



KURS JĘZYKA C++

3. INICJALIZACJA, KOPIOWANIE I PRZENOSZENIE



SPIS TREŚCI

■ Składowe statyczne

- Inicjalizacja typów podstawowych
- Lista inicjalizacyjna w konstruktorze (klasa ze stałymi lub referencjami)
- Jednolita inicjalizacja listą wartości
- Inicjalizacja listą wartości `initializer_list<>`
- Argument będący referencją do stałej
- Argumenty tymczasowe
- Konstruktor kopiujący i przenoszący
- Przypisanie kopiujące i przenoszące
- Blokowanie konstruktorów kopiujących i przypisań kopiujących generowanych przez kompilator
- Konstruktory delegatowe

SKŁADOWE STATYCZNE

- Każdy egzemplarz obiektu danej klasy ma swój własny zestaw danych.
- Pole statyczne jest w pamięci tworzone jednokrotnie i jest wspólne dla wszystkich egzemplarzy obiektów danej klasy.
- Składnik statyczny w klasie istnieje nawet wtedy, gdy jeszcze nie zdefiniowano ani jednego egzemplarza obiektu tej klasy.
- Deklarator `static` określa, że pole z takim przydomkiem ma zostać umieszczone w statycznym obszarze pamięci.

SKŁADOWE STATYCZNE

- Deklaracja składnika statycznego w ciele klasy nie jest jego definicją.
- Definicję składnika statycznego należy umieścić w pliku źródłowym.
- Do składnika statycznego należy odnieść się poprzez nazwę klasy (możne też wykorzystać zmienną lub wskaźnik do zmiennej tego typu):
`Klasa::pole_statyczne`
`Klasa::funkcja_statyczna(...)`
- Funkcja statyczna nie ma dostępu do składowych instancyjnych.

INICJALIZACJA TYPÓW PODSTAWOWYCH

- Dla typów podstawowych został stworzony konstruktor nadający jakąś określoną wartość – istnieje więc możliwość inicjalizacji nowotworzonej zmiennej za pomocą formy konstruktorowej. Przykłady:

```
int x(17);
```

```
double y(PI / 2);
```

- Dla typów podstawowych został stworzony konstruktor domyślny nadający jakąś wartość domyślną, czyli zero, nowotworzonej zmiennej. Przykłady:

```
bool b = bool();
```

```
char c = char();
```

LISTA INICJALIZACYJNA W KONSTRUKTORZE

- Treść konstruktora może być poprzedzona listą inicjalizacyjną, której przeznaczeniem jest inicjalizacja pól w nowopowstającym obiekcie w formie konstruktorowej.
- Lista inicjalizacyjna występuje w definicji konstruktora za nagłówkiem po dwukropku i przed ciałem konstruktora. Przykład:

```
K::K(int a, string s)  
: x(a-1), y(a+1), nazwa(s) {...}
```
- Dzięki konstruktorom nadającym wartość typom podstawowym można na liście inicjalizacyjnej umieścić pola typu podstawowego.
- Użycie listy inicjalizacyjnej jest konieczne w przypadku pól stałych i referencji.
- Na liście inicjalizacyjnej może się znaleźć inny konstruktor tego samego typu oddelegowany do inicjalizacji obiektu albo konstruktory klas bazowych.

JEDNOLITA INICJALIZACJA LISTĄ WARTOŚCI

- Pomysł inicjalizowania obiektów za pomocą list wartości jest zapożyczony z języka C. Ideą jest, by struktura lub tablica były tworzone, podając po prostu listę argumentów o kolejności zgodnej, odpowiednio, z kolejnością definicji składowych struktury lub kolejnymi elementami tablicy.
- C++ posiada możliwość inicjalizowania stanu obiektu za pomocą list wartości – kolejno dekladowane pola są inicjalizowane kolejnymi wartościami z listy.
- Struktura/klasa jest podatna na jednolitą inicjalizację gdy:
 - w strukturze/klasie wszystkie pola są publiczne;
 - na liście znajduje się tyle wartości ile jest pól i typy tych wartości odpowiadają typom pól;
 - w strukturze/klasie nie są zdefiniowane żadne konstruktory (za wyjątkiem generowanych domyślnie).
- Jednolita inicjalizacja może wystąpić w instrukcji `return` w funkcji zwracającej obiekt podatny na jednolitą inicjalizację.

JEDNOLITA INICJALIZACJA LISTĄ WARTOŚCI

```
struct elem {  
    int id;  
    string name;  
};  
  
...  
elem e1 {12, "calendar"};  
  
...  
elem e2 = {24, "clock"};  
  
...  
elem getelem() {  
    return {31, "month"};  
}
```


INICJALIZACJA LISTĄ WARTOŚCI

- Argumentem konstruktora może być kolekcja `initializer_list<>`, która pozwala użyć formy inicjalizacji za pomocą listy wartości (tego samego typu).

- Przykład:

```
class elem {  
    elem(initializer_list<int> lst) {...}  
};
```

...

```
elem e {2, 3, 5, 7};
```

INICJALIZACJA LISTĄ WARTOŚCI

■ Można użyć formy inicjalizacji za pomocą listy wartości (różnych typów) w stosunku do dowolnego konstruktora.

■ Przykład:

```
class elem {  
    elem(int i, string s) {...}  
};
```

...

```
elem e {7, "week"};
```

REFERENCJA DO STAŁEJ JAKO ARGUMENT W FUNKCJI

- Referencja do stałej może się odnosić do obiektu zewnętrznego (może być zadeklarowany jako stały) ale również do obiektu tymczasowego.
- Przykład referencji do stałej:

```
const int &rc = (2*3-5) / 7+11;
```
- Przykład argumentu funkcji, który jest referencją do stałej:

```
int fun (const int &r);  
// wywołanie może mieć postać  
// fun(13+17);  
// gdzie argumentem może być wyrażenie  
// fun(x); // x jest zmienną typu int
```

ARGUMENTY TYMCZASOWE

- Obiekty tymczasowe (określane jako r-wartości), to wartości stojące po prawej stronie operatora przypisania (analogicznie zwykła referencja do zmiennej stojącej po lewej stronie przypisania nazywa się l-wartością).
- Argument w funkcji będący referencją do r-wartości definiujemy jako *TYP &&arg*.
- Argument będący r-referencją może być akceptowany jako niestała wartość, co pozwala funkcjom na ich modyfikację.
- Z punktu widzenia funkcji, której argumentem jest referencja do stałej, nie jest możliwe rozróżnienie pomiędzy aktualną r-wartością a zwykłym obiektem przekazany referencją.
- Referencja do r-wartości jest akceptowana jako niestała wartość, co pozwala obiektom na ich modyfikację i umożliwia stworzenie semantyki przenoszenia.
- Argumenty r-referencyjne umożliwiają zaimplementowanie semantyki przenoszenia za pomocą konstruktorów przenoszących oraz przypisań przenoszących.

ARGUMENTY TYMCZASOWE

■ Przykład (I):

```
class Simple {
    void *Memory; // The resource
public:
    Simple() {
        Memory = nullptr; }
    // the MOVE-CONSTRUCTOR
    Simple(Simple&& sObj) {
        // Take ownership
        Memory = sObj.Memory;
        // Detach ownership
        sObj.Memory = nullptr; }
    Simple(int nBytes) {
        Memory = new char[nBytes]; }
    ~Simple() {
        if (Memory != nullptr) delete[] Memory; }
};
```

ARGUMENTY TYMCZASOWE

■ Przykład (2):

```
Simple GetSimple() {
    Simple sObj(10);
    return sObj; }

// R-Value NON-CONST reference
void SetSimple(Simple&& rSimple) {
    // performing memory assignment here
    Simple object;
    object.Memory = rSimple.Memory;
    rSimple.Memory = nullptr;
    // Use object...
    delete[] object.Memory; }
```

KONSTRUKTOR KOPIUJĄCY

- Konstruktor kopiujący służy do utworzenia obiektu, który będzie kopią innego już istniejącego obiektu.
- Konstrukctorem kopiującym jest konstruktor w klasie `Klasa`, który można wywołać z jednym argumentem typu:
`Klasa::Klasa (Klasa &);`
`Klasa::Klasa (const Klasa &);`
- Wywołanie konstruktora może nastąpić:
 - w sposób jawny:
`Klasa wzor;`
`//...`
`Klasa nowy = wzor;`
 - niejawnie, gdy wywołujemy funkcję z argumentem danej klasy przekazywanym przez wartość;
 - niejawnie, gdy wywołana funkcja zwraca wartość w postaci obiektu danej klasy.

KONSTRUKTOR KOPIUJĄCY

- Jeśli programista nie zdefiniuje konstruktora kopiującego to może wygenerować go kompilator (wtedy wszystkie pola są inicjalizowane za pomocą swoich konstruktorów kopiujących).
- Kompilator nie wygeneruje konstruktora kopiującego, jeśli dla pewnego pola w klasie nie będzie można zastosować konstruktora kopiującego.

PRZYPISANIE KOPIUJĄCE

- Przepisanie kopiujące służy do skopiowania do obiektu danych z innego obiektu.
- Przepisanie kopiujące w klasie `Klasa` może być zdefiniowane z jednym (prawym względem `=`) argumentem (drugim argumentem, lewym względem `=`, jest bieżący obiekt):

```
Klasa & Klasa::operator= (Klasa &);  
Klasa & Klasa::operator= (const Klasa &);
```
- Przepisanie kopiujące powinno zwrócić referencję do bieżącego obiektu (aby umożliwić kaskadowe wykorzystanie operatora `=`).
- Jeśli programista nie zdefiniuje przypisania kopiującego to może wygenerować go kompilator (wtedy wszystkie pola są kopiowane za pomocą operatora przypisania).

KOPIOWANIE A RVO

- Technika RVO (ang. Return Value Optimization) to optymalizacja kodu w stosunku do wartości zwracanej (pomijanie kopiowania).
- Idea RVO: jeśli funkcja na końcu zwraca przez wartość instrukcją `return` obiekt roboczy stworzony w ciele funkcji, to obiekt roboczy jest tworzony w miejscu przeznaczonym na wynik i pomijane jest kopiowanie.
- Technikę RVO można stosować zarówno przy zwracaniu rezultatu przez funkcję, jak i podczas wysyłania argumentów do funkcji.

REFERENCJA DO R-WARTOŚCI

- R-wartość nie ma swojej nazwy, ponieważ jest to chwilowy rezultat pewnego wyrażenia – nie można się więc dowiedzieć jaki jest adres w pamięci (inaczej niż dla l-wartości, która odnosi się do zmiennej i która ma jakiś adres w pamięci).
- Kompilator umie rozpoznać, czy do przeciążonej funkcji wysłano obiekt (l-wartość), czy chwilową wartość wyrażenia (r-wartość).
- Funkcja biblioteczna `std::move()` nie przenosi a tylko rzutuje!

KONSTRUKTOR PRZENOSZĄCY

- Konstruktor przenoszący służy do utworzenia obiektu, który przejmie dane z obiektu tymczasowego.
- Konstrukctorem przenoszącym jest konstruktor w klasie `Klasa`, który można wywołać z jednym argumentem typu:
`Klasa::Klasa (Klasa &&);`
- Wywołanie konstruktora może nastąpić gdy podamy mu jako argument obiekt tymczasowy.
- Gdy w klasie nie ma konstruktora przenoszącego to zostanie użyty konstruktor kopiujący.

PRZYPISANIE PRZENOSZĄCE

- Przepisanie przenoszące służy do przeniesienia do obiektu danych z obiektu tymczasowego.
- Przepisanie przenoszące w klasie `Klasa` może być zdefiniowane z jednym (prawym względem `=`) argumentem:
`Klasa & Klasa::operator= (Klasa &&);`
- Gdy w klasie nie ma przypisania przenoszącego to zostanie użyte przypisanie kopiujące.