

Въведение в стандартната C++ библиотека (Revision: 1.8)

Любомир Чорбаджиев¹
lchorbadjiev@elsys-bg.org

26 октомври 2005 г.

Съдържание

Съдържание

1	Шаблони (templates) и родово (generic) програмиране	1
2	Контейнери и итератори	5
2.1	Въведение в стандартната шаблонна библиотека	5
2.2	Контейнери	6
2.3	Последователни контейнери	7
2.4	Итератори	9
2.5	Итератори и контейнери	10
2.6	Последователен контейнер list	12
3	Символни низове string	14
3.1	Основни операции	14
3.2	Входно-изходни операции	15

1. Шаблони (templates) и родово (generic) програмиране

Шаблони

- Шаблоните обезпечават непосредствената поддръжка на така нареченото *обобщено програмиране*, т.е. програмиране, при което като параметри се използват типове.

- Механизмът на шаблоните в C++ позволява използването на типове в качеството на параметри при дефинирането на функции и класове.
- Шаблонът зависи само от тези свойства на параметър-тип, които явно използва. Поради това не е необходимо различните типове, които се използват като параметри на шаблона да бъдат свързани по какъвто и да било начин.

Дефиниране на шаблон

```
template<class T> class Stack {  
    T data_[10];  
public:  
    T pop(void);  
    void push(T val);  
    . . .  
};
```

- Префиксът **template<class T>** се използва за дефиниране на шаблон (**template**).
- При използване на шаблона на мястото на “формалния параметър” **class T** се предава фактическият тип.
- В дефиницията на шаблона името на формалния параметър-тип T се използва точно по същия начин, по който се използват и имената на другите типове.

Дефиниране на шаблон

```
template<class T> class Stack {  
    T data_[10];  
public:  
    T pop(void);  
    void push(T val);  
    . . .  
};
```

- Областта на видимост за T завършва в края на обявата, започнала с **template<class T>**.
- В дефиницията на шаблона T е име на произволен тип; не е задължително T да бъде име на клас.

Екземпляри на шаблона

```
Stack<double> doubleStack;  
Stack<int> intStack;
```

- Процесът на генериране на клас от шаблон на клас се нарича **създаване на екземпляр на шаблона (template instantiation)**.
- Генерирането на клас от шаблон на клас се изпълнява от компилатора.
- Класът, генериран от шаблон на клас, е обикновен C++ клас. Използването на шаблони не предполага допълнителни механизми по време на изпълнение на кода.
- Шаблоните обезпечават ефективен начин за генериране на код.

Пример: стек

```
1 #include <iostream>  
2 using namespace std;  
3  
4 class StackError{};  
5  
6 const int STACK_SIZE=10;  
7 template<class T>  
8 class Stack {  
9     T data_[STACK_SIZE];  
10    int top_;  
11 public:  
12     Stack() {  
13         top_=0;  
14     }  
15
```

Пример: стек

```
15 void push(T val) {  
16     if(top_>=STACK_SIZE)  
17         throw StackError();  
18     data_[top_++]=val;  
19 }  
20 T pop(void) {  
21     if(top_<=0)
```

```
22     throw StackError();  
23     return data_[--top_];  
24 }
```

Пример: стек

```
25 bool is_empty() {  
26     return top_==0;  
27 }  
28 bool is_full() {  
29     return top_==STACK_SIZE;  
30 }  
31 };
```

Пример: стек

```
33 int main(int argc, char* argv[]) {  
34  
35     Stack<int> st;  
36     for(int i=0;i<10;i++)  
37         st.push(i);  
38     while(!st.is_empty())  
39         cout << st.pop() << "□";  
40     cout << endl;  
41  
42     return 0;  
43 }
```

Проверка на типовете

- Проверка в точката на дефиниция: проверка за синтактични грешки и грешки, които не зависят от фактическите параметри-типове на шаблона.
- Проверка при създаване на екземпляр на шаблона: проверка за съответствие на фактическите типове, предадени на шаблона.

Проверка на типовете: пример

```
21 class Foo {  
22     int bar_;
```

```

23 public:
24     Foo(int bar) {
25         bar_=bar;
26     }
27 };

```

```

40 Stack<Foo> fooStack; // грешка!!

```

Проверка на типовете: пример

```

1  template<class T> class Stack {
2  ...
3  void print_all(void) {
4      for(int i=0;i<top_;i++) {
5          cout << data_[i] << "\n";
6      }
7      cout << endl;
8  }
9  ...
10 };

```

Проверка на типовете: пример

```

29 class Bar {
30     int foo_;
31 public:
32     Bar(int foo=0) {
33         foo_=foo;
34     }
35 };

```

```

42 Stack<Bar> barStack;
43 barStack.print_all(); // грешка!!

```

2. Контейнери и итератори

2.1. Въведение в стандартната шаблонна библиотека

Въведение в стандартната шаблонна библиотека

- STL (Standard Template Library) - стандартна шаблонна библиотека.
- Съдържа мощни компоненти, базирани върху шаблони:
 - Контейнери — шаблонни реализации на основните структури от данни.
 - Итератори — аналог на указателите. Предоставят достъп до елементите, които се съхраняват в контейнерите.
 - Алгоритми — търсене, сортиране, манипулиране на данните и т.н.
- Предоставя голямо количество компоненти, които са много мощни и лесни за използване.

2.2. Контейнери

Контейнери

- Стандартната шаблонна библиотека предоставя три типа контейнери:
 - Последователни контейнери — линейни структури от данни (вектори, свързани списъци).
 - Асоциативни контейнери — нелинейни структури;
 - Дават възможност за бързо търсене на елементи;
 - Съхраняват се двойки ключ/стойност.
 - Адаптери — класове, които позволяват модифициране на поведението на други контейнери.
- Контейнерите имат ред общи функции.

Контейнери

- Последователни контейнери:
 - vector
 - deque
 - list
- Асоциативни контейнери:
 - set
 - map

- `multiset`
- `multimap`
- Адаптери:
 - `stack`
 - `queue`
 - `priority_queue`

2.3. Последователни контейнери

Последователен контейнер `vector`

- Дефиниран е в заглавния файл `<vector>` в стандартното пространство от имена `std`.
- Структура от данни, при която елементите са разположени последователно в една област от паметта.
- Има достъп до елементите на масива чрез оператора за индексирани `[]`.
- Използва се когато данните трябва да се сортират и да са лесно достъпни.
- Векторът `std::vector` е динамична структура, т.е. при необходимост неговият размер може да се променя по време на изпълнение на програмата. Промяната на размера на вектора обаче, е тежка операция.

Член-функции на класа `vector`

Нека е дефинирана променливата `v` от типа `vector`. Тогава:

- `v.size()` — връща текущия размер на масива.
- `v.capacity()` — връща капацитета на масива, т.е. колко елемента могат да се добавят към масива, преди да се наложи ново заделяне на памет.
- `v.front()` — връща първия елемент на масива.
- `v.back()` — връща последния елемент на масива.
- `v.push_back(<value>)` — добавя елемент в края на масива.
- `v.pop_back()` — изтрива последния елемент в масива.

Член-функции на класа `vector`

Нека дефинирана променливата `v` от типа `vector`. Тогава:

- `v[<index>]=<value>` — присвоява нова стойност `<value>` на елемента с индекс `<index>`. Не проверява индекса за коректност.
- `v.at(<index>)=<value>` — присвоява нова стойност `<value>` на елемента с индекс `<index>`. Проверява индекса за коректност и ако той е извън границите на масива генерира изключение `out_of_range`.

Пример за използване на `vector`

```

1 #include <iostream>
2 #include <vector>
3 using namespace std;
4
5 int main(int argc, char* argv[]) {
6     vector<int> array;
7
8     cout << "Начален_размер_на_масива:_\n"
9          << array.size() << endl
10         << "Начален_капацитет_на_масива:_\n"
11         << array.capacity() << endl;

```

Пример за използване на `vector`

```

13 array.push_back(2);
14 array.push_back(3);
15 array.push_back(4);
16
17 cout << "Размер_на_масива:_\n"
18      << array.size() << endl
19      << "Капацитет_на_масива:_\n"
20      << array.capacity() << endl;
21
22 return 0;
23 }

```

Пример за използване на `vector`

```

lubo@kid ~/school/cpp/notes $ ./a.out
Начален размер на масива: 0

```

```

Начален капацитет на масива: 0
Размер на масива: 3
Капацитет на масива: 4
lubo@kid ~/school/cpp/notes $

```

Пример за обхождане на елементите на vector

```

1  vector<int> v;
2  ...
3  int sum=0;
4  for(int i=0;i<v.size();i++) {
5      cout << v[i] << endl;
6      sum+=v.at(i);
7  }
8  cout << "sum=" << sum << endl;

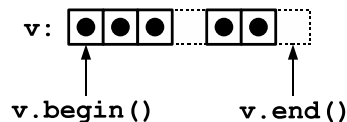
```

2.4. Итератори

Итератори

- Всеки контейнер от стандартната библиотека дефинира тип, наречен `iterator`.
- Обектите от типа `iterator` се използват за последователно обхождане на елементите на контейнера.
- Итераторите могат да се разглеждат като “указатели” към елементите на контейнера.
- За итераторите е дефиниран операторът `*`. Този оператор връща елемента, към който “сочи” итераторът.
- За всички итератори е дефиниран операторът `++`, който премества итератора към следващия елемент от контейнера. Итераторите на някои контейнери поддържат и операцията `--`.

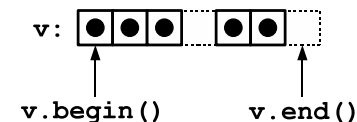
Итератори



- Всеки контейнер има член-функция `begin()`, която връща итератор, насочен към първия елемент на контейнера.

- Всеки контейнер има член-функция `end()`, която връща итератор, насочен с едно след последния елемент на контейнера.

Пример за използване на iterator



```

1  vector<int> v;
2  ...
3  int sum=0;
4  for(vector<int>::iterator it=v.begin();
5      it!=v.end();it++) {
6      cout << *it << endl;
7      sum+=*it;
8  }
9  cout << "sum=" << sum << endl;

```

2.5. Итератори и контейнери

Итератори и контейнери

Голяма част от операциите с контейнери очакват като параметри итератори.

- `v.insert(<iterator>,<value>)` — вмъква елемент със стойност `<value>` преди елемента, сочен от итератора `<iterator>`.
- `v.erase(<iterator>)` — изтрива елемента, сочен от итератора `<iterator>`.
- `v.erase(<iterator1>, <iterator2>)` — изтрива елементите, които се намират между `<iterator1>` и `<iterator2>`. Например `v.erase(v.begin(), v.end())` изтрива всички елементи в контейнера.
- `v.clear()` — изтрива всички елементи в контейнера.

Конструктори на vector

```

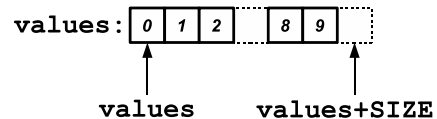
– vector<type> v(<size>,<initial value>)
vector<int> v1(10,0);

```

Векторът `v1` има десет елемента, като всеки елемент има стойност, равна на 0.

- `vector<type> v(<iterator1>,<iterator2>)`

```
const int SIZE=10;
int values[SIZE]={0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
vector<int> v2(values,values+SIZE);
```



Пример за използване на vector

```
1 #include <iostream>
2 #include <vector>
3 #include <stdexcept>
4 using namespace std;
5
6 void print_all(vector<int>& v){
7     cout << "v.size()=" << v.size() << endl;
8     for(vector<int>::iterator it=v.begin();
9         it!=v.end(); ++it) {
10        cout << (*it) << " ";
11    }
12    cout << endl;
13 }
```

Пример за използване на vector

```
14 int main(int argc, char* argv[]) {
15
16     const int SIZE=10;
17     int values[SIZE]={0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
18     vector<int> v(values,values+SIZE);
19     print_all(v);
20
21     v.insert(v.begin(),-1);
22     v.insert(v.end(),10);
23     print_all(v);
```

Пример за използване на vector

```
25 v.erase(v.begin());
26 v.erase(v.end()-1);
27 print_all(v);
28
29 v.erase(v.begin(),v.end());
30 cout << "v.empty()="
31     << boolalpha << v.empty() << "="
32     << noboolalpha << v.empty() << endl;
```

Пример за използване на vector

```
34 try {
35     v.at(1)=10;
36 } catch(out_of_range e) {
37     cout << "out_of_range exception caught: "
38         << e.what() << endl;
39 }
40 return 0;
41 }
```

```
lubo@kid ~/school/cpp/notes $ ./examples-04/vector-example-05
v.size()=10
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
v.size()=12
-1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
v.size()=10
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
v.empty()=true=1
out_of_range exception caught: vector [] access out of range
```

2.6. Последователен контейнер list

Последователен контейнер list

- В стандартната библиотека е дефиниран последователен контейнер `list`. Дефиниран е в заглавния файл `<list>`.
- Списъкът в стандартната библиотека е реализиран като двусвързан списък.
- Списъкът е контейнер, при който операциите вмъкване и изтриване на елемент са бързи.

- За разлика от вектора, при списъка няма операция за достъп до елементите по индекс.

Пример за използване на list

```

1 #include <iostream>
2 #include <list>
3 #include <stdexcept>
4 using namespace std;
5
6 void print_all(list<int>& l){
7     for(list<int>::iterator it=l.begin();
8         it!=l.end(); ++it) {
9         cout << (*it) << " ";
10    }
11    cout << endl;
12 }
```

Пример за използване на list

```

13 int main(int argc, char* argv[]) {
14
15     const int SIZE=10;
16     int values[SIZE]={0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
17     list<int> l(values,values+SIZE);
18     print_all(l);
19
20     l.insert(l.begin(),-1);
21     l.insert(l.end(),10);
22     print_all(l);
23
24     l.erase(l.begin());
25     list<int>::iterator last=l.end();
26     l.erase(--last);
27     print_all(l);

```

Пример за използване на list

```

29 l.erase(l.begin(),l.end());
30 cout << "l.empty()="
```

```

31     << boolalpha << l.empty() << "="
32     << noboolalpha << l.empty() << endl;
33
34     l.push_back(10);
35     l.push_front(1);
36     l.push_front(0);
37     print_all(l);
38
39     l.pop_front();
40     print_all(l);
41     return 0;
42 }
```

3. Символни низове string

3.1. Основни операции

Символни низове string

- Дефинирани са в заглавния файл <string>.
- Поддържат основните операции със стрингове — копиране, търсене и тн.
- Класът **string** поддържа автоматично управление на паметта, използвана от стринговете.
- Конструктори:

```

string str1("Hello");
string str2="world!";
string str;
```

Основни операции със string

Нека **str** е обект от типа **string**. Тогава:

- **str.length()** — връща дължината на стринга.
- **str.empty()** — връща **true**, ако стринга е празен.
- **str[<index>]** — връща символа с индекс <index>. Валидните стойности на индекса са в интервала от 0 до (**str.length()-1**).
- **str.at(<index>)** — връща символа с индекс <index>. Валидните стойности на индекса са в интервала от 0 до (**str.length()-1**).

Ако индексът е извън допустимия интервал генерира изключение `out_of_range`.

- `str.c_str()` — връща терминиран с `'\0'` символен низ от типа `char*`

Присвояване и конкатенация

Нека `str1` и `str2` са обекти от типа `string`. Тогава:

- `str2=str1` — копира стойността на стринга `str1` като стойност на `str2`.
- `str2.assign(str1)` — същото като `str2=str1`.
- `str2.assign(str1,<start>,<count>)` — копира `<count>` на брой символа започвайки от символа с индекс `<start>` от стринга `str1`.

```
string str1, str2;
str1="Hello";
str2.assign(str1, 0, 4);
```

Присвояване и конкатенация

Нека `str1`, `str2` и `str3` са обекти от типа `string`. Тогава:

- `str2.append(str1)` — добавя стринга `str1` в края на стринга `str2`.
- `str2+=str1` — същото като `str2.append(str1)`.
- `str2.append(str1,<start>,<count>)` — добавя `<count>` на брой символа от стринга `str1`, като започва от символа с индекс `<start>`.
- `str3=str1+str2` — създава нов стринг, който е резултат от добавянето на `str2` към края на `str1`, и го присвоява като стойност на `str1`.

3.2. Входно-изходни операции

Входно-изходни операции

- Обектите от типа `string` могат да участват във входно-изходни операции.

```
6 string str;
7 while(cin >> str)
8     cout << str << endl;
```

- Когато обект от типа стринг се чете от входния поток `cin >> str` интервалите се разглеждат като разделители.

- Когато е необходимо да се прочете цял ред от входния поток се използва функцията `getline(cin, str)`:

```
6 string str;
7 while(cin) {
8     getline(cin, str);
9     cout << str << endl;
10 }
```

Изходни операции в паметта

- Потоците от типа `ostream` се асоциират с област от паметта, в която се записват резултатите от извършените изходни операции. Тази област от паметта е достъпна като стринг.
- Потоците от типа `ostream` са дефинирани в заглавния файл `<sstream>`.
- Потокът `ostream` е изходен поток. Върху него могат да се извършват всички изходни операции, допустими за изходен поток. Резултатът от тези операции се записва в специално създадена област от паметта.

Изходни операции в паметта

```
1 #include <iostream>
2 #include <string>
3 #include <sstream>
4 #include <iomanip>
5 using namespace std;
6
7 int main(int argc, char* argv[]) {
8     ostream ostr;
9     ostr << "|" << setw(5) << 42
10        << "|" << setw(5) << 42 << "|";
11     string result=ostr.str();
12     cout << "result:_" << result
13         << ">..." << endl;
14     return 0;
15 }
```


Входни операции от паметта

- В заглавния файл `<sstream>` е дефиниран и потокът `istringstream`. Това е входен поток, който е асоцииран с област от паметта.
- При създаване на обект от типа `istringstream` на конструктора се предава обект от типа `string`. Операциите за четене от входния поток използват символи от предадения стринг.
- Потоците от типа `istringstream` са входни потоци. Върху тях могат да се изпълняват всички входни операции.

Изходни операции в паметта

```
1 #include <iostream>
2 #include <string>
3 #include <sstream>
4 using namespace std;
5
6 int main(int argc, char* argv[]) {
7     string input("42_4.2");
8     istringstream istr(input);
9     int i;
10    double d;
11    istr >> i >> d;
12    cout << "i=" << i << ";_d=" << d << endl;
13    return 0;
14 }
```