obigen Beispiel (die künstlichen Namen `maximum1` und `maximum2` dienen nur zur Unterscheidung der beiden Funktionsschablonen):

```
template <typename T1> // Notwendige Vorabdeklaration.  
T1 maximum1 (T1 x, T1 y);
```

```
template <typename T2>  
T2* maximum2 (T2* x, T2* y) {  
    // Diese Implementierung von maximum2 durch maximum1 ist  
    // für beliebige Typen T2 korrekt (es wird T1 gleich T2*  
    // deduziert).  
    return maximum1(x, y);  
}
```

```
template <typename T1>  
T1 maximum1 (T1 x, T1 y) {  
    // Diese Implementierung von maximum1 durch maximum2 ist  
    // für beliebige Typen T1 nicht korrekt (es müsste T1 gleich  
    // T2* sein, was nur für Zeigertypen T1 der Fall wäre.)  
    return maximum2(x, y);  
}
```

5.2 Typschablonen

5.2.1 Containertypen

- ❑ Die Containertypen `vector`, `list`, `set`, `map` etc. der C++-Standardbibliothek (vgl. § 6.1.1) sind allesamt Typschablonen, die mit beliebigen Elementtypen verwendet werden können.
- ❑ Deshalb wird die Bibliothek oft auch als Standard Template Library (STL) bezeichnet.
- ❑ Die Bibliothekstypen `string`, `u16string`, `u32string` und `wstring` sind allesamt Ausprägungen einer Typschablone `basic_string` mit Elementtypen `char`, `char16_t`, `char32_t` bzw. `wchar_t`.

5.2.2 Paare

□ Typschablone (ähnlich zu `std::pair`):

```
template <typename X, typename Y>
class Pair {
    // Datenelemente.
    X x;
    Y y;
public:
    // Normaler Konstruktor zur Initialisierung mit zwei Werten.
    Pair (X x, Y y) : x(x), y(y) {}

    // Zugriff auf die privaten Datenelemente.
    X getX () { return x; }
    Y getY () { return y; }

    // Konstruktorschablone zur Initialisierung mit einem Paar
    // eines anderen Typs Pair<U, V>.
    template <typename U, typename V>
    Pair (const Pair<U, V>& that)
        : x(that.getX()), y(that.getY()) {}
};
```

❑ Funktionsschablone zur bequemeren Verwendung (analog zu `std::make_pair`):

```
template <typename X, typename Y>
Pair<X, Y> mkpair (X x, Y y) {
    return Pair<X, Y>(x, y);
}
```

❑ Verwendungsmöglichkeit:

```
Pair<int, int> p1 (3, 4);
p1 = Pair<int, int>(5, 6);
p1 = mkpair(5, 6);
```

```
Pair<double, double> p2 = p1;
p1 = p2;
```

```
p1 = Pair<string, string>("abc", "def"); // Fehler.
```

□ Erläuterungen:

- Die Konstruktorschablone kann prinzipiell mit Paaren eines beliebigen Typs `Pair<U, V>` aufgerufen werden.
- Allerdings wird ein entsprechender Aufruf nur gelingen, wenn sich die Datenelemente `x` und `y` mit Typ `X` bzw. `Y` tatsächlich mit Werten des Typs `U` bzw. `V` initialisieren lassen (was z. B. für `X` gleich `int` und `U` gleich `string` nicht der Fall ist).
- Bei einer Zuweisung wie z. B. `p1 = p2` wird das Paar `p2`, wenn nötig, ebenfalls mit dieser Konstruktorschablone in den Typ von `p1` umgewandelt.
- Wenn `X` und `U` und/oder `Y` und `V` verschiedene Typen sind, sind auch `Pair<X, Y>` und `Pair<U, V>` verschiedene Typen, obwohl sie aus derselben Typschablone generiert werden. Dementsprechend darf `Pair<X, Y>` *nicht* auf die privaten Datenelemente von `Pair<U, V>` zugreifen, sondern muss stattdessen die öffentlichen Elementfunktionen `getX` und `getY` verwenden.
- Beim Aufruf eines Konstruktors einer Typschablone muss man (bis C++14) die Template-Parameter explizit angeben. Beim Aufruf einer Funktionsschablone werden sie jedoch normalerweise deduziert.

❑ Explizite Spezialisierung der Typschablone:

```
template <>
class Pair<bool, bool> {
    // Ein Byte zur Speicherung der beiden bool-Werte.
    char xy;
public:
    // y wird im niedrigsten Bit von xy gespeichert,
    // x im nächsthöheren.
    Pair (bool x, bool y) : xy(x << 1 | y) {}
    bool getX () { return xy & 2; }
    bool getY () { return xy & 1; }
};
```

- ❑ Für `Pair<bool, bool>` wird die Spezialisierung verwendet, für alle anderen Typen `Pair<X, Y>` die allgemeine Typschablone.
- ❑ Eine Spezialisierung kann vollkommen anders definiert sein als die allgemeine Typschablone. Beispielsweise hat die obige Spezialisierung keine Konstruktorschablone zur Initialisierung mit Paaren eines anderen Typs.

5.2.3 Matrizen

□ Typschablone:

```
template <typename T, int M, int N>
class Matrix {
    // Zweidimensionales Feld zur Speicherung der Elemente.
    T a [M] [N];
public:
    // Lesender und schreibender Zugriff auf die Elemente
    // (mit Indizierung ab 1).
    T get (int i, int k) const { return a[i-1][k-1]; }
    void set (int i, int k, T x) { a[i-1][k-1] = x; }
};
```

□ Erläuterungen:

- Neben Typen sind u. a. auch ganze Zahlen als Template-Parameter erlaubt.
- Die zugehörigen Template-Argumente müssen konstante Werte sein, die bereits zur Übersetzungszeit berechnet werden können.
- Damit sind z. B. `Matrix<double, 3, 4>` und `Matrix<double, 4, 3>` unterschiedliche Typen.

❑ Typkorrekte Matrixoperationen:

```
template <typename T, int M, int N>
Matrix<T, M, N> operator+ (Matrix<T, M, N> a, Matrix<T, M, N> b) {
    Matrix<T, M, N> c;
    for (int i = 1; i <= M; i++) for (int k = 1; k <= N; k++) {
        c.set(i, k, a.get(i, k) + b.get(i, k));
    }
    return c;
}
```

```
template <typename T, int L, int M, int N>
Matrix<T, L, N> operator* (Matrix<T, L, M> a, Matrix<T, M, N> b) {
    Matrix<T, L, N> c;
    for (int i = 1; i <= L; i++) for (int k = 1; k <= N; k++) {
        T sum = a.get(i, 1) * b.get(1, k);
        for (int j = 2; j <= M; j++) {
            sum += a.get(i, j) * b.get(j, k);
        }
        c.set(i, k, sum);
    }
    return c;
}
```

□ Verwendungsmöglichkeit:

```
Matrix<double, 3, 4> a;  
Matrix<double, 4, 3> b;
```

```
for (int i = 1; i <= 3; i++) for (int k = 1; k <= 4; k++) {  
    a.set(i, k, .....);  
    b.set(k, i, .....);  
}
```

```
Matrix<double, 3, 3> c = square(a * b);
```

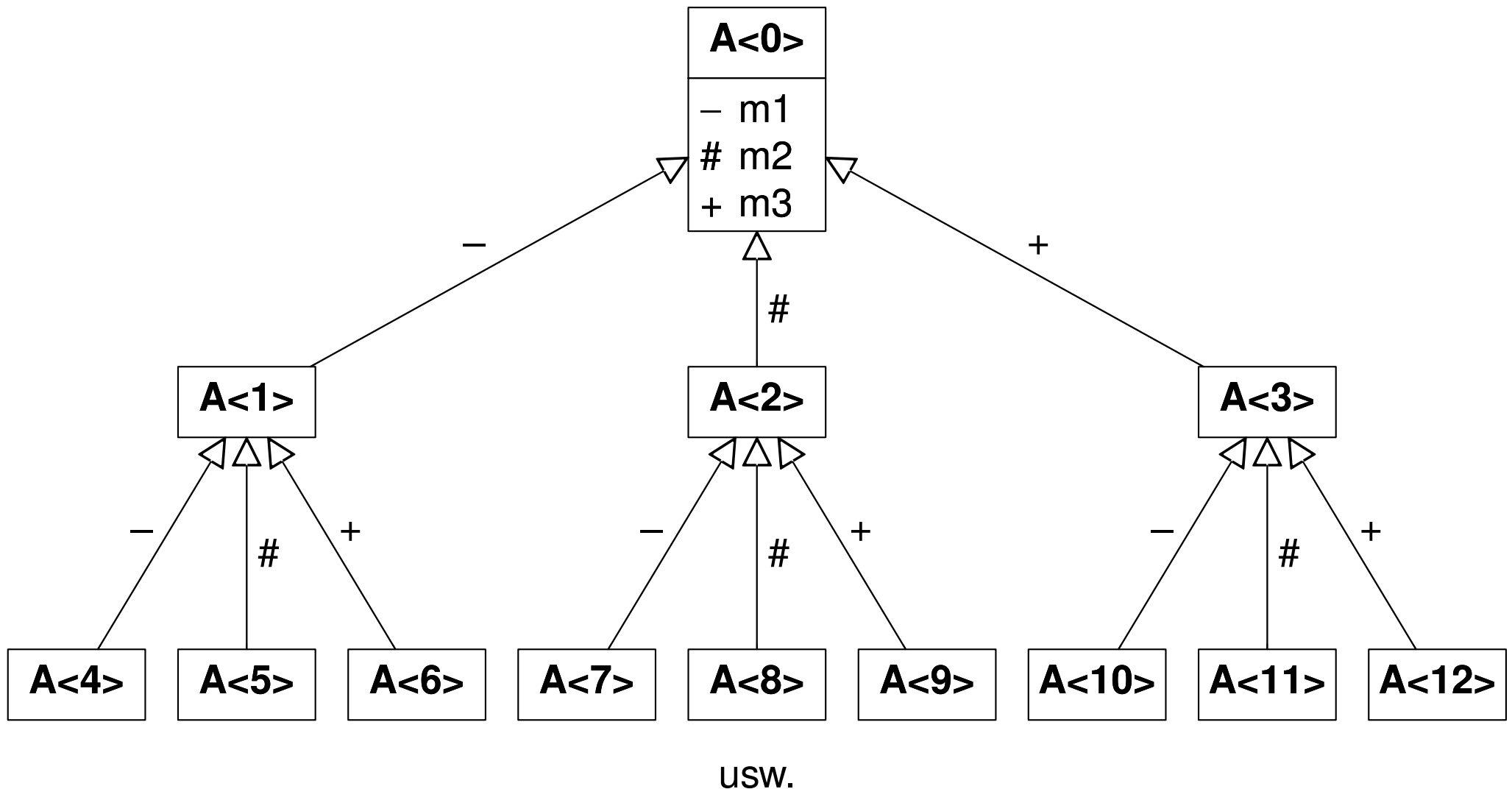
□ Partielle Spezialisierung der Typschablone:

```
template <int M, int N>
class Matrix<bool, M, N> {
    // M * N Bits, aufgerundet auf ein Vielfaches von 8.
    unsigned char a [(M * N + 7) / 8];
    // Position des Bits für das Matrixelement (i, k).
    int pos (int i, int k) { return (i-1) * N + (k-1); }
    // Element von a, in dem sich dieses Bit befindet.
    unsigned char& elem (int i, int k) { return a[pos(i, k) / 8]; }
    // Bitmuster zur Selektion dieses Bits in diesem Element.
    unsigned char mask (int i, int k) { return 1 << pos(i, k) % 8; }
public:
    // Lesender und schreibender Zugriff auf die Elemente.
    bool get (int i, int k) {
        return elem(i, k) & mask(i, k);
    }
    void set (int i, int k, bool x) {
        if (x) elem(i, k) |= mask(i, k);
        else elem(i, k) &= ~mask(i, k);
    }
};
```

- ❑ Für `Matrix<bool, ..., ...>` wird die partielle Spezialisierung verwendet (die wiederum vollkommen anders definiert sein kann als die allgemeine Typschablone), für alle anderen Typen `Matrix<T, ..., ...>` die allgemeine Typschablone.

5.2.4 Rekursive Schablonen

- Die nachfolgende Klassenhierarchie soll durch eine Typschablone `A` mit geeigneten Spezialisierungen definiert werden:



□ Typschablone mit Spezialisierungen:

```
// Allgemeine Typschablone.  
// Der zweite Template-Parameter ist anonym und besitzt einen  
// Defaultwert, der vom ersten Template-Parameter N abhängt  
// (was bei Defaultwerten für Funktionsparameter nicht ginge).  
// Er wird nur zur Definition der partiellen Spezialisierungen  
// gebraucht.  
template <int N, int = N % 3>  
class A;  
  
// Explizite Spezialisierung der Wurzelklasse A<0>.  
template <>  
class A <0> {  
    int m1;  
protected:  
    int m2;  
public:  
    int m3;  
};
```



```
// Partielle Spezialisierung für A<1>, A<4>, A<7>, ...
template <int N>
class A <N, 1> : private A<(N - 1) / 3> {};

// Partielle Spezialisierung für A<2>, A<5>, A<8>, ...
template <int N>
class A <N, 2> : protected A<(N - 1) / 3> {};

// Partielle Spezialisierung für A<3>, A<6>, A<9>, ...
template <int N>
class A <N, 0> : public A<(N - 1) / 3> {};
```

□ Erläuterungen:

- Eine Klasse wie z. B. `A<10>` heißt aufgrund des Defaultwerts des zweiten Template-Parameters tatsächlich `A<10, 1>`.
- Dementsprechend wird sie aus der ersten partiellen Spezialisierung generiert und besitzt deshalb `A<3>` gleich `A<3, 0>` als private Basisklasse.
- Diese wird rekursiv aus der dritten partiellen Spezialisierung generiert und besitzt deshalb `A<0>` (gleich `A<0, 0>`) als öffentliche Basisklasse.
- Diese steht als explizite Spezialisierung zur Verfügung und beendet damit die rekursive Generierung.

5.2.5 Template-Metaprogrammierung

□ Beispiel Fibonacci-Zahlen ($f_0 = 0$, $f_1 = 1$, $f_n = f_{n-2} + f_{n-1}$ für $n \geq 2$):

```
// Allgemeine rekursive Schablone.
template <int N>
struct Fib {
    static const int value = Fib<N-2>::value + Fib<N-1>::value;
};

// Spezialisierungen für den Rekursionsabbruch.
template <>
struct Fib<0> {
    static const int value = 0;
};
template <>
struct Fib<1> {
    static const int value = 1;
};

int main () {
    cout << Fib<46>::value << endl;
}
```

□ Erläuterungen:

- Wenn eine statische konstante Elementvariable mit ganzzahligem (oder Aufzählungs-) Typ direkt in der Klassendefinition initialisiert wird, muss der Initialisierungsausdruck ein *konstanter Ausdruck* sein, dessen Wert bereits zur Übersetzungszeit bestimmt werden kann.
- Eine solche Elementvariable kann dann selbst in derartigen konstanten Ausdrücken verwendet werden.
- Deshalb können die Werte aller Elementvariablen `Fib<N>::value` bereits zur Übersetzungszeit berechnet werden.
- Die Verwendung von `Fib<46>` führt zur rekursiven Generierung von `Fib<44>` und `Fib<45>`, für die wiederum `Fib<42>` und `Fib<43>` bzw. `Fib<43>` und `Fib<44>` generiert wird, usw.
- Da eine bereits generierte Klasse aber nicht erneut generiert werden muss, wird jede Klasse von `Fib<0>` bis `Fib<46>` jeweils nur einmal generiert, d. h. der Compiler führt automatisch eine „tabellenbasierte Optimierung“ der Berechnung durch (vgl. „dynamic programming“ in „Algorithmen und Datenstrukturen 2“).
- Deshalb wird `Fib<46>::value` vom Compiler in linearer Zeit berechnet, während die folgende rekursive Funktion exponentielle Zeit benötigt, weil sie einzelne Teilergebnisse immer wieder neu berechnet:

```
int fib (int n) {  
    if (n <= 1) return n;  
    else fib(n-2) + fib(n-1);  
}
```

□ Anmerkungen:

- f_{46} ist die größte Fibonacci-Zahl, die als 32-Bit-`int`-Wert dargestellt werden kann.
- Man kann zeigen, dass Template-Metaprogrammierung Turing-vollständig ist, obwohl dies von den „Erfindern“ vermutlich nicht beabsichtigt war.
- Seit C++11 gibt es mit `constexpr` (vgl. § ???) eine einfachere und natürlichere Möglichkeit, komplexe Berechnungen zur Übersetzungszeit durchzuführen.

5.2.6 Aliasschablonen

□ Beispiel:

```
// Knoten einer verketteten Liste mit Elementtyp T.
template <typename T>
struct Node {
    // Das in diesem Knoten gespeicherte Element.
    T head;

    // Zeiger auf den nächsten Knoten oder Nullzeiger.
    Node* tail;
};

// Für jeden Typ T ist List<T> ein Alias für Node<T>*.
template <typename T>
using List = Node<T>*;
```

5.2.7 Freunde von Typschablonen

□ Klassen als Freunde:

```
template <typename T>  
class C;
```

```
template <typename T>  
class A {  
    // Klasse B ist ein Freund aller Klassen A<T>.  
    friend class B;  
  
    // Jede Klasse C<T> ist ein Freund der entspr. Klasse A<T>.  
    // C muss schon vorher als Klassenschablone deklariert sein.  
    friend class C<T>;  
  
    // Jede Klasse D<U> ist ein Freund aller Klassen A<T>.  
    template <typename U>  
    friend class D;  
};
```

❑ Funktionen als Freunde:

```
template <typename T>  
void h (T);
```

```
template <typename T>  
class A {  
    // Funktion f ist ein Freund aller Klassen A<T>.  
    friend void f ();  
  
    // Jede Funktion g mit Parametertyp T ist ein Freund  
    // der entsprechenden Klasse A<T>.  
    // (g ist keine Funktionsschablone!)  
    friend void g (T);  
  
    // Jede Funktion h<T> (mit Parametertyp T) ist ein Freund  
    // der entsprechenden Klasse A<T>.  
    // h muss schon vorher als Funktionsschablone deklariert sein.  
    friend void h<T> (T);  
  
    // Jede Funktion i<U> ist ein Freund aller Klassen A<T>.  
    template <typename U>  
    friend void i (U);  
};
```

5.3 Weitere Themen

5.3.1 Variablenschablonen

❑ Beispiel: Leere Listen (vgl. § 5.2.6)

```
template <typename T>
const List<T> empty = nullptr;

List<int> ls = empty<int>;
```

❑ Beispiel: Fibonacci-Zahlen (vgl. § 5.2.5)

```
template <int N>
const int fib = fib<N-2> + fib<N-1>;

template <>
const int fib<0> = 0;

template <>
const int fib<1> = 1;

cout << fib<46> << endl;
```


❑ Beispiel: Wertebereiche numerischer Typen

```
#include <limits>
#include <utility>
using namespace std;

template <typename T>
const T minimum = numeric_limits<T>::min();

template <typename T>
const T maximum = numeric_limits<T>::max();

template <typename T>
const pair<T, T> range = make_pair(minimum<T>, maximum<T>);

cout << minimum<T> << " " << maximum<int> << endl;
```

5.3.2 Deduktion von Referenztypen

- Gegeben seien folgende Funktionsschablonen:

```
template <typename T> void f1 (T x);
```

```
template <typename T> void f2 (T& x);
```

```
template <typename T> void f3 (T&& x);
```

- Wenn f_1 mit einem L- oder R-Wert eines Typs U aufgerufen wird, wird in beiden Fällen T gleich U deduziert, d. h. f_1 kann nicht „erkennen“, ob es mit einem L- oder R-Wert aufgerufen wird.
- Wenn f_2 mit einem L-Wert eines Typs U aufgerufen wird, wird T gleich U deduziert, während ein Aufruf mit einem R-Wert fehlschlägt.
- Wenn f_3 mit einem L-Wert eines Typs U aufgerufen wird, wird T gleich $U\&$ deduziert (sodass $T\&\&$ aufgrund der „reference collapsing rules“ in § 2.7.7 gleich $U\&$ ist!), während bei einem Aufruf mit einem R-Wert T gleich U deduziert wird, d. h. f_3 kann „erkennen“, ob es mit einem L- oder R-Wert aufgerufen wird.
- $T\&\&$ wird deshalb auch als „universal“ oder „forwarding reference“ bezeichnet.

5.3.3 Untersuchung von Typen

□ Hilfstypen:

```
struct true_type {  
    static const bool value = true;  
};
```

```
struct false_type {  
    static const bool value = false;  
};
```

❑ Vergleich von Typen:

```
// Allgemeine Typschablone.  
template <typename X, typename Y>  
struct is_same : false_type {};  
  
// Spezialisierung für zwei gleiche Typen.  
template <typename T>  
struct is_same <T, T> : true_type {};  
  
// Variablenschablone zur etwas angenehmeren Verwendung.  
template <typename X, typename Y>  
const bool is_same_v = is_same<X, Y>::value;
```

❑ Verwendungsmöglichkeiten:

```
is_same_v<int, signed int>           // true  
is_same_v<int, unsigned int>        // false  
is_same_v<char, signed char>        // false  
is_same_v<char, unsigned char>      // false  
is_same_v<int, int_least32_t>       // meist true  
is_same_v<int, vector<int>::value_type> // true
```

□ Identifizierung von Zeigertypen:

```
// Allgemeine Schablone.
template <typename T>
struct is_pointer : false_type {};

// Spezialisierung für Zeigertypen.
template <typename T>
struct is_pointer <T*> : true_type {};

template <typename T>
struct is_pointer <T* const> : true_type {};

template <typename T>
struct is_pointer <T* volatile> : true_type {};

template <typename T>
struct is_pointer <T* const volatile> : true_type {};

// Variablenschablone zur etwas angenehmeren Verwendung.
template <typename T>
const bool is_pointer_v = is_pointer<T>::value;
```

❑ Entfernen von Referenzen:

```
// Hilfstyp.
template <typename T>
struct declare_type {
    typedef T type;
};

// Allgemeine Schablone.
template <typename T>
struct remove_reference : declare_type<T> {};

// Spezialisierung für L-Wert-Referenzen.
template <typename T>
struct remove_reference <T&> : declare_type<T> {};

// Spezialisierung für R-Wert-Referenzen.
template <typename T>
struct remove_reference <T&&> : declare_type<T> {};

// Alias zur etwas angenehmeren Verwendung.
template <typename T>
using remove_reference_t = typename remove_reference<T>::type;
```

- Zur Bedeutung von `typename` in der Definition von `remove_reference_t`:
 - Wenn ein qualifizierter Name der Gestalt `x<y>::z` von einem Template-Parameter abhängt, kann der Compiler nicht erkennen, ob dieser Name einen Typ bezeichnet oder nicht.
(Selbst wenn die Schablone `x` bereits definiert ist, könnte das Element `z` in einer später definierten Spezialisierung eine andere Bedeutung haben.)
 - Diese Information kann für die syntaktische Analyse jedoch von entscheidender Bedeutung sein, zum Beispiel:
 - Wenn `x<y>::z` einen Typ bezeichnet, stellt `int a (x<y>::z)` die Deklaration einer Funktion `a` mit entsprechendem Parametertyp dar.
 - Andernfalls handelt es sich jedoch um die Definition einer Variablen `a`, die mit dem Wert `x<y>::z` initialisiert wird.
 - Wenn die Bedeutung von `x<y>::z` nicht bekannt ist, geht der Compiler davon aus, dass es sich *nicht* um einen Typ handelt, selbst wenn im vorliegenden Kontext ein Typ benötigt wird.
 - Um zum Ausdruck zu bringen, dass `x<y>::z` einen Typ bezeichnet, muss in diesem Fall das Schlüsselwort `typename` davorgesetzt werden.
 - Im konkreten Beispiel: `typename remove_reference<T>::type`

□ Anwendung von `remove_reference_t`:

```
template <typename T>
remove_reference_t<T>&& move (T&& x) {
    return static_cast<remove_reference_t<T>&&>(x);
}
```

□ Erläuterung:

- Wenn `move` mit einem L-Wert eines Typs `U` aufgerufen wird, wird `T` gleich `U&` deduziert (vgl. § 5.3.2), sodass `remove_reference_t<T>` gleich `U` und der Resultattyp von `move` somit gleich `U&&` ist.
 - Beim Aufruf mit einem R-Wert eines Typs `U` wird `T` gleich `U` deduziert, sodass `remove_reference_t<T>` ebenfalls gleich `U` und der Resultattyp von `move` somit wiederum gleich `U&&` ist.
 - Also wandelt `move` den Wert `x` in jedem Fall in einen R-Wert um (vgl. § 3.5.3).
- Anmerkung: Die Schablonen `is_same`, `is_pointer`, `remove_reference` sowie viele weitere sind in der Standardbibliothek in der Datei `<type_traits>` definiert.

5.4 Variadische Schablonen

5.4.1 Variadische Funktionen

□ Ausgabe beliebig vieler Werte beliebiger Typen:

```
// Ausgabe eines beliebigen Werts x,  
// gefolgt von einem Zeilentrenner.  
template <typename T>  
void print (T x) {  
    cout << x << endl;  
}
```

```
// Ausgabe von mindestens zwei beliebigen Werten x1, x2, ...,  
// jeweils getrennt durch Komma, gefolgt von einem Zeilentrenner.  
template <typename T1, typename T2, typename ... TT>  
void print (T1 x1, T2 x2, TT ... xx) {  
    cout << x1 << ",";  
    print(x2, xx ...);  
}
```

```
// Verwendungsmöglichkeit.  
print(1, "abc", true);
```

□ Erläuterungen:

- `typename ... TT` deklariert `TT` als *Schablonenparameterbündel* (template parameter pack), d. h. als Folge beliebig vieler (0 oder mehr) Schablonenparameter.
- `TT ... xx` deklariert `xx` als *Funktionsparameterbündel* (function parameter pack), d. h. als Folge entsprechend vieler Funktionsparameter, deren Typen den Schablonenparametern des Bündels `TT` entsprechen.
- `xx ...` ist eine *Bündelexpansion* (pack expansion), die durch die Folge der Funktionsparameter des Bündels `xx` ersetzt wird.
- Allgemeiner kann eine Bündelexpansion z. B auch ein Ausdruck, der ein Bündel enthält, gefolgt von `...` sein, z. B. `xx + 1 ...`, `f(xx) ...` o. ä. (Beachte den Unterschied zwischen `f(xx ...)` und `f(xx) ...`!)

- Die *variadische* Funktionsschablone `print` kann mit Parametern `x1` und `x2` mit beliebigen Typen `T1` bzw. `T2` sowie beliebig vielen weiteren Parametern `xx` mit beliebigen Typen `TT` aufgerufen werden.
- Der Wert von `x1` und ein nachfolgendes Komma werden auf `cout` ausgegeben.
- Dann wird `print` rekursiv für `x2` und `xx ...` aufgerufen.
- Wenn das Bündel `xx` leer ist, wird hierbei die erste Funktionsschablone aufgerufen, die den Wert von `x2` und einen abschließenden Zeilentrenner ausgibt.
- Andernfalls wird erneut die variadische Funktionsschablone wie folgt aufgerufen:
 - Ihr Parameter `x1` wird mit dem aktuellen `x2` belegt.
 - Ihr Parameter `x2` wird mit dem ersten Parameter des aktuellen Bündels `xx` belegt.
 - Ihr Parameterbündel `xx` wird mit den restlichen (eventuell keinen) Parametern des aktuellen Bündels `xx` belegt.

□ Summe und Durchschnittswert beliebig vieler Zahlen:

```
double sum () {  
    return 0;  
}
```

```
template <typename ... TT>  
double sum (double x, TT ... xx) {  
    return x + sum(xx ...);  
}
```

```
template <typename ... TT>  
double avg (double x, TT ... xx) {  
    return sum(x, xx ...) / (1 + sizeof...(xx));  
}
```

□ Erläuterungen:

- Dass die Parameter von `sum` und `avg` alle Typ `double` haben sollen, lässt sich nicht direkt ausdrücken.
- Formal kann die Funktionsschablone `sum` mit einem Parameter `x` des Typs `double` und beliebig vielen weiteren Parametern `xx` mit beliebigen Typen `TT` aufgerufen werden.
- Aber weil jeder dieser weiteren Parameter durch die rekursive Definition von `sum` früher oder später an den Parameter `x` übergeben wird, müssen faktisch doch alle Parameter einen mit `double` kompatiblen Typ besitzen.
- Und da die Parameter von `avg` wiederum an `sum` übergeben werden, müssen auch ihre Typen alle mit `double` kompatibel sein.
- Auch wenn `sum` niemals direkt ohne Parameter aufgerufen wird, wird die parameterlose Funktion benötigt, damit der Aufruf `sum(xx ...)` in der variadischen Schablonenfunktion für ein leeres Bündel `xx` definiert ist.
- Da der Durchschnittswert von 0 Werten zu einer Division durch 0 führen würde, muss `avg` mit mindestens einem Parameter aufgerufen werden.
- `sizeof...` liefert die Größe eines (Schablonen- oder Funktions-) Parameterbündels, d. h. die Anzahl seiner Parameter.

- Anmerkung: Alternativ könnte man `sum` und `avg` als gewöhnliche Funktionen mit „Initialisiererlisten“ (vgl. § 6.3) definieren.

5.4.2 Unverfälschte Weitergabe von Funktionsargumenten (perfect forwarding)

□ Beispiel:

```
// Funktion f mit beliebigen Parameterwerten xx n-mal ausführen.
template <typename R, typename ... PP>
void repeat (int n, R f (PP ...), PP ... xx) {
    for (int i = 0; i < n; i++) f(xx ...);
}

// Verwendungsmöglichkeit.
void print_int (int x) { cout << x << endl; }
print_int(1);
repeat(10, print_int, 1);
```

□ Ähnliches Beispiel aus der Standardbibliothek:

Der Konstruktor der Klasse `thread` erhält als Parameter ebenfalls eine beliebige Funktion `f` und zugehörige Parameterwerte `xx` und führt den Funktionsaufruf `f(xx ...)` in einem neuen Thread aus.

❑ Erstes Problem:

```
void print_str (const string& s) { cout << s << endl; }  
print_str("Hallo");  
repeat(10, print_str, "Hallo");
```

- Beim Aufruf von `repeat` wird aus dem Typ `void (const string&)` von `print_str` PP gleich `const string&` deduziert.
- Aus dem Typ `const char*` von `"Hallo"` wird jedoch PP gleich `const char*` deduziert.
- Damit ist der Aufruf von `repat` fehlerhaft, obwohl der direkte Aufruf von `print_str` korrekt ist.

❑ Lösung:

```
template <typename R, typename ... PP1, typename ... PP2>  
void repeat (int n, R f (PP1 ...), PP2 ... xx) {  
    for (int i = 0; i < n; i++) f(xx ...);  
}
```

- Die Parametertypen `PP1` der Funktion `f` und die Typen `PP2` der Argumente `xx` können (prinzipiell beliebig) verschieden sein.
- Der Aufruf von `f` gelingt aber nur, wenn die Typen `PP2` kompatibel zu den Typen `PP1` sind.

□ Noch allgemeiner:

```
template <typename F, typename ... PP>
void repeat (int n, F f, PP ... xx) {
    for (int i = 0; i < n; i++) f(xx ...);
}
```

- f kann etwas prinzipiell Beliebiges sein, für das $f(xx \dots)$ korrekt ist.
- Neben „echten“ Funktionen, können nun auch *Funktionsobjekte* (und insbesondere *Lambda-Ausdrücke*, vgl. ???) übergeben werden, d. h. Objekte von Klassen, die eine (oder auch mehrere) Elementfunktion(en) `operator()` besitzen.

□ Beispiel eines Lambda-Ausdrucks:

```
repeat(10,
    [] (const string& s) { cout << s << endl; },
    "Hallo");

// Oder kürzer:
repeat(10, [] () { cout << "Hallo" << endl; });
```


❑ Zweites Problem:

```
int n = 0;
repeat(10, [] (int& x) { x++; }, n);
cout << n << endl;           // Ausgabe: 0
```

- Der L-Wert `n` wird bei der Übergabe an `repeat` automatisch in einen R-Wert umgewandelt (vgl. § 5.3.2).
- Damit erhöht die an `repeat` übergebene Funktion nicht die Variable `n`, sondern den Parameter (des Bündels) `xx` von `repeat`, der mit dem Wert von `n` initialisiert wird.

❑ Lösung:

```
template <typename F, typename ... PP>
void repeat (int n, F f, PP&& ... xx) {
    for (int i = 0; i < n; i++) f(xx ...);
}
```

- Durch die Verwendung „universeller“ Referenzen `PP&&` (vgl. ebenfalls § 5.3.2), werden L- und R-Werte jeweils unverfälscht an `repeat` übergeben.

□ Drittes Problem:

```
void print_str_r (string&& s) { cout << s << endl; }  
print_str_r(string("Hallo"));  
repeat(10, print_str_r, string("Hallo"));
```

- Der direkte Aufruf von `print_str_r` ist korrekt, weil `string("Hallo")` ein R-Wert ist, der somit an den R-Wert-Referenz-Parameter `s` übergeben werden kann.
- Der indirekte Aufruf von `print_str_r` in `repeat` ist jedoch fehlerhaft, weil der Parameter (des Bündels) `xx` immer ein L-Wert ist, selbst wenn sein Typ eine R-Wert-Referenz ist (vgl. § 2.7.5).

❑ Lösung:

```
template <typename F, typename ... PP>
void repeat (int n, F f, PP&& ... xx) {
    for (int i = 0; i < n; i++) f(static_cast<PP&&>(xx) ...);
}
```

❑ Oder besser:

```
template <typename F, typename ... PP>
void repeat (int n, F f, PP&& ... xx) {
    for (int i = 0; i < n; i++) f(std::forward<PP>(xx) ...);
}
```

- Obwohl der `static_cast` „idempotent“ ist (der Typ von `xx` stimmt bereits mit dem Zieltyp `PP&&` überein), ist der Ausdruck `static_cast<PP&&>(xx)` kein Parameter mehr und deshalb nur noch dann ein L-Wert, wenn `PP` ein L-Wert-Referenztyp ist.
- Die Bibliotheksfunktion `forward` ist äquivalent zu diesem `static_cast`.
- Im Gegensatz zur Funktion `move` (vgl. § 3.5.3), die eine ähnliche Typumwandlung vornimmt, muss bei der Verwendung von `forward` der Basistyp der „universellen“ Referenz (hier `PP`) explizit übergeben werden, weil nur er die Information enthält, ob der als Parameter übergebene Wert ursprünglich ein L- oder ein R-Wert ist.
- Ein weiterer Unterschied zwischen `forward` und `move` besteht darin, dass das Resultat von `move` immer ein R-Wert ist, während das Resultat von `forward` ein L- oder ein R-Wert sein kann.
- Diese Definition von `repeat` gibt nun beliebige Funktionsargumente `xx` vollkommen unverfälscht an die Funktion `f` weiter.
- Insbesondere werden bei dem indirekten Aufruf von `f` in `repeat` für jedes Argument exakt die gleichen Kopier- oder Verschiebekonstruktoren aufgerufen wie bei einem direkten Aufruf der Funktion.

□ Endgültige Lösung:

```
template <typename F, typename ... PP>
void repeat (int n, F&& f, PP&& ... xx) {
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        std::forward<F>(f) (std::forward<PP>(xx) ...);
    }
}
```

- Weil `f` nicht nur eine Funktion (bzw. ein Funktionszeiger), sondern auch ein Funktionsobjekt sein kann, sollte es vorsichtshalber ebenfalls als „universelle“ Referenz übergeben und mit `forward` umgeben werden.
- Das Übergeben per Referenz vermeidet eventuelles unerwünschtes Kopieren oder Verschieben.
- Das Umgeben mit `forward` vermeidet eine eventuelle Verfälschung des L- oder R-Wert-Status, der sich prinzipiell auf die Korrektheit oder die Bedeutung des Aufrufs von `f` auswirken könnte. (Die Elementfunktion `operator()` von `f` könnte mit einem sog. „ref-qualifier“ so definiert sein, dass sie nur auf einen L-Wert oder nur auf einen R-Wert angewandt werden kann. Oder `f` könnte zwei solche Elementfunktionen besitzen, die sich nur in diesem Detail unterscheiden.)

5.4.3 Variadische Typen

□ Generischer Tupeltyp (ähnlich zu `std::tuple`):

```
// Allgemeine Schablone mit beliebig vielen Typparametern.
template <typename ... TT> struct Tuple;

// Spezialisierung für null Typparameter.
template <> struct Tuple <> {};

// Spezialisierung für einen oder mehr Typparameter.
template <typename T, typename ... TT>
struct Tuple <T, TT ...> {
    // Erstes Element und "Resttupel" mit weiteren Elementen.
    T head;
    Tuple<TT ...> tail;

    // Konstruktion aus erstem Element head und "Resttupel" tail.
    Tuple (T head, Tuple<TT ...> tail) : head(head), tail(tail) {}

    // Konstruktion aus beliebig vielen Werten x, xx ...
    Tuple (T x, TT ... xx) : head(x), tail(xx ...) {}
};
```

❑ Erzeugungsfunktionen zur bequemeren Verwendung:

```
// Konstruktion aus erstem Element head und "Resttupel" tail.
template <typename T, typename ... TT>
auto cons (T head, Tuple<TT ...> tail = Tuple<>()) {
    return Tuple<T, TT ...>(head, tail);
}
```

```
// Konstruktion aus beliebig vielen Werten x, xx ...
template <typename ... TT>
auto mktuple (TT ... xx) {
    return Tuple<TT ...>(xx ...);
}
```

❑ Verwendungsmöglichkeiten:

```
auto t1 = mktuple(1, "abc", true);
cout << t1.head << t1.tail.head << t1.tail.tail.head << endl;

auto t2 = cons(1, cons("abc", cons(true)));
cout << t2.head << t2.tail.head << t2.tail.tail.head << endl;
```

6 Container und Iteratoren

6.1 Standardcontainer

6.1.1 Containertypen

Sequentielle Containertypen

- ❑ `array<T, N>` (seit C++11)

Lediglich eine Verpackung des Feldtyps `T [N]`, die analog zu anderen Containertypen verwendet werden kann.

- ❑ `vector<T>`

Ein Feld, das bei Bedarf automatisch vergrößert wird.

`vector<bool>` ist eine Spezialisierung, die die Elemente kompakt in einem Bitvektor speichert.

- ❑ `deque<T>` (double-ended queue)

Typischerweise ein Feld von Feldern, das bei Bedarf automatisch vergrößert wird und bei dem Elemente an beiden „Enden“ effizient hinzugefügt und entfernt werden können.

❑ `forward_list<T>` (seit C++11)
Eine einfach verkettete Liste.

❑ `list<T>`
Eine doppelt verkettete Liste.

Adapter für sequentielle Containertypen

❑ `stack<T>`
Ein LIFO-Container (last in, first out).

❑ `queue<T>`
Ein FIFO-Container (first in, first out).

❑ `priority_queue<T>`
Eine Vorrangwarteschlange.

Weitere sequenzartige Typen

❑ `bitset<N>`
Logisch eine Verpackung des Feldtyps `bool [N]`, dessen Elemente aber (wie bei `vector<bool>`) kompakt in einem Bitvektor gespeichert werden.

❑ `basic_string<T>`

Eine Sequenz von Elementen mit zusätzlichen Funktionen wie z. B. `substr` und `operator+`.

`string` ist lediglich ein Alias für `basic_string<char>`, `wstring` ein Alias für `basic_string<wchar_t>` usw.

Assoziative Containertypen

❑ `set<Key>`

Eine (typischerweise als Baum implementierte) geordnete Menge, die jedes Element nur einmal enthalten kann.

❑ `multiset<Key>`

Eine (typischerweise als Baum implementierte) geordnete Menge, die Elemente auch mehrfach enthalten kann.

❑ `unordered_set<Key>`

Eine als Streuwerttabelle (hash table) implementierte Menge, die jedes Element nur einmal enthalten kann.

❑ `unordered_multiset<Key>`

Eine als Streuwerttabelle (hash table) implementierte Menge, die Elemente auch mehrfach enthalten kann.

- ❑ `map<Key, T>`
Eine (typischerweise als Baum implementierte) geordnete Tabelle von Schlüssel-Wert-Paaren, die jeden Schlüssel nur einmal enthalten kann.
- ❑ `multimap<Key, T>`
Eine (typischerweise als Baum implementierte) geordnete Tabelle von Schlüssel-Wert-Paaren, die Schlüssel auch mehrfach enthalten kann.
- ❑ `unordered_map<Key, T>`
Eine als Streuwerttabelle (hash table) implementierte Tabelle von Schlüssel-Wert-Paaren, die jeden Schlüssel nur einmal enthalten kann.
- ❑ `unordered_multimap<Key, T>`
Eine als Streuwerttabelle (hash table) implementierte Tabelle von Schlüssel-Wert-Paaren, die Schlüssel auch mehrfach enthalten kann.

Anmerkungen

- ❑ Anders als in Java und anderen Sprachen, gibt es keine gemeinsame (abstrakte) Basisklasse wie `Collection` o. ä.
- ❑ Alle Operationen sind aus Effizienzgründen bewusst nicht-virtuell, d. h. es findet kein dynamisches Binden statt.

- ❑ Die Palette der angebotenen Operationen kann je nach Containertyp sehr unterschiedlich sein.
- ❑ Die gleiche Operation kann je nach Containertyp sehr unterschiedliche Laufzeit besitzen.
- ❑ Deshalb ist die Wahl eines bestimmten Containertyps eine weitreichende Entwurfsentscheidung, die oft nur mit großem Aufwand geändert werden kann.
- ❑ Die Adaptertypen `stack`, `queue` und `priority_queue` bieten lediglich angepasste und eingeschränkte Schnittstellen zu einem anderen sequentiellen Containertyp an.
- ❑ Eine Menge entspricht logisch und implementierungstechnisch einer Tabelle, die nur Schlüssel und keine zugehörigen Werte speichert.
- ❑ Die Namen sind zum Teil historisch begründet:
Weil die als Streuwerttabellen implementierten Mengen und Tabellen erst 2011 hinzugefügt wurden und zu diesem Zeitpunkt bereits viele Bibliothekentypen wie `hash_set` und `hash_map` anboten, wurden vorsichtshalber andere Namen gewählt.

6.1.2 Wichtige Operationen auf Containern

- ❑ `c.size()` liefert die Größe des Containers `c`, d. h. die Anzahl der Elemente, die er momentan enthält.
(Nicht zu verwechseln mit der momentanen *Kapazität* eines Vektors, die größer sein kann.)
- ❑ `c.empty()` liefert genau dann `true`, wenn der Container `c` momentan leer ist, d. h. keine Elemente enthält.
- ❑ `c.front()` bzw. `c.back()` liefert eine Referenz auf das erste bzw. letzte Element des Containers `c`.
Wenn `c` leer ist, ist das Verhalten undefiniert.
- ❑ Für `i` zwischen 0 einschließlich und `c.size()` ausschließlich liefern `c[i]` und `c.at(i)` eine Referenz auf das `i`-te Element des sequentiellen Containers `c`.
Wenn `i` größer oder gleich `c.size()` ist, ist das Verhalten von `c[i]` undefiniert, während `c.at(i)` eine Ausnahme des Typs `out_of_range` wirft.
(Da der Parametertyp `size_t` vorzeichenlos ist, kann der Fall `i` kleiner 0 prinzipiell nicht auftreten, weil negative Werte in positive umgewandelt werden.)

- ❑ Für einen Schlüssel k liefern $c[k]$ und $c.at(k)$ eine Referenz auf den zu k gehörenden Wert der Tabelle (`map` oder `unordered_map`) c .
Wenn die Tabelle keinen Eintrag mit Schlüssel k enthält, erstellt $c[k]$ einen entsprechenden Eintrag mit Wert $T()$ und liefert eine Referenz auf diesen Wert, während $c.at(k)$ eine Ausnahme des Typs `out_of_range` wirft.
- ❑ $c.push_front(x)$ bzw. $c.push_back(x)$ fügt das Element x am Anfang bzw. am Ende des sequentiellen Containers c hinzu.
- ❑ $c.pop_front()$ bzw. $c.pop_back()$ entfernt das erste bzw. letzte Element des sequentiellen Containers c .
Wenn c leer ist, ist das Verhalten undefiniert.
- ❑ $c.insert(i, x)$ (bzw. $c.insert_after(i, x)$ bei einer `forward_list` c) fügt das Element x vor (bzw. nach) der durch den Iterator i (vgl. § 6.2.1) bezeichneten Position in den sequentiellen Container c ein und liefert einen Iterator auf das eingefügte Element.
- ❑ $c.insert(x)$ fügt das Element x in den assoziativen Container c ein, sofern es noch nicht enthalten ist oder der Container Elemente mehrfach enthalten kann.
Wenn c eine Tabelle ist, muss x ein `std::pair<const Key, T>` sein.

- ❑ `c.erase(i)` (bzw. `c.erase_after(i)` bei einer `forward_list c`) entfernt das durch den Iterator `i` bezeichnete Element (bzw. das Element danach) aus dem Container `c`.
- ❑ `c.erase(x)` bzw. `c.erase(k)` entfernt das Element `x` bzw. das Element mit Schlüssel `k` aus der Menge bzw. Tabelle `c`, sofern ein solches Element enthalten ist. Falls mehrere solche Elemente enthalten sind, werden alle entfernt.

Verfügbarkeit und Laufzeit der Operationen

	array	vector	deque	list	forward _list	[multi] set/map	unordered_ [multi]set/map
front	kon.	kon.	kon.	kon.	kon.		
back	kon.	kon.	kon.	kon.			
[] at	kon.	kon.	kon.			log. ⁴	kon. ⁴
push_front pop_front			kon. ¹	kon.	kon.		
push_back pop_back		kon. ¹	kon. ¹	kon.			
insert erase		lin. ²	lin. ²	kon.	kon. ³	log.	kon.

- „kon.“ bedeutet konstante Laufzeit.
- „lin.“ bedeutet lineare Laufzeit bezogen auf die momentane Größe des Containers.
- „log.“ bedeutet logarithmische Laufzeit bezogen auf die die momentane Größe des Containers.
- Ein leerer Eintrag bedeutet, dass es die entsprechende Operation nicht gibt.

Fußnoten zur Tabelle

1. Die Laufzeit der `push`-Operationen bei `vector` und `deque` ist *im Durchschnitt* konstant.
Einzelne Operationen, die eine Vergrößerung des internen Speichers erfordern, können jedoch lineare Laufzeit besitzen.
2. Die Laufzeiten von `insert` und `erase` bei `vector` und `deque` beziehen sich auf den *allgemeinen* Fall.
Wenn eine solche Operation gleichbedeutend mit einer `push`- bzw. `pop`-Operation ist, ist ihre Laufzeit (im Durchschnitt) konstant.
Bei `vector` ist die Laufzeit von `insert` und `erase` allgemein proportional zur Anzahl der *nachfolgenden* Elemente.
3. Bei `forward_list` heißen die Operationen nicht `insert` und `erase`, sondern `insert_after` und `erase_after`.
4. Von den insgesamt acht assoziativen Containertypen besitzen nur `map` und `unordered_map` die Operationen `[]` und `at`.

6.1.3 Verwendung geordneter Mengen und Tabellen

- ❑ Die Containertypen `set`, `multiset`, `map` und `multimap` verwenden standardmäßig den Kleiner-Operator des Element- bzw. Schlüsseltyps `Key` zur Sortierung der Einträge.
- ❑ Die Gleichheit zweier Elemente bzw. Schlüssel `x` und `y` wird indirekt mittels `!(x < y) && !(y < x)`, d. h. durch zwei Aufrufe des Kleiner-Operators überprüft. (Das passt eigentlich nicht zur sonstigen Philosophie von C++: Mit einer Funktion analog zu `strcmp` mit Resultattyp `int` anstelle des Kleiner-Operators könnte sowohl die Kleiner-Relation als auch die Gleichheit von `x` und `y` jeweils mit einem einzigen Aufruf überprüft werden.)
- ❑ Für einen benutzerdefinierten Typ muss ggf. ein passender Kleiner-Operator definiert werden, zum Beispiel (vgl. § 5.1.1):

```
bool operator< (Rational x, Rational y) {
    return double(x.num)/x.den < double(y.num)/y.den;
}
```

- ❑ Um ein anderes Vergleichskriterium zu verwenden, kann als zusätzlicher Schablonenparameter eine Klasse angegeben werden, die eine Elementfunktion `operator()` mit zwei Parametern des Element- bzw. Schlüsseltyps `Key` und Resultattyp `bool` besitzt, die dann anstelle des Kleiner-Operators verwendet wird.

Beispiel

```
typedef const char* str;

set<str> ss1;

struct StrLess {
    bool operator() (str s1, str s2) const {
        return strcmp(s1, s2) < 0;
    }
};

set<str, StrLess> ss2;
```

- ❑ Die Menge `ss1` verwendet zum Vergleich von Elementen den Kleiner-Operator für Zeiger, was vermutlich nicht sinnvoll ist, weil inhaltlich gleiche Zeichenketten mit verschiedenen Adressen dann als „ungleich“ behandelt werden.
- ❑ Die Menge `ss2` hingegen verwendet die in der Klasse `StrLess` definierte Vergleichsfunktion, die einen inhaltlichen Vergleich der Zeichenketten durchführt.

6.1.4 Verwendung ungeordneter Mengen und Tabellen

- ❑ Die Containertypen `unordered_set`, `unordered_multiset`, `unordered_map` und `unordered_multimap` verwenden standardmäßig den Gleichheitsoperator des Element- bzw. Schlüsseltyps `Key` zum Vergleich von Einträgen sowie die Elementfunktion `operator()` der Bibliotheksklasse `std::hash<Key>` (sofern diese existiert) zur Berechnung von Streuwerten.
- ❑ Für einen benutzerdefinierten Typ müssen diese Funktionen ggf. passend definiert werden, zum Beispiel (vgl. § 5.1.1):

```
bool operator== (Rational x, Rational y) {  
    return x.num * y.den == y.num * x.den;  
}
```

```
template <>  
struct std::hash<Rational> {  
    size_t operator() (Rational x) const {  
        return x.num << 16 | x.den;  
    }  
}
```

(Sowohl `std::` als auch `const` ist notwendig!)

- ❑ Um andere Funktionen zu verwenden, können als zusätzliche Schablonenparameter zwei Klassen `Hash` und `Pred` angegeben werden, die jeweils eine passende Elementfunktion `operator()` besitzen.
- ❑ In jedem Fall müssen die Funktionen zum Vergleich von Elementen und zur Berechnung von Streuwerten semantisch zusammenpassen, d. h. Objekte, die gemäß der Vergleichsfunktion „gleich“ sind, müssen den gleichen Streuwert besitzen.

Beispiel (vgl. § 6.1.3)

```
typedef const char* str;

unordered_set<str> ss1;

struct StrEqual {
    bool operator() (str s1, str s2) const {
        return strcmp(s1, s2) == 0;
    }
};
```

```
struct StrHash {  
    // Streuwert der Zeichenkette s.  
    // Berechnung wie bei java.lang.String.hashCode.  
    // Arithmetischer Überlauf ist für vorzeichenlose Typen  
    // wie size_t wohldefiniert.  
    size_t operator() (str s) const {  
        size_t h = 0;  
        while (char c = *s++) h = h * 31 + c;  
        return h;  
    }  
};  
  
unordered_set<str, StrHash, StrEqual> ss2;
```

- ❑ Die Menge `ss1` verwendet zum Vergleich von Elementen den Gleichheitsoperator für Zeiger und zur Berechnung von Streuwerten die entsprechende Spezialisierung von `std::hash`, was – ähnlich wie in § 6.1.3 – vermutlich beides nicht sinnvoll ist.
- ❑ Die Menge `ss2` hingegen verwendet die in den Klassen `StrEqual` und `StrHash` definierten Funktionen, die jeweils den Inhalt der vorliegenden Zeichenketten berücksichtigen.

6.2 Iteratoren

6.2.1 Grundprinzip

- ❑ *Iteratoren* sind eine Verallgemeinerung von Zeigern: Obwohl es sich um Objekte beliebiger Typen handeln kann, können sie mehr oder weniger wie Zeiger verwendet werden, weil Operatoren wie `*` und `++` entsprechend überladen sind.
- ❑ Ein Iterator `i` verweist normalerweise auf ein Element irgendeiner *Folge* von Objekten, beispielsweise eines Containers.
In diesem Fall liefert `*i` eine Referenz auf dieses Element.
- ❑ Ein Iterator kann aber z. B. auch auf das Ende einer Folge verweisen, d. h. auf die Position *nach dem letzten Element* der Folge (vgl. § 2.3.7).
In diesem Fall ist das Verhalten von `*i` undefiniert.
- ❑ Analog zu einem Zeiger, kann ein *Vorwärtsiterator* (forward iterator) `i`, der auf ein Element einer Folge verweist, mittels `++i` oder `i++` inkrementiert werden, damit er auf das nächste Element der Folge verweist.
- ❑ Außerdem können zwei Iteratoren `i` und `j` mittels `i == j` und `i != j` verglichen werden. Sie sind genau dann gleich, wenn sie auf das gleiche Element bzw. auf die gleiche Position verweisen.

- Damit ermöglichen Iteratoren u. a. die Iteration über alle Elemente einer Folge, ohne dass man deren interne Datenstruktur kennen muss:
Wenn eine Folge `s` Elementfunktionen `begin` und `end` besitzt, die Iteratoren auf das erste Element bzw. auf das o. g. Ende der Folge liefern, dann kann man z. B. wie folgt alle Elemente der Folge ausgeben:

```
for (auto i = s.begin(); i != s.end(); i++) {  
    cout << *i;  
}
```

(Wenn die Folge leer ist, sollte `s.begin()` den gleichen Iterator liefern wie `s.end()`. `auto` bewirkt, dass der Compiler den Typ von `i` automatisch bestimmt.)

- Ein *bidirektionaler Iterator* (bidirectional iterator) `i`, der auf ein Element einer Folge verweist, kann mittels `--i` oder `i--` auch dekrementiert werden, damit er auf das vorige Element der Folge verweist.
Damit könnte eine Iteration in umgekehrter Richtung wie folgt implementiert werden (siehe aber auch § 6.2.2):

```
auto i = s.end();  
while (i != s.begin()) {  
    cout << *--i;  
}
```


(Beachte die Asymmetrie von `begin` und `end`: `begin` liefert einen Iterator auf das erste Element der Folge, `end` jedoch auf die Position *nach* dem letzten Element.)

- ❑ *Iteratoren mit wahlfreiem Zugriff* (random access iterators) erlauben zusätzlich beliebige „Adressarithmetik“ analog zu Zeigern (vgl. § 2.3.7) sowie beliebige Vergleiche, d. h. für Iteratoren `i` und `j` und eine ganze Zahl `n` sind zusätzlich folgende Ausdrücke möglich:

<code>i + n</code>	<code>i += n</code>	<code>n + i</code>
<code>i - n</code>	<code>i -= n</code>	<code>i - j</code>
<code>i < j</code>	<code>i <= j</code>	
<code>i > j</code>	<code>i >= j</code>	

Außerdem ist `i[n]` wie bei Zeigern äquivalent zu `*(i+n)`.

- ❑ Daraus folgt: Jeder Zeiger ist ein random access iterator.

6.2.2 Iteratoren der Standardcontainer

- Jeder in § 6.1.1 genannte Containertyp der Standardbibliothek (außer `bitset` und den Adaptertypen `stack`, `queue` und `priority_queue`) besitzt Elementfunktionen `begin` und `end` sowie `cbegin` und `cend` mit folgender Bedeutung:
 - `begin` und `cbegin` liefern jeweils einen Iterator auf das erste Element des Containers, sofern dieser nicht leer ist; andernfalls wird der gleiche Iterator wie bei `end` bzw. `cend` geliefert.
 - `end` und `cend` liefern jeweils einen Iterator auf das Ende des Containers, d. h. auf die Position nach dem letzten Element.
 - Die von `cbegin` und `cend` gelieferten Iteratoren `i` sind *konstant*, d. h. `*i` liefert jeweils eine Referenz auf ein *konstantes* Element, sodass Zuweisungen an `*i` nicht möglich sind.
 - Seit C++11 sind auch die von `begin` und `end` gelieferten Iteratoren `i` von Mengen konstant, weil eine Zuweisung an `*i` die „innere Ordnung“ des Containers zerstören könnte.
(Dass dies vor C++11 nicht so festgelegt war, war offensichtlich ein Fehler. In gängigen Implementierungen war es aber trotzdem schon so. Die Iteratoren von Tabellen verweisen auf Elemente des Typs `std::pair<const Key, T>`, an deren erste Komponente grundsätzlich nicht zugewiesen werden kann.)
 - Außerdem liefern `begin` und `end` für einen konstanten Container eines beliebigen Typs immer konstante Iteratoren.

- ❑ Alle Containertypen außer `forward_list` und den ungeordneten Mengen und Tabellen besitzen zusätzlich Elementfunktionen `rbegin` und `rend` sowie `crbegin` und `crend`, die „spiegelbildlich“ zu den zuvor genannten Funktionen funktionieren, das heißt:
 - `rbegin` und `crbegin` liefern jeweils einen Iterator auf das *letzte* Element des Containers (*nicht* auf die Position danach) bzw. den gleichen Iterator wie `rend` bzw. `crend`.
 - `rend` und `crend` liefern jeweils einen Iterator auf den *Anfang* des Containers, d. h. auf die Position *vor* dem ersten Element.
 - Wenn ein solcher *reverse iterator* inkrementiert bzw. dekrementiert wird, verweist er anschließend auf das *vorige* bzw. *nächste* Element des Containers.
 - Damit erlauben diese Funktionen die Implementierung von *Rückwärtsiterationen* nach demselben Schema wie Vorwärtsiterationen, zum Beispiel:

```
for (auto i = c.rbegin(); i != c.rend(); i++) {  
    cout << *i;  
}
```
 - „Normale“ und „umgekehrte“ Iteratoren besitzen potentiell unterschiedliche Typen, d. h. sie können nicht miteinander kombiniert werden.

- ❑ `forward_list` bietet stattdessen zusätzliche Elementfunktionen `before_begin` sowie `cbefore_begin`, die jeweils einen (normalen) Iterator auf den Anfang der Liste liefern, d. h. auf die Position vor dem ersten Element. Diese sind nützlich, um mittels `insert_after` bzw. `erase_after` Elemente am Anfang einer Liste einfügen bzw. entfernen zu können.
- ❑ Die Iteratoren der Typen `array` und `vector` erlauben wahlfreien Zugriff.
- ❑ Die Iteratoren der Typen `deque` und `list` sowie der geordneten Mengen und Tabellen (`set`, `multiset`, `map`, `multimap`) sind bidirektional.
- ❑ Die Iteratoren des Typs `forward_list` sowie der ungeordneten Mengen und Tabellen (`unordered_set`, `unordered_multiset`, `unordered_map`, `unordered_multimap`) sind lediglich Vorwärtsiteratoren.
- ❑ Das Einfügen und Entfernen von Elementen kann je nach Typ des Containers dazu führen, dass auch Iteratoren (sowie Zeiger und Referenzen) auf *andere* Elemente ungültig werden.

6.2.3 Operationen mit Iteratoren

- ❑ Iteratoren treten an unzähligen Stellen der Standardbibliothek auf, zum Beispiel:
- ❑ Jeder Standardcontainertyp, der eine Elementfunktion `insert` (bzw. `insert_after`) zum Einfügen eines einzelnen Elements besitzt, besitzt eine weitere gleichnamige Elementfunktion, die anstelle eines Elements zwei beliebige Iteratoren `first` und `last` als Parameter erhält und alle Elemente von `first` einschließlich bis `last` ausschließlich in den Container einfügt.
- ❑ Außerdem besitzt jeder solche Containertyp einen Konstruktor, der ebenfalls zwei Iteratoren `first` und `last` als Parameter erhält und ebenfalls alle Elemente von `first` einschließlich bis `last` ausschließlich in den neuen Container einfügt. Damit kann ein Container bequem z. B. mit allen Elementen eines anderen Containers – auch eines anderen Typs – initialisiert werden.
- ❑ Die Elementfunktion `find` von Mengen und Tabellen liefert als Resultat einen Iterator auf das gesuchte Element, sofern es gefunden wurde, bzw. den gleichen Iterator wie die Elementfunktion `end`, wenn es nicht gefunden wurde.
- ❑ Generische Algorithmen wie z. B. `find`, `count`, `copy`, `remove` und `sort` (vgl. Definitionsdatei `<algorithm>`) sowie reguläre Ausdrücke (vgl. Definitionsdatei `<regex>`) arbeiten immer auf Folgen (oder Teilfolgen) von Elementen, die durch zwei Iteratoren `first` und `last` begrenzt sind. (Für reguläre Ausdrücke gibt es zusätzlich „Bequemlichkeitsfunktionen“, die direkt auf Zeichenketten arbeiten.)

6.2.4 Beispiele

```
// Eine Liste von Zeichen.  
list<char> ls;  
.....  
  
// Alle in der Liste enthaltenen Ziffern ausgeben.  
// (Die Deklaration von isdigit macht den überladenen  
// Funktionsnamen im aktuellen Block eindeutig.)  
int isdigit (int);  
for (auto i = ls.begin(), e = ls.end();  
      (i = find_if(i, e, isdigit)) != e; ++i) {  
    cout << *i << endl;  
}  
  
// Überprüfen, ob die Liste mindestens zwei  
// aufeinanderfolgende Ziffern enthält.  
regex r ("[0-9]{2,}");  
cout << regex_search(ls.begin(), ls.end(), r) << endl;
```

6.2.5 Beispiel eines selbstdefinierten Iteratortyps

Anforderungsdefinition

- ❑ Für zwei Werte `first` und `last` eines beliebigen Typs `T`, dessen Werte mittels `++` inkrementiert werden können, soll `range(first, last)` die Folge der Werte von `first` bis `last` (jeweils einschließlich) repräsentieren, ohne all diese Werte explizit zu speichern.
- ❑ Stattdessen sollen die Elemente einer solchen Folge indirekt über Iteratoren abfragbar sein.
- ❑ Zum Beispiel:

```
auto letters = range('a', 'z');  
for (auto i = letters.begin(), e = letters.end(); i != e; ++i) {  
    cout << *i << endl;  
}
```

- ❑ Oder kürzer (vgl. § 6.4):

```
for (char c : range('a', 'z')) {  
    cout << c << endl;  
}
```

Mögliche Lösung

```
// Hilfstyp zur Speicherung eines Bereichs.
template <typename T>
struct Range {
    // Bereichsgrenzen.
    T first, last;
    Range (T first, T last) : first(first), last(last) {}

    // Zugehöriger Iteratortyp.
    // Die Basisklasse iterator<forward_iterator_tag, T>
    // kennzeichnet den Typ als Vorwärtsiterator mit Elementtyp T
    // und ermöglicht die Verwendung von iterator_traits<Iter>,
    // was für viele Verwendungen notwendig ist.
    struct Iter : iterator<forward_iterator_tag, T> {
        // Element des Bereichs, auf das der Iterator verweist.
        T current;
        Iter (T current) : current(current) {}

        // Operator zur Abfrage dieses Elements.
        T operator* () const {
            return current;
        }
    }
};
```



```
// Operatoren zum Inkrementieren/Weitersetzen des Iterators.  
// Der Präfixoperator ist (wie erwartet) parameterlos und  
// liefert den Iterator *this per Referenz zurück; der  
// Postfixoperator besitzt zur Unterscheidung einen Dummy-  
// Parameter mit Typ int und liefert *this als Wert zurück.  
Iter& operator++ () {  
    ++current;  
    return *this;  
}  
Iter operator++ (int) {  
    Iter i = *this;  
    ++*this;  
    return i;  
}  
  
// Operatoren zum Vergleich mit einem anderen Iterator that.  
bool operator== (const Iter that) const {  
    return current == that.current;  
}  
bool operator!= (const Iter that) const {  
    return !(*this == that);  
}  
};
```

```
// Iteratoren auf das erste Element bzw. auf das Ende der Folge
// (d. h. logisch auf die Position nach dem letzten Element).
Iter begin () { return Iter(first); }
Iter end () { return Iter(last + 1); }
};

// Die für den Benutzer sichtbare Funktionsschablone.
template <typename T>
Range<T> range (T first, T last) {
    return Range<T>(first, last);
}
```

6.3 Initialisiererlisten (initializer lists)

6.3.1 Prinzip

- ❑ An zahlreichen Stellen der C++-Grammatik können *Initialisiererlisten* verwendet werden, die aus beliebig vielen Ausdrücken in geschweiften Klammern bestehen.
- ❑ Der Compiler ersetzt eine solche Initialisiererliste durch ein Objekt x des Typs `initializer_list<T>`, wobei sich der Typ T meist aus dem Kontext ergibt.
- ❑ Die Typen der Ausdrücke müssen dann implizit in T umwandelbar sein, wobei Umwandlungen verboten sind, die einen Wert möglicherweise verfälschen könnten (sog. „narrowing conversions“, z. B. von `int` nach `char`, von `double` nach `int`, aber auch von `int` nach `double`).
- ❑ Ausnahme: Entsprechende Umwandlungen konstanter Werte sind erlaubt, wenn sie sich im Zieltyp exakt darstellen lassen (was zur Übersetzungszeit geprüft werden kann).
- ❑ Wenn sich der Typ T nicht aus dem Kontext ergibt, wird der Typ der Ausdrücke verwendet, der in diesem Fall für alle Ausdrücke gleich sein muss.

- Zur Laufzeit werden die Ausdrücke einer Initialisiererliste von links nach rechts ausgewertet und ihre Werte in ein anonymes, temporäres Feld kopiert, das indirekt über das o. g. Objekt `x` verfügbar ist:
 - `x.size()` liefert die Anzahl der Elemente des Felds bzw. der Initialisiererliste.
 - `x.begin()` liefert einen Zeiger (und damit auch einen Random-access-Iterator) mit `Typ const T*` auf das erste Element des Felds.
 - `x.end()` liefert einen Zeiger (und damit auch einen Random-access-Iterator) mit `Typ const T*` auf das Ende des Felds, d. h. `x.begin() + x.size()`.

6.3.2 Verwendung in der Standardbibliothek

- ❑ Initialisiererlisten werden ebenfalls an zahlreichen Stellen der Standardbibliothek verwendet, zum Beispiel:
- ❑ Jeder Standardcontainertyp, der eine Elementfunktion `insert` (bzw. `insert_after`) zum Einfügen eines einzelnen Elements besitzt, besitzt eine weitere gleichnamige Elementfunktion, die anstelle eines Elements eine Initialisiererliste des Elementtyps als Parameter erhält und alle Elemente dieser Liste in den Container einfügt (vgl. auch § 6.2.3).
- ❑ Außerdem besitzt jeder solche Containertyp einen Konstruktor, der – auch implizit – mit einer Initialisiererliste des Elementtyps aufgerufen werden kann und alle Elemente dieser Liste in den neuen Container einfügt.
- ❑ Zum Beispiel:

```
vector<int> v = { 1, 2, 3, 4 };  
v.insert(v.end(), { 5, 6, 7 });  
list<vector<int>> ls = { { 1, 2 }, { 3, 4 } };
```

```
void f (const set<string>& names) { ..... }  
f({ "Anton", "Berta", "Christian" });
```

- ❑ Die Funktionen `min`, `max` und `minmax` können entweder mit zwei Werten eines beliebigen Typs `T` oder mit einer entsprechenden Initialisiererliste aufgerufen werden.

6.4 Schleifen mit verborgenen Iteratoren (range-based for loops)

6.4.1 Schleifen über Felder

- ❑ Für ein Feld `a` mit `n` Elementen wird eine Schleife der Gestalt

```
for ([T] x : a) .....
```

vom Compiler übersetzt in

```
for (auto b = a, e = b + n; b != e; ++b) {
    [T] x = *b;
    .....
}
```

d. h. `x` durchläuft der Reihe nach alle Elemente von `a`.

- ❑ Um eventuelle Namenskonflikte zu vermeiden, bleiben die Namen der Hilfsvariablen `b` und `e` jedoch verborgen.
- ❑ Durch die Verwendung des Schlüsselworts `auto` kann der Code unabhängig vom konkreten Elementtyp des Felds formuliert werden. (Der Typ von `b` und `e` ist dann der entsprechende Zeigertyp.)
- ❑ `[T] x` bedeutet, dass an dieser Stelle entweder ein bereits deklariertes Name `x` oder eine Deklaration von `x` mit Typ `T` stehen kann.

6.4.2 Schleifen über andere Objekte

- Wenn der Typ von `a` eine Klasse mit parameterlosen Elementfunktionen `begin` und `end` ist (typischerweise ein Containertyp oder eine Initialisiererliste), wird eine Schleife der Gestalt

```
for ([T] x : a) .....
```

vom Compiler übersetzt in

```
for (auto b = a.begin(), e = a.end(); b != e; ++b) {
    [T] x = *b;
    .....
}
```

d. h. wenn die Elementfunktionen die „übliche“ Bedeutung haben (vgl. § 6.2.2 und § 6.3.1), durchläuft `x` der Reihe nach alle Elemente von `a`.

- Obwohl der Ausdruck `a` in der „Übersetzung“ zweimal auftritt, wird er zur Laufzeit jedoch nur einmal ausgewertet.
- Wenn der Typ von `a` keine Klasse ist oder die Klasse keine parameterlosen Elementfunktionen `begin` und `end` besitzt, werden `a.begin()` und `a.end()` ersetzt durch `begin(a)` und `end(a)`.
- Wenn es dann keine passenden globalen Funktionen `begin` und `end` (in sog. „associated namespaces“ des Typs von `a`) gibt, erhält man einen Übersetzungsfehler.

6.4.3 Beispiele

□ Ausgabe einer Menge:

```
set<int> s;
```

```
.....
```

```
// Formulierung in C++98.
```

```
for (set<int>::iterator i = s.begin(); i != s.end(); ++i) {  
    int x = *i;  
    cout << x << endl;  
}
```

```
// Vereinfachung durch auto in C++11.
```

```
for (auto i = s.begin(); i != s.end(); ++i) {  
    int x = *i;  
    cout << x << endl;  
}
```

```
// Kompakte Formulierung mit verborgenen Iteratoren.
```

```
for (int x : s) {  
    cout << x << endl;  
}
```

❑ Verdopplung aller Elemente eines Vektors:

```
vector<int> v;
```

```
.....
```

```
for (int& x : v) x *= 2;
```

❑ Ausgabe eines Containers mit unbekanntem Typ:

```
template <typename C>
```

```
void print (const C& c) {
```

```
    for (auto& x : c) cout << x << endl;
```

```
}
```