

Язык программирования C++

Лекция 9

Объектно-ориентированный подход:

- шаблоны
- наследование классов

Класс SimpleFloatArray

Напоминание: заголовочный файл [SimpleFloatArray.h](#)

```
class SimpleFloatArray {
public:
    SimpleFloatArray(int n);           // init to size n
    SimpleFloatArray();               // init to zero size
    SimpleFloatArray(const SimpleFloatArray&);
    ~SimpleFloatArray();              // destroy
    float& operator[](int i);         // subscript
    int numElems();
    SimpleFloatArray& operator=(const SimpleFloatArray&);
    SimpleFloatArray& operator=(float); // set values
    void setSize(int n);
private:
    int num_elems;
    float *ptr_to_data;
    void copy(const SimpleFloatArray&);
};
```

Но если не ...Float... ?

А если нам нужен такой же класс, описывающий массив, но из элементов другого типа, например `int`, т.е. `SimpleIntArray` ?

А если `double` ? Или `Vec3Vector` ?

➡ дублировать весь код, заменяя в тексте `float` на другой тип ?

➡ или использовать операцию подмены типа переменной из языка `C` – т.е. применять `void*` вместо `float` и возвращать результат через `(cast)` ?

В языке `C++` нам не нужно создавать N разных классов для описания N разных типов данных – можно использовать механизм *шаблонов* (`template`)

Шаблон класса SimpleArray

Шаблон позволяет использовать *параметризацию* типа данных – т.е. при создании класса или функции можно передать имя типа в качестве аргумента

```
template<class T>
class SimpleArray {

public:
    SimpleArray(int n);
    SimpleArray();
    SimpleArray(const SimpleArray<T>&);
    ~SimpleArray();
    T& operator[ ](int i);
    int numElems();
    SimpleArray<T>& operator=(const SimpleArray<T>&);
    SimpleArray<T>& operator=(T);
    void setSize(int n);
private:
    int num_elems;
    T *ptr_to_data;
    void copy(const SimpleArray<T>& a);
};
```

← эта строчка означает, что далее следует шаблон класса

`<class T>` - аргумент шаблона. В последних стандартах языка C++ введено новое ключевое слово `typename` вместо `class` в аргументе шаблона, т. е. `<typename T>`

`T` – произвольный символ (или несколько), обозначающий некоторый тип данных, либо встроенный (`int`, `float` и т.д.), либо определенный самим программистом (не обязательно класс)

Пример использования шаблона

Линейный фит:

```
void linefit( ) {  
  
    int n;  
    cin >> n;  
    SimpleArray<float> x(n);  
    SimpleArray<float> y(n);  
  
    // read the data points  
    for (int i = 0; i < n; i++) {  
        cin >> x[i] >> y[i];  
    }  
    // the rest of data processing  
    ...  
}
```

`SimpleArray<float>` –
теперь класс

`<class T>` заменен на `float`

шаблон класса может
быть использован также,
как и класс

В шаблоне можно использовать любой тип данных, который уже существует в программе:

```
SimpleArray<Hep3Vector> z(n);
```

Шаблон функции

```
double square(double x) {  
    return x * x;  
}
```

обычная функция

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

шаблон функции

теперь можем написать:

```
int i = 1;  
float f = 3.1;  
Vec3Vector v (1, 1, 1);  
  
cout << square(i) << endl;  
cout << square(f) << endl;  
cout << square(v) << endl;
```

Наследование

Вспомним 3-х вектор

```
class Hep3Vector {
public:
    Hep3Vector ( );
    Hep3Vector (double x, double y, double z);
    double x ( );
    double y ( );
    double z ( );
    double Phi ( );
    double cosTheta ( );
    double mag ( );
private:
    double dx, dy, dz;
};
```

- некоторые методы – те же самые
- некоторые – добавлены
- некоторые могут быть заново реализованы с тем же именем
- то же самое с элементами данных

А если нам нужен 4-х вектор – как может выглядеть такой класс ?

```
class Hep4Vector {
public:
    Hep4Vector ( );
    Hep4Vector (double x, double y, double z,
double t);
    double x ( );
    double y ( );
    double z ( );
    double t ( );
    double Phi ( );
    double cosTheta ( );
    double mag ( );
private:
    double dx, dy, dz, dt;
};
```

Наследование

МОЖНО ЗАПИСАТЬ ТАК:

```
class Hep4Vector {
public:
    Hep4Vector ( );
    Hep4Vector (double x, double y, double z,
double t);
    double x ( );
    double y ( );
    double z ( );
    double t ( );
    double Phi ( );
    double cosTheta ( );
    double mag ( );
private:
    Hep3Vector vec3;
    double dt;
};
```

конструкторы:

```
Hep4Vector::Hep4Vector ( ) :
    vec3(), dt(0.0) { }
```

```
Hep4Vector::Hep4Vector (double x, double y,
double z, double t) :
    vec3(x, y, z), dt (t) { }
```

некоторые функции:

```
double Hep4Vector::mag ( ) {
    return sqrt ( dt*dt – vec3.mag() );
}
double Hep4Vector::x ( ) {
    return vec3.x ( );
}
```


Наследование

наиболее корректно будет создать класс-наследник `Hep4Vector` от базового класса `Hep3Vector`

```
class Hep4Vector : public Hep3Vector {
public:
    Hep4Vector ( );
    Hep4Vector (double x =0, double y =0,
double z =0, double t =0);
    double t ( );
    double mag ( );
private:
    double dt;
};
```

- все публичные члены `Hep3Vector` будут публичными в `Hep4Vector`
- добавлена функция `t ()`
- функция `mag ()` будет перегружена, т.е. заменена на другую по сравнению с классом `Hep3Vector` с тем же именем
- новый элемент данных `dt`

Наследование

пример использования:

```
int main ( ) {  
    double x, y, z, t;  
    while ( cin >> x >> y >> z >> t ) {  
        Hep3Vector a3Vec(x, y, z);  
        Hep4Vector a4Vec(x, y, z, t);  
  
        cout << a3Vec.x() << " " << a3Vec.mag() << endl;  
        cout << a4Vec.x() << " " << a4Vec.mag() << endl;  
    }  
    return 0;  
}
```

- реализация функции `a4Vec.x ()` отсутствует, но она наследуется из базового класса `Hep3Vec`
- `a4Vec.mag ()` отличается от `a3Vec.mag ()`

Наследование

конструктор:

```
Hep4Vector::Hep4Vector (double x, double y, double z, double t) :  
    Hep3Vector(x, y, z), dt (t) { }
```

реализация новой функции `Hep4Vector::mag ()`

```
double Hep4Vector::mag ( ) {  
    return dt*dt - (dx*dx + dy*dy + dz*dz);  
}
```

НЕПРАВИЛЬНО !

`dx`, `dy` и `dz` – приватные члены класса `Hep3Vector`

```
double Hep4Vector::mag ( ) {  
    return dt*dt - Hep3Vector::mag ( );  
}
```

ПРАВИЛЬНО !

для использования скрытых членов в классах-наследниках идентификатор `private` в базовом классе можно поменять на `protected`

```
class Hep3Vector {  
public:  
    // same as before  
protected:  
    double dx, dy, dz;  
};
```

`protected` разрешает доступ к элементам данных и методам как своему классу, так и всем классам-наследникам

Практическое задание (№ С9)

Повторить практическое задание из лекции 8, используя механизм шаблонных классов :

- разработать дизайн и написать реализацию методов класса `template<class T> class SimpleArray`
 - `int numElems()` - вывод количества элементов в данном объекте класса
 - `void setSize(int n)` - изменение текущего размера объекта (если размер уменьшается по сравнению с первоначальным, то лишние элементы отбрасываются, а оставшиеся сохраняют свои значения. Если размер увеличивается, то добавляемые элементы зануляются)
 - еще один конструктор, который создает объект класса заданного размера и присваивает всем элементам заданное значение

Проверить сделанную реализацию, написав программу, которая будет использовать класс `SimpleArray`, сначала создав объект определенного размера, а потом изменив его размер в сначала в большую, а потом в меньшую стороны. Повторить выполненную проверку, используя 2 других типа данных для этого шаблонного класса.