

Язык программирования С++

Лекция 6

Структуры

Объектно-ориентированный подход:

- классы

Структуры

Массив – совокупность данных одного типа, например: `float x[80];`

Структура – совокупность данных различных типов, сгруппированная под единым именем:

```
struct book { //шаблон представления нового типа данных book
    char title[100];
    char author [100];
    int year;
};
```

Объявление переменной для структуры типа book:

```
struct book lib;
lib.year
```

Массивы структур:

```
struct book lib[70];
lib[37].year
```

Указатель на структуру:

```
struct book *lib;
lib->year
```

Ключевое слово `struct` в объявлениях переменных, массивов и указателей может быть опущено.

`book` становится новым типом данных, таким же как `int` или `float`

Классы

При решении научных и инженерных задач мы редко напрямую оперируем внутренними компьютерными типами данных: битами, байтами, целыми числами или числами с десятичной («плавающей») точкой

Например, разрабатывая программу восстановления треков заряженных частиц в детекторе, приходится иметь дело с такими объектами, как:

- треки
- точки в пространстве
- массивы точек
- элементы трекового детектора
- цилиндры
- слои
- и т.д.

C++ вводит механизм **классов**, который позволяет не только определять новые типы сложных данных, но и операции над ними

Типичный пример: [Class Library for High Energy Physics \(CLHEP\)](#)

Класс Hep3Vector

Упрощенный пример из библиотеки CLHEP: класс 3х векторов

```
class Hep3Vector {
public:
    Hep3Vector();
    Hep3Vector(double x, double y, double z);
    double x();
    double y();
    double z();
    double phi();
    double cosTheta();
    double mag();
    // much more not shown
private:
    double dx, dy, dz;
};
```

- это объявление класса, которое обычно помещается в **заголовочном** файле
- объявление начинается с ключевого слова **class**
- объявление класса заключено в **{ }**
- объявление содержит **элементы данных** (data members) и **методы класса** (member functions)
- имя класса становится именем этого типа данных, который ввел программист

Использование объекта класса

```
#include <iostream>
#include <CLHEP/ThreeVector.h>
using namespace std;

int main () {
    double x, y, z;

    while ( cin >> x >> y >> z ) {
        Hep3Vector aVec(x, y, z);

        cout << "r: " << aVec.mag();
        cout << " phi: " << aVec.phi();
        cout << " cos(theta): " << aVec.cosTheta() << endl;
    }
    return 0;
}
```

- оператор `Hep3Vector aVec(x, y, z);` определяет `aVec` – объект типа `Hep3Vector` и инициализирует его
- `aVec.mag()` вызывает метод `mag()` этого объекта
- “.” – оператор доступа к членам класса
- если используется не сам объект, а указатель на него, то доступ к членам класса осуществляется оператором “->”

Члены класса (элементы данных)

```
class Hep3Vector {  
public:  
    // member functions  
  
private:  
    double dx, dy, dz;  
};
```

- класс `Hep3Vector` содержит 3 элемента данных
- они декларируются обычным образом, за исключением запрета на инициализацию, т.е. на присвоение начальных значений
- каждый объект класса `Hep3Vector` будет иметь свои собственные 3 элемента данных

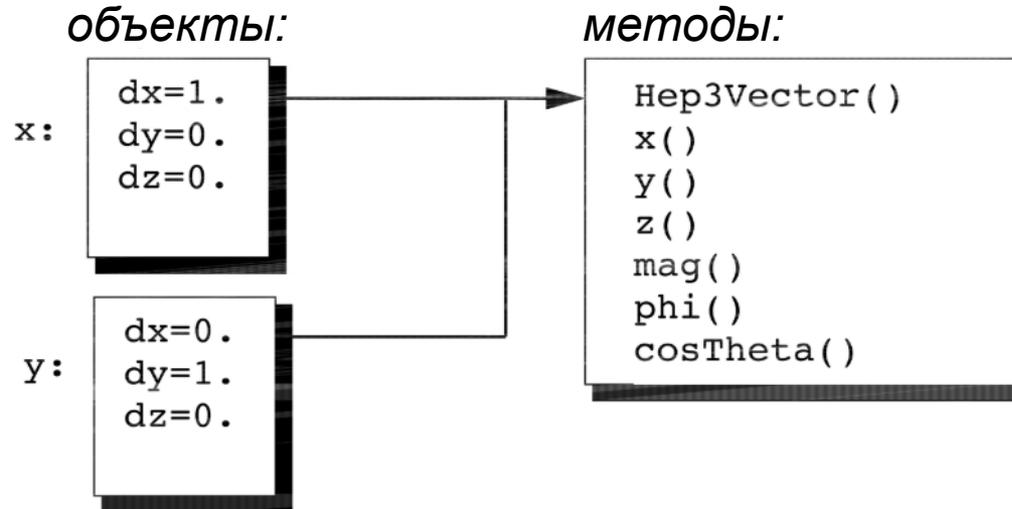
```
Hep3Vector x(1.0, 0.0, 0.0);  
Hep3Vector y(0.0, 1.0, 0.0);  
Hep3Vector z(0.0, 0.0, 1.0);
```

- `Hep3Vector` – это тип данных
- значение (или состояние) объекта типа `Hep3Vector` определяется значениями его элементов данных
- размер объекта типа `Hep3Vector` в памяти будет составлять `3*sizeof(double)`

Расположение в памяти

```
Her3Vector x(1.0, 0.0, 0.0);  
Her3Vector y(0.0, 1.0, 0.0);
```

В памяти компьютера имеем:



- каждый объект – это экземпляр (instance) класса
- каждый объект имеет свои собственные элементы данных
- методы класса являются общими для всех экземпляров класса

Скрытые члены класса

```
class Hep3Vector {  
private:  
    double dx, dy, dz;  
  
public:  
    double mag();  
    double x();  
    double dummy;  
    // more member functions  
};
```

Правильно

```
Hep3Vector x(1.0, 0.0, 0.0);  
cout << x.dummy;
```

Ошибка

```
Hep3Vector x(1.0, 0.0, 0.0);  
cout << x.dx;
```

- это называется **сокрытие данных** – один из главных принципов объектно-ориентированного программирования
- доступ к скрытым (**private**) данным разрешен только методам класса
- использовать ключевое слово **private** в объявлении класса не обязательно, поскольку это спецификатор доступа к объектам класса по умолчанию

Инициализация объекта класса

По крайней мере 3 разных способа инициализации объекта

- без начального значения

```
Hep3Vector x;
```

- с присвоением начального значения

```
Hep3Vector x(1.0, 1.0, 1.0);
```

- копирование другого объекта

```
Hep3Vector x(1.0, 1.0, 1.0);  
Hep3Vector y = x;
```

- в каждом случае происходит неявный вызов специального метода класса, который называется **конструктор**

В этом примере – 3 конструктора класса

```
class Hep3Vector {  
public:  
    Hep3Vector();  
    Hep3Vector(double x, double y, double z);  
    Hep3Vector(const Hep3Vector &v);  
    // much more not shown  
private:  
    double dx, dy, dz;  
};
```

Конструктор класса

реализация конструкторов

```
Hep3Vector::Hep3Vector(double x, double y, double z) {  
    dx = x;  
    dy = y;  
    dz = z;  
}  
Hep3Vector::Hep3Vector(const Hep3Vector &vec) {  
    dx = vec.dx;  
    dy = vec.dy;  
    dz = vec.dz;  
}  
Hep3Vector::Hep3Vector() {  
}
```

- конструктор вызывается автоматически после выделения памяти при создании объекта
- когда имя класса и имя метода совпадают – эта функция конструктор
- `Foo::bar()` означает, что `bar()` является методом класса `Foo` (`::` - операция разрешения контекста)

Методы доступа к скрытым данным

объявление класса

```
class Hep3Vector {  
public:  
    double x();  
    double y();  
    double z();  
    // much more not shown  
private:  
    double dx, dy, dz;  
};
```

реализация методов класса для доступа к скрытым данным

```
double Hep3Vector::x() {  
    return dx;  
}  
double Hep3Vector::y() {  
    return dy;  
}  
double Hep3Vector::z() {  
    return dz;  
}
```

Реализация класса

объявление класса

```
class Hep3Vector {
public:
    double mag();
    double phi();
    double cosTheta();
    // much more not shown
private:
    double dx, dy, dz;
};
```

файл
[Hep3Vector.h](#)

реализация остальных методов класса для операций над данными

```
#include "Hep3Vector.h"
double Hep3Vector::mag() {
    return sqrt(dx*dx + dy*dy + dz*dz);
}
double Hep3Vector::phi() {
    return dx == 0 && dy == 0 ? 0.0 : atan2(dy,dx);
}
double Hep3Vector::cosTheta() {
    double ptot = mag();
    return ptot == 0 ? 1.0 : dz/ptot;
}
```

файл
[Hep3Vector.cpp](#)

Стиль программирования

Например, нужно вычислить длину вектора:

Fortran (или C)

```
common /points/hits(3,100)
real*4      hits
real*4 x, y, z, r
! do some work ...
x = hits(1,i)
y = hits(2,i)
z = hits(3,i)
r = sqrt(x*x + y*y + z*z)
```

C++

```
Vec3Vector hits[100];
// do some work
double r = hits[i].mag();
```

- более простой и эффективный код
- не нужно знать структуру внутренних данных
- модульность
- возможность повторного использования кода

Практическая задача (№ С6)

1. Создать класс STUDENT, содержащий следующие закрытые (`private`) элементы данных:
 - NAME – фамилия и инициалы (`char[]`)
 - GROUP – номер группы (`int`)
 - SESSION – успеваемость (массив из 5 элементов `int`)и соответствующие открытые (`public`) методы класса для:
 - а) доступа к данным, т.е. ввода и вывода значений закрытых элементов данных
 - б) проверки наличия неудовлетворительных оценок.
2. Написать программу, выполняющую следующие действия:
 - ввод с клавиатуры данных в массив `STUD1`, являющийся массивом из 3 объектов класса `STUDENT`
 - вывод на экран фамилий и номеров групп для всех студентов, имеющих хотя бы одну оценку “2”
 - если таких студентов нет – напечатать соответствующее сообщение.