



Xpert.press

Richard Kaiser

C++ mit Visual Studio 2017 und Windows Forms- Anwendungen

Ein Fach- und Lehrbuch für
Standard C++ und Windows
Forms-Anwendungen

EBOOK INSIDE

 Springer Vieweg

Xpert.press

Die Reihe **Xpert.press** vermittelt Professionals in den Bereichen Softwareentwicklung, Internettechnologie und IT-Management aktuell und kompetent relevantes Fachwissen über Technologien und Produkte zur Entwicklung und Anwendung moderner Informationstechnologien.

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/4393>

Richard Kaiser

C++ mit Visual Studio 2017 und Windows Forms- Anwendungen

Ein Fach- und Lehrbuch für
Standard C++ und Windows
Forms-Anwendungen

Richard Kaiser
Tübingen, Deutschland

ISSN 1439-5428 ISSN 2522-0667 (electronic)
Xpert.press
ISBN 978-3-662-49790-6 ISBN 978-3-662-49791-3 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-662-49791-3>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer Vieweg

© Springer-Verlag GmbH Deutschland, ein Teil von Springer Nature 2018

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer Vieweg ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer-Verlag GmbH Deutschland und ist Teil von Springer Nature

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Heidelberger Platz 3, 14197 Berlin, Germany

Für

Daniel, Alex, Kathy

Emelie, Jonathan und Maximilian

Vorwort

Dieses Buch erscheint in zwei weitgehend identischen Ausgaben:

- **In der vorliegenden Ausgabe** werden C++-Programme mit einer grafischen Benutzeroberfläche geschrieben. Dieses Buch entstand ursprünglich aus dem Wunsch, in meinen C++-Vorlesungen nicht nur Textfensterprogramme (Konsolenanwendungen), sondern von Anfang an Windows-Programme zu entwickeln. Dafür ist Visual Studio sehr gut geeignet. Es ist so einfach zu bedienen, dass man es auch in Anfängervorlesungen einsetzen kann, ohne dabei Gefahr zu laufen, dass die Studenten nur noch mit dem Entwicklungssystem kämpfen und gar nicht mehr zum Programmieren kommen.
- **In der anderen Ausgabe** „C++ mit Visual Studio 2017“ werden reine Standard-C++-Programme geschrieben, d.h. ohne graphische Benutzeroberfläche. Alle Ein- und Ausgaben erfolgen über eine Konsole.

Beide Ausgaben sind sowohl ein Lehrbuch, das keine Vorkenntnisse voraussetzt, als auch ein Fachbuch, das alle C++-Themen behandelt, die in der professionellen Software-Entwicklung eingesetzt werden. Die Themen bauen schrittweise aufeinander auf. Der Aufbau hat sich in zahlreichen Vorlesungen und Seminaren für Firmen bewährt.

Der Unterschied zwischen den beiden Ausgaben ist oft nur, dass in „C++ mit Visual Studio 2017 und Windows Forms Anwendungen“ Ein- und Ausgaben über ein Windows-Steuer-element (meist eine TextBox) erfolgen

```
textBox1->AppendText("Hello World");
```

während in „C++ mit Visual Studio 2017“ die Konsole verwendet wird:

```
cout << "Hallo world" << endl;
```

Die vorliegende Ausgabe ist eine umfassende Überarbeitung meines Buchs „C++ mit Visual Studio 2008“. Seit damals hat sich viel verändert:

- Damals wollte Microsoft den C++-Dialekt C++/CLI als „first-class language“ einführen, mit dem .NET-Anwendungen wie in C# geschrieben werden können. Dieses Ziel hat Microsoft aber aufgegeben. Deshalb hat C++/CLI nur noch eine geringe Bedeutung.
- Der damals gültige C++-Standard C++03 wurde stark erweitert (zu C++11 und C++14). Die neuen Sprachelemente ermöglichen oft einfachere und bessere Lösungen.

Dieses Buch unterscheidet sich in den folgenden Punkten von dem über Visual C++ 2008:

- Es wird fast nur noch Standard C++ behandelt. C++/CLI wird nur verwendet, um Daten über die grafische Windows-Benutzeroberfläche ein- und auszugeben.
- Die Sprachelemente von C++11 und C++14 werden von Anfang an eingesetzt.
- Der Umfang wurde auf ca. 800 Seiten begrenzt, um Leser nicht schon allein durch das Gewicht und die Fülle des Stoffs zu abzuschrecken.
- Viele Rückmeldungen aus meinen Vorlesungen (vor allem für Elektrotechnik-Studenten an der Dualen Hochschule Lörrach) und Firmen-Seminaren wurden eingearbeitet.

Die Lernziele sind dieselben wie schon in dem Buch über Visual Studio 2008:

- Die wichtigsten Sprachelemente von C/C++ kennenlernen. C++ ist nach wie vor eine der am häufigsten eingesetzten Programmiersprachen.
- Programmieren lernen, d.h. Programme zu schreiben, die konkrete, vorgegebene Aufgaben lösen. Das ist nur mit viel Übung möglich. Deshalb enthält dieses Buch auch viele Aufgaben. Es ist unerlässlich, zahlreiche Übungsaufgaben selbständig zu lösen.
- Programme für eine grafische Benutzeroberfläche (Windows) entwickeln. Zwar kann man Programmieren auch mit Konsolen-Anwendungen lernen. Solche Programme sind aber für viele Anfänger abschreckend benutzerunfreundlich.
- Eine moderne Entwicklungsumgebung kennenlernen. Visual Studio ist das in der Industrie wohl am häufigsten eingesetzte Werkzeug zur Software-Entwicklung.

Ich habe versucht, bei allen Konzepten nicht nur die Sprachelemente und ihre Syntax zu beschreiben, sondern auch Kriterien dafür anzugeben, wann und wie man sie sinnvoll einsetzen kann.

Man hört immer wieder die Meinung, dass C++ zu schwierig ist, um es als einführende Programmiersprache einzusetzen. Dieses Buch soll ein in vielen Jahren erprobtes Gegenargument zu dieser Meinung sein. Damit will ich aber die Komplexität von C++ überhaupt nicht abstreiten. Wer C++ kann, findet sich leicht mit C#, Java usw. zurecht. Der umgekehrte Weg ist meist schwieriger.

Zahlreiche Übungsaufgaben geben dem Leser die Möglichkeit, die Inhalte praktisch anzuwenden und so zu vertiefen. Da man Programmieren nur lernt, indem man es tut, möchte ich ausdrücklich dazu ermuntern, zumindest einen Teil der Aufgaben zu lösen und sich dann selbst neue Aufgaben zu stellen. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben reicht von einfachen Wiederholungen des Textes bis zu kleinen Projektchen, die ein gewisses Maß an selbständiger Arbeit erfordern. Die Lösungen der meisten Aufgaben findet man auf meiner Internetseite <http://www.rkaiser.de>.

Anregungen, Korrekturhinweise und Verbesserungsvorschläge sind willkommen. Bitte senden Sie diese an die Mail-Adresse auf meiner Internetseite.

Bei meinen Schulungskunden und Studenten bedanke ich mich für die zahlreichen Anregungen. Herrn Engesser und seinem Team vom Springer-Verlag danke ich für die Unterstützung und Geduld.

Inhalt

1 Die Entwicklungsumgebung	1
1.1 Windows Forms Projekte mit C++	1
1.1.1 Installation von Visual Studio für Windows Forms Projekte.....	1
1.1.2 Eine Visual Studio Erweiterung für Windows Forms Projekte	2
1.1.3 Ein Windows Forms Projekt manuell erstellen Θ.....	5
1.2 Visuelle Programmierung: Ein erstes kleines Programm	10
1.3 Das Eigenschaftfenster	15
1.4 Erste Schritte in C++.....	16
1.5 Der Quelltexteditor	19
1.5.1 Tastenkombinationen	19
1.5.2 Intellisense	20
1.5.3 Die Formatierung des Quelltexts	21
1.5.4 Definitionen einsehen	22
1.5.5 Symbole suchen	23
1.5.6 Namen umbenennen.....	24
1.5.7 Zeichenfolgen suchen und ersetzen	25
1.6 Kontextmenüs und Symbolleisten	27
1.7 Einige Tipps zur Arbeit mit Projekten	28
1.8 Die Online-Hilfe (MSDN Dokumentation)	31
1.8.1 Hilfe mit F1 in Visual Studio.....	31
1.8.2 Die MSDN-Dokumentation im Internet.....	33
1.8.3 Der Aufbau der MSDN-Dokumentation Seiten	36
1.9 Projekte und der Projektmappen-Explorer.....	37
1.9.1 Projekte, Projektdateien und Projektoptionen.....	38
1.9.2 Projektmappen und der Projektmappen-Explorer	39
1.10 Weiterführende Möglichkeiten Θ	41
1.10.1 Navigieren.....	41
1.10.2 Code-Ausschnitte	43
1.10.3 Aufgabenliste	43
1.10.4 Der Objektkatalog und die Klassenansicht Θ	44
1.10.5 Die Fenster von Visual Studio anordnen Θ.....	44
1.10.6 Einstellungen für den Editor Θ	45
1.11 Hilfsmittel zur Gestaltung von Formularen	46
1.12 Windows Forms Anwendungen auf anderen Rechnern ausführen	47

2	Steuerelemente für die Benutzeroberfläche	49
2.1	Namen	49
2.2	Labels, Datentypen und Compiler-Fehlermeldungen	52
2.3	Funktionen, Methoden und das Steuerelement TextBox	57
2.3.1	Funktionen	57
2.3.2	Mehrzeilige TextBoxen	61
2.4	Klassen, ListBox und ComboBox	63
2.5	Buttons und Ereignisse	67
2.5.1	Parameter der Ereignisbehandlungsroutinen	69
2.5.2	Der Fokus und die Tabulatorreihenfolge	70
2.6	CheckBoxen, RadioButtons und einfache if-Anweisungen	72
2.7	Container-Steuerelemente: GroupBox, Panel, TabControl	74
2.8	Hauptmenüs und Kontextmenüs	76
2.8.1	Hauptmenüs und der Menüdesigner	77
2.8.2	Kontextmenüs	79
2.9	Standarddialoge	79
2.10	Einfache Meldungen mit MessageBox::Show anzeigen	84
2.11	Eine Vorlage für viele Projekte und Übungsaufgaben	85
3	Elementare Datentypen und Anweisungen	89
3.1	Syntaxregeln	89
3.2	Variablen und Bezeichner	93
3.3	Ganzzahldatentypen	96
3.3.1	Die interne Darstellung von Ganzzahlwerten	98
3.3.2	Ganzzahlliterale und ihr Datentyp	101
3.3.3	Typ-Inferenz: Implizite Typzuweisungen mit auto	104
3.3.4	Zuweisungen und Standardkonversionen bei Ganzzahlausdrücken	105
3.3.5	Operatoren und die „üblichen arithmetischen Konversionen“	108
3.3.6	Die Datentypen char und wchar_t	112
3.3.7	Der Datentyp bool	118
3.3.8	Ganzzahlwerte bei Formularanwendungen ein- und ausgeben	122
3.4	Kontrollstrukturen und Funktionen	123
3.4.1	Die if- und die Verbundanweisung	123
3.4.2	Die for- und die while-Schleife	127
3.4.3	Funktionen und der Datentyp void	131
3.4.4	Eine kleine Anleitung zum Erarbeiten der Lösungen	135
3.4.5	Werte- und Referenzparameter	139
3.4.6	Die Verwendung von Bibliotheken und Namensbereichen	139
3.4.7	Zufallszahlen	141
3.4.8	Default-Argumente	143
3.4.9	Programmierstil für Funktionen	146
3.4.10	Rekursive Funktionen	152
3.4.11	Die switch-Anweisung Θ	158
3.4.12	Die do-Anweisung Θ	161
3.4.13	Die Sprunganweisungen goto, break und continue Θ	162
3.4.14	Assembler-Anweisungen Θ	164

3.5	Gleitkommatentypen.....	165
3.5.1	Die interne Darstellung von Gleitkommawerten	165
3.5.2	Der Datentyp von Gleitkommaliteralen	168
3.5.3	Standardkonversionen.....	169
3.5.4	Mathematische Funktionen.....	174
3.5.5	Gleitkommawerte bei Formularanwendungen ein- und ausgeben	175
3.6	Der Debugger, Tests und Ablaufprotokolle	179
3.6.1	Der Debugger.....	180
3.6.2	Meldungen in Ausgabefenster/Konsolenfenster	183
3.6.3	Der Debugger – Weitere Möglichkeiten Θ	185
3.6.4	Systematisches Testen	189
3.6.5	Unittests: Funktionen, die Funktionen testen.....	195
3.6.6	Ablaufprotokolle.....	199
3.6.7	Symbolische Ablaufprotokolle	204
3.7	Konstanten	209
3.7.1	Laufzeitkonstanten mit const	209
3.7.2	Compilezeit-Konstanten mit constexpr.....	211
3.7.3	constexpr Funktionen Θ	212
3.8	Kommentare	213
3.8.1	Kommentare zur internen Dokumentation.....	214
3.8.2	Kommentare und Intellisense.....	217
3.8.3	Dokumentationskommentare für externe Programme Θ	217
3.9	Exception-Handling Grundlagen: try, catch und throw	218
3.10	Namensbereiche – Grundlagen	223
3.10.1	.Net-Elemente in Header-Dateien ansprechen Θ	224
3.11	Präprozessoranweisungen	225
3.11.1	Die #include-Anweisung	226
3.11.2	Makros Θ	227
3.11.3	Bedingte Kompilation.....	229
3.11.4	Pragmas Θ	234
4	Die Stringklassen: string, wstring usw.	237
4.1	Die Definition von Variablen eines Klassentyps	238
4.2	Strings mit .NET Steuerelementen anzeigen und einlesen	240
4.3	Einige Elementfunktionen der Klasse string.....	241
4.4	Raw-String-Literale (Rohzeichenfolgen).....	251
4.5	Konversionen zwischen string/wstring und elementaren Datentypen.....	253
4.6	Konversionen zwischen string und Klassen mit Stringstreams Θ	256
4.7	Reguläre Ausdrücke Θ	258
5	Arrays und Container	269
5.1	Synonyme für Datentypen	270
5.1.1	Einfache typedef-Deklarationen	270
5.1.2	Synonyme für Datentypen mit using.....	270
5.2	Eindimensionale Arrays.....	271

5.3	Die Initialisierung von Arrays bei ihrer Definition	277
5.4	Arrays als Container	279
5.5	Mehrdimensionale Arrays Θ	282
5.6	Dynamische Programmierung Θ	284
6	Einfache selbstdefinierte Datentypen	285
6.1	Mit struct definierte Klassen	285
6.2	Aufzählungstypen	291
6.2.1	Schwach typisierte Aufzählungstypen (C/C++03)	291
6.2.2	enum Konstanten und Konversionen Θ	293
6.2.3	Stark typisierte Aufzählungstypen (C++11)	294
7	Zeiger, Strings und dynamisch erzeugte Variablen	297
7.1	Die Definition von Zeigervariablen	299
7.2	Der Adressoperator, Zuweisungen und generische Zeiger	302
7.3	Ablaufprotokolle für Zeigervariable	306
7.4	Dynamisch erzeugte Variablen	307
7.4.1	new und delete	307
7.4.2	Der Unterschied zu „gewöhnlichen“ Variablen	311
7.5	Dynamische erzeugte eindimensionale Arrays	315
7.6	Arrays, Zeiger und Zeigerarithmetik	317
7.7	Arrays als Funktionsparameter Θ	320
7.8	Funktionszeiger und Datentypen für Funktionen Θ	321
7.9	Konstante Zeiger	323
7.10	Stringlitterale, nullterminierte Strings und char*-Zeiger	325
7.11	Verkettete Listen	329
7.12	Binärbäume Θ	340
7.13	Zeiger als Parameter Θ	345
7.14	C-Bibliotheksfunktionen in string.h für nullterminierte Strings Θ	346
8	Überladene Funktionen und Operatoren	351
8.1	Inline-Funktionen Θ	351
8.2	Überladene Funktionen	353
8.2.1	Funktionen, die nicht überladen werden können	355
8.2.2	Regeln für die Auswahl einer passenden Funktion	356
8.3	Überladene Operatoren mit globalen Operatorfunktionen	362
8.3.1	Globale Operatorfunktionen	364
8.3.2	Die Ein- und Ausgabe von selbst definierten Datentypen	366
8.4	Referenztypen, Werte- und Referenzparameter	368
8.4.1	Werteparameter	368
8.4.2	Referenztypen	369
8.4.3	Referenzparameter	371
8.4.4	Referenzen als Rückgabetypen	373
8.4.5	Konstante Referenzparameter	375

9 Objektorientierte Programmierung	379
9.1 Klassen.....	380
9.1.1 Datenelemente und Elementfunktionen	381
9.1.2 Der Gültigkeitsbereich von Klasselementen	385
9.1.3 Datenkapselung: Die Zugriffsrechte private und public	389
9.1.4 Der Aufruf von Elementfunktionen und der this-Zeiger.....	394
9.1.5 Konstruktoren und Destruktoren.....	396
9.1.6 OO Analyse und Design: Der Entwurf von Klassen.....	407
9.1.7 Klassendiagramme	411
9.2 Klassen als Datentypen.....	413
9.2.1 Der Standardkonstruktor	413
9.2.2 Objekte als Klasselemente und Elementinitialisierer	416
9.2.3 Initialisierelisten	421
9.2.4 friend-Funktionen und –Klassen	426
9.2.5 Überladene Operatoren mit Elementfunktionen	429
9.2.6 Der Kopierkonstruktor	433
9.2.7 Der Zuweisungsoperator = für Klassen	438
9.2.8 Die Angaben =delete und =default	443
9.2.9 Konvertierende und explizite Konstruktoren Θ	445
9.2.10 Konversionsfunktionen mit und ohne explicit Θ	449
9.2.11 Statische Klasselemente	450
9.2.12 Konstante Objekte und Elementfunktionen	454
9.2.13 Funktionen als Objekte und Parameter mit std::function.....	457
9.2.14 Delegierende Konstruktoren Θ	461
9.2.15 Klassen und Header-Dateien.....	462
9.3 Vererbung und Komposition.....	464
9.3.1 Die Elemente von abgeleiteten Klassen	465
9.3.2 Zugriffsrechte auf die Elemente von Basisklassen	467
9.3.3 Verdeckte Elemente	469
9.3.4 Konstruktoren, Destruktoren und implizit erzeugte Funktionen.....	472
9.3.5 Vererbung bei Formularen in Windows Forms Anwendungen	478
9.3.6 OO Design: public Vererbung und „ist ein“-Beziehungen	478
9.3.7 OO Design: Komposition und „hat ein“-Beziehungen	483
9.3.8 Konversionen zwischen public abgeleiteten Klassen.....	485
9.3.9 Mehrfachvererbung und virtuelle Basisklassen	487
9.4 Virtuelle Funktionen, späte Bindung und Polymorphie.....	492
9.4.1 Der statische und der dynamische Datentyp	492
9.4.2 Virtuelle Funktionen in C++03.....	493
9.4.3 Virtuelle Funktionen mit override in C++11	494
9.4.4 Die Implementierung von virtuellen Funktionen: vptr und vtbl	503
9.4.5 Virtuelle Konstruktoren und Destruktoren.....	509
9.4.6 Virtuelle Funktionen in Konstruktoren und Destruktoren	511
9.4.7 OO-Design: Einsatzbereich und Test von virtuellen Funktionen	512
9.4.8 OO-Design und Erweiterbarkeit	514
9.4.9 Rein virtuelle Funktionen und abstrakte Basisklassen	517
9.4.10 OO-Design: Virtuelle Funktionen und abstrakte Basisklassen	521
9.4.11 Objektorientierte Programmierung: Zusammenfassung	523
9.5 R-Wert Referenzen und Move-Semantik.....	525

9.5.1	R-Werte und R-Wert Referenzen.....	525
9.5.2	move-Semantik und std::move.....	528
9.5.3	Move-Semantik in der C++11 Standardbibliothek	533
9.5.4	Move-Semantik für eigene Klassen	534
10	Namensbereiche.....	539
10.1	Die Definition von Namensbereichen.....	540
10.2	Die Verwendung von Namen aus Namensbereichen.....	543
10.3	Header-Dateien und Namensbereiche.....	546
10.4	Aliasnamen für Namensbereiche Θ	549
11	Exception-Handling.....	551
11.1	Die try-Anweisung.....	552
11.2	Exception-Handler und Exceptions der Standardbibliothek	557
11.3	Einige vordefinierte C++/CLI und .NET Exceptions	560
11.4	throw-Ausdrücke und selbst definierte Exceptions.....	562
11.5	Fehler und Exceptions	568
11.6	Die Freigabe von Ressourcen bei Exceptions: RAII.....	571
11.7	Exceptions in Konstruktoren und Destruktoren	573
11.8	noexcept.....	579
12	Containerklassen der C++-Standardbibliothek	581
12.1	Sequenzielle Container der Standardbibliothek	581
12.1.1	Die Container-Klasse vector	581
12.1.2	Iteratoren.....	586
12.1.3	Geprüfte Iteratoren (Checked Iterators).....	590
12.1.4	Die bereichsbasierte for-Schleife	591
12.1.5	Iteratoren und die Algorithmen der Standardbibliothek.....	594
12.1.6	Die Speicherverwaltung bei Vektoren Θ	597
12.1.7	Mehrdimensionale Vektoren Θ	599
12.1.8	Die Container-Klassen list und deque.....	600
12.1.9	Gemeinsamkeiten und Unterschiede der sequenziellen Container	601
12.1.10	Die Container-Adapter stack, queue und priority_queue Θ	603
12.1.11	Container mit Zeigern.....	605
12.1.12	std::array - Array Container fester Größe Θ	605
12.2	Assoziative Container	606
12.2.1	Die Container set und multiset.....	607
12.2.2	Die Container map und multimap	608
12.2.3	Iteratoren der assoziativen Container.....	610
12.2.4	Ungeordnete Assoziative Container (Hash-Container).....	612

13 Dateibearbeitung mit den Stream-Klassen	617
13.1 Stream-Variablen, ihre Verbindung mit Dateien und ihr Zustand	617
13.2 Fehler und der Zustand von Stream-Variablen	622
13.3 Lesen und Schreiben von Binärdaten mit read und write	623
13.4 Lesen und Schreiben mit den Operatoren << und >>	629
14 Funktoren, Funktionsobjekte und Lambda-Ausdrücke	639
14.1 Der Aufrufoperator ().....	639
14.2 Prädikate und Vergleichsfunktionen	643
14.3 Binder Θ	648
14.4 Lambda-Ausdrücke.....	651
14.5 Lambda-Ausdrücke – Weitere Konzepte Θ	660
14.5.1 Lambda-Ausdrücke werden zu Funktionsobjekten.....	660
14.5.2 Nachstehende Rückgabetypen	661
14.5.3 Generische Lambda-Ausdrücke	662
14.5.4 Lambda-Ausdrücke höherer Ordnung Θ	662
15 Templates	663
15.1 Generische Funktionen: Funktions-Templates	664
15.1.1 Die Deklaration von Funktions-Templates mit Typ-Parametern	665
15.1.2 Spezialisierungen von Funktions-Templates	666
15.1.3 Funktions-Templates mit Nicht-Typ-Parametern	674
15.1.4 Explizit instanziierte Funktions-Templates Θ	676
15.1.5 Explizit spezialisierte und überladene Templates	676
15.1.6 Rekursive Funktions-Templates Θ	680
15.1.7 Variadische Templates.....	681
15.2 Generische Klassen: Klassen-Templates	685
15.2.1 Die Deklaration von Klassen-Templates mit Typ-Parametern	685
15.2.2 Spezialisierungen von Klassen-Templates.....	686
15.2.3 Klassen-Templates mit Nicht-Typ-Parametern.....	693
15.2.4 Explizit instanziierte Klassen-Templates Θ	694
15.2.5 Partielle und vollständige Spezialisierungen Θ	695
15.2.6 Vererbung mit Klassen-Templates Θ	701
15.2.7 Tupel mit <tuple> Θ	702
15.2.8 Alias Templates Θ	703
15.3 Type Traits.....	705
15.3.1 Prüfungen bei der Kompilation: static_assert	705
15.3.2 type traits und static_assert	706
15.3.3 Eine Konstruktion von type traits	709
15.3.4 Die type traits Kategorien	710
15.3.5 type traits zur Steuerung der Übersetzung und Optimierung	711
15.4 Typ-Inferenz	713
15.4.1 Implizite Typzuweisungen mit auto.....	713
15.4.2 Mit decltype den Datentyp eines Ausdrucks bestimmen	718

16 STL-Algorithmen und Lambda-Ausdrücke	723
16.1 Iteratoren.....	723
16.1.1 Die verschiedenen Arten von Iteratoren	724
16.1.2 Umkehriteratoren	726
16.1.3 Einfügefunktionen und Einfügeiteratoren.....	727
16.1.4 Stream-Iteratoren	729
16.1.5 Container-Konstruktoren mit Iteratoren.....	731
16.1.6 Globale Iterator-Funktionen Θ	732
16.2 Lineares Suchen.....	733
16.3 Zählen	735
16.4 Der Vergleich von Bereichen.....	736
16.5 Suche nach Teilfolgen	737
16.6 Minimum und Maximum.....	738
16.7 Mit <code>all_of</code> , <code>any_of</code> , <code>none_of</code> alle Elemente in einem Bereich prüfen	739
16.8 Kopieren und Verschieben von Bereichen.....	740
16.9 Elemente transformieren und ersetzen	742
16.10 Elementen in einem Bereich Werte zuweisen Θ	743
16.11 Elemente entfernen– das <code>erase-remove</code> Idiom	745
16.12 Die Reihenfolge von Elementen vertauschen	747
16.12.1 Elemente vertauschen	747
16.12.2 Permutationen Θ	748
16.12.3 Die Reihenfolge umkehren und Elemente rotieren Θ	749
16.12.4 Elemente durcheinander mischen Θ	750
16.13 Algorithmen zum Sortieren und für sortierte Bereiche.....	750
16.13.1 Partitionen Θ	751
16.13.2 Bereiche sortieren	752
16.13.3 Binäres Suchen in sortierten Bereichen	755
16.13.4 Mischen von sortierten Bereichen.....	756
16.14 Numerische Berechnungen	757
16.14.1 Verallgemeinerte numerische Algorithmen	758
16.14.2 <code>Valarrays</code> Θ	760
16.14.3 Zufallszahlen mit <code><random></code> Θ	762
16.14.4 Komplexe Zahlen Θ	764
16.14.5 Numerische Bibliotheken neben dem C++-Standard Θ	767
17 Zeiten und Kalenderdaten mit <code>chrono</code>	769
17.1 Brüche als Datentypen: Das Klassen-Template <code>ratio</code>	769
17.2 Ein Datentyp für Zeiteinheiten: <code>duration</code>	771
17.3 Datentypen für Zeitpunkte: <code>time_point</code>	774
17.4 Uhren: <code>system_clock</code> und <code>steady_clock</code>	776
18 C++11 Smart Pointer: <code>shared_ptr</code>, <code>unique_ptr</code> und <code>weak_ptr</code>	781
18.1 Gemeinsamkeiten von <code>unique_ptr</code> und <code>shared_ptr</code>	782
18.2 <code>unique_ptr</code>	788
18.3 <code>shared_ptr</code>	790

18.4 Deleter Θ	794
18.5 weak_ptr Θ	796
19 .NET mit C++ in Windows Forms verwenden.....	801
19.1 Windows Forms Steuerelemente im Programm erzeugen	802
19.2 .NET-Elemente verwenden, die keine Steuerelemente sind	803
20 Literaturverzeichnis	805
Index	807

Θ Angesichts des Umfangs dieses Buches habe ich einige Abschnitte mit dem Zeichen Θ in der Überschrift als „weniger wichtig“ gekennzeichnet. Damit will ich dem Anfänger eine kleine Orientierung durch die Fülle des Stoffes geben. Diese Kennzeichnung bedeutet aber keineswegs, dass dieser Teil unwichtig ist – vielleicht sind gerade diese Inhalte für Sie besonders relevant.



1 Die Entwicklungsumgebung

Visual Studio besteht aus verschiedenen Werkzeugen (Tools), die einen Programmierer bei der Entwicklung von Software unterstützen. Eine solche Zusammenstellung von Werkzeugen zur Softwareentwicklung bezeichnet man auch als Programmier- oder **Entwicklungsumgebung**.

Einfache Entwicklungsumgebungen bestehen nur aus einem Editor und einem Compiler. Für eine effiziente Entwicklung von komplexeren Anwendungen (dazu gehören viele Windows-Anwendungen) sind aber oft weitere Werkzeuge notwendig. Wenn diese wie in Visual Studio in einem einzigen Programm integriert sind, spricht man auch von einer **integrierten Entwicklungsumgebung** (engl.: „integrated development environment“, **IDE**).

In diesem Kapitel wird zunächst an einfachen Beispielen gezeigt, wie man mit Visual Studio 2017 und früheren Versionen Windows-Programme mit einer grafischen Benutzeroberfläche entwickeln kann. Anschließend (ab Abschnitt 1.5) werden dann die wichtigsten Werkzeuge von Visual Studio ausführlicher vorgestellt. Für viele einfache Anwendungen (wie z.B. die Übungsaufgaben) reichen die Abschnitte bis 1.8. Die folgenden Abschnitte sind nur für anspruchsvollere oder spezielle Anwendungen notwendig. Sie sind deshalb mit dem Zeichen Θ (siehe Seite xvii) gekennzeichnet und können übergangen werden. Weitere Elemente der Entwicklungsumgebung werden später beschrieben, wenn sie dann auch eingesetzt werden können.

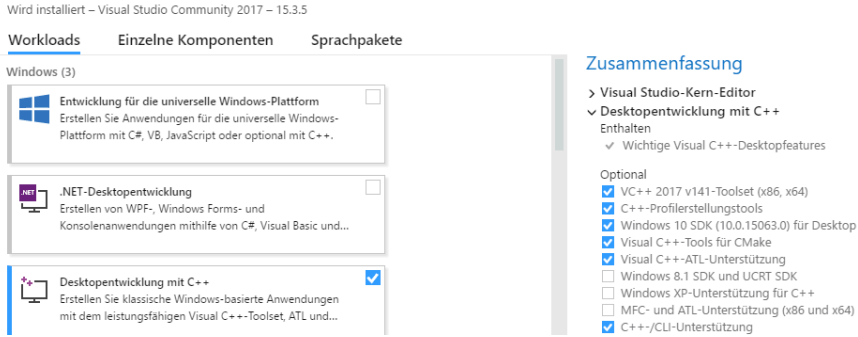
1.1 Windows Forms Projekte mit C++

In Visual Studio bis Version 2010 sind Vorlagen für Windows Forms Projekte vorhanden, aber nicht mehr ab Visual Studio 2012. Für diese neueren Versionen von Visual Studio kann eine Projektvorlage installiert (siehe Abschnitt 1.1.2) oder ein solches Projekt manuell erstellt werden (siehe Abschnitt 1.1.3).

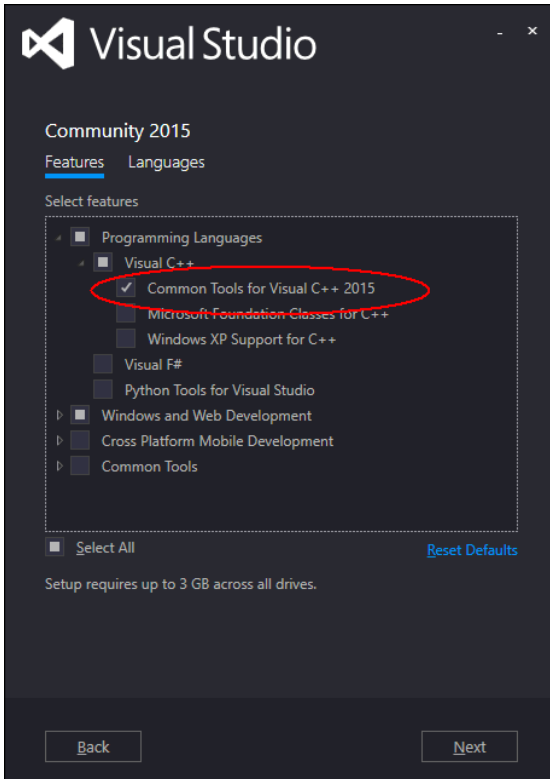
1.1.1 Installation von Visual Studio für Windows Forms Projekte

Damit Windows Forms Projekte in Visual Studio erstellt werden können, müssen bei der Installation von Visual Studio zusätzliche Komponenten installiert werden:

In Visual Studio 2017 (falls das bei der Installation vergessen wurde, unter *Datei\Neues Projekt* den Visual Studio Installer starten) muss die Desktop-Entwicklung mit C++ und die C++/CLI-Unterstützung installiert werden:

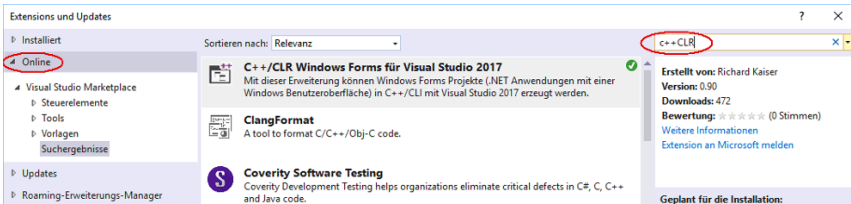


In Visual Studio 2015 müssen die Common Tools für Visual C++ 2015 installiert werden:

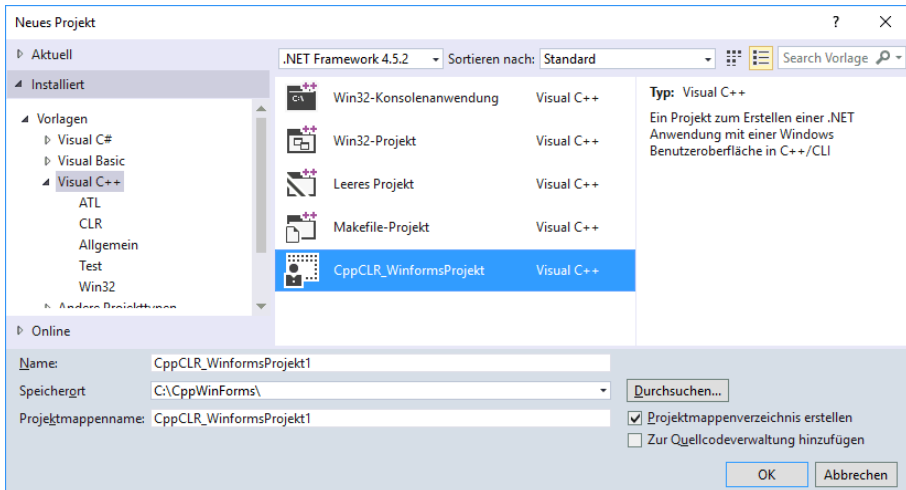


1.1.2 Eine Visual Studio Erweiterung für Windows Forms Projekte

Nach der Installation der unter *Extras\Optionen\Extensions und Updates*



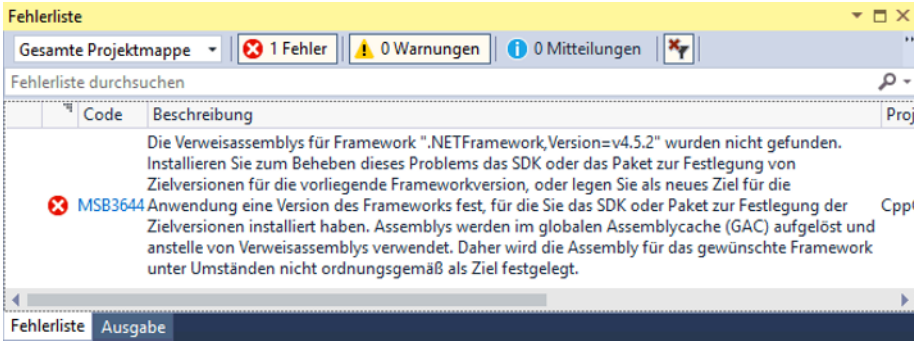
verfügbaren VSIX-Extension bietet Visual Studio unter *DateiNeuProjekt* Windows Forms Projekte an:



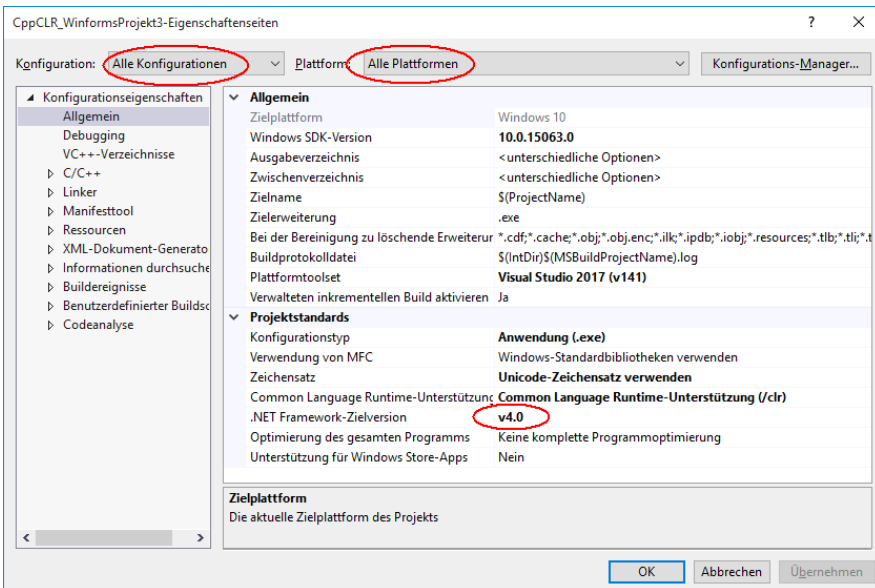
Normalerweise ist die Installation damit schon fertig. Sollte diese Seite nicht mehr verfügbar sein, stehen die Erweiterungen auch noch unter http://free.rkaiser.de/Cpp_WinForms/VisualStudioExtensions/ sowie auf meiner Internetseite www.rkaiser.de zur Verfügung:



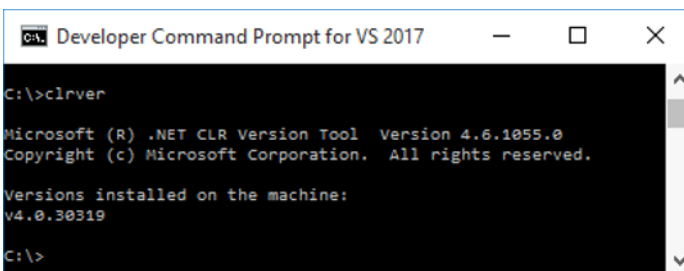
Falls auf Ihrem Rechner eine ältere Version von .Net installiert ist als die von der VSIX Extension benötigte (das dürfte aber normalerweise nur selten sein), erhalten Sie beim Kompilieren eine Fehlermeldung wie:



Installieren Sie dann entweder eine aktuelle Version von .Net oder tragen Sie unter *Projekt-Eigenschaften* die aktuell installierte .Net-Version ein:



Diese können Sie sich mit einem Developer-Prompt (*Start|Alle Apps|Visual Studio 2017*) mit dem Befehl „clerver“ anzeigen lassen:

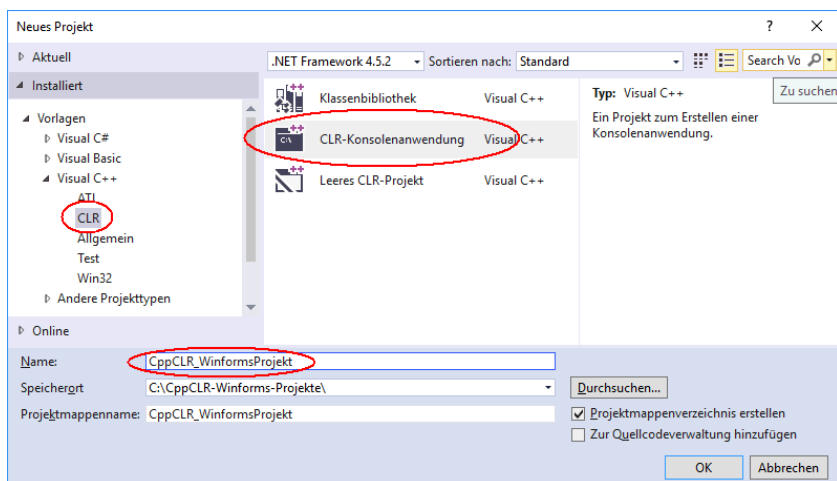


1.1.3 Ein Windows Forms Projekt manuell erstellen

Wenn Sie schon eine Visual Studio Extension für Windows Forms Projekte installiert haben (siehe Abschnitt 1.1.2), können Sie diesen Abschnitt übergehen. Die folgenden Ausführungen sind nur für Leser gedacht, die mit einer Visual Studio Version arbeiten, für die es keine Extension gibt, oder die einfach nur wissen wollen, wie das geht.

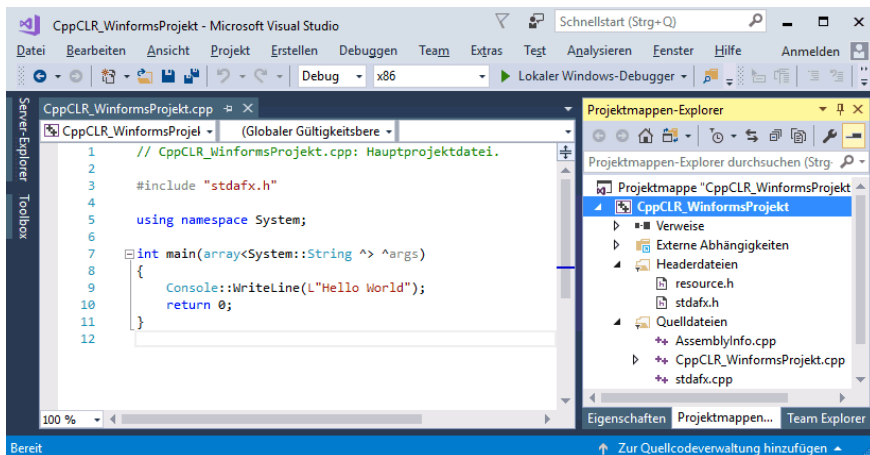
Im Folgenden wird gezeigt, wie man mit Visual Studio 2017 Windows Forms Projekte anlegen kann (in Visual Studio 2012, 2013 und 2015 geht das im Wesentlichen genauso). Das so erzeugte Projekt können Sie auch von http://free.rkaiser.de/Cpp_WinForms/Projekte/ herunterladen.

1. Mit `Datei\Neu\Projekt\Vorlagen\Visual C++\CLR` eine CLR-Konsolenanwendung anlegen:

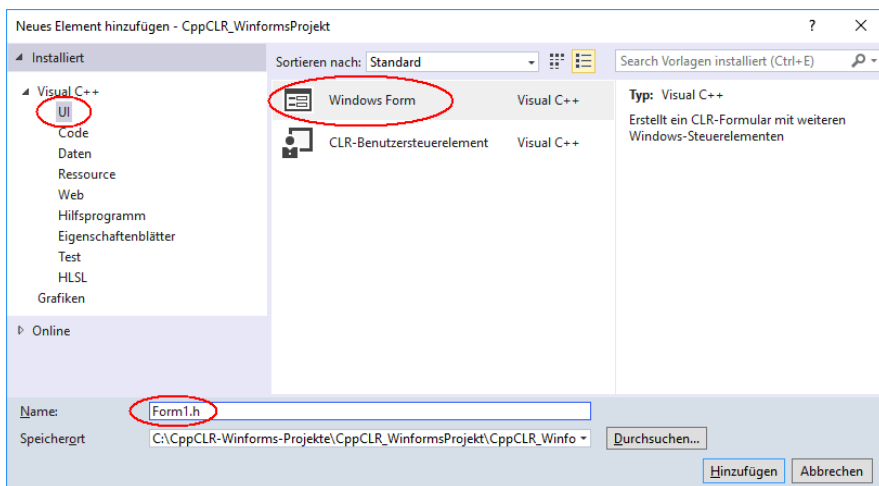


Falls Sie mit Visual Studio 2015 arbeiten und hier unter „Vorlagen“ *CLR* nicht angeboten wird, haben Sie vergessen, bei der Installation von Visual Studio die „Common Tools für Visual C++ 2015“ auszuwählen (siehe Abschnitt 1.1). Sie können das nachholen, indem Sie das Installationsprogramm (z.B. *vs_community.exe*) starten, dann die Option *modify* wählen und die Common Tools nachinstallieren.

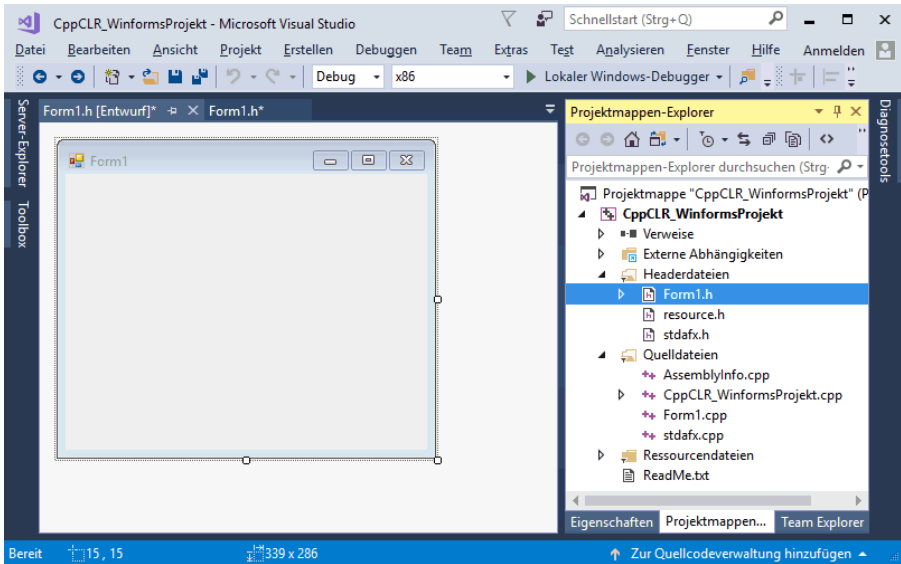
Danach sieht Visual Studio etwa folgendermaßen aus:



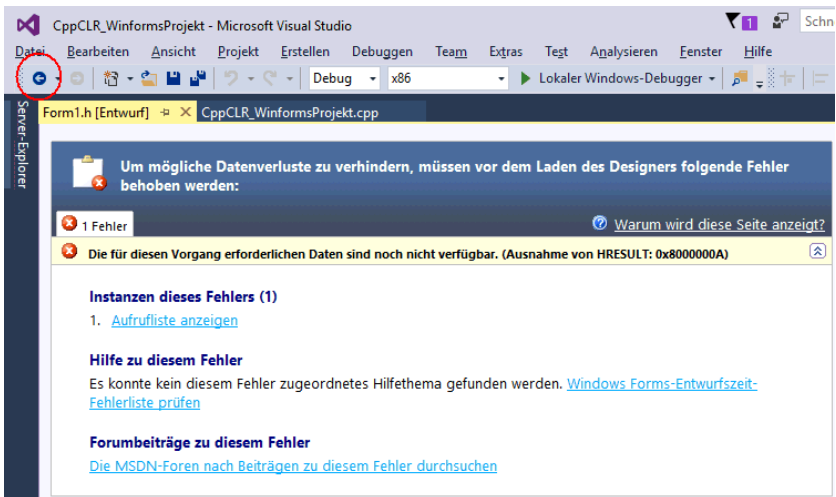
- 2. Dem Projekt mit *Projekt\Neues Element hinzufügen\Visual C++\UI\Windows Form* ein Formular hinzufügen. Da das Formular in diesem Buch immer über *Form1.h* angesprochen wird, diesen Namen wählen:



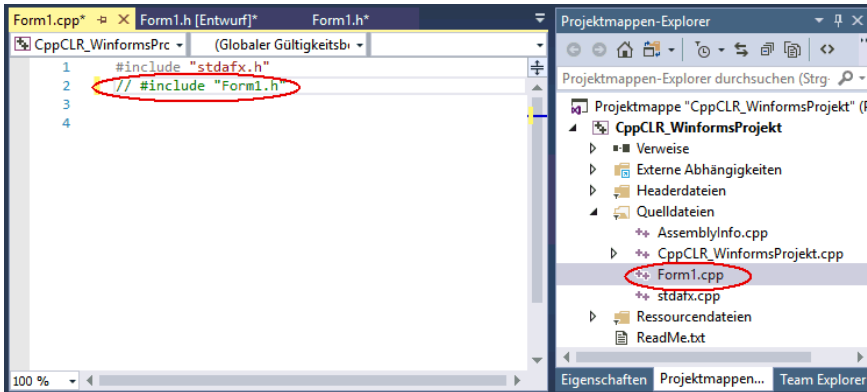
Mit etwas Glück sieht Visual Studio dann etwa folgendermaßen aus:



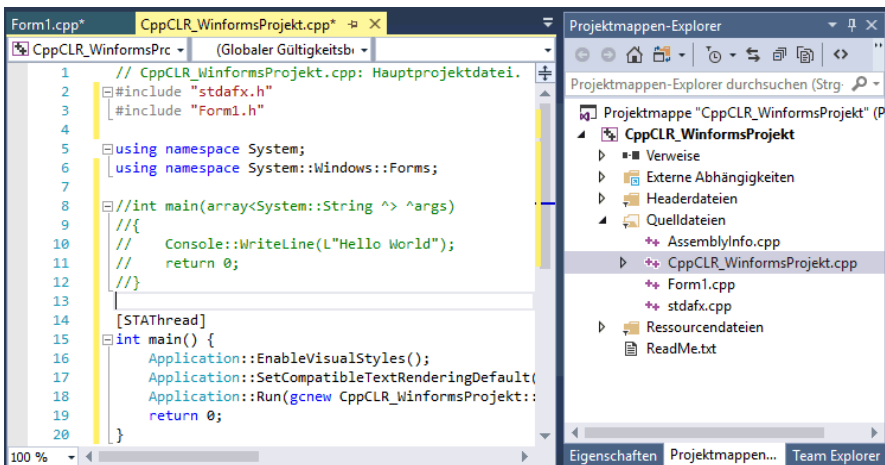
Falls hier aber ein Fehler angezeigt wird, können Sie diesen einfach ignorieren oder mit dem markierten Pfeil „rückwärts navigieren“:



In Form1.cpp die Zeile mit #include "Form1.h" auskommentieren:



3. In der Datei `CppCLR_WinformsProjekt.cpp` die Anweisungen ersetzen durch:

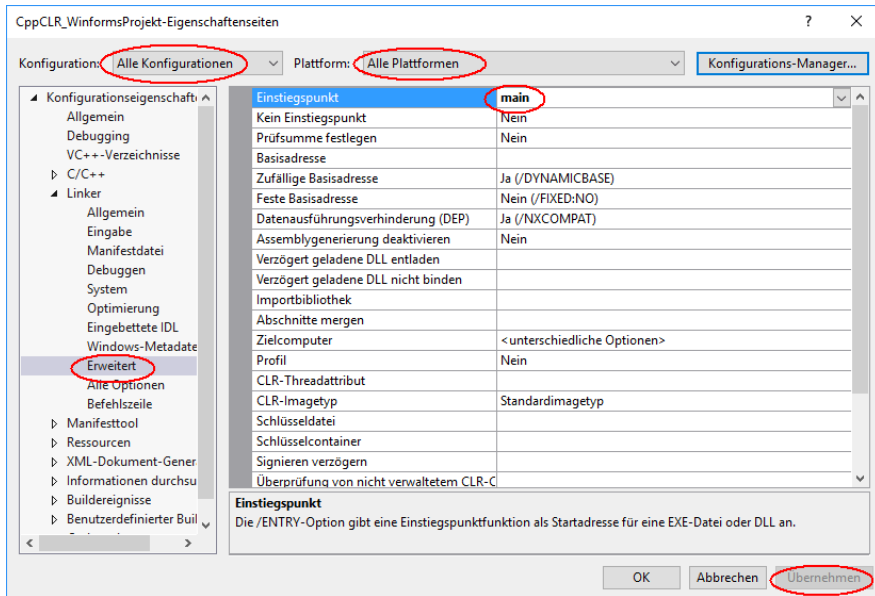


Diese Anweisungen können Sie auch herunterladen von

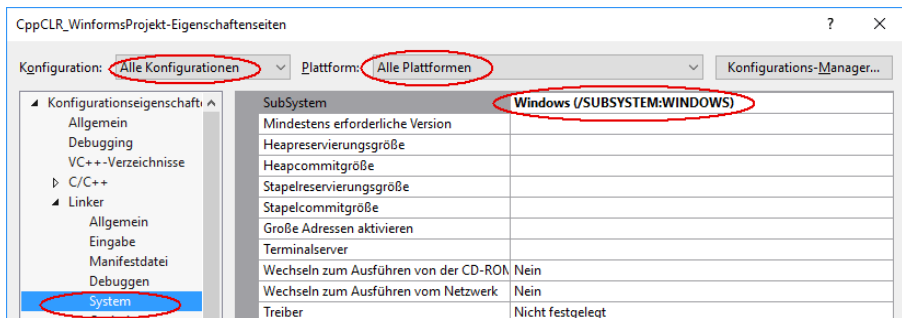
http://free.rkaiser.de/Cpp_WinForms/Projektvorlagen/WinformMain.txt

Falls Sie unter 1. einen anderen Namen als `CppCLR_WinformsProjekt` gewählt haben, muss dieser Name nach `gcnew` angegeben werden.

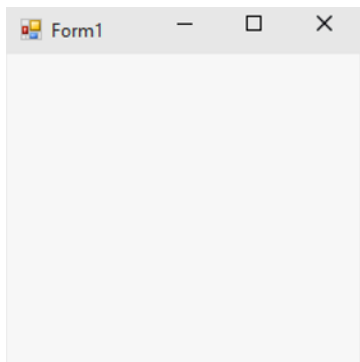
4. Unter `Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\Linker\Erweitert` für alle Konfigurationen und Plattformen den Namen `main` eintragen (dabei Groß- und Kleinschreibung beachten: „Main“ ist falsch):



Unter *Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\Linker\System* für alle Konfigurationen und Plattformen im SubSystem Pulldown-Menü *Windows (/SUBSYSTEM:WINDOWS)* auswählen:



5. Damit ist das Projekt angelegt. Jetzt nur noch testen, ob tatsächlich alles geklappt hat. Dazu nur die Taste F5 drücken: Wenn alles richtig war, wird das Projekt erfolgreich kompiliert und danach das Formular angezeigt:

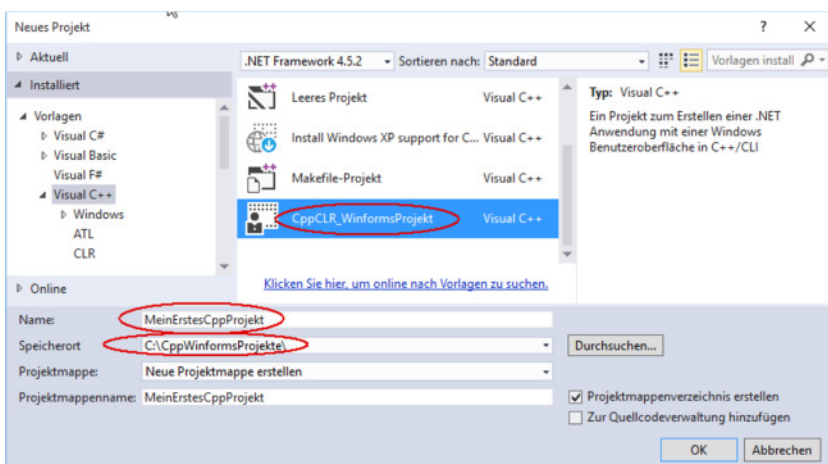


In älteren Versionen von Visual Studio konnte man ein Projekt als Projektvorlage exportieren. Dieses Projekt wurde dann unter *DateiNeuProjekte* angeboten. In Visual Studio 2015 und 2017 wird diese Möglichkeit zwar weiterhin angeboten (in Visual Studio 2017 mit *ProjektVorlage exportieren*). Die erzeugten Vorlagen sind aber unvollständig und führen zu Fehlern beim Kompilieren.

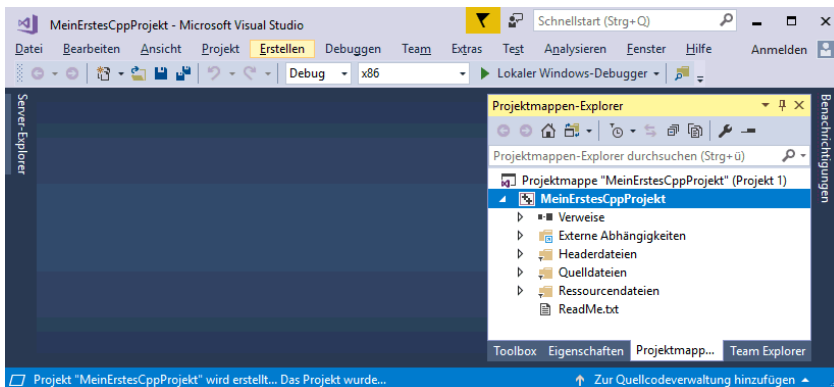
1.2 Visuelle Programmierung: Ein erstes kleines Programm

Nach den Vorbereitungen von Abschnitt 1.1 findet man in Visual Studio unter *DateiNeuProjektInstalliert Visual C++* eine Projektvorlage für Windows Anwendungen mit einer graphischen Benutzeroberfläche (C++/CLR Windows Forms Anwendungen). Die folgenden Ausführungen beziehen sich auf Visual Studio 2017, gelten aber für andere Versionen von Visual Studio (2015, 2013, 2012) im Wesentlichen genauso.

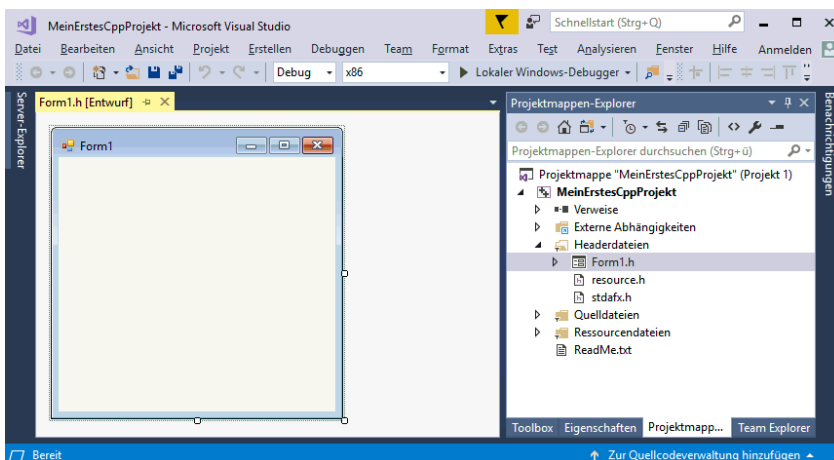
Ein Projekt für eine solche Anwendung erhält man, indem man nach *Name* einen Namen und nach *Speicherort* ein Verzeichnis für das Projekt eingibt und dann den OK-Button anklickt.



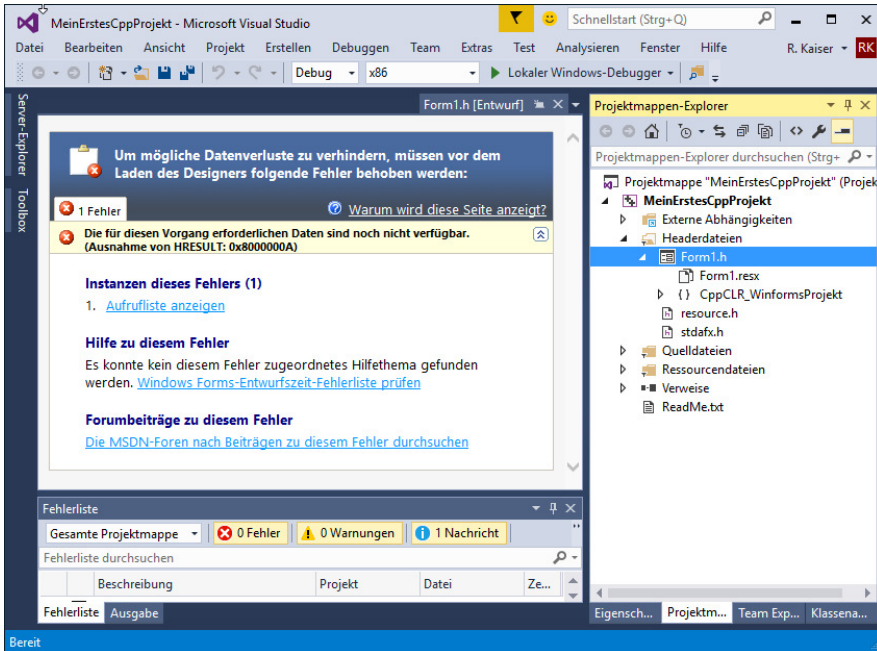
Nach dem Anklicken des OK-Buttons wird der Projektmappe-Explorer angezeigt:



Nach dem Aufklappen der *Headerdateien* im Projektmappe-Explorer und einem Klick auf *Form1.h* erhält man etwa die folgende Ansicht:



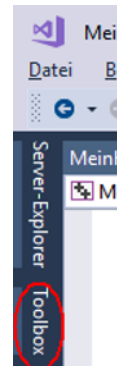
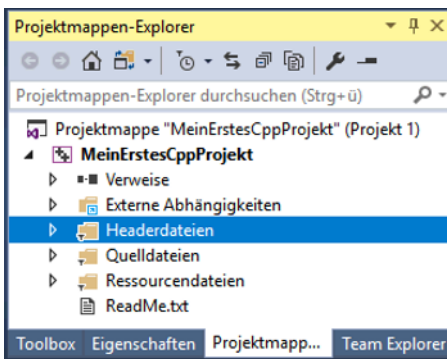
Gelegentlich wurde bei mir nach dem Anklicken von *Form1.h* eine Fehlermeldung angezeigt:



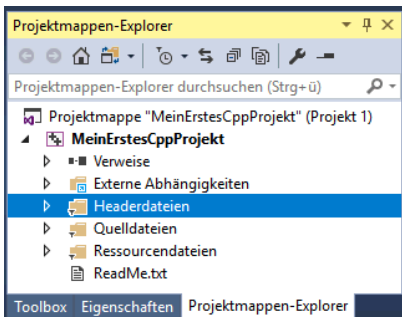
Nach dem Schließen des Fensters „Form1.h (Entwurf)“ und einem Doppelklick auf *Form1* im Projektmappen-Explorer und dann einem Klick auf Ansicht-Designer im Kontextmenü des Editors ist dieser Fehler aber behoben und alles wird wieder korrekt angezeigt.

Die hier am rechten Rand angebotene **Toolbox** wird angezeigt, wenn man darauf klickt, oder mit *Ansicht/Toolbox*. In manchen Versionen von Visual Studio wird die Toolbox auch als Werkzeugkasten bezeichnet.

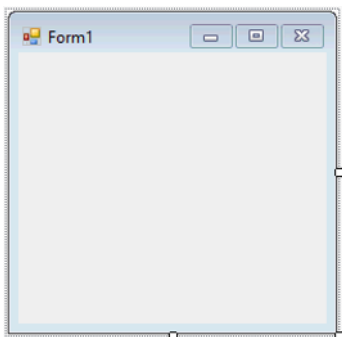
Damit das Formular und später auch der Editor etwas mehr Platz haben, ziehen Sie die Toolbox auf das Frame mit dem Projektmappen-Explorer (die linke Maustaste auf der Titelleiste des Eigenschaftensfensters drücken, dann mit gedrückter Maustaste auf die Titelleiste des Projektmappen-Explorers fahren und die Maustaste loslassen). Dann sieht dieses etwa folgendermaßen aus:



Wir werden hier zunächst nur die Toolbox, den Projektmappen-Explorer und das Eigenschaftfenster benötigen. Falls hier noch weitere Fenster angezeigt werden (z.B. Klassenansicht, Eigenschaften-Manager, Team Explorer usw.), kann man diese auch löschen:

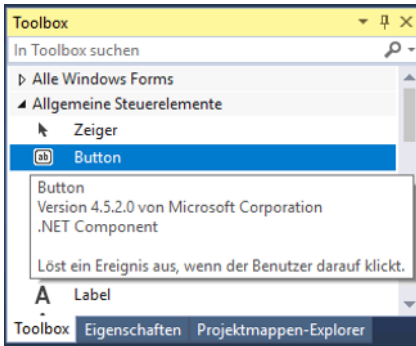


Das **Formular** (hier *Form1*) ist der Ausgangspunkt für alle Windows Forms Anwendungen. Es entspricht dem Fenster, das beim Start des Programms angezeigt wird:



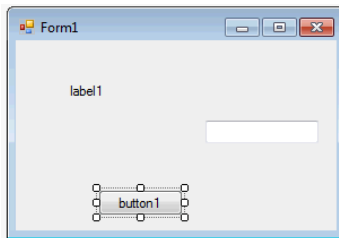
Auf ein Formular kann man **Steuerelemente (Controls)** aus der **Toolbox** setzen. Die Toolbox wird nur angezeigt, wenn das Formular angezeigt wird. Er enthält praktisch alle unter Windows üblichen Steuerelemente. Diese sind auf verschiedene Gruppen verteilt (z.B. *Allgemeine Steuerelemente*, *Container* usw.), die auf- und zugeklappt werden können. Die meisten dieser Steuerelemente (wie z.B. ein Button) werden im laufenden Programm auf dem Formular angezeigt.

Falls Ihnen die Namen und die kleinen Icons nicht allzu viel sagen, lassen Sie einfach den Mauszeiger kurz auf einer Zeile der Toolbox stehen: Dann erscheint ein kleines Hinweisfenster mit einer kurzen Beschreibung.



Um ein **Element** aus der Toolbox **auf das Formular** zu **setzen**, zieht man es einfach von der Toolbox auf das Formular. Oder man klickt mit der Maus zuerst auf die Toolbox-Zeile (sie wird dann als markiert dargestellt) und dann auf die Stelle im Formular, an die die linke obere Ecke kommen soll.

Beispiel: Nachdem man ein Label (Zeile sieben in *Allgemeine Steuerelemente*, mit dem großen A), eine TextBox (vierte Zeile von unten, Aufschrift *ab*) und einen Button (zweite Zeile mit der Aufschrift *ab*) auf das Formular gesetzt hat, sieht es etwa folgendermaßen aus:



Durch diese Spielereien haben Sie **schon ein richtiges Windows-Programm** erstellt – zwar kein besonders nützliches, aber immerhin. Sie können es folgendermaßen starten:

- mit *Debuggen*/*Debugging starten* von der Menüleiste, oder
- mit *F5* von einem beliebigen Fenster in Visual Studio oder
- durch den Aufruf der vom Compiler erzeugten Exe-Datei.

Dieses Programm hat schon viele Eigenschaften, die man von einem Windows-Programm erwartet: Man kann es mit der Maus verschieben, vergrößern, verkleinern und schließen.

Bemerkenswert an diesem Programm ist vor allem der im Vergleich zu einem nichtvisuellen Entwicklungssystem **geringe Aufwand**, mit dem es erstellt wurde. So braucht Petzold in seinem Klassiker „Programmierung unter Windows“ (Petzold 1992, S. 33) ca. 80 Zeilen nichttriviale C-Anweisungen, um den Text „Hello Windows“ wie in einem Label in ein Fenster zu schreiben. Und in jeder dieser 80 Zeilen kann man einiges falsch machen.

Vergessen Sie nicht, Ihr **Programm** zu **beenden**, bevor Sie es weiterbearbeiten. Solange das Programm noch läuft können Sie weder den Compiler erneut starten noch das Formular verändern.

Diese Art der Programmierung bezeichnet man als **visuelle Programmierung**. Während man bei der konventionellen Programmierung ein Programm ausschließlich durch das Schreiben von Anweisungen (Text) in einer Programmiersprache entwickelt, wird es bei der visuellen Programmierung ganz oder teilweise aus vorgefertigten grafischen Steuerelementen zusammengesetzt.

Mit Visual Studio kann die Benutzeroberfläche eines Programms visuell gestaltet werden. Damit sieht man bereits beim Entwurf des Programms, wie es später zur Laufzeit aussehen wird. Die Anweisungen, die als Reaktionen auf Benutzereingaben (Mausklicks usw.) erfolgen sollen, werden dagegen konventionell in einer Programmiersprache (z.B. C++) geschrieben.

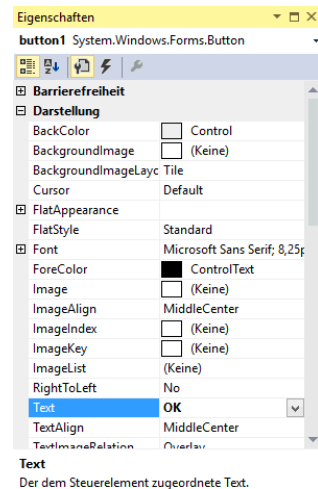
1.3 Das Eigenschaftsfenster

Das zuletzt auf einem Formular (bzw. im Pull-down-Menü des Eigenschaftsfensters) angeklickte Steuerelement wird als das **aktuell ausgewählte Steuerelement** bezeichnet. Man erkennt es an den kleinen Quadraten an seinem Rand, den sogenannten **Ziehquadraten**. An ihnen kann man mit der Maus ziehen und so die Größe des Steuerelements verändern. Ein **Formular** wird dadurch zum aktuell ausgewählten Steuerelement, dass man mit der Maus eine freie Stelle im Formular anklickt.

Beispiel: Im letzten Beispiel ist *button1* das aktuell ausgewählte Steuerelement.

Im **Eigenschaftsfenster** (Kontextmenü des Steuerelements auf dem Formular, oder *Ansicht\Eigenschaftsfenster* – nicht mit *Ansicht\Eigenschaftsseiten* verwechseln) werden die Eigenschaften des aktuell ausgewählten Steuerelements angezeigt. In der linken Spalte stehen die **Namen** und in der rechten die **Werte** der Eigenschaften. Mit der Taste *F1* erhält man eine Beschreibung der Eigenschaft.

Ein Fenster (z.B. das Eigenschaftsfenster) kann man aus Visual Studio lösen, indem man seine Verankerung über das Kontextmenü (rechte Maustaste) der Titelzeile aufhebt:



Dann erhält man ein eigenständiges Fenster wie in der Abbildung rechts oben.

Den Wert einer Eigenschaft kann man über die rechte Spalte verändern. Bei manchen Eigenschaften kann man den neuen Wert über die Tastatur eintippen. Bei anderen wird nach dem Anklicken der rechten Spalte ein kleines Dreieck für ein Pull-down-Menü angezeigt,

über das ein Wert ausgewählt werden kann. Oder es wird ein Symbol mit drei Punkten „...“ angezeigt, über das man Werte eingeben kann.

Beispiel: Bei der Eigenschaft **Text** kann man mit der Tastatur einen Text eingeben. Bei einem Button ist dieser Text die Aufschrift auf dem Button (z.B. „OK“), und bei einem Formular die Titelzeile (z.B. „Mein erstes C++-Programm“).

Bei der Eigenschaft **BackColor** (z.B. bei einem Button) kann man über ein Pull-down-Menü die **Hintergrundfarbe** auswählen.

Klickt man die rechte Spalte der Eigenschaft **Font** und danach das Symbol „...“ an, kann man die **Schriftart** der Eigenschaft **Text** auswählen.

Ein Steuerelement auf dem Formular wird nicht nur an seine Eigenschaften im Eigenschaftfenster angepasst, sondern auch umgekehrt: Wenn man die Größe durch Ziehen an den Ziehquadraten auf dem Formular verändert, werden die Werte der entsprechenden Eigenschaften (*Location* und *Size* im Abschnitt *Layout*) im Eigenschaftfenster automatisch aktualisiert.

1.4 Erste Schritte in C++

Als nächstes soll das Programm aus dem letzten Abschnitt so erweitert werden, dass als Reaktion auf Benutzereingaben (z.B. beim Anklicken eines Buttons) Anweisungen ausgeführt werden.

Windows-Programme können Benutzereingaben in Form von Mausklicks oder Tastatureingaben entgegennehmen. Im Unterschied zu einfachen Konsolen-Programmen (z.B. DOS-Programmen) muss man in einem Windows-Programm aber keine speziellen Funktionen (wie z.B. *scanf* in C) aufrufen, die auf solche Eingaben warten. Stattdessen werden alle Eingaben von Windows zentral entgegengenommen und als sogenannte Botschaften (Messages) an das entsprechende Programm weitergegeben. Dadurch wird in diesem Programm ein sogenanntes **Ereignis** ausgelöst.

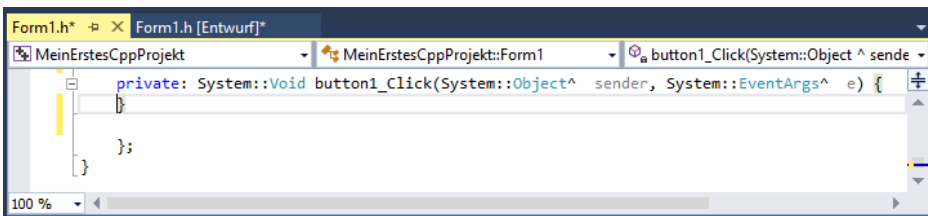


Die Ereignisse, die für das aktuell ausgewählte Steuerelement eintreten können, werden nach dem Anklicken des Symbols für die **Ereignisse** im Eigenschaftfenster angezeigt.

Die Abbildung rechts zeigt einige Ereignisse für einen Button. Dabei steht *Click* für das Ereignis, das beim Anklicken des Buttons eintritt. Klappt man die Gruppen auf, sieht man, dass ein Button nicht nur auf das Anklicken reagieren kann, sondern auch noch auf zahlreiche andere Ereignisse.

Einem solchen Ereignis kann eine Funktion zugeordnet werden, die dann aufgerufen wird, wenn das Ereignis eintritt. Diese Funktion wird auch als **Ereignisbehandlungsroutine** (engl. **event handler**) bezeichnet. Sie wird von Visual Studio durch einen Doppelklick auf die Zeile des Ereignisses erzeugt und im **Quelltexteditor** angezeigt. Der Cursor steht dann am Anfang der Funktion.

Vorläufig soll unser Programm allerdings nur auf das Anklicken eines Buttons reagieren. Die bei diesem Ereignis aufgerufene Funktion erhält man am einfachsten durch einen Doppelklick auf den Button im Formular. Dadurch erzeugt Visual Studio die folgende Funktion und zeigt sie im **Editor** an:

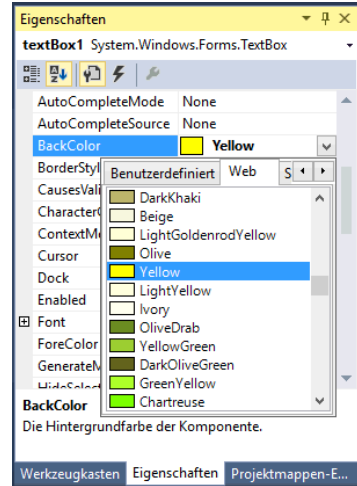


Zwischen die geschweiften Klammern „{“ und „}“ schreibt man dann die **Anweisungen**, die ausgeführt werden sollen, wenn das Ereignis *Click* eintritt.

Welche Anweisungen hier möglich sind und wie diese aufgebaut werden müssen, ist der Hauptgegenstand dieses Buches und wird ab Kapitel 3 ausführlich beschrieben. Im Rahmen dieses einführenden Kapitels sollen nur einige wenige Anweisungen vorgestellt werden und diese auch nur so weit, wie das zum Grundverständnis von Visual Studio notwendig ist. Falls Ihnen Begriffe wie „Variablen“ usw. neu sind, lesen Sie trotzdem weiter – aus dem Zusammenhang erhalten Sie sicherlich eine intuitive Vorstellung, die zunächst ausreicht. Später werden diese Begriffe dann genauer erklärt.

Eine beim Programmieren häufig verwendete Anweisung ist die **Zuweisung** (mit dem Operator „=“), mit der man einer Variablen einen Wert zuweisen kann. Als Variablen sollen zunächst nur solche Eigenschaften von Steuerelementen verwendet werden, die auch im Eigenschaftenfenster angezeigt werden. Diesen Variablen können dann die Werte zugewiesen werden, die auch im Eigenschaftenfenster in der rechten Spalte der Eigenschaften angeboten werden.

In der Abbildung rechts sieht man einige zulässige Werte für die Eigenschaft *BackColor*. Sie werden nach dem Aufklappen des Pull-down-Menüs angezeigt.



Schreibt man jetzt die Anweisung

```
textBox1->BackColor = Color::Yellow;
```

zwischen die geschweiften Klammern

```
private: System::Void
button1_Click(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    textBox1->BackColor = Color::Yellow;
}
```

erhält die Eigenschaft *BackColor* von *textBox1* beim Anklicken von *button1* während der Ausführung des Programms den Wert *Color::Yellow*, der für die Farbe Gelb steht. Wenn Sie das Programm jetzt mit *F5* starten und dann *button1* anklicken, erhält die TextBox tatsächlich die Hintergrundfarbe Gelb.

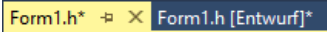
Auch wenn dieses Programm noch nicht viel sinnvoller ist als das erste, haben Sie doch gesehen, wie mit Visual Studio Anwendungen für Windows entwickelt werden. Dieser **Entwicklungsprozess** besteht immer aus den folgenden Aktivitäten:

1. Man gestaltet die Benutzeroberfläche, indem man Steuerelemente aus der Toolbox auf das Formular setzt (drag and drop) und ihre Eigenschaften im Eigenschaftfenster oder das Layout mit der Maus anpasst (visuelle Programmierung).
2. Man schreibt in C++ die Anweisungen, die als Reaktion auf Benutzereingaben erfolgen sollen (nichtvisuelle Programmierung).
3. Man startet das Programm und testet, ob es sich auch wirklich so verhält, wie es sich verhalten soll.

Der Zeitraum der Programmentwicklung (Aktivitäten 1. und 2.) wird auch als **Entwurfszeit** bezeichnet. Im Unterschied dazu bezeichnet man die Zeit, während der ein Programm läuft, als **Laufzeit** eines Programms.

1.5 Der Quelltexteditor



Der Quelltexteditor (kurz: **Editor**) ist das Werkzeug, mit dem die Quelltexte geschrieben werden. Er ist in die Entwicklungsumgebung integriert und kann auf verschiedene Arten aufgerufen werden, wie z.B.


- durch Anklicken seines Registers 
- über *Ansicht|Code* oder *F7*
- von einem Formular aus über das Kontextmenü „Code anzeigen“
- durch einen Doppelklick auf die rechte Spalte eines Ereignisses im Eigenschaftenfenster. Der Cursor befindet sich dann in der Funktion, die zu dem angeklickten Ereignis gehört.
- durch einen Doppelklick auf ein Steuerelement in einem Formular. Der Cursor befindet sich dann in der Funktion, die zu einem bestimmten Ereignis des Steuerelements gehört. Auf diese Weise kann man auch eine Funktion finden, ohne sie lange im Editor suchen zu müssen.

1.5.1 Tastenkombinationen

Der Editor enthält über Tastenkombinationen zahlreiche Funktionen, mit denen sich nahezu alle Aufgaben effektiv durchführen lassen, die beim Schreiben von Programmen auftreten.

Die nächste Tabelle enthält Funktionen, die vor allem beim Programmieren nützlich sind, und die man in einer allgemeinen Textverarbeitung nur selten findet. Die meisten dieser Optionen werden auch unter *Bearbeiten|Erweitert* sowie auf der *Text Editor* Symbolleiste (unter *Ansicht|Symbolleisten*) angezeigt:

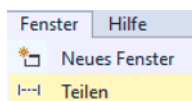
Tastenkürzel	Aktion oder Befehl
<i>F5</i> bzw. 	kompilieren und starten, wie <i>Debuggen Debugging Starten</i>
<i>Umschalt+F5</i>	Laufendes Programm beenden, wie <i>Debuggen Debugging beenden</i> . Damit können auch Programme beendet werden, die mit  nicht beendet werden können. Versuchen Sie immer zuerst diese Option wenn Sie meinen, Sie müssten Visual Studio mit dem Windows Task Manager beenden.
<i>F7</i>	wie <i>Ansicht Code</i>
<i>Alt Enter</i>	wie <i>Ansicht Eigenschaftenfenster</i>
<i>Umschalt+F7</i>	wie <i>Ansicht Designer</i>

Tastenkürzel	Aktion oder Befehl
<i>F1</i>	kontextsensitive Hilfe (siehe Abschnitt 1.8)
<i>Strg + `</i> (` ist das Zeichen links von der Rücktaste)	setzt den Cursor vor die zugehörige Klammer, wenn er vor einer Klammer (z.B. (), {}, [] oder <>) steht
<i>Umschalt+Strg + `</i>	markiert den Bereich zwischen den Klammern außerdem noch
<i>Strg+M+M</i> bzw. unter <i>Bearbeiten\Gliedern</i>	ganze Funktionen, Klassen usw. auf- oder zuklappen
<i>Alt+Maus</i> bewegen bzw. <i>Alt+Umschalt+Pfeiltaste</i> (←, →, ↑ oder ↓)	zum Markieren von Spalten, z.B. <pre> /// <summary> /// Clean up any /// </summary> /// <param name= </pre>
<i>Strg+K+C</i> oder <i>Strg+K+U</i> bzw. 	einen markierten Block auskommentieren bzw. die Auskommentierung entfernen
Rechte Maustaste <i>Dokument öffnen</i>	öffnet in einer Zeile mit einer <i>#include</i> -Anweisung die angegebene Datei

Eine ausführliche Liste der Tastenkombinationen findet man in der MSDN-Dokumentation (siehe Abschnitt 1.8) mit dem Suchbegriff „Visual Studio Tastenkombinationen“.

Weitere Möglichkeiten des Editors, die gelegentlich nützlich sind:

- Die Schriftgröße kann man mit *Strg+Mausrad* vergrößern und verkleinern.
- Wenn man verschiedene Teile eines Textes in verschiedenen Fenstern anschauen (und z.B. vergleichen will), kann man die aktuelle Datei in verschiedenen Fenstern öffnen:



1.5.2 Intellisense

Die folgenden Programmierhilfen beruhen auf einer Analyse des aktuellen Programms. Sie werden zusammen mit einigen weiteren (siehe *Bearbeiten\IntelliSense*) unter dem Oberbegriff **Intellisense** zusammengefasst:

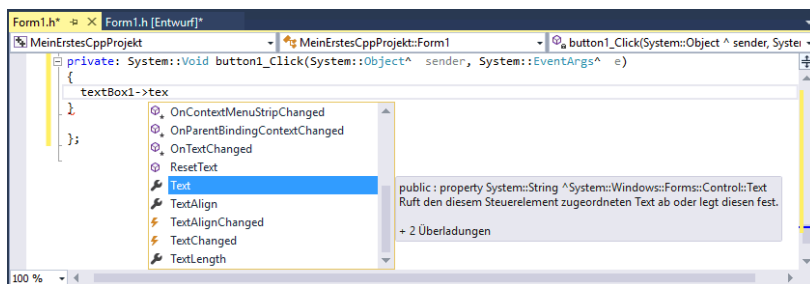
- Der Editor bietet fast jederzeit eine Auswahl von **zulässigen Sprachelementen** an. Wenn ein Formular z.B. eine *textBox1* enthält, wird in einer *ButtonClick*-Funktion des Formulars nach dem Eintippen von „tex“ *textBox1* angeboten. Außerhalb des Formulars (z.B. am Ende von *Form1.h*) ist der Name *textBox1* nicht bekannt und wird auch nicht angeboten.
- **Elemente anzeigen und auswählen:** Nachdem man den Namen eines Steuerelements (genauer: eines Klassenobjekts oder eines Zeigers auf ein Klassenobjekt, einen

Namensbereich usw.) und einen zugehörigen Operator (z.B. „“, „->“, „::“ usw.) eingetippt hat, wird eine Liste mit allen Elementen der Klasse oder des Namensbereichs angezeigt. Aus dieser Liste kann man mit der Enter-Taste ein Element auswählen.

- **Parameter Info:** Zeigt nach dem Eintippen eines Funktionsnamens und einer öffnenden Klammer die Parameter der Funktion an
- **Quick Info:** Wenn man mit der Maus über einen Namen für ein zuvor deklariertes Symbol fährt (bzw. mit *Strg+K+I*), wird die Deklaration angezeigt. Bei einer vordefinierten Funktion wird außerdem eine Beschreibung angezeigt.

Beispiel: Wenn das Formular eine TextBox *textBox1* enthält, wird nach dem Eintippen von „textBox1->“ eine Liste mit allen Elementen von *textBox1* angezeigt.

Tippt man weitere Buchstaben ein, werden nur die Elemente angezeigt, die diese Zeichenfolge enthalten. In einem weiteren Fenster werden außerdem der Datentyp und eine kurze Beschreibung der Eigenschaft angezeigt.



Unterbricht man die Eingabe einer Zeichenfolge (z.B. weil man die Zeile verlässt und anschließend wieder zurückkehrt), bietet Intellisense keine Vorschläge an. Mit *Strg+Leerzeichen* werden dann wieder Vorschläge angezeigt.

Falls der Editor einen **Syntaxfehler** entdeckt, zeigt er das mit einer rot unterstrichenen Wellenlinie an (wie bei Rechtschreibfehlern in Word).

1.5.3 Die Formatierung des Quelltexts

Nach dem Eintippen eines Zeichens, das für den Editor ein Hinweis auf das Ende einer Anweisung, eines Blocks usw. ist (z.B. nach einem Semikolon oder einer schließenden geschweiften Klammer „,)“) „verschönert“ der Editor das Layout. Tippt man z.B.

```
int x=17
```

macht der Editor daraus mit dem Eintippen des „,“

```
int x = 17;
```

Diese automatische Formatierung erfolgt aber nur bei dem Eintippen eines abschließenden Symbols. Entfernt man die Leerzeichen anschließend wieder, wird der Text nicht erneut formatiert.

Mit *Bearbeiten\Erweitert\Dokument formatieren* oder *Strg+K+D* kann man den Text jederzeit formatieren lassen. Damit wird z.B. aus

```
private: System::Void button1_Click(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    textBox1->Text = "Hallo Welt";
    int x = 17;
    x++;
}
```

dieser Text

```
private: System::Void button1_Click(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    textBox1->Text = "Hallo Welt";
    int x = 17;
    x++;
}
```

bei dem die Anweisungen einer Funktion in derselben Spalte beginnen.

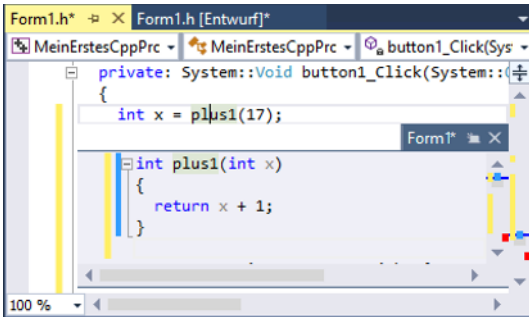
Unter *Extras\Optionen\Text-Editor\C/C++\Formatierung* gibt es zahlreiche Möglichkeiten, das so erzeugte Layout zu gestalten.

1.5.4 Definitionen einsehen

Beim Aufruf einer Funktion oder der Verwendung einer Variablen besteht immer wieder die Notwendigkeit, die Definition einer Funktion bzw. Variablen anzuschauen. Das ist mit der Option *Definition einsehen* aus dem Kontextmenü zu einer Anweisung besonders einfach, da sie das Suchen und Blättern im Quelltext erspart und man nicht einmal die aktuelle Position im Editor verlassen muss:

```
Form1.h* Form1.h [Entwurf]*
MeinErstesCppProjekt MeinErstesCppProjekt:Form1 button1_Click(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    int x = plus1(17);
    // textBox1
    // gibt den
    { // Unsinn
        int textB
    }
}
/*
```

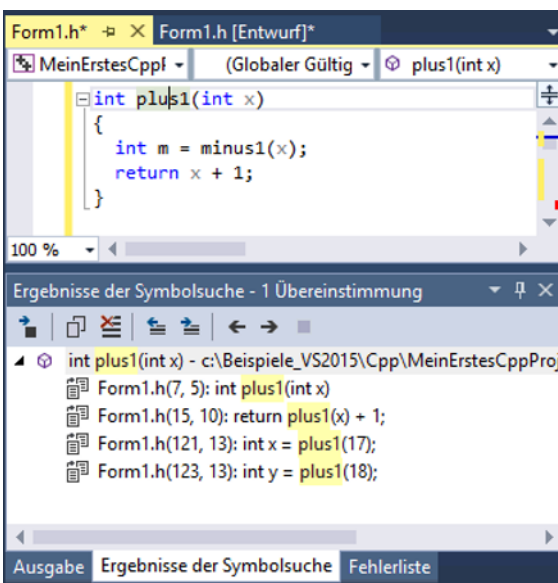
Damit wird ein Fenster mit dem Quelltext eingeblendet, indem man sogar Änderungen vornehmen kann.



Falls man trotzdem noch zur Definition oder Deklaration gehen will, ist das *Gehe zu Definition* bzw. *Gehe zu Deklaration* aus dem Kontextmenü möglich.

1.5.5 Symbole suchen

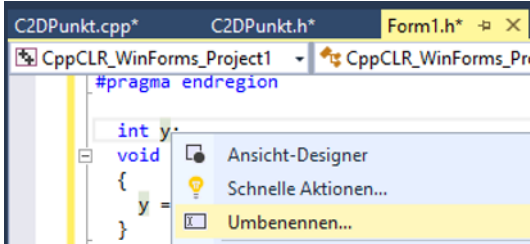
Alle Aufrufe einer Funktion bzw. alle Stellen, an denen eine Variable verwendet wird, kann man mit der Option „Alle Verweise suchen“ aus dem Kontextmenü im Editor anzeigen lassen:



Die Treffer sind hiermit viel präziser als mit *Bearbeiten/Suchen* von Abschnitt 1.5.7. Insbesondere werden keine Kommentare und Strings gefunden, die den gesuchten Namen enthalten.

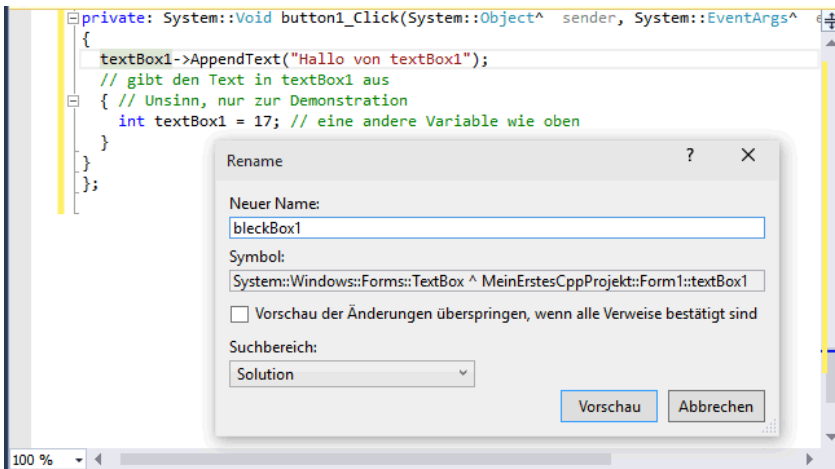
1.5.6 Namen umbenennen

Ab Visual Studio 2015 kann man Namen, die in C++ definiert wurden (Namen von Variablen, Funktionen, Klassen usw.), mit der im Kontextmenü des Editors verfügbaren Option **Umbenennen** einfacher und sicherer umbenennen:

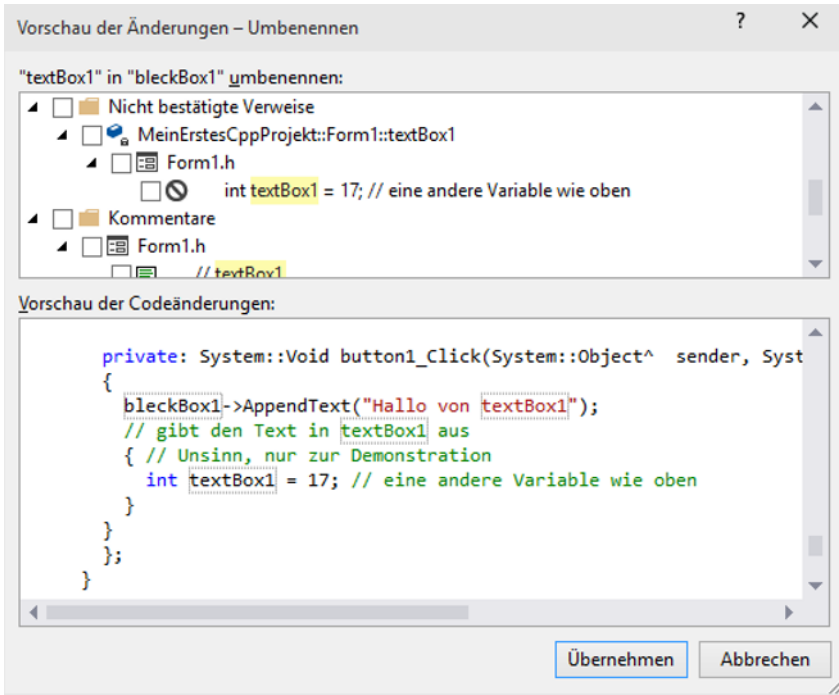


Da die meisten Zeichenfolgen, die man in einem Programm ersetzen will, solche Namen sind, ist die *Bearbeiten/Ersetzen*-Option nur noch selten notwendig.

Klickt man im Editor mit der rechten Maustaste den Namen einer Variablen, Funktion usw. an, wird im Kontextmenü die Option **Umbenennen** angeboten, mit der man diese Variable, Funktion usw. im gesamten Quelltext umbenennen kann:



Wenn der Name anders verwendet wird (z.B. für eine andere Variable mit demselben Namen, wie hier die *int*-Variable *textBox1*), wird er nicht geändert. Vor der Durchführung der Änderungen kann man eine Vorschau anzeigen lassen:

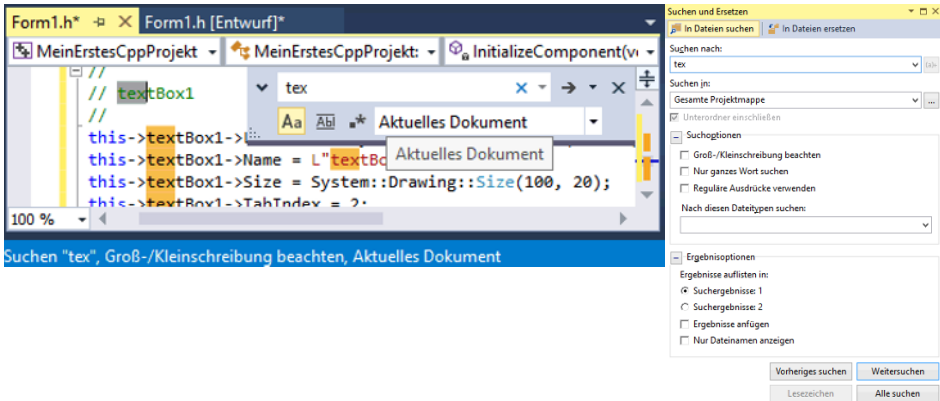


Hier kann man im oberen Fenster noch korrigieren, ob der Name von anderen Variablen oder in Kommentaren doch geändert werden soll.


1.5.7 Zeichenfolgen suchen und ersetzen

Die im Folgenden beschriebenen Möglichkeiten bestehen schon seit den ersten Versionen von Visual Studio. Da sie auf Zeichenfolgen und nicht auf Symbolen (wie die neueren Möglichkeiten der Abschnitte 1.5.4, 1.5.5 und 1.5.6) beruhen, sind sie den neueren Möglichkeiten meist unterlegen. Trotzdem gibt es noch Situationen, in denen sie benötigt werden.

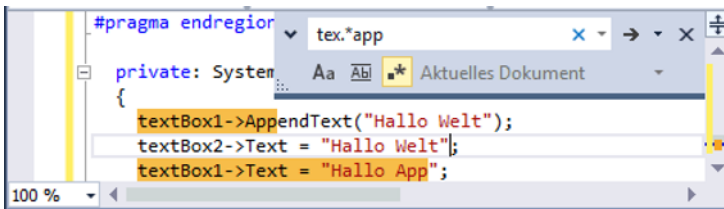
Mit *Bearbeiten|Suchen|Ersetzen|Schnellsuche* bzw. mit *Strg+F* kann man nach einer Zeichenfolge im Text oder in einer Datei suchen. Ruft man diese Option vom Editor aus auf, wird der Dialog zur Eingabe des gesuchten Ausdrucks rechts oben im Editor-Fenster angezeigt (siehe linke Abbildung). Er kann nicht verschoben werden. Beim Aufruf vom Formular aus erhält man dagegen den übersichtlicheren Dialog (siehe rechte Abbildung), den man auch andocken kann:



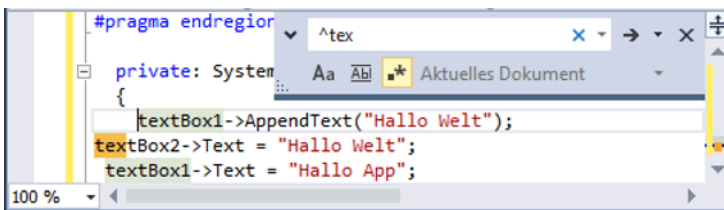
Klickt man auf den Weitersuchen-Pfeil, werden die Textstellen, die zu dem Suchmuster passen, farbig unterlegt.

Mit dem Button  bzw. mit „Reguläre Ausdrücke verwenden“ kann man auch nach einem Muster suchen, das als regulärer Ausdruck angegeben wird. Die Syntax für reguläre Ausdrücke erlaubt komplexe Suchmuster und soll nur an zwei Beispielen illustriert werden.

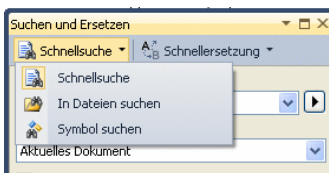
1. `ab.*xyz` passt zu jeder Zeichenfolge, die zwischen `ab` und `xyz` beliebige Zeichen enthält (Wildcard):



2. `^xyz` passt zu jeder Zeile, die in der ersten Spalte mit `xyz` beginnt:



Über das Menü oben links in *Suchen und Ersetzen* kann man nicht nur im aktuellen Text oder Projekt, sondern auch in Dateien suchen:



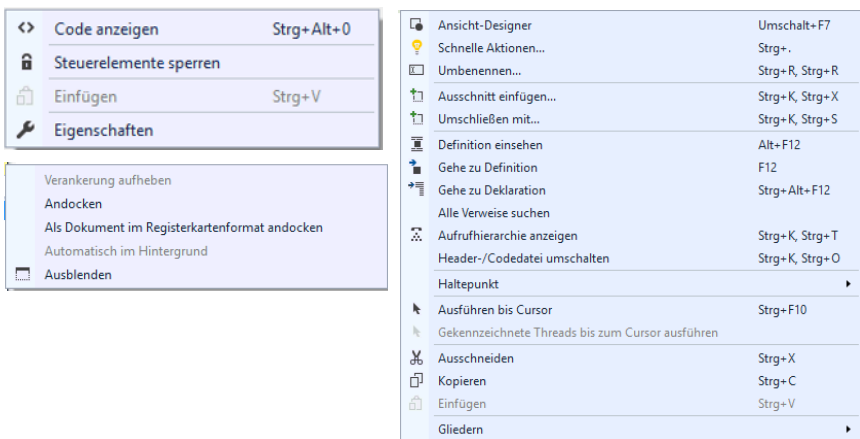
Mit den Ersetzen-Optionen unter *Bearbeiten*|*Suchen und Ersetzen* kann man auch Zeichenfolgen ersetzen. Damit besteht aber die Gefahr, dass auch Zeichenfolgen ersetzt werden, die eine andere Variable darstellen. Diese Gefahr besteht bei den im nächsten Abschnitt vorgestellten Optionen nicht. Diese stehen aber erst seit Visual Studio 2015 zur Verfügung.

1.6 Kontextmenüs und Symbolleisten

Einige der häufiger gebrauchten Menüoptionen stehen auch über Kontextmenüs und Symbolleisten zur Verfügung. Damit kann man diese Optionen etwas schneller auswählen als über ein Menü.

Über die rechte Maustaste erhält man in den meisten Fenstern von Visual Studio ein sogenanntes **Kontextmenü** (auch die Bezeichnung „**lokales Menü**“ ist verbreitet), das eine Reihe gebräuchlicher Optionen für dieses Fenster anbietet.

Beispiele: In einem **Formular** erhält man das Kontextmenü links oben, mit dessen erster Option man in den Editor kommt. Im Kontextmenü des **Quelltexteditors** (Abbildung rechts) kann man mit der ersten Option ins Formular wechseln. Das Kontextmenü in der **Titelzeile** der meisten Fenster bietet Möglichkeiten zur Gestaltung der Entwicklungsumgebung.



Eine **Symbolleiste** (Toolbar) ist eine Leiste mit grafischen Symbolen (Icons), die unterhalb der Menüleiste angezeigt wird. Diese Symbole stehen für Optionen, die auch über die Menüleiste verfügbar sind. Durch das Anklicken eines Symbols kann man sie mit einem einzigen Mausklick auswählen. Das ist etwas schneller als die Auswahl über ein Menü, die mindestens zwei Mausklicks erfordert. Symbolleisten können außerdem zur Übersichtlichkeit beitragen, da sie Optionen zusammenfassen, die inhaltlich zusammengehören.

Visual Studio enthält einige vordefinierte Symbolleisten. Mit *Ansicht\Symbolleisten* kann man diejenigen auswählen, die man gerade braucht, sowie eigene Symbolleisten konfigurieren. Einige Optionen der *Text-Editor* Symbolleiste wurden schon im Zusammenhang mit dem Editor vorgestellt.

Eigene Symbolleisten können mit *Ansicht\Symbolleisten\Anpassen* auf der Seite *Symbolleisten* mit *Neu* angelegt werden. In eine eigene oder vordefinierte Symbolleiste kann man dann von der Seite *Ansicht\Symbolleisten\Anpassen\Symbolleisten* durch Ziehen mit der Maus Befehle einfügen.

1.7 Einige Tipps zur Arbeit mit Projekten

Die Arbeit mit Visual Studio ist meist einfach, wenn man alles richtig macht. Es gibt allerdings einige typische Fehler, über die Anfänger immer wieder stolpern. Die folgenden Tipps sollen helfen, diese Fehler zu vermeiden.

- 1) Solange man noch nicht weiß, welche Ereignisse es gibt und wann diese eintreten (siehe z.B. Abschnitt 2.5), sollte man nur Ereignisbehandlungsroutinen verwenden, die wie

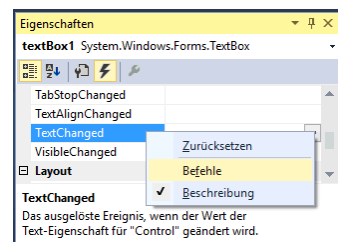
```
private: System::Void button1_Click(System::Object^ sender,
    System::EventArgs^ e) {
}
```

durch einen **Doppelklick auf einen Button** erzeugt wurden. Diese Funktion wird beim Anklicken des Buttons aufgerufen. Durch einen **Doppelklick auf eine Textbox** erhält man dagegen eine Funktion

```
private: System::Void textBox1_TextChanged(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e) {
}
```

die zur Laufzeit des Programms bei jeder Änderung des Textes in der TextBox aufgerufen. Das ist aber meist nicht beabsichtigt.

- 2) Um einen von Visual Studio erzeugten **Event Handler** wie *textBox1_TextChanged* wieder zu **entfernen**, reicht es nicht aus, diese Funktion im Editor zu löschen. Er muss außerdem im Eigenschaftfenster gelöscht werden, indem man den Namen der Funktion in der rechten Spalte löscht, bzw. über das Kontextmenü in der linken Spalte die Option *Zurücksetzen* wählt. Dadurch entfernt Visual Studio die internen Verweise auf diese Funktion, die beim nächsten Kompilieren zu einem Fehler führen würden. Danach kann man die Methode *textBox1_TextChanged* im Quelltext (in *Form1.h*) löschen.



Falls z.B. versehentlich wie unter 1. durch einen Doppelklick auf eine TextBox der Event Handler

```
private: System::Void textBox1_TextChanged(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e) {
}
```

erzeugt wurde und (nachdem man festgestellt hat, dass er nicht den beabsichtigten Effekt hat) dieser dann manuell aus dem Quelltext gelöscht wird, erhält man eine Fehlermeldung wie

```
error: 'textBox1_TextChanged':Ist kein Element von Form1
```

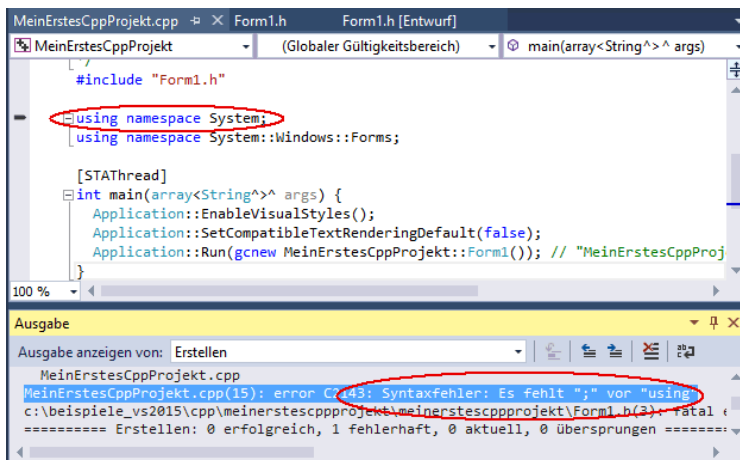
Nach dem Löschen dieser Funktion im Eigenschaftfenster unterbleiben auch die Fehlermeldungen.

Der Event Handler kann außerdem dadurch entfernt werden, dass man die Zeile mit der Fehlermeldung in der Funktion *InitializeComponent* auskommentiert:

```
//this->textBox1->TextChanged+=gcnew System::EventHandler(this, ...)
```

Diese Funktion soll zwar im Editor nicht verändert werden. Es funktioniert aber und ist etwas einfacher als das Löschen im Eigenschaftfenster.

- 3) Achten Sie darauf, dass in der Quelltextdatei zu einem Formular („Form1.h“ in der Voreinstellung) nicht versehentlich eine der **letzten beiden** schließenden geschweiften **Klammern** gelöscht wird. Falls nach der schließenden Klammer zur letzten Funktion nicht noch zwei solche Klammern kommen, kann das eine Fehlermeldung wie

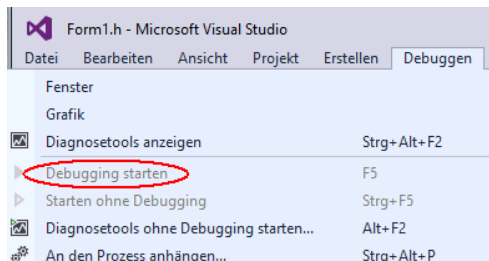


zur Folge haben. Dieser Fehler wird vom Compiler für eine Datei gemeldet, in der nichts geändert wurde. Für einen Anfänger ist es meist schwierig herauszufinden, dass die Ursache für diesen Fehler eine fehlende geschweifte Klammer } in einer anderen Datei (nämlich Form1.h) ist.

- 4) Wenn man an einem **Projekt weiterarbeiten** will, das man zu einem früheren Zeitpunkt begonnen hat, kann man im Windows Explorer die Projektdatei mit der Namensendung *.sln oder *.vcproj öffnen. Da das Projektverzeichnis aber auch noch viele andere Dateien

enthält, besteht die Gefahr, dass man eine andere Datei anklickt und dann nicht das Projekt, sondern nur die Datei geöffnet wird.

Das hat dann zur Folge, dass z.B. die Option *Debuggen\Start Debugging* ausgegraut ist:



Diese Gefahr besteht mit *Dateizuletzt geöffnete Projekte* oder *Datei\Öffnen\Projekt* nicht. Hier werden nur Projekte angeboten.

- 5) Es kann vorkommen, dass der Formular-Designer aus dem Tritt kommt und anstelle des Formulars eine Meldung wie



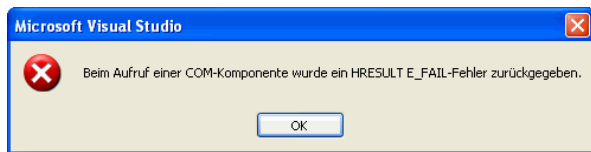
anzzeigt. Dann sollte man zunächst alle Fehler in „Form1.h“ beseitigen, bis das Projekt fehlerfrei übersetzt werden kann. Nach dem Schließen und erneuten Öffnen des Formulars oder einem Neustart von Visual Studio wird dann meist auch wieder das Formular angezeigt.

Falls in die Formulardatei „Form1.h“ eine Projektvorlage wie in Abschnitt 2.11 aufgenommen wird, reicht es oft auch aus, die entsprechende *#include*-Anweisung auszukommentieren

```
// #include "Aufgabe_2_11.h"
```

und dann das Formular zu schließen und wieder zu öffnen, oder Visual Studio zu beenden und wieder neu zu starten. Danach kann man die Kommentarzeichen „//“ vor der *#include*-Anweisung wieder entfernen.

- 6) Fehler mit der Meldung HRESULT wie



oder



waren immer mit einem Neustart von Visual Studio behoben.

1.8 Die Online-Hilfe (MSDN Dokumentation)

Da sich kaum jemand die vielen Einzelheiten von Visual Studio, C++, .NET usw. merken kann, ist es für eine effektive Arbeit **unerlässlich**, die zugehörige Dokumentation nutzen zu können.

Diese Dokumentation wird auch als **Online-Hilfe**, **Hilfebibliothek** oder **MSDN Dokumentation** bezeichnet. Sie steht über das Internet zur Verfügung und muss nicht mehr wie bei früheren Versionen von Visual Studio lokal auf dem Rechner installiert werden.

Da Microsoft die MSDN-Dokumentation immer mal wieder verändert, können die folgenden Ausführungen von der tatsächlichen Darstellung abweichen. Insbesondere wurde sie mit Visual Studio 2017 gegenüber Visual Studio 2015 stark überarbeitet. Deshalb ist zu hoffen, dass die folgenden Ausführungen auch mit einer abweichenden Darstellung hilfreich sind.

1.8.1 Hilfe mit *FI* in Visual Studio

Am einfachsten ist oft die kontextbezogene Hilfe mit **FI**: In den meisten Fenstern der Entwicklungsumgebung erhält man mit *FI* Informationen, wie z.B.

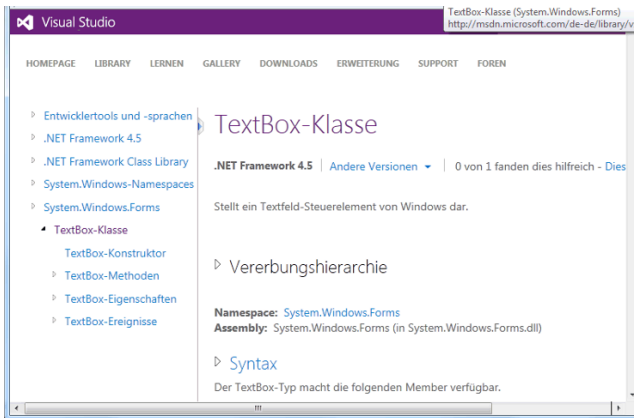
- im Editor zum Wort unter dem Cursor,
- im Eigenschaftenfenster zur angewählten Eigenschaft,
- auf einem Formular oder in der Toolbox zum angeklickten Steuerelement, usw.

Beispiele:

- Drückt man die Taste *F1*, während sich der Cursor **im Editor** auf dem Wort *int* befindet, erhält man eine Beschreibung des Datentyps *int*:

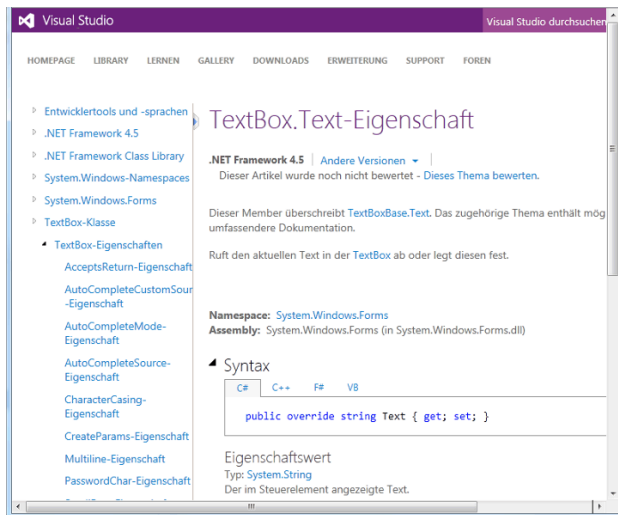


- Klickt man **ein Steuerelement** auf einem Formular (z.B. eine TextBox) an und drückt dann *F1*, erhält man eine Beschreibung des Steuerelements:



Hier kann man über die linke Spalte die Eigenschaften, Methoden usw. der Klasse anzeigen lassen und darüber zu einer detaillierten Beschreibung der Eigenschaft, Methode usw. kommen.

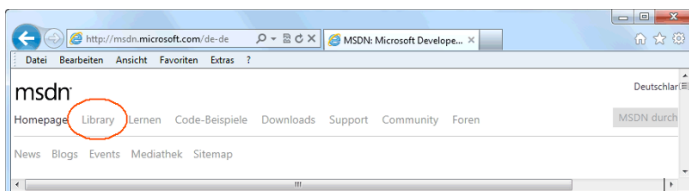
- Klickt man eine Eigenschaft im **Eigenschaftenfenster** an und drückt dann *F1*, erhält man Informationen zu dieser Eigenschaft. Für die Eigenschaft *Text* einer *TextBox* erhält man so:



Wenn eine solche Seite einen Hinweis auf umfassendere Informationen in einer Basisklasse enthält, lohnt es sich meist, auch diese Seite anzuschauen.

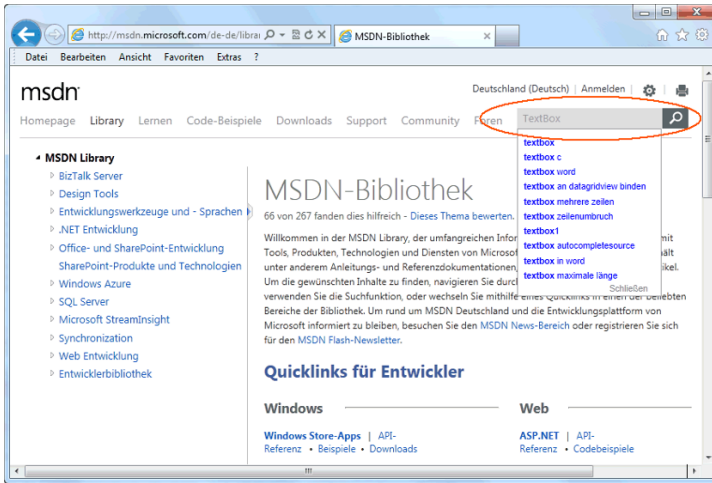
1.8.2 Die MSDN-Dokumentation im Internet

Die deutsche MSDN-Dokumentation erhält man mit einem Webbrowser über <http://msdn.microsoft.com/de-de> und dem Link unter *Library*

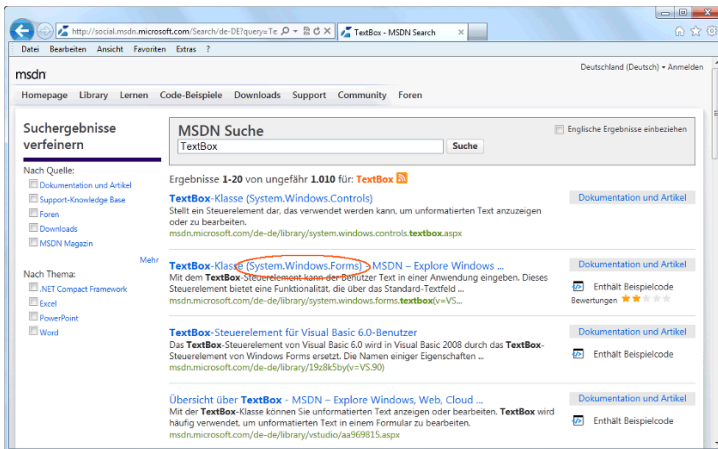


bzw. direkt unter <http://msdn.microsoft.com/de-de/library/default.aspx>. Die neue Dokumentation zu Visual Studio 2017 erhält man unter <https://docs.microsoft.com/de-de/>.

Gibt man dann im Suchfeld (Aufschrift „MSDN durchsuchen ...“) den gesuchten Begriff (hier: „TextBox“) ein



erhält man meist viele Treffer. Während der einzige Treffer bei der Suche mit *FI* immer zutreffend war, sind die meisten dieser vielen Treffer aber unpassend, da ein Name in verschiedenen Zusammenhängen verwendet wird (z.B. für *System.Windows.Controls*, *System.Web.UI.WebControls*, *Microsoft.Office.Tools.Excel.Controls* usw.):



Für Windows Forms-Anwendungen sind nur die Beschreibungen unter **System.-Windows.Forms** zutreffend. Klickt man die Dokumentation zu einer falschen Bibliothek an (z.B. *System.Windows.Controls*), erhält man falsche Hinweise.

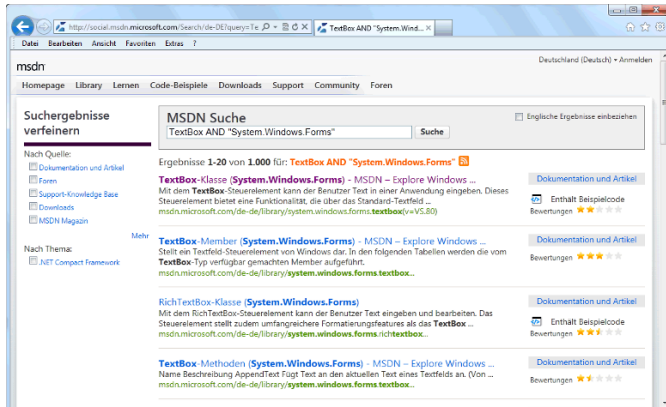
Mit Suchoperatoren wie AND, OR usw. kann die Suche eingeschränkt werden:

Operator	Beispiel
AND & Kein Operator	TextBox AND "System.Windows.Forms" TextBox & "System.Windows.Forms" TextBox "System.Windows.Forms"
OR &	Word OR Excel Word Excel
-	FindWindow -CE
(Begriff1 Begriff2)	FindWindow AND (CE OR MFC)
"Ausdruck"	"Anbietertoolkit"
prefer:[op]Begriff2	FindWindow prefer:MFC

Beispiel: Ersetzt man den Suchtext durch

TextBox AND "System.Windows.Forms"

erhält man nur noch Treffer aus dem Bereich *System.Windows.Forms*.



Deutsche Übersichtsartikel findet man oft mit einem Suchbegriff wie

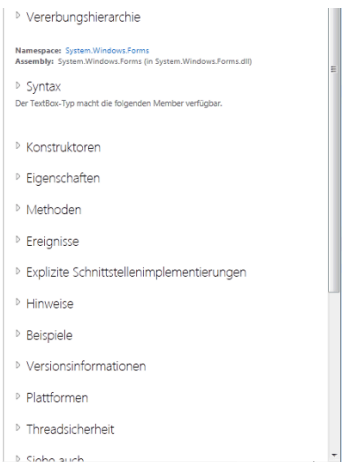
TextBox AND „Gewusst wie“

und englische mit „how to“:

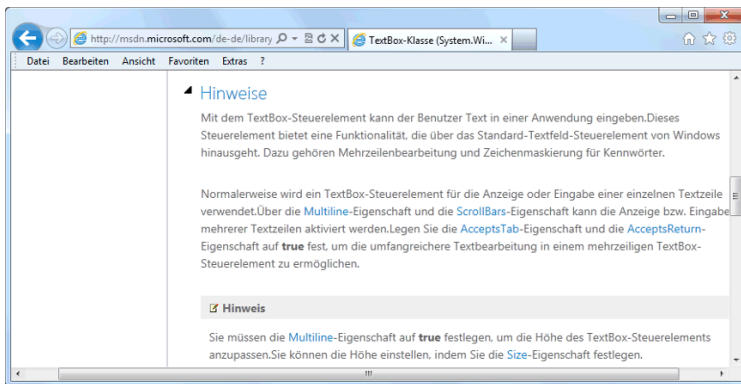


1.8.3 Der Aufbau der MSDN-Dokumentation Seiten

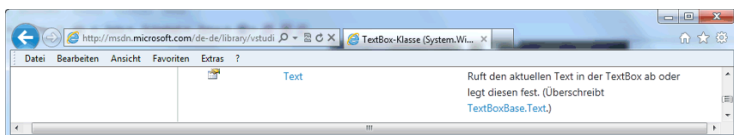
Die MSDN-Dokumentation ist recht einheitlich aufgebaut. Die meisten Seiten enthalten die folgenden Unterpunkte, über die man weitere Informationen findet:



Unter „**Hinweise**“ findet man einen Überblick über eine Klasse (hier für das *TextBox*-Steuerelement):



Für Anfänger sind oft die **Beispiele** hilfreich. Wie man eine Klasse verwenden kann, ergibt sich vor allem aus den **Eigenschaften** und **Methoden**, über die man sich zu weiteren Informationen durchklicken kann.



Der einheitliche Aufbau ermöglicht, sich in der Dokumentation leicht zurechtzufinden, obwohl die Informationsfülle enorm ist.

Aufgabe 1.8

Mit diesen Übungen sollen Sie lediglich die Möglichkeiten der Online-Hilfe kennen lernen. Sie brauchen die angezeigten Informationen nicht zu verstehen.

- Rufen Sie mit *F1* die Online-Hilfe auf
 - für das Wort „bool“ im Editor,
 - für einen Button auf einem Formular, und
 - im Eigenschaftenfenster für die Eigenschaft *Text* einer Button.
- Suchen Sie mit einem Webbrowser unter <http://msdn.microsoft.com/de-de/library/default.aspx> so nach „Button“, dass nur die Einträge angezeigt werden, die zum Bereich *System::Windows::Forms* gehören.

1.9 Projekte und der Projektmappen-Explorer

Visual Studio erzeugt eine ausführbare Anwendung aus verschiedenen Dateien, die zusammenfassend als **Projekt** bezeichnet werden. Einige dieser Dateien werden nach *Datei\Neu\Projekt* erzeugt. Andere werden durch Aktionen wie *Debuggen\Debugging Starten* oder *Erstellen* erzeugt. Sie befinden sich in dem als *Projektmappenname* angegebenen Unterverzeichnis von *Speicherort*, sowie in Unterverzeichnissen davon, die

dem Namen des Projekts entsprechen. In der Voreinstellung ist *Projektmappenname* der Name des Projekts.

1.9.1 Projekte, Projektdateien und Projektoptionen

Zu einem Projekt mit dem Namen *MeinProjekt*, das in einer Projektmappe mit dem Namen *MeineSolution* enthalten ist, gehören unter anderem die folgenden Dateien im Verzeichnis *MeineSolution\MeinProjekt*:

MeinProjekt.vcxproj enthält Informationen über die verwendete Version von Visual Studio, die gewählte Plattform, die gewählten Projektoptionen usw.

Form1.h enthält die Formalklasse, die das Formular darstellt, einschließlich der Funktionen.

MeinProjekt.cpp enthält die *main*-Funktion der Anwendung. Diese Funktion wird beim Start der Anwendung aufgerufen

```
// MeinErstesCppProjekt.cpp: Hauptprojektdatei.

#include "stdafx.h"
#include "Form1.h"

using namespace System;
using namespace System::Windows::Forms;

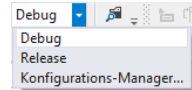
[STAThread]
int main(array<String^>^ args) {
    Application::EnableVisualStyles();
    Application::SetCompatibleTextRenderingDefault(false);
    Application::Run(gcnew MeinErstesCppProjekt::Form1());
    return 0;
}
```

Sie besteht im Wesentlichen aus dem Aufruf der Funktion *Application::Run*. Dieser Aufruf bewirkt, dass das Formular aus *Form1.h* angezeigt wird und die Anwendung auf die Ereignisse reagieren kann, für die Ereignisbehandlungsroutinen definiert sind wie z.B. *button1_Click*. Sie läuft dann so lange, bis sie durch ein Ereignis wie z.B. durch Anklicken des *Schließen* Buttons oder durch die Tastenkombination *Alt-F4* beendet wird.

Normalerweise hat ein Programmierer, der Windows Forms-Anwendungen entwickelt, nichts mit dieser *cpp*-Datei zu tun. Diese sollte normalerweise auch nicht verändert werden. Stattdessen betätigt man sich bei der Entwicklung von solchen Programmen meist in einer Datei wie *Form1.h*.

StdAfx.h, StdAfx.cpp: Diese Dateien werden zur Erzeugung einer vorkompilierter Header-Datei (PCH) verwendet, die der Beschleunigung der Kompilierung dient. Alle Anweisungen bis zu einer *#include "stdafx.h"*-Anweisung werden vorkompiliert (d.h. nur einmal kompiliert). Fügt man später vor dieser *#include*-Anweisung noch Anweisungen ein, werden diese nicht kompiliert.

In der Symbolleiste *Standard* kann man auswählen, ob eine Anwendung als **Debug**- oder **Release**-Version erzeugt werden soll. Die Debug-Version ist nicht optimiert und enthält Debug-Informationen, mit denen man sie im Debugger (siehe Abschnitt 3.6.1) ausführen kann. Das ist normalerweise die richtige Wahl während man eine Anwendung entwickelt, oder wenn man programmiert, um das Programmieren zu lernen. Die Release-Version ist dagegen optimiert, enthält aber keine Debug-Informationen. Sie ist die richtige Wahl, wenn die Entwicklung einer Anwendung abgeschlossen ist und sie in Betrieb genommen werden soll. Die ausführbaren Dateien befinden sich in den Unterverzeichnissen „Debug“ oder „Release“ des Projektmappenverzeichnisses. Unter *Projekt\Eigenschaften\Konfiguration* kann man die Einstellungen für diese und weitere Konfigurationen (die mit dem Konfigurations-Manager angelegt werden können) setzen.



In Abhängigkeit von der *Debug* oder *Release* Konfiguration erzeugt der Compiler in den Unterverzeichnissen *Debug* oder *Release* des Projekts **Objektdateien** mit der Endung „.obj“. Aus diesen Objektdateien erzeugt der **Linker** dann in diesen Unterverzeichnissen das ausführbare Programm mit der Endung „.exe“. Der Linker ist wie der Compiler ein in die Entwicklungsumgebung integriertes Programm, das automatisch beim Erzeugen eines Programms (z.B. mit *F5*) ausgeführt wird. Bei vielen Visual Studio Projekten braucht man allerdings nicht einmal zu wissen, dass der Linker überhaupt existiert. Normalerweise ist es kein Fehler, wenn man sich vorstellt, dass das ausführbare Programm allein vom Compiler erzeugt wird.

Die Dateien eines Projekts werden von Visual Studio vor dem Erstellen (z.B. mit *F5*) automatisch **gespeichert**, wenn unter *Extras\Optionen\Projekte und Projektmappen>Allgemein* die Einstellung *Neue Projekte beim Erstellen speichern* markiert ist (Voreinstellung). Man kann sie außerdem mit *Datei\Alle speichern* speichern.

Diese Dateien belegen auch bei kleinen Projekten mehr als 10 MB. Ein Teil dieser Dateien wird bei jeder Kompilation neu erzeugt und kann mit *Erstellen\Projektmappe bereinigen* gelöscht werden. Aber auch danach belegen die verbleibenden Dateien mehrere MB.

1.9.2 Projektmappen und der Projektmappen-Explorer

Eine **Projektmappe** (in der englischen Version „Solution“) fasst ein oder mehrere Projekte zusammen und ermöglicht, diese gemeinsam zu bearbeiten, zu verwalten und zu konfigurieren.

Falls man ein neues Projekt mit *Datei\Neu\Projekt* anlegt, ist der *Projektmappenname* in der Voreinstellung derselbe Name wie der des Projekts. Man kann aber auch einen anderen Namen für die Projektmappe wählen oder mit *Datei\Hinzufügen* ein Projekt zu einer Projektmappe hinzufügen. Nachdem man eine Projektmappe angelegt hat, kann man außerdem mit dem **Projektmappen-Explorer** (*Ansicht\Projektmappen-Explorer*) nach einem Klick auf die rechte Maustaste ein vorhandenes oder ein neues Projekt hinzufügen.

Alle Projekte einer Projektmappe werden durch die Optionen des *Erstellen* Menüs erzeugt:

- *Erstellen\Projektmappe erstellen* kompiliert und linkt alle Dateien, die seit dem letzten Build verändert wurden.

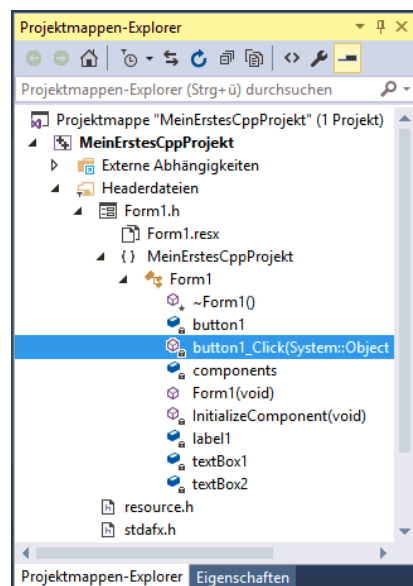
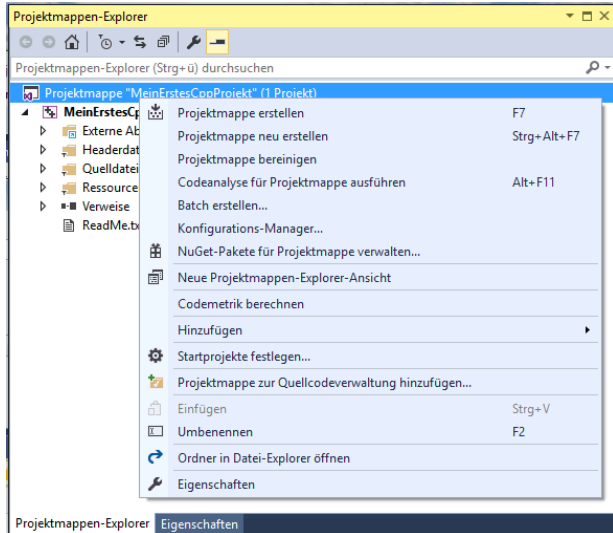
- *Erstellen\Projektmappe neu erstellen* kompiliert und linkt alle Dateien, unabhängig davon, ob sie geändert wurden oder nicht.
- *Erstellen\Projektmappe bereinigen* entfernt alle Dateien, die beim nächsten Build wieder erzeugt werden.

Der Projektmappen-Explorer enthält zahlreiche verschiedene Kontextmenüs, je nachdem, ob man eine Projektmappe, ein Projekt usw. anklickt. Mit ihnen kann man steuern, wie Projekte erzeugt und ausgeführt werden. Insbesondere kann man damit:

- mit „Startprojekte festlegen“ das Projekt auswählen, das mit dem nächsten *Debuggen\Debugging starten (F5)* erzeugt und ausgeführt wird (das **Startprojekt**).
- Projekte zu einer Projektmappe hinzufügen oder aus ihr entfernen. Entsprechende Operationen stehen für die Dateien eines Projekts zur Verfügung.
- über *Eigenschaften* Abhängigkeiten für die Projekte einer Projektmappe oder die Dateien eines Projekts festlegen.

Einige der Optionen für ein Projekt stehen auch über das Projekt-Menü zur Verfügung.

Im Projektmappen-Explorer wird jede zum Projekt gehörige Datei angezeigt. Klappt man die Datei auf, werden alle Klassen in dieser Datei angezeigt. Und wenn man eine Klasse aufklappt, werden alle Elemente der Klasse angezeigt. Auf diese Weise kann man einfach zu den einzelnen Elementen im Quelltext gehen.

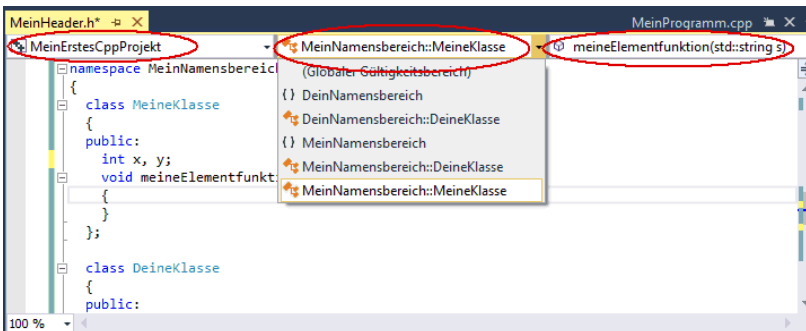


1.10 Weiterführende Möglichkeiten Θ

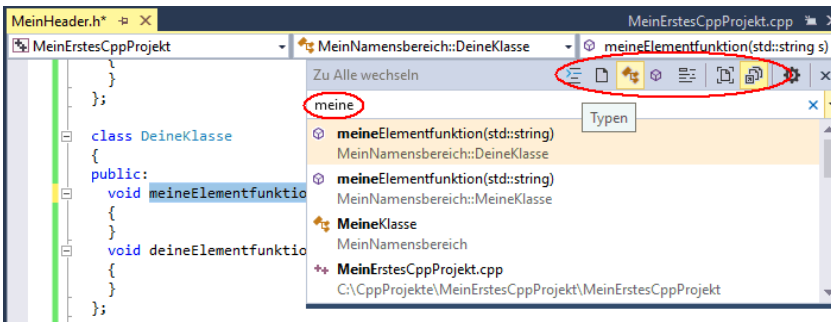
Die in diesem Abschnitt vorgestellten Möglichkeiten sind für kleinere Projekte wie die Übungen in diesem Buch nicht unbedingt notwendig. Anfänger können diese zunächst übergehen. Für größere Projekte können sie aber sehr nützlich sein.

1.10.1 Navigieren

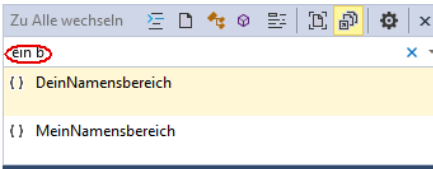
In der **Navigationsleiste** am oberen Rand des Editors wird in der linken Spalte das aktuelle Projekt, in der mittleren die Klasse und in der rechten die Funktion angezeigt, in der sich der Cursor gerade befindet. Nach dem Aufklappen der Pulldown-Menüs werden die Klassen der aktuellen Quelltextdatei bzw. die Funktionen der aktuellen Klasse angezeigt. Wählt man diese aus, wird der Cursor direkt auf die erste Zeile des Elements platziert. Entsprechende Möglichkeiten bestehen auch im Projektmappen-Explorer (siehe Abschnitt 1.9.2).



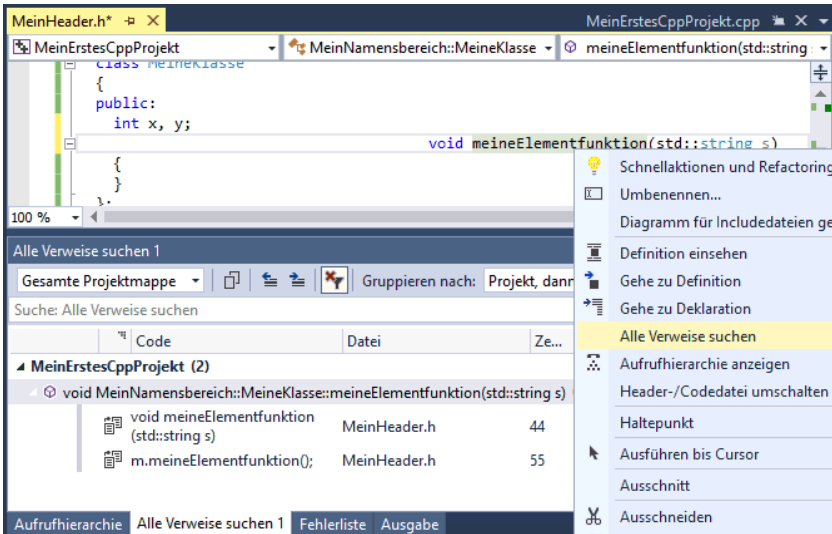
Mit **Bearbeiten|Gehe zu|Gehe zu allen (Strg-T)** kann man einen Namen eingeben. Dann werden alle Datentypen, Namensbereiche, Dateien usw. angezeigt, die diesen Namen enthalten. Über die Symbolleiste (bzw. den anderen Optionen von **Bearbeiten|Gehe zu**) können Klassen, Datentypen usw. gefiltert werden:



Werden Strings durch Leerzeichen getrennt, müssen beide enthalten sein.

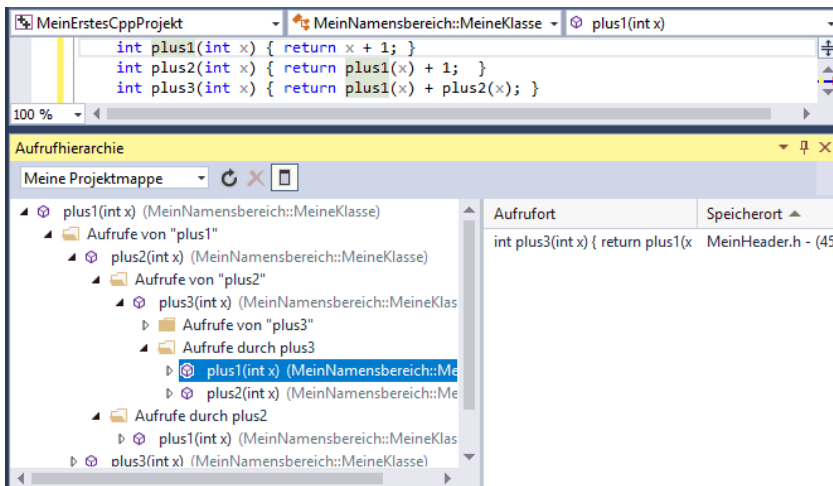


Im Kontextmenü des Editors zum Namen einer Funktion kann man mit **Alle Verweise suchen** alle Stellen in einem Projekt anzeigen, in denen der Name verwendet wird:



Klickt man hier einen Treffer an, wird die entsprechende Stelle im Editor angezeigt. Über das Kontextmenü gibt es weitere Optionen.

Im Kontextmenü des Editors zum Namen einer Funktion kann man alle **Aufrufe** von sowie durch diese Funktion **anzeigen** lassen. Klickt man hier einen Treffer an, wird die Stelle angezeigt, wo sie aufgerufen wird. Klickt man die Funktion im Aufrufort an, wird diese Stelle angezeigt:



1.10.2 Code-Ausschnitte

Code-Ausschnitte sind Textbausteine für häufig vorkommende Texte. Sie werden im Editor eingefügt, wenn man z.B. „for“ eintippt und dann zweimal die Tab-Taste drückt. So wird der Code-Ausschnitt

```
for (size_t i = 0; i < length; i++)
{
}
```

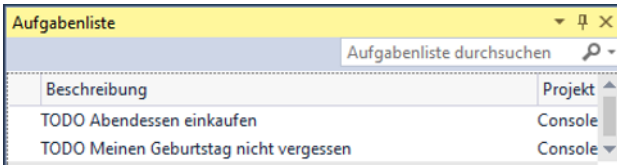
im Editor eingefügt. Mit der Tab-Taste kann man dann zum nächsten Platzhalter in einem Code-Ausschnitt springen. Die verfügbaren Code-Ausschnitte werden mit *Strg+K Strg+X* oder im Kontextmenü des Editors unter *Ausschnitt einfügen* angezeigt. Die von Visual Studio vordefinierten Code-Ausschnitte können durch eigene ergänzt werden. Diese müssen nach einem vorgegebenen Schema in XML geschrieben und mit dem Codeausschnitt-Manager (unter *Tools*) in Visual Studio aufgenommen werden.

1.10.3 Aufgabenliste

Eine **Aufgabenliste** kann Merkmaltzettel sparen. Dazu gibt man im Editor einen Kommentar mit dem Schlüsselwort *TODO* und anschließend einen beliebigen Text ein:

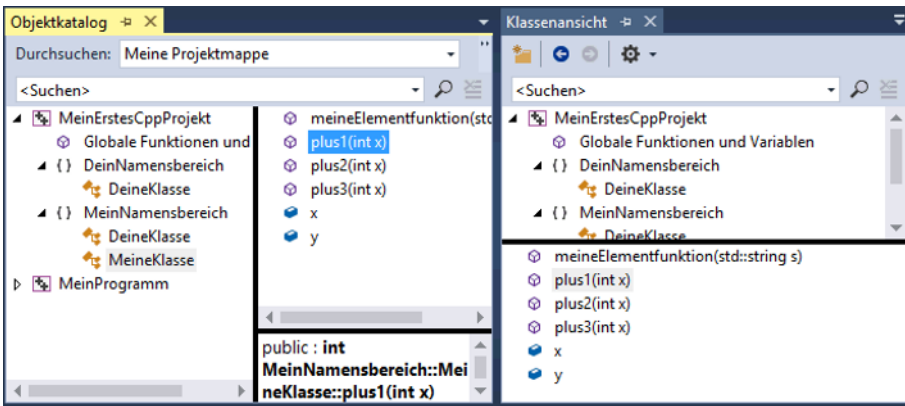
```
// TODO Abendessen einkaufen
// TODO Meinen Geburtstag nicht vergessen
```

Alle solchen Aufgaben werden dann in einer Aufgabenliste (*Ansicht\Aufgabenliste*) angezeigt:



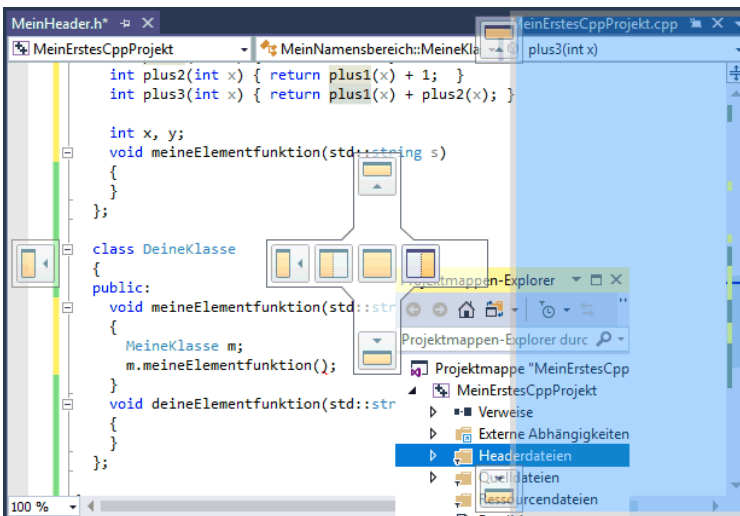
1.10.4 Der Objektkatalog und die Klassenansicht Θ

Mit *Ansicht/Objektkatalog* werden alle Klassen und ihre Elemente angezeigt. Durch einen Doppelklick kommt man an die entsprechende Stelle im Quelltext:

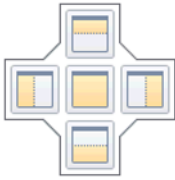


1.10.5 Die Fenster von Visual Studio anordnen Θ

Für die Anordnung der Fenster von Visual Studio hat man große Freiheiten. Zieht man ein Fenster (durch Anklicken der Titelzeile) über Visual Studio, wird das sogenannte Diamant-Führungssymbol angezeigt,



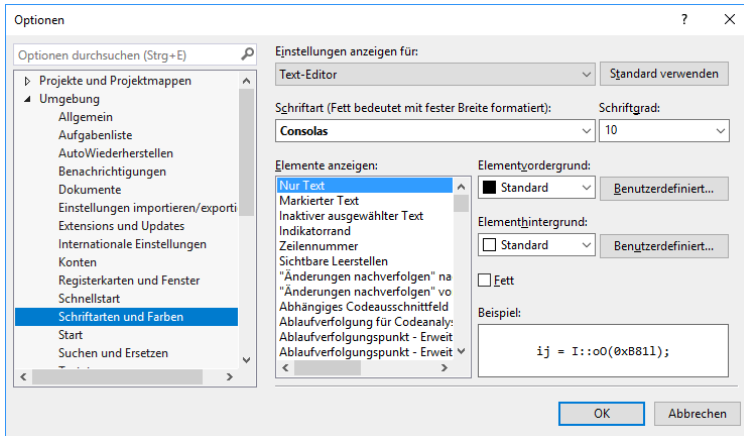
das die verschiedenen Bereiche der IDE skizziert, in denen man ein Fenster andocken kann. Lässt man die Maustaste beim Ziehen des Fensters über einem der Bereiche des Diamant-Führungssymbols los, wird das Fenster im entsprechenden Teil von Visual Studio andockt. Die andockbaren Bereiche können für verschiedene Arten von Fenstern verschieden sein. Für Tool-Fenster wie den Projektmappen-Explorer ist es wie in der letzten Abbildung recht umfangreich. Für Editor-Fenster ist gibt es weniger Bereiche zum Andocken:



Falls Sie sich dabei vertun und nicht die gewünschte Anordnung erhalten, können Sie die letzte Anordnung bei einer gedrückten Strg-Taste durch einen Doppelklick auf die Titelzeile des Fensters wieder erhalten. Den Ausgangszustand bei der Installation von Windows erhält man mit *Fenster\Fensterlayout zurücksetzen*.

1.10.6 Einstellungen für den Editor Θ

Unter *Extras\Optionen\Umgebung\Schriftarten und Farben\Einstellungen anzeigen für: Text-Editor* kann man zahlreiche Einstellungen für den Editor individuell anpassen:



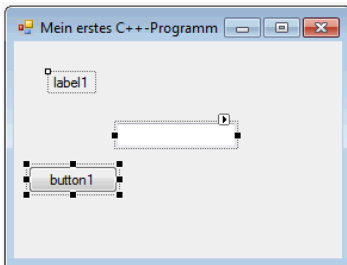
Unter *Extras\Optionen\Umgebung\Tastatur* kann man die Tastenkombinationen für alle Editor-Befehle anpassen. Falls Sie sich z.B. nicht merken können, dass *Strg+´* (links von der Backspace-Taste) das Tastenkürzel ist, mit dem man zur passenden Klammer springen kann, können Sie dafür (der Editor-Befehl *Bearbeiten.GehezuKlammer*) ein intuitiveres Tastenkürzel wählen wie z.B. *Strg+<*.

1.11 Hilfsmittel zur Gestaltung von Formularen

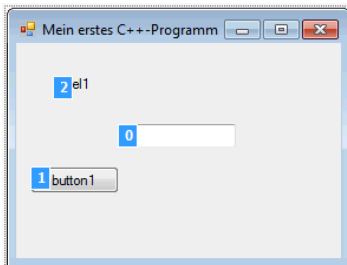
Für die Gestaltung von Formularen stehen über die Menüoption **Format** (die mit der Aktivierung der Entwurfsansicht eines Formulars eingeblendet wird) und die Symbolleiste **Layout** zahlreiche Optionen zur Verfügung.



Die meisten dieser Optionen können auf eine Gruppe von markierten Steuerelementen angewandt werden. Dazu klickt man auf eine freie Stelle im Formular und fasst die Steuerelemente durch Ziehen mit der gedrückten linken Maustaste zusammen.



Die Reihenfolge, in der die Steuerelemente des Formulars während der Ausführung des Programms mit der Tab-Taste angesprungen werden (Tab-Ordnung), kann man über die letzte dieser Optionen bzw. *AnsichtAktivierreihenfolge* einstellen. Nach der Auswahl dieser Option wird die Tab-Ordnung jedes Steuerelements angezeigt und kann durch Anklicken verändert werden:



Aufgabe 1.11

Setzen Sie einige Steuerelemente (z.B. zwei Buttons und ein Label) in unregelmäßiger Anordnung auf ein Formular. Bringen Sie sie vor jeder neuen Teilaufgabe wieder in eine unregelmäßige Anordnung.

- Ordnen Sie alle Steuerelemente an einer gemeinsamen linken Linie aus.
- Geben Sie allen Steuerelementen dieselbe Breite.
- Verändern Sie die Tab-Ordnung.

1.12 Windows Forms Anwendungen auf anderen Rechnern ausführen

Damit ein Windows Forms Programm auf einem anderen Rechner (insbesondere auf einem, auf dem Visual Studio nicht installiert ist) ausgeführt werden kann, reicht es nicht aus, die exe-Datei auf den anderen Rechner zu kopieren. Vielmehr benötigt ein solches Programm zum Start auch einige Laufzeit-Bibliotheken, die bei der Installation von Visual Studio installiert werden.

Diese Bibliotheken können auch mit dem frei verfügbaren „Microsoft Visual C++ **Redistributable Package**“ installiert werden. Damit können solche Anwendungen auch auf einem Rechner ausgeführt werden, auf dem Visual C++ nicht installiert ist. Beachten Sie, dass für die verschiedenen Versionen von Visual C++ (2015, 2017 und die Service Packs) verschiedene Versionen des Package notwendig sind.

In Visual Studio Professional (aber nicht in Visual Studio Community) steht auch unter *Datei\Neu\Projekt\Andere Projekttypen\Setup und Bereitstellung* für C++-Anwendungen die InstallShield Limited Edition zur Verfügung.



2 Steuerelemente für die Benutzeroberfläche

Dieses Kapitel gibt einen Überblick über die wichtigsten **Steuerelemente** (Bedienelemente) für die **Benutzeroberfläche** von Windows-Programmen: Sie zeigen dem Anwender Informationen an oder nehmen Anweisungen und Informationen von ihm entgegen.

Mit diesen Steuerelementen können die ab Kapitel 3 vorgestellten C++-Sprachelemente von Anfang an in Programmen mit einer grafischen Benutzeroberfläche eingesetzt werden. Dadurch wird der von vielen Lehrbüchern gewählte Umweg über Konsolenprogramme vermieden, die oft auch einen anderen Programmierstil als Windows-Programme erfordern.

Angesichts der großen Anzahl von Eigenschaften, Methoden und Ereignissen der Steuerelemente ist keine Vollständigkeit beabsichtigt. Bei der Auswahl der vorgestellten Elemente wurde darauf geachtet, dass sie für viele Anwendungen nützlich und auch für andere Elemente typisch sind. Zusammen mit den Elementen werden auch Konzepte wie Datentypen, Anweisungen, Funktionen, Klassen usw. vorgestellt, die für ihr Verständnis notwendig sind. Diese Konzepte werden ab Kapitel 3 ausführlich behandelt.

2.1 Namen

Wenn man Steuerelemente aus der Toolbox auf ein Formular setzt, erzeugt Visual Studio Instanzen der Steuerelemente und nummeriert ihre Namen der Reihe nach durch: Die erste Instanz einer Textbox erhält den Namen *textBox1*, die zweite *textBox2* usw. Entsprechend für andere Steuerelement-Typen: Label erhalten die Namen *label1*, *label2* usw.

Beachten Sie bitte den kleinen Unterschied zwischen „TextBox“ und „textBox“: In diesem Zusammenhang bezeichnen Namen, die mit einem Großbuchstaben beginnen, einen Datentyp, während Namen mit einem Kleinbuchstaben eine Instanz auf einem Formular bezeichnen.

Steuerelemente enthalten sogenannte Eigenschaften und Methoden:

- Eine **Eigenschaft** stellt einen Wert dar und wird einfach mit ihrem Namen angesprochen.
- Eine **Methode** stellt Anweisungen dar. Diese Anweisungen werden durch einen **Aufruf** der Methode ausgeführt. Dabei gibt man nach dem Namen der Methode ein Paar von runden Klammern an und zwischen den Klammern eventuell Argumente. Der Begriff

„Methode“ wird vor allem für Funktionen in .NET Steuerelementen verwendet. In C++ ist der Begriff „Funktion“ üblich. Mehr dazu in Abschnitt 2.3.1.

Über den Namen einer Steuerelement-Instanz können dann nicht nur die Instanzen als Ganzes, sondern auch ihre Eigenschaften und Methoden angesprochen werden. In einer Methode, die wie *button1_Click* zu einem Formular gehört, spricht man

1. eine Methode oder Eigenschaft *x* einer Instanz *i*, die auf das Formular gesetzt wurde, mit *i->x* an.

Beispiel: In der Funktion *button1_Click* ist *textBox1->BackColor* die Eigenschaft *BackColor* des Steuerelements *textBox1* dieses Formulars:

```
private: System::Void button1_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    textBox1->BackColor = Color::Green;
}
```

Die Höhe *Height* eines Labels *label2* spricht man mit *label2-> Height* an.

2. eine Methode oder Eigenschaft *x* des Formulars einfach mit *x* oder mit *this->x* an.

Beispiele: In der nächsten Funktion ist *BackColor* die Farbe des Formulars und nicht etwa die des Buttons. Durch den Aufruf der Methode *Close* wird das Formular geschlossen und nicht der Button.

```
private: System::Void button1_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    BackColor = Color::Green; //oder this->BackColor=
    Close();                  //oder this->Close();
}
```

Die Bedeutung von *x* und *this->x* ist hier gleich. Die Schreibweise *this->x* hat lediglich den Vorteil, dass Intellisense nach dem Eintippen von „this->“ nur die Elemente des Formulars auflistet.

Die Anmerkungen nach „//“ (siehe 2.) sind übrigens ein sogenannter **Kommentar** (siehe Abschnitt 3.8). Ein solcher Text zwischen „//“ und dem Zeilenende wird vom Compiler nicht übersetzt und dient vor allem der Erläuterung des Quelltextes.

Die von Visual Studio vergebenen Namen können allerdings leicht zu Unklarheiten führen: Steht in *textBox1* der Vorname und in *textBox2* der Nachname, oder war es gerade umgekehrt? Um solche Unklarheiten zu vermeiden, sollte man den Steuerelementen aussagekräftige Namen geben wie z.B. *Vorname* oder *Nachname*.

Eine solche **Namensänderung** muss **immer im Eigenschaftfenster** durchgeführt werden, indem man den neuen Namen als Wert der Eigenschaft *Name* einträgt. Zulässig sind alle

Namen, die mit einem Buchstaben oder einem Unterstrichzeichen „_“ beginnen und von Buchstaben, Ziffern oder „_“ gefolgt werden. Groß- und Kleinbuchstaben werden dabei unterschieden. Als Buchstaben sind neben „A..Z“ und „a..z“ auch länderspezifische Buchstaben (z.B. diakritische Zeichen wie Umlaute oder Akzent-Zeichen, arabische oder asiatische Zeichen) zulässig.

Beispiele: Vorname // zulässig
 123vier // nicht zulässig, beginnt nicht mit einem Buchstaben
 Zins_in_% // nicht zulässig wegen Sonderzeichen %
 Negligée // zulässig, da Akzent-Zeichen zulässig sind
 Zähler // zulässig, da Umlaute zulässige Unicode-Zeichen sind

Visual Studio ersetzt den Namen dann in allen Dateien des Projekts an all den Stellen, an denen Visual Studio den Namen eingefügt hat.

- Falls man diese Dateien nicht kennt, sollte man eine solche Namensänderung nie direkt im Quelltext durchführen; die Folge sind nur mühsam zu behebende Fehler.
- An den Stellen, an denen der Name manuell eingefügt wurde, wird er aber nicht geändert. Hier muss er dann auch manuell geändert werden.

Aufgaben 2.1

1. Schreiben Sie ein Programm, das ein Fenster mit folgenden Elementen anzeigt:

Verwenden Sie dazu die Steuerelemente *Label*, *TextBox* und *Button* aus der Registerkarte „Allgemeine Steuerelemente“ der Toolbox.

2. Ersetzen Sie alle von Visual Studio vergebenen Namen durch aussagekräftige Namen. Da in diesem Beispiel sowohl ein Label als auch ein Edit-Fenster für den Vornamen, Nachnamen usw. verwendet wird, kann es sinnvoll sein, den Datentyp des Steuerelements im Namen zu berücksichtigen, z.B. *labelVorname* und *labelNachname* für die Label und *textBoxVorname* und *textBoxNachname* usw. für die Eingabefelder.
3. Als Reaktion auf ein Anklicken des Buttons *Eingabe löschen* soll jedes Eingabefeld mit der Methode *Clear* gelöscht werden. Für den Button *Daten speichern* soll keine weitere Reaktion vorgesehen werden. Beim Anklicken des Buttons *Programm beenden* soll das Formular durch den Aufruf der Methode *Close* geschlossen werden.

- Alle Label sollen in derselben Spaltenposition beginnen, ebenso die TextBoxen. Die Buttons sollen gleich groß sein und denselben Abstand haben.

2.2 Labels, Datentypen und Compiler-Fehlermeldungen

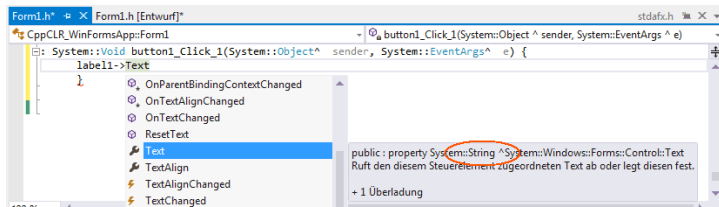
Der **Datentyp** einer Eigenschaft legt fest,

- welche Werte sie annehmen kann und
- welche Operationen mit ihr möglich sind.

In diesem Abschnitt werden einige der wichtigsten Datentypen am Beispiel einiger Eigenschaften eines Labels vorgestellt. Da sich viele dieser Eigenschaften auch bei anderen Steuerelementen finden, sind diese Ausführungen aber nicht auf Label beschränkt.

A Label Mit einem Label kann man Text auf einem Formular anzeigen. Der angezeigte Text ist der Wert der Eigenschaft *Text*, die sowohl während der Entwurfszeit im Eigenschaftfenster als auch während der Laufzeit gesetzt werden kann. Anders als bei einer *TextBox* kann ein Programmbenutzer den auf einem Label angezeigten Text nicht ändern.

Eine Eigenschaft kann einen Text als Wert haben, wenn sie den Datentyp *String*[^] hat. Der Datentyp einer Eigenschaft wird von Intellisense angezeigt und steht in der Online-Hilfe vor dem Namen der Eigenschaft.



Da ein String beliebige Zeichen enthalten kann, muss er durch ein besonderes Zeichen begrenzt werden. Dieses Begrenzungszeichen ist in C++ das Anführungszeichen:

```
label1->Text = "Anführungszeichen begrenzen einen String";
```

Der **Datentyp** *int* ist ein weiterer Datentyp, der häufig vorkommt. Er kann in Visual C++ ganzzahlige Werte zwischen -2147483648 und 2147483647 ($-2^{31}..2^{31}-1$) darstellen und wird z.B. bei den folgenden Eigenschaften für die **Position und Größe eines Steuerelements** verwendet:

```
Left // Abstand zum linken Rand des Formulars in Pixeln
Top // Abstand zum oberen Rand des Formular
Width // Breite des Steuerelements
Height // Höhe des Steuerelements
```

Alle diese Werte sind in Pixeln angegeben. **Pixel** (Picture Element) sind die Bildpunkte auf dem Bildschirm, aus denen sich das Bild zusammensetzt. Ihre Anzahl ergibt sich aus den Möglichkeiten der Grafikkarte und des Bildschirms und kann unter Windows eingestellt

werden. Üblich sind die Auflösungen 1024×768 mit 1024 horizontalen und 768 vertikalen Bildpunkten, 1280×1024 oder 1600×1280.

Will man einer Eigenschaft des Datentyps *int* einen Wert zuweisen, gibt man ihn einfach nach dem Zuweisungsoperator „=“ an. Man muss ihn nicht wie bei einem *String* durch Anführungszeichen begrenzen:

```
private: System::Void button1_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    label1->Left = 10;
    label1->Top = 20;
    label1->Width = 30;
    label1->Height = 40;
}
```

Vergessen Sie nicht, die einzelnen Anweisungen durch Semikolons abzuschließen. Der Compiler beschimpft Sie sonst mit der Fehlermeldung „In Anweisung fehlt ;“.

Der Datentyp *int* ist ein **arithmetischer Datentyp**. Das heißt, dass man mit Ausdrücken dieses Datentyps auch rechnen kann. Die nächste Anweisung verringert die Breite von *label1* um ein Pixel:

```
label1->Width = label1->Width - 1;
```

Bei der Ausführung einer solchen Anweisung wird zuerst der Wert auf der rechten Seite des Zuweisungsoperators berechnet. Dieser Wert wird dann der linken Seite zugewiesen. Wenn also *label1->Width* vor der ersten Ausführung den Wert 17 hatte, hat es danach den Wert 16, nach der zweiten Ausführung den Wert 15 usw. Führt man diese Anweisung beim Anklicken eines Buttons aus,

```
private: System::Void button1_Click_1(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    label1->Width = label1->Width - 1;
}
```

wird das Label (und damit der angezeigte Text) mit jedem Anklicken des Buttons um ein Pixel schmaler. Damit dieser Effekt auch sichtbar wird, muss allerdings vorher die Eigenschaft *BackColor* auf einen Wert wie *Yellow* und *AutoSize* auf den Wert *false* gesetzt werden. Falls Sie bisher nicht wussten wie breit ein Pixel ist, können Sie sich mit dieser Funktion eine Vorstellung davon verschaffen.

Die meisten Eigenschaften stehen sowohl im Programm als auch im Eigenschaftfenster zur Verfügung. Es gibt aber auch Ausnahmen: Die Eigenschaften *Left*, *Top*, *Width* und *Height* stehen nur im Programm und nicht im Eigenschaftfenster zur Verfügung. **Wenn man die Position und Größe eines Steuerelements** während der Entwurfszeit im Eigenschaftfenster verändern will, muss man die folgenden Eigenschaften verwenden:

```

Location.X // Abstand des linken Rands zum linken Rand des Formulars
Location.Y // Abstand des oberen Rands zum oberen Rand des Formular
Size.Width// Breite des Steuerelements
Size.Height // Höhe des Steuerelements

```

Obwohl man diesen Eigenschaften wie vielen anderen auch im Programm Werte zuweisen kann,

```
label1->Location.X = 100; // wirkt sich nicht aus!
```

führt eine solche Zuweisung nicht zu einer Veränderung ihrer Position. Diese Eigenschaften können nur gelesen werden.

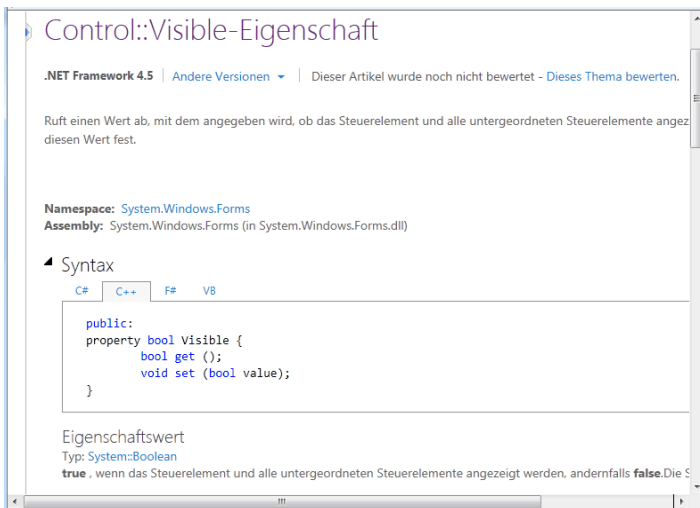
Neben den Datentypen *String* und *int* kommen **Aufzählungstypen** häufig bei Eigenschaften von Steuerelementen vor. Eine Eigenschaft mit einem solchen Datentyp kann einen Wert aus einer vordefinierten Liste annehmen, die im Eigenschaftenfenster nach dem Aufklappen eines Pulldown-Menüs oder aus einer Grafik ausgewählt werden können. Der **Name** des Aufzählungstyps wird in der MSDN-Dokumentation nach *enum* angegeben, und die zulässigen **Werte** anschließend als Member. Ein Beispiel ist die Eigenschaft **Dock**, mit der man erreicht, dass ein Steuerelement an einer bzw. an allen vier Seiten des Formulars ausgerichtet wird, und ihre Größe an die Größe des Formulars anpasst:

<i>public enum DockStyle</i> (aus der MSDN-Dokumentation)	
Membername	Beschreibung
<i>None</i>	Das Steuerelement wird nicht angedockt.
<i>Top</i>	Der obere Rand des Steuerelements wird am oberen Rand des Containerstauerelements angedockt.
<i>Bottom</i>	Der untere Rand des Steuerelements wird am unteren Rand des Containerstauerelements angedockt.
<i>Left</i>	Der linke Rand des Steuerelements wird am linken Rand des Containerstauerelements angedockt.
<i>Right</i>	Der rechte Rand des Steuerelements wird am rechten Rand des Containerstauerelements angedockt.
<i>Fill</i>	Alle Ränder des Steuerelements werden an die Ränder des Containerstauerelements angedockt und die Größe entsprechend angepasst.

Diese Werte können wie in der nächsten Zuweisung verwendet werden. Insbesondere müssen die Werte eines Aufzählungstyps im Unterschied zu einem String nicht durch Anführungszeichen begrenzt werden. Bei mit *enum class* definierten Aufzählungstypen muss man den Namen des Aufzählungstyps und einen doppelten Doppelpunkt vor dem Wert angeben:

```
label1->Dock = DockStyle::Fill;
```

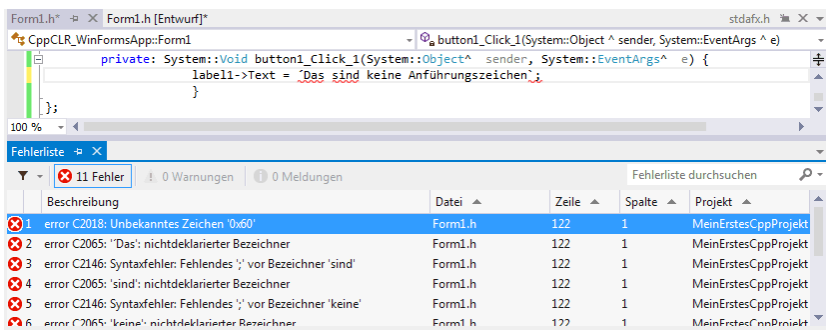
Der Datentyp *bool* kann die beiden Werte *true* und *false* annehmen. Beispielsweise kann man mit der booleschen Eigenschaft *Visible* die Sichtbarkeit eines Steuerelements mit *false* aus- und mit *true* anschalten:



Beispiel: Beim Anklicken von `button1` wird das Label `label1` unsichtbar:

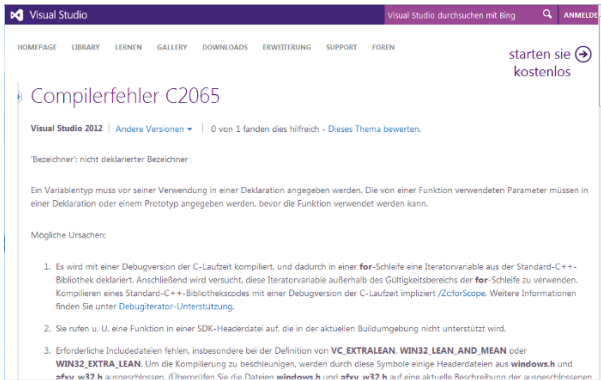
```
private: System::Void button1_Click_1(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    label1->Visible = false;
}
```

Bei allen Anweisungen muss man die Sprachregeln von C++ genau einhalten. So muss man z.B. als Begrenzungszeichen für einen String das Zeichen " (*Umschalt+2*) verwenden und nicht eines der ähnlich aussehenden Akzentzeichen ` oder ´ bzw. das Hochkomma ' (*Umschalt+#*). Jedes dieser Zeichen führt bei der Übersetzung des Programms zu einer **Fehlermeldung des Compilers**:



Ein solcher Fehler bedeutet, dass der Compiler die angezeigte Anweisung nicht verstehen kann, weil sie die Sprachregeln von C++ nicht einhält. Wie dieses Beispiel zeigt, kann ein einziger Fehler eine Reihe von Folgefehlern nach sich ziehen.

Mit einem Doppelklick auf eine Zeile der Fehlerliste springt der Cursor im Editor an die Stelle mit dem Fehler. Mit *F1* erhält man in der Fehlerliste noch eine ausführlichere Beschreibung des Fehlers.

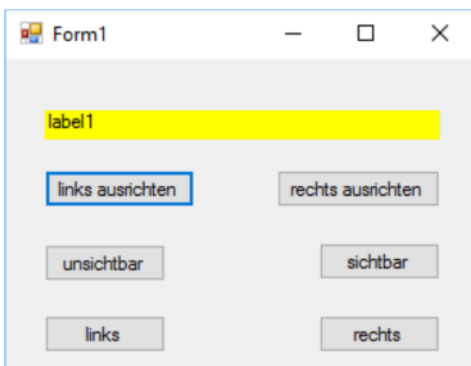


Wenn Sie eine solche Fehlermeldung des Compilers erhalten, müssen Sie den Fehler im Quelltext beheben. Das kann vor allem für Anfänger eine mühselige Angelegenheit sein, insbesondere wenn die Fehlermeldung nicht so präzise auf den Fehler hinweist wie in diesem Beispiel. Da Fehler Folgefehler nach sich ziehen können, sollte man immer den Fehler zur ersten Fehlermeldung zuerst beheben.

Manchmal sind die **Fehlerdiagnosen** des Compilers sogar eher **irreführend** als hilfreich und schlagen eine falsche Therapie vor. Auch wenn Ihnen das kaum nützt: Betrachten Sie es als kleinen Trost, dass die Fehlermeldungen in anderen Programmiersprachen (z.B. in C) oft noch viel irreführender sind und schon so manchen Anfänger völlig zur Verzweiflung gebracht haben.

Aufgabe 2.2

Schreiben Sie ein Programm, das nach dem Start dieses Fenster anzeigt:




Für die folgenden Ereignisbehandlungsmethoden müssen Sie sich in der Online-Hilfe über einige Eigenschaften informieren, die bisher noch nicht vorgestellt wurden.

Beim Anklicken der Buttons mit der Aufschrift

- *ausrichten* soll der Text im Label mit Hilfe der Eigenschaft *TextAlign* (siehe Online-Hilfe) links bzw. rechts ausgerichtet werden.
Damit das ganze Label sichtbar ist, soll seine Farbe z.B. auf Gelb gesetzt werden.
Damit die Größe des Labels nicht der Breite des Textes angepasst wird, soll die Eigenschaft *AutoSize* (siehe Online-Hilfe) im Eigenschaftfenster auf *false* gesetzt werden.
- *sichtbar/unsichtbar* soll das Label sichtbar bzw. unsichtbar gemacht werden,
- *links/rechts* soll das Label so verschoben werden, dass sein linker bzw. rechter Rand auf dem linken bzw. rechten Rand des Formulars liegt.

Zusatzaufgabe: Falls es Sie stört, dass ein Teil des Textes auf dem Label nicht mehr angezeigt wird, wenn das Label an den rechten Rand des Formulars verschoben und gleichzeitig der Text im Label rechts ausgerichtet wird, verwenden Sie die Eigenschaft *ClientRectangle* (siehe Online-Hilfe) eines Formulars.

2.3 Funktionen, Methoden und das Steuerelement *TextBox*

 **TextBox** Eine *TextBox* kann wie ein Label einen Text des Datentyps *String* anzeigen. Der angezeigte Text ist der Wert der Eigenschaft *Text*, der wie bei einem Label im Eigenschaftfenster oder im Programm gesetzt werden kann:

```
textBox1->Text = "Hallo";
```

Im Unterschied zu einem Label kann ein Anwender in eine *TextBox* auch während der Laufzeit des Programms Text eingeben. Die Eigenschaft *Text* enthält immer den aktuell angezeigten Text und ändert sich mit jeder Eingabe des Anwenders. Dieser Text kann in einem Programm verwendet werden, indem man die Eigenschaft *Text* z.B. auf der rechten Seite einer Zuweisung einsetzt:

```
label1->Text = textBox1->Text;
```

Eine *TextBox* wird oft als **Eingabefeld** zur Dateneingabe verwendet. Sie übernimmt in einem Windows-Programm oft Aufgaben, die in einem C++-Konsolenprogramm von *cin*>> ... und *cout*<< ... und in einem C-Programm von *printf* und *scanf* übernommen werden.

2.3.1 Funktionen

Eine *TextBox* liefert eine Eingabe immer als *String*. Da man oft auch Werte eines anderen Datentyps (z.B. Zahlen) einlesen oder ausgeben will, werden jetzt einige der zahlreichen **Konvertierungsfunktionen** vorgestellt, mit denen man einen *String* in einen anderen Datentyp umwandeln kann und umgekehrt. In diesem Zusammenhang werden dann auch einige Unterschiede zwischen verschiedenen Arten von Funktionen (globale Funktionen, statische Elementfunktionen und Methoden) gezeigt.

Für die Umwandlung von *int*-Werten stehen unter anderem die **statischen Elementfunktionen** *Convert::ToInt32* und *Convert::ToString* aus der Klasse *Convert* zur Verfügung, die in der Online-Hilfe etwa folgendermaßen beschrieben werden:

```
static int ToInt32(String^ value);
```

Wenn der als Argument übergebenen String eine Zahl darstellt, ist der Funktionswert diese Zahl als 32-bit *int*-Wert. Stellt der String keine Zahl dar, erfolgt eine Fehlermeldung.

```
static String^ ToString(int value);
```

Der Funktionswert ist ein String, der die als Argument übergebene Zahl darstellt.

Mit weiteren Funktionen des Namens *ToString* kann man praktisch alle elementaren Datentypen in einen *String* umwandeln. Weitere Funktionen der Klasse *Convert* (wie z.B. *ToBoolean* oder *ToDouble*) wandeln Strings in nahezu alle elementaren Datentypen um.

Das Schema, nach dem hier die Funktionen *ToInt32* und *ToString* beschrieben sind, wird in C++ üblicherweise zur Beschreibung von Funktionen verwendet. Es wird auch als **Funktionsdeklaration**, Funktions-Prototyp, Funktions-Header oder einfach **Header** bezeichnet. Die einzelnen Elemente bedeuten:

- Der Bezeichner vor den Klammern ist der **Name der Funktion** (hier *ToInt32* und *ToString*). Mit diesem Namen wird die Funktion aufgerufen.
- Der Datentyp vor dem Namen der Funktion ist der **Datentyp des Funktionswertes** oder der **Rückgabotyp** (hier *int* bzw. *String^*). Ein Funktionsaufruf ist dann ein Ausdruck dieses Datentyps. Wenn der Rückgabotyp *void* ist, kann dieser Funktionswert nicht in einem Ausdruck, z.B. auf der rechten Seite einer Zuweisung, verwendet werden. Die Funktion kann dann nur aufgerufen werden.
- Der Teil zwischen den Klammern nach dem Funktionsnamen ist die **Parameterliste**. Beim Aufruf einer Funktion muss normalerweise für jeden Parameter ein Argument des Datentyps aus der Parameterliste eingesetzt werden. Falls die Parameterliste leer ist oder nur aus dem Datentyp *void* besteht, darf beim Aufruf der Funktion kein Argument angegeben werden.

Der Unterschied zwischen den Begriffen „**Parameter**“ und „**Argument**“ ist im C++-Standard folgendermaßen definiert: „Parameter“ wird bei einer Funktionsdeklaration verwendet und „Argument“ bei einem Funktionsaufruf.

- Viele Funktionen gehören zu einer Klasse und werden dann auch als **Methoden** oder **Elementfunktionen** bezeichnet. Wenn ihre Beschreibung das Schlüsselwort *static* enthält, bezeichnet man sie als **statische Elementfunktion** und andernfalls einfach nur als **Elementfunktion**.

Beim Aufruf einer statischen Elementfunktion muss man vor dem Namen der Funktion den Namen der Klasse und den Bereichsoperator `::` angeben, während man beim Aufruf einer gewöhnlichen Elementfunktion vor dem Namen der Funktion ein Objekt der Klasse und meist den Operator `->` angeben muss.

Deshalb kann man die **statischen Elementfunktionen** *ToInt32* und *ToString* folgendermaßen **aufrufen**: Nach dem Namen der Klasse *Convert*, dem Operator `::` und dem Namen der Funktion *ToInt32* wird in Klammern der umzuwandelnde String angegeben.

Dieser Ausdruck hat den Datentyp *int*. Entsprechend wird nach *Convert::ToString* in Klammern ein *int*-Ausdruck angegeben, der in einen String umgewandelt werden soll. Dieser Ausdruck hat den Datentyp *String^*.

Beispiel: In einem Formular mit zwei TextBoxen haben die beiden Ausdrücke

```
Convert::ToInt32(textBox1->Text) und
Convert::ToInt32(textBox2->Text)
```

den Datentyp *int*. Mit ihnen kann man im Unterschied zu den Strings *textBox1->Text* und *textBox2->Text* auch rechnen:

```
Convert::ToInt32(textBox1->Text) +
Convert::ToInt32(textBox2->Text)
```

ist die Summe der Zahlen in den beiden TextBoxen. Diese Summe kann man nun in einer weiteren TextBox *textBox3* ausgeben, wenn man sie in einen *String* umwandelt. Da man Funktionsaufrufe beliebig verschachteln kann, hat man mit

```
textBox3->Text = Convert::ToString(Convert::ToInt32(
    textBox1->Text) + Convert::ToInt32(textBox2->Text));
```

bereits ein einfaches Programm zur Addition von Zahlen geschrieben, wenn man diese Anweisung beim Anklicken eines Buttons ausführt:

```
private: System::Void button1_Click_1(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    textBox3->Text = Convert::ToString(Convert::ToInt32(
        textBox1->Text) + Convert::ToInt32(textBox2->Text));
}
```

Wenn man mehrere Werte zusammen mit einem Text ausgeben will, ist die statische Elementfunktion **Format** der Klasse *String* oft einfacher als die Funktionen der Klasse *Convert*:

```
static String^ Format(String^ format, ... array<Object^>^ args);
```

Dieser Funktion übergibt man als Argument für *format* einen String mit Formatangaben für die anschließend folgenden Argumente. Die Formatangaben bestehen im einfachsten Fall nur aus der in geschweiften Klammern angegebenen Nummer des Arguments (*{0}* für das erste Argument, *{1}* für das zweite usw.). Als Argument für *args* (ein sogenanntes **Parameter Array**) kann man eine beliebig lange Liste mit Werten nahezu beliebiger Datentypen angeben. Das Ergebnis ist dann der *format* String, in dem die Formatangaben durch die aus den Argumenten mit *Convert::ToString* erzeugten Strings ersetzt wurden.

Beispiel: Wenn *Left* und *Top* die Werte 17 und 18 haben, gibt die folgende Anweisung den Text „Left=17, Top=18“ aus:

```
textBox1->Text = String::Format("Left={0},Top={1}",
    textBox1->Left, textBox1->Top);
```

Eine **nicht statische Elementfunktion** wird mit einem Objekt ihrer Klasse (z.B. einem Steuerelement) und meist dem Pfeiloperator `->` aufgerufen.

Beispiel: Die Methode *Clear* der Klasse *TextBox* wurde schon in Abschnitt 2.1 vorgestellt. Da ihre Deklaration

```
void Clear();// aus der Online-Hilfe zu TextBoxBase
```

kein *static* enthält, wird sie über ein Objekt (z.B. *textBox1*) der Klasse *TextBox* mit dem Pfeiloperator aufgerufen:

```
textBox1->Clear();
```

Da die Parameterliste von *Clear* leer ist, wird diese Funktion ohne Argumente aufgerufen.

Wenn eine Funktion **Parameter** hat, muss bei ihrem Aufruf normalerweise für jeden Parameter ein Argument übergeben werden. Der Datentyp des Arguments ist im einfachsten Fall der des Parameters.

Beispiel: Mit der für viele Steuerelemente definierten Methode

```
void SetBounds(int x,int y,int width,int height);
```

kann man die Eigenschaften *Position.x*, *Position.y*, *Size.Width* und *Size.Height* des Steuerelements mit einer einzigen Anweisung setzen. Die Größe und Position einer *TextBox* *textBox1* kann deshalb so gesetzt werden:

```
textBox1->SetBounds(0, 0, 100, 20);
```

Bei Windows-Forms Anwendungen wird nicht Standard C++, sondern der C++-Dialekt C++/CLI verwendet. In diesem Dialekt haben auch elementare Datentypen wie *int* Elementfunktionen, z.B. die Funktion *ToString()*. Mit dieser Funktion wird der *int*-Wert in einen *String* konvertiert. Dabei wird aber der Punkt-Operator „.“ und nicht der Pfeil-Operator verwendet. Ein entsprechendes Gegenstück zur Konvertierung eines Strings in eine Zahl gibt es aber nicht. Die Funktion *ToString* wird vor allem verwendet, um einen *int*-Wert in einem Steuerelement anzuzeigen.

Beispiel: Ein *int*-Wert kann in einen *String* konvertiert werden wie in

```
textBox1->Text = (17).ToString();
```

Diese Anweisung hat denselben Effekt wie

```
textBox1->Text = Convert::ToString(17);
```

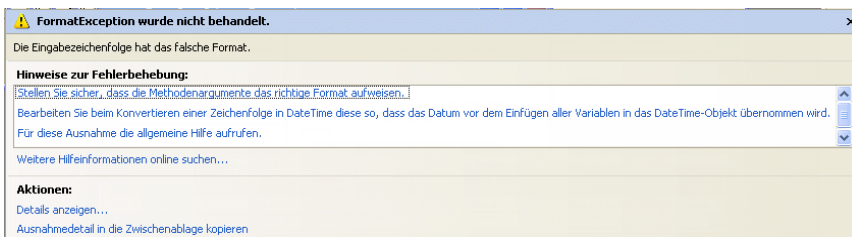
Im Beispiel zur Addition von Zahlen kann man das Ergebnis auch so ausgeben:

```
textBox3->Text=(Convert::ToInt32(textBox1->Text) +
                Convert::ToInt32(textBox2->Text)).ToString();
```

Manche Funktionen können mit unzulässigen Argumenten aufgerufen werden. So kann man z.B. `Convert.ToInt32` mit einem String aufrufen, der wie in

```
Convert.ToInt32("Eins"); // das geht schief
```

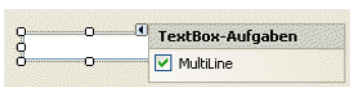
nicht in eine Zahl umgewandelt werden kann. Dann erhält man die **Fehlermeldung**:



Eine solche Meldung enthält eine Beschreibung der Fehlerursache, hier „Die Eingabezeichenfolge hat das falsche Format.“ Durch Anklicken des Buttons *Weiter* kann man das **Programm** fortsetzen.

2.3.2 Mehrzeilige TextBoxen

Eine TextBox kann auch **mehrzeilige Texte** darstellen, wenn man ihre Eigenschaft *Multiline* auf *true* setzt (z.B. im Eigenschaftfenster oder nach einer Markierung der CheckBox, die nach dem Anklicken des kleinen Dreiecks am oberen Rand der TextBox angezeigt wird):



Eine mehrzeilige TextBox hat am oberen und unteren Rand Ziehpunkte, mit denen man ihre Höhe verändern kann. Im Unterschied zu einer einzeiligen TextBox wird Text, der breiter als die TextBox ist, in Abhängigkeit von ihrer Breite und der gewählten Schriftart (die Eigenschaft *Font*) in Zeilen aufgeteilt.

```
textBox1->Text = "Dieser Text ist breiter als die Textbox";
```

Die TextBox Elementfunktion

```
void AppendText(String^ text);
```

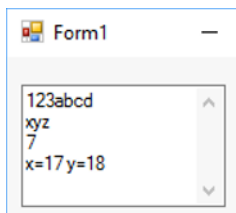
fügt den als Argument übergebenen String am Ende einer TextBox hinzu. Enthält dieser String die Zeichen `"\r\n"` (genau in dieser Reihenfolge), beginnt der darauf folgende Text in einer neuen Zeile. Diese Zeichen erhält man auch mit `Environment.NewLine`. Mehrzeilige TextBoxen und die Funktion `AppendText` werden oft zur Anzeige der Ergebnisse eines Programms verwendet. Dabei kann man verschiedene Strings mit dem Operator `„+“` zusammenfügen.

Beispiel: Die Funktion

```
private: System::Void button1_Click(System::Object^
sender, System::EventArgs^ e)
{
    textBox1->AppendText((1).ToString() + "23");
    textBox1->AppendText("abcd\r\n");
    textBox1->AppendText("xyz" + Environment::NewLine);
    textBox1->AppendText(Convert::ToString(7) + "\r\n");
    textBox1->AppendText(String::Format("x={0} y={1}\r\n",
17, 18));
}

```

enthält alle bisher vorgestellten Anweisungen zur Ausgabe in einer TextBox. Sie erzeugt die folgende Ausgabe:

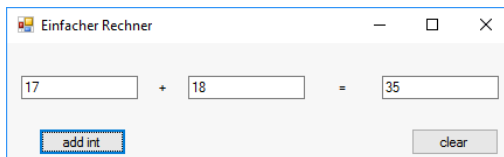


Die einzelnen Zeilen einer mehrzeiligen TextBox kann man über die Eigenschaft *Lines* und einen Index ansprechen. Die erste Zeile ist `textBox1->Lines[0]`, die zweite `textBox1->Lines[1]` usw. Die Anzahl der Zeilen der TextBox ist der Wert der Eigenschaft **Length** von *Lines*

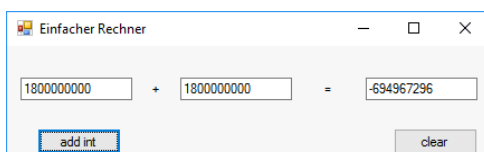
int Length

Aufgaben 2.3

1. Schreiben Sie ein einfaches Rechenprogramm, mit dem man zwei Ganzzahlen addieren kann. Nach dem Anklicken des Buttons mit der Aufschrift *clear* sollen sämtliche Eingabefelder gelöscht werden.



Offensichtlich produziert dieses Programm für ganze Zahlen falsche Ergebnisse, wenn die Summe außerhalb des Bereichs $-2147483648 \dots 2147483647$ ($-2^{31} \dots 2^{31} - 1$) liegt:



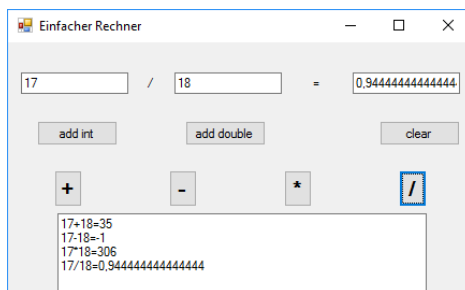
Die Ursache für diese Fehler werden wir später kennen lernen.

- Ergänzen Sie das Programm aus Aufgabe 1 um einen Button, mit dem auch Zahlen mit Nachkommastellen wie z.B. 3,1415 addiert werden können. Verwenden Sie dazu die Methode

```
static double ToDouble(String^ value);
// weitere Informationen dazu in der Online-Hilfe
```

Der Datentyp *double* ist einer der Datentypen, die in C++ Zahlen mit Nachkommastellen darstellen können. Solche Datentypen haben einen wesentlich größeren Wertebereich als der Ganzzahldatentyp *int*. Deshalb treten Bereichsüberschreitungen nicht so schnell auf.

- Ergänzen Sie das Programm aus Aufgabe 2 um Buttons für die Grundrechenarten +, -, * und /. Die Aufschrift auf den Buttons soll über die Eigenschaft **Font** auf 14 Punkt und fett (**Bold**) gesetzt werden. Die jeweils gewählte Rechenart soll in einem Label zwischen den ersten beiden Eingabefeldern angezeigt werden.
- Ergänzen Sie das Programm aus Aufgabe 3 um eine mehrzeilige Textbox, in die beim Anklicken eines der Buttons +, -, * und / die jeweilige Rechnung geschrieben wird. Verwenden Sie die Methode *Format*, um die Operanden, den Operator und das Ergebnis in einer Zeile auszugeben.



- Geben Sie im laufenden Programm im ersten Eingabefeld einen Wert ein, der nicht in eine Zahl umgewandelt werden kann, und setzen Sie das Programm anschließend fort.


2.4 Klassen, ListBox und ComboBox

Eine wichtige Kategorie von Datentypen sind **Klassen**. Im Unterschied zu elementaren Datentypen wie *int* können diese Datentypen Eigenschaften, Datenelemente, Methoden und Ereignisse enthalten. Klassen sind die Grundlage der sogenannten **objektorientierten Programmierung**. Dabei werden Programme aus Bausteinen (Klassen) zusammengesetzt, die wiederum Elemente eines Klassentyps enthalten können.

Wir haben Klassen bisher schon als Datentypen der Steuerelemente kennengelernt: Alle Steuerelemente der Toolbox haben einen Datentyp, der eine Klasse ist. Die Bibliotheken von Visual Studio enthalten zahlreiche weitere Klassen, die oft als Eigenschaften dieser

Steuerelemente verwendet werden. Im Folgenden wird am Beispiel der Klassen **ListBox** und **ComboBox** vor allem gezeigt,

- wie man die Elemente von Eigenschaften eines Klassentyps anspricht, und
- dass Klassen oft viele Gemeinsamkeiten mit anderen Klassen haben.

 **ListBox** Eine **ListBox** zeigt wie eine mehrzeilige TextBox Textzeilen an. Diese können aber im Unterschied zu einer TextBox vom Anwender nicht verändert werden. ListBoxen werden vor allem dazu verwendet, eine Liste von Optionen anzuzeigen, aus denen der Anwender eine auswählen kann.

Die angezeigten Zeilen sind die Zeilen der Eigenschaft **Items**, die den Datentyp *ObjectCollection*[^] hat:

```
property ObjectCollection^ Items
```

Der Datentyp *ObjectCollection* ist eine Klasse, die unter anderem die folgenden Elemente enthält:

```
int Add(Object^ item); // fügt das Argument für item am Ende ein
void Insert(int index, Object^ item); // fügt Argument für item an der Position index ein
```

Ein Element einer Eigenschaft eines Klassentyps wird meist wie das Element eines Steuerelements angesprochen: Nach dem Namen der Eigenschaft (z.B. *listBox1*-> *Items*) gibt man den Pfeiloperator „->“ und den Namen des Elements (z.B. der Methode *Add*) an.

Beispiel: Ein Aufruf von *Add* fügt das Argument am Ende der ListBox als neue Zeile ein:

```
listBox1->Items->Add("Neue Zeile am Ende");
```

Ein Aufruf von *Insert* mit dem Argument 0 für *Index* fügt eine Zeile am Anfang der ListBox ein:

```
listBox1->Items->Insert(0, "Neue Zeile vorne");
```

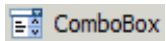
Gelegentlich (aber nur selten) gibt es auch Ausnahmen von diesem Schema. Falls das Symbol [^] in der Deklaration einer Eigenschaft nach dem Datentyp nicht angegeben ist, muss man auf die Elemente mit dem **Punktoperator** „.“ zugreifen.

Beispiel: Die schon in Abschnitt 2.2 beschriebene Eigenschaft *Location* (für die Position des Steuerelements) hat den Klassentyp *Point* mit den Elementen X und Y:

```
property Point Location;
```

Da diese Deklaration nach dem Datentyp kein Symbol [^] enthält, müssen die Elemente mit dem Punktoperator und nicht mit dem Pfeiloperator angesprochen werden:

```
listBox1->Location.X = 17;
```

Eine **ComboBox** besteht im Wesentlichen aus einer **ListBox** und einer **TextBox**. Die **ListBox** wird nach dem Anklicken des rechten Dreiecks aufgeklappt. Aus ihr kann ein Eintrag ausgewählt werden, der dann in die **TextBox** übernommen wird und da editiert werden kann.

Die Zeilen der **ComboBox** sind wie bei einer **ListBox** der Wert der Eigenschaft *Items* vom Typ *ObjectCollection*. Der Text im Eingabefeld der **ComboBox** wird durch die Eigenschaft *Text* des Datentyps *String* dargestellt.

Beispiel: Die Beispiele mit *listBox1->Items->...* lassen sich auf eine **ComboBox** *comboBox1* übertragen, indem man *listBox1* durch *comboBox1* ersetzt. Den Text *comboBox1->Text* im Eingabefeld der **ComboBox** kann man wie die Eigenschaft *Text* einer **TextBox** verwenden

Da sich die mit einer Eigenschaft zulässigen Operationen allein aus ihrem **Datentyp** ergeben, kann man zwei verschiedene Eigenschaften desselben Datentyps auf dieselbe Art verwenden. Ist dieser Datentyp eine Klasse, haben beide Eigenschaften dieselben Elemente (Eigenschaften, Methode und Ereignisse), die ebenfalls auf dieselbe Art verwendet werden können. Wenn eine Eigenschaft, die Sie noch nicht kennen, denselben Datentyp hat wie eine Ihnen schon bekannte Eigenschaft, können Sie die neue Eigenschaft genauso verwenden wie die bereits bekannte, ohne dass Sie irgendetwas Neues lernen müssen.

Beispiel: Wenn Sie die Klasse *ObjectCollection* aus der Arbeit mit der Eigenschaft *Items* einer **ListBox** kennen, können Sie mit einer Eigenschaft dieses Typs in jedem anderen Steuerelement genauso arbeiten. Wenn Sie also z.B. in der Online-Hilfe sehen, dass die Eigenschaft *Items* einer *ToolStripComboBox* den Datentyp *ObjectCollection* hat, können Sie mit dieser Eigenschaft genauso arbeiten.

Das gilt nicht nur für die Operationen mit einem Steuerelement im Programm, sondern auch für die Operationen im Eigenschaftenfenster: Nach dem Anklicken einer Eigenschaft des Typs *ObjectCollection* im Eigenschaftenfenster wird der Zeichfolgen-Editor geöffnet.

Oft stellt eine Klasse Gemeinsamkeiten verschiedener Klassen dar. Dann enthält sie die gemeinsamen Elemente der spezielleren Klassen. In der objektorientierten Programmierung werden solche Gemeinsamkeiten durch **Vererbung** zum Ausdruck gebracht. Vererbung bedeutet, dass eine abgeleitete Klasse (die Klasse, die erbt) alle Elemente einer Basisklasse übernimmt. Die Online-Hilfe zeigt die Vererbungshierarchie für jede Klasse im Abschnitt „Vererbungshierarchie“ an.

Beispiel: Die Klasse *ComboBox* erbt von der Klasse *ListControl*:

ComboBox-Klasse (aus der MSDN-Dokumentation, .NET Framework 4.5)
Vererbungshierarchie
<i>System.Object</i> <i>System.MarshalByRefObject</i> <i>System.ComponentModel.Component</i> <i>System.Windows.Forms.Control</i> <i>System.Windows.Forms.ListControl</i> <i>System.Windows.Forms.ComboBox</i>

Sie enthält deshalb alle Elemente von *ListControl*. Da eine *ListBox* ebenfalls von *ListControl* erbt, kann man die gemeinsamen Elemente einer *ListBox* und einer *ComboBox* auf dieselbe Art verwenden.

ListControl erbt wiederum von *Control*. Diese Klasse enthält die gemeinsamen Eigenschaften, Methoden und Ereignisse aller Steuerelemente (Controls). Dazu gehören z.B. Eigenschaften wie *Visible*, die schon in Abschnitt 2.2 vorgestellt wurde.

Control-Eigenschaften (aus der MSDN-Dokumentation, .NET Framework 4.5)	
Name	Beschreibung
<i>Visible</i>	Ruft einen Wert ab, mit dem angegeben wird, ob das Steuerelement und alle untergeordneten Steuerelemente angezeigt werden, oder legt diesen Wert fest.
<i>Width</i>	Ruft die Breite des Steuerelements ab oder legt diese fest.

Deshalb gilt alles, was für die Eigenschaft *Visible* in Abschnitt 2.2 gesagt wurde, auch für die Eigenschaft *Visible* jeder anderen Klasse, die diese Eigenschaft von der Klasse *Control* erbt.

Die Klasse *Object* ist die Basisklasse aller .NET-Klassen.

Eine abgeleitete Klasse enthält meist noch **zusätzliche Elemente**, die die Unterschiede zur Basisklasse ausmachen. Einige zusätzliche Elemente einer **ListBox**:

Falls ein Benutzer einen Eintrag ausgewählt hat, steht der Index dieses Eintrags unter der *int*-Eigenschaft ***SelectedIndex*** zur Verfügung (0 für den ersten Eintrag). Falls kein Eintrag ausgewählt wurde, hat *SelectedIndex* den Wert -1 . Der ausgewählte Eintrag ist der Wert der Eigenschaft

property Object^ ***SelectedItem***

Sie kann mit ihrer Elementfunktion ***ToString*** als *String* dargestellt werden:

```
textBox1->AppendText(listBox1->SelectedItem->ToString());
```

Beim Anklicken einer `ListBox`-Zeile tritt das Ereignis `SelectedIndexChanged` ein. Den Eventhandler für dieses Ereignis erhält man durch einen Doppelklick auf die `ListBox`.

Setzt man die boolesche Eigenschaft `Sorted` auf `true`, werden die Einträge alphanumerisch sortiert angezeigt.

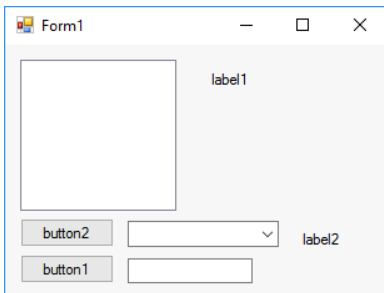
Manche Elemente haben auch eine **andere Bedeutung** als in der Basisklasse. So erhält man die ausgewählte Zeile einer `ListBox` auch mit der Eigenschaft `Text`.

```
textBox1->AppendText(listBox1->Text);
```

Dieser Abschnitt sollte insbesondere auch zeigen, dass die zahlreichen Steuerelemente doch nicht so unüberschaubar viele verschiedene Eigenschaften und Methoden haben, wie man das auf den ersten Blick vielleicht befürchtet. In der **objektorientierten Programmierung** werden Programme aus Bausteinen (Klassen) zusammengesetzt. Mit einer geschickt konstruierten Klassenbibliothek kann man aus relativ wenigen Klassen Programme für eine Vielzahl von Anwendungen entwickeln. Die Wiederverwendung der Klassen erleichtert den Überblick und den Umgang mit den Steuerelementen beträchtlich.

Aufgabe 2.4

Schreiben Sie ein Programm mit einer `ListBox`, einer `ComboBox`, einer einzeiligen `TextBox`, zwei `Buttons` und zwei `Labels`:



- Beim Anklicken von `Button1` soll der Text aus der einzeiligen `TextBox` der `ListBox` und der `ComboBox` hinzugefügt werden.
- Wenn ein Eintrag in der `ListBox` angeklickt wird, soll er auf `Label1` angezeigt werden.
- Beim Anklicken von `Button2` soll der in der `ComboBox` ausgewählte Text auf dem `Label2` angezeigt werden.

2.5 Buttons und Ereignisse

ab Button Ein `Button` ermöglicht einem Anwender, die Ausführung von Anweisungen zu starten. Durch einen einfachen Mausklick auf den `Button` werden die für das Ereignis `Click` definierten Anweisungen ausgeführt.

Buttons werden oft in **Dialogfenstern** (wie z.B. *DateiÖffnen* oder *DateiSpeichern unter*) verwendet, über die ein Programm Informationen mit einem Benutzer austauscht. Solche Fenster enthalten meist einen „Abbrechen“-Button, mit dem das Fenster ohne weitere Aktionen geschlossen werden kann, und einen „OK“-Button, mit dem die Eingaben bestätigt und weitere Anweisungen ausgelöst werden.


Ein Button kann auf die folgenden Ereignisse reagieren:

Ereignis	Ereignis tritt ein
<i>Click</i>	wenn der Anwender das Steuerelement mit der Maus anklickt (d.h. die linke Maustaste drückt und wieder loslässt), oder wenn der Button den Fokus (siehe Abschnitt 2.5.2) hat und die Leertaste, <i>Return</i> - oder <i>Enter</i> -Taste gedrückt wird.
<i>MouseDown</i> <i>MouseUp</i>	wenn eine Maustaste gedrückt bzw. wieder losgelassen wird, während der Mauszeiger über dem Steuerelement ist.
<i>MouseMove</i>	wenn der Mauszeiger über das Steuerelement bewegt wird.
<i>KeyPress</i>	wenn eine Taste auf der Tastatur gedrückt wird, während das Steuerelement den Fokus hat. Dieses Ereignis tritt im Unterschied zu den nächsten beiden nicht ein, wenn eine Taste gedrückt wird, die keinem ASCII-Zeichen entspricht, wie z.B. eine Funktionstaste (F1 usw.), die Strg-Taste, die Umschalttaste (für Großschreibung) usw.
<i>KeyUp</i> <i>KeyDown</i>	wenn eine beliebige Taste auf der Tastatur gedrückt wird, während das Steuerelement den Fokus hat. Diese Ereignisse treten auch dann ein, wenn man die Alt-, AltGr-, Shift-, Strg- oder Funktionstasten allein oder zusammen mit anderen Tasten drückt.
<i>Enter</i>	wenn das Steuerelement den Fokus erhält.
<i>Leave</i>	wenn das Steuerelement den Fokus verliert.
<i>DragDrop</i> <i>DragOver</i> <i>EndDrag</i>	wenn der Anwender ein gezogenes Objekt <ul style="list-style-type: none"> – über das Steuerelement ablegt, – über das Steuerelement zieht, – über das Steuerelement ablegt.

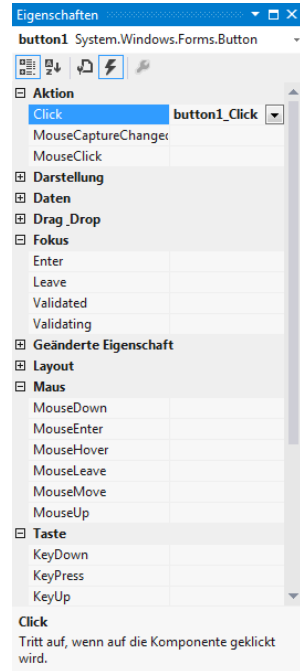
Diese Ereignisse werden von der Klasse *Control* geerbt. Da diese Klasse eine gemeinsame Basisklasse aller Steuerelemente ist, stehen sie nicht nur für einen Button, sondern auch für zahlreiche andere Steuerelemente zur Verfügung.

2.5.1 Parameter der Ereignisbehandlungsroutinen

Die Ereignisse, die für das auf dem Formular ausgewählte Steuerelement eintreten können, werden im Eigenschaftfenster nach dem Anklicken des Symbols für die

Ereignisse  angezeigt.

Mit einem Doppelklick auf die Zeile eines Ereignisses im Eigenschaftfenster erzeugt Visual Studio die Methode (Ereignisbehandlungsmethode, engl. „event handler“, in der Online-Hilfe auch „Ereignishandler“), die bei diesem Ereignis aufgerufen wird. Sie wird dann im **Quelltexteditor** angezeigt, wobei der Cursor am Anfang der Methode steht.



Für das Ereignis *KeyPress* von *button1* erhält man so diese Ereignisbehandlungsroutine:

```
private: System::Void button1_KeyPress(System::Object^
    sender, System::Windows::Forms::KeyPressEventArgs^ e)
{
}
}
```

An eine Ereignisbehandlungsroutine werden über die **Parameter** (zwischen den runden Klammern) Daten übergeben, die in Zusammenhang mit dem Ereignis zur Verfügung stehen. Vor jedem Parameter steht sein Datentyp.

In der Funktion *button1_KeyPress* hat der Parameter *sender* (den wir allerdings vorläufig nicht verwenden) den Datentyp *Object^* und der Parameter *e* den Datentyp *KeyPressEventArgs^*. Die Klasse *KeyPressEventArgs* enthält das Element

property wchar_t KeyChar

Es enthält das Zeichen der Taste, die auf der Tastatur gedrückt wurde und so zum Aufruf dieser Funktion geführt hat.

Beispiel: Diese Ereignisbehandlungsroutine gibt das Zeichen der gedrückten Taste in einer *TextBox* aus:


```
private: System::Void button1_KeyPress(System::Object^
    sender, System::Windows::Forms::KeyPressEventArgs^ e)
{
    textBox1->Text = (e->KeyChar).ToString();
}
```

Bei den Ereignissen **KeyDown** und **KeyUp** hat *e* den Datentyp *KeyEventArgs*:

```
private: System::Void button1_KeyDown(System::Object^
    sender, System::Windows::Forms::KeyEventArgs^ e)
{
}
```

Diese Klasse enthält unter anderem Elemente die anzeigen, ob die Umschalt-Taste oder eine der Funktionstasten *Alt* oder *Strg* gedrückt wurde:

```
property virtual bool Alt // true, falls die Alt-Taste gedrückt wurde, sonst false
property bool Control // true, falls die Strg-Taste gedrückt wurde, sonst false
property virtual bool Shift // true, falls die Umschalt-Taste gedrückt wurde
```

Beim **Schließen** eines Formulars (sowohl nach dem Aufruf der Methode *Close* als auch nach dem Anklicken des Schließen-Buttons ) wird das Ereignis **FormClosing** ausgelöst, in dessen Ereignisbehandlungsroutine man z.B. fragen kann, ob man Änderungen speichern will. Um das Schließen des Formulars abzubrechen, setzt man die Eigenschaft *Cancel* des Arguments *e* der Ereignisbehandlungsroutine auf *true*.

Das Gegenstück zum Ereignis **FormClosing** ist der Konstruktor des Formulars. Diese Funktion findet man am Anfang der Formular-Klasse in der Datei „Form1.h“:

```
Form1(void)
{
    InitializeComponent();
    //
    //TODO: Konstruktorcode hier hinzufügen.
    //
    this->Text = "Mein erstes C++-Programm"; // Titelzeile des
                                           // Formulars
}
```

Um Anweisungen beim **Erzeugen** eines Formulars auszuführen, kann man diese in den Zeilen nach *TODO* einfügen. Setzt man hier irgendwelche Eigenschaften, hat das im Wesentlichen denselben Effekt wie wenn man sie im Eigenschaftfenster setzt.

2.5.2 Der Fokus und die Tabulatorreihenfolge

Ereignisse, die durch die Maus ausgelöst werden (z.B. *Click* oder *MouseMove*), werden immer dem Steuerelement zugeordnet, über dem sich der Mauszeiger gerade befindet. Bei Tastaturereignissen (wie z.B. *KeyPress*) ist diese Zuordnung nicht möglich. Sie werden dem Steuerelement zugeordnet, das gerade den **Fokus** hat. Ein Steuerelement erhält z.B. durch Anklicken oder durch wiederholtes Drücken der Tab-Taste den Fokus. In jedem Formular

hat immer nur ein Steuerelement den Fokus. Es wird auch als das gerade **aktive** Steuerelement bezeichnet. Ein Button, der den Fokus hat, wird durch einen schwarzen Rand optisch hervorgehoben.

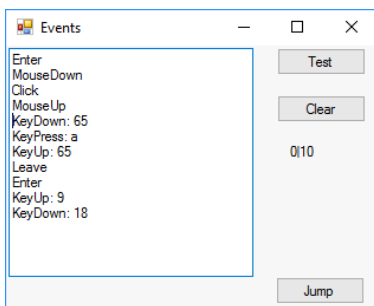
Wurde während der Laufzeit eines Programms noch kein Steuerelement als aktives Steuerelement ausgewählt, hat das erste in der **Tabulatorreihenfolge** den Fokus. Die Tabulatorreihenfolge ist die Reihenfolge, in der die einzelnen Steuerelemente durch Drücken der Tab-Taste den Fokus erhalten. Falls diese Reihenfolge nicht explizit (über die Eigenschaft *TabIndex* bzw. über *Ansicht|Aktivierreihenfolge*) gesetzt wurde, entspricht sie der Reihenfolge, in der die Steuerelemente während der Entwurfszeit auf das Formular gesetzt wurden.

Von der Aktivierung über die Tab-Taste sind die Steuerelemente ausgenommen,

- die deaktiviert sind (die Eigenschaft *Enabled* hat den Wert *false*),
- die nicht sichtbar sind (die Eigenschaft *Visible* hat den Wert *false*),
- bei denen die Eigenschaft *TabStop* den Wert *false* hat.

Aufgabe 2.5


Schreiben Sie ein Programm, das etwa folgendermaßen aussieht:




- a) Wenn für den „Test“-Button eines der Ereignisse *Click*, *Enter*, *Leave* usw. eintritt, soll der Name des Ereignisses in die linke TextBox geschrieben werden. Für die Ereignisse, für die hier keine weiteren Anforderungen gestellt werden, reicht ein einfacher Text, der das Ereignis identifiziert (z.B. „Click“).
 - Beim Ereignis *KeyPress* soll die gedrückte Taste angezeigt werden.
 - Bei den Ereignissen *KeyUp* und *KeyDown* soll der Wert der Eigenschaft *KeyValue* angezeigt werden.
 - Beim Ereignis *MouseMove* sollen die Mauskoordinaten auf ein Label geschrieben werden. Diese Koordinaten stehen als *int*-Elemente *X* und *Y* des Parameters *e* zur Verfügung stehen.
- b) Mit dem Button *Clear* soll die TextBox gelöscht werden.
- c) Beobachten Sie, welche Ereignisse eintreten, wenn der Test-Button

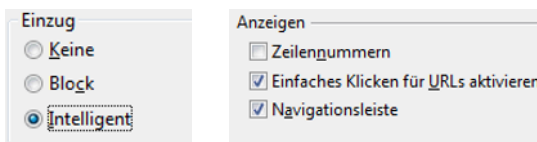
- angeklickt wird
 - den Fokus hat und eine Taste auf der Tastatur gedrückt wird
 - den Fokus hat und eine Funktionstaste (z.B. *F1*, *Strg*, *Alt*) gedrückt wird
 - mit der Tab-Taste den Fokus bekommt.
- d) Die Aktivierreihenfolge der Steuerelemente soll ihrer Reihenfolge auf dem Formular entsprechen (zuerst die TextBox, dann die Buttons von oben nach unten).
- e) Der Titelzeile des Formulars soll der Text „Ereignisse“ im Konstruktor des Formulars zugewiesen werden.
- f) Der „Jump“-Button soll immer an eine andere Position springen (z.B. an die gegenüberliegende Seite des Formulars), wenn er vom Mauszeiger berührt wird. Dazu ist keine *if*-Anweisung notwendig. Falls er angeklickt wird, soll seine Aufschrift auf „getroffen“ geändert werden.

2.6 CheckBoxen, RadioButtons und einfache *if*-Anweisungen

 **CheckBox** Eine **CheckBox** besteht im Wesentlichen aus einer Aufschrift (Eigenschaft *Text*) und einem Markierungsfeld, dessen Markierung ein Anwender durch einen Mausklick oder mit der Leertaste (wenn sie den Fokus hat) setzen oder aufheben kann. Ihre boolesche Eigenschaft *Checked* ist *true*, wenn sie markiert ist, und sonst *false*. Falls sich auf einem Formular oder in einem Container (siehe Abschnitt 2.7) mehrere CheckBoxen befinden, können diese unabhängig voneinander markiert werden.

 **RadioButton** Ein **RadioButton** hat viele Gemeinsamkeiten mit einer CheckBox. Er besitzt ebenfalls eine Aufschrift (Eigenschaft *Text*) und ein Markierungsfeld (Eigenschaft *Checked*), das mit der Maus markiert werden kann. Der entscheidende Unterschied zu CheckBoxen zeigt sich, sobald ein Formular oder ein Container mehr als einen RadioButton enthält: Wie bei den Sender-Stationstasten eines Radios kann immer nur einer der RadioButtons markiert sein. Markiert man einen anderen, wird bei dem bisher markierten die Markierung aufgehoben. Befindet sich nur ein einziger RadioButton auf einem Formular, kann dessen Markierung nicht zurückgenommen werden.

Beispiel: RadioButtons unter *Tools\Optionen\Text-Editor\C#\Tabstopps*, und CheckBoxen unter *Tools\Optionen\Text-Editor\C#\Allgemein*:



CheckBoxen und RadioButtons werden vor allem dazu verwendet, einem Anwender Optionen zur Auswahl anzubieten. Falls **mehrere** Optionen **gleichzeitig** ausgewählt werden können, verwendet man eine CheckBox. RadioButtons verwendet man dagegen bei

Optionen, die sich **gegenseitig ausschließen**. Ein einziger RadioButton auf einem Formular macht im Unterschied zu einer einzigen CheckBox wenig Sinn.

Sie werden außerdem zur Anzeige von Daten mit zwei Werten (z.B. „schreibgeschützt ja/nein“) verwendet. Falls die Daten nur angezeigt werden sollen, ohne veränderbar zu sein, setzt man die boolesche Eigenschaft **Enabled** auf *false*. Der zugehörige Text wird dann grau dargestellt.

Die Auswahl der Optionen soll meist den Programmablauf steuern. Falls eine Option markiert ist, sollen z.B. beim Anklicken eines Buttons bestimmte Anweisungen ausgeführt werden, und andernfalls andere. Anders als bei einem Button werden beim Anklicken einer CheckBox meist keine Anweisungen ausgeführt, obwohl das mit entsprechenden Anweisungen beim Ereignis *Click* auch durchaus möglich ist.

Zur Steuerung des Programmablaufs steht die **if-Anweisung** zur Verfügung. Bei ihr gibt man nach *if* in runden Klammern einen booleschen Ausdruck an:

```
if (radioButton1->Checked) label1->Text = "Glückwunsch";  
else label1->Text = "Pech gehabt";
```

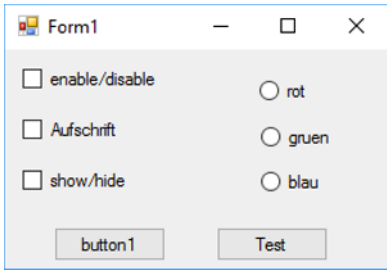
Bei der Ausführung dieser *if*-Anweisung wird zuerst geprüft, ob *radioButton1-> Checked* den Wert *true* hat. Trifft dies zu, wird die folgende Anweisung ausgeführt und andernfalls die auf *else* folgende. Bei einer *if*-Anweisung ohne *else*-Zweig wird nichts gemacht, wenn die Bedingung nicht erfüllt ist.

Falls mehrere Anweisungen in Abhängigkeit von einer Bedingung ausgeführt werden sollen, fasst man diese mit geschweiften Klammern { } zusammen. Prüfungen auf Gleichheit erfolgen mit dem Operator „==“ (der nicht mit dem Zuweisungsoperator „=“ verwechselt werden darf) und liefern ebenfalls einen booleschen Wert:

```
if (textBox1->Text == "xyz")  
{  
    textBox1->AppendText("Na so was! \r\n");  
    textBox1->AppendText("Sie haben das Passwort erraten.");  
}
```


Aufgabe 2.6

Schreiben Sie ein Programm mit drei CheckBoxen, drei RadioButtons und zwei gewöhnlichen Buttons:

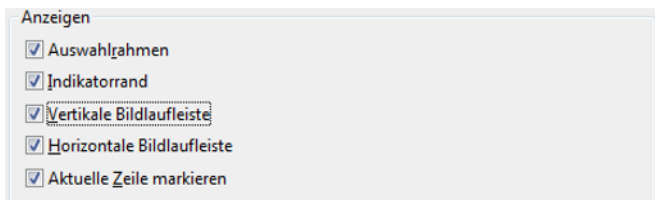


- a) Beim Anklicken des Buttons *Test* sollen in Abhängigkeit von den Markierungen der CheckBoxen und der RadioButtons folgende Aktionen stattfinden:
- a1) Die Markierung der CheckBox *Enable/Disable* soll entscheiden, ob bei der zweiten CheckBox, dem ersten RadioButton sowie bei *button1* die Eigenschaft *Enabled* auf *true* oder *false* gesetzt wird.
 - a2) Die Markierung der CheckBox *Aufschrift* soll entscheiden, welchen von zwei beliebigen Texten *button1* als Aufschrift erhält.
 - a3) Die Markierung der CheckBox *Show/Hide* soll entscheiden, ob *button1* angezeigt wird oder nicht.
 - a4) Die Markierung der RadioButtons soll die Hintergrundfarbe der ersten CheckBox festlegen.
- b) Beim Anklicken des ersten RadioButtons soll die Hintergrundfarbe der ersten CheckBox auf rot gesetzt werden.


2.7 Container-Steuerelemente: GroupBox, Panel, TabControl


 **GroupBox** Mit einer **GroupBox** (Toolbox Registerkarte *Container*) kann man Steuerelemente auf einem Formular durch einen Rahmen und eine Überschrift (Eigenschaft *Text*) optisch zu einer Gruppe zusammenfassen. Eine solche Zusammenfassung von Steuerelementen, die inhaltlich zusammengehören, ermöglicht vor allem die **übersichtliche Gestaltung** von Formularen.

Beispiel: Eine GroupBox unter *Tools\Optionen\Text-Editor\Allgemein*:

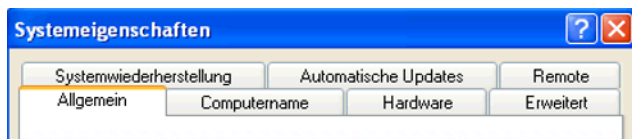


Die Zugehörigkeit eines Steuerelements zu einer GroupBox erreicht man, indem man es mit der Maus auf die GroupBox zieht.

 **Panel** Ähnlich wie mit einer GroupBox kann man auch mit einem **Panel** Steuerelemente gruppieren. Im Unterschied zu einer GroupBox verfügt ein Panel über keine Beschriftung. Stattdessen kann über die Eigenschaft *BorderStyle* sein Rand gestaltet werden. Mit dem Wert *None*, ist das Panel zur Laufzeit optisch nicht erkennbar. Mit einem Panel können Steuerelemente in einer Gruppe zusammengefasst (und damit gemeinsam verschoben) werden, auch ohne dass die Gruppe als solche erkennbar ist.

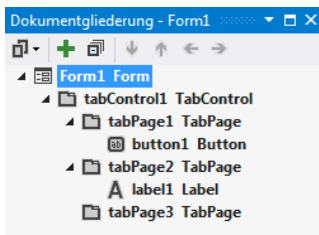
 **TabControl** Ein **TabControl** stellt Registerkarten dar, die auch als Seiten bezeichnet werden. Die einzelnen Register sind Steuerelemente des Datentyps **TabPage**, dessen Eigenschaft *Text* die Aufschrift auf der Registerlasche ist. Solche Seiten können beliebige Steuerelemente enthalten.

Beispiel: Windows XP verwendet ein TabControl für die Systemeigenschaften:



Neue Seiten fügt man während der Entwurfszeit über die Option *Neue Registerkarte* im Kontextmenü des TabControl hinzu. Ein TabControl soll oft das gesamte Formular ausfüllen. Das erreicht man mit dem Wert *Fill* ihrer Eigenschaft **Dock**.

Zur Anzeige einer Seite im Eigenschaftsfenster klickt man zuerst die Registerlasche und dann die Seite an, oder man klickt die Seite in der **Dokumentgliederung** (*Ansicht/Weitere Fenster*) an:



Die Dokumentgliederung zeigt die Steuerelemente eines Formulars in ihrer hierarchischen Ordnung an. Hier kann man auch verdeckte Elemente für das Eigenschaftsfenster auswählen, verschieben usw.

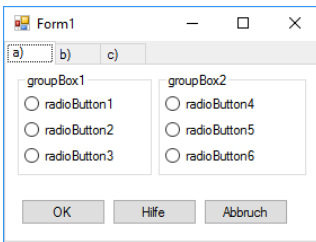
Steuerelemente, die andere Steuerelemente enthalten können, nennt man auch **Container-Steuerelemente**. Neben den in diesem Abschnitt vorgestellten Steuerelementen sind auch Formulare Container-Steuerelemente. Die Zugehörigkeit von Steuerelementen zu einer Container-Komponente wirkt sich nicht nur optisch aus:

- **Verschiebt** man ein Container-Steuerelemente, werden alle ihre Steuerelemente mit verschoben (d.h. ihre Position innerhalb des Containers bleibt unverändert). Das kann die Gestaltung von Formularen zur Entwurfszeit erleichtern.

- Bei RadioButtons wirkt sich die gegenseitige Deaktivierung nur auf die RadioButtons in demselben Container-Steuerelement aus. Das Anklicken eines RadioButtons in einer GroupBox wirkt sich nicht auf die RadioButtons in einer anderen Gruppe aus. So können mehrere Gruppen von sich **gegenseitig ausschließenden Auswahloptionen** auf einem Formular untergebracht werden.
- Die Eigenschaft *Location* für die **Position** eines Steuerelements bezieht sich immer auf den Container, in dem sie enthalten sind.
- Die Eigenschaften *Enabled* und *Visible* des Containers wirken sich auf diese Eigenschaften der Elemente aus.

Aufgabe 2.7

Ein Formular soll ein TabControl mit drei Registerkarten enthalten, das das ganze Formular ausfüllt. Die Registerkarten sollen den einzelnen Teilaufgaben dieser Aufgabe entsprechen und die Aufschriften „a)“, „b)“ und „c)“ haben.




- Die Seite „a)“ soll zwei Gruppen von sich gegenseitig ausschließenden Optionen enthalten.
Die Buttons *OK*, *Hilfe* und *Abbruch* sollen zu einer Gruppe zusammengefasst werden, die optisch nicht erkennbar ist. Reaktionen auf das Anklicken der Buttons brauchen nicht definiert werden.
- Die Seite „b)“ soll nur einen Button enthalten.
- Die Seite „c)“ soll leer sein.
- Verwenden Sie die Dokumentgliederung, um einen Button von Seite „b)“ auf Seite „c)“ zu verschieben.

2.8 Hauptmenüs und Kontextmenüs

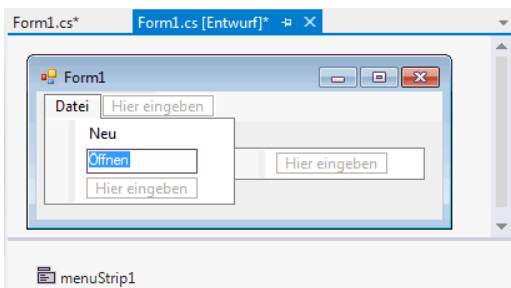
Unter Windows werden einem Anwender die verfügbaren Befehle und Optionen oft in Form von Menüs angeboten. Ein **Menü** wird nach dem Anklicken eines Eintrags in der **Menüleiste** (unterhalb der Titelzeile des Programms, typische Einträge „Datei“, „Bearbeiten“ usw.) aufgeklappt und enthält **Menüeinträge** wie z.B. „Neu“, „Öffnen“ usw. Gut gestaltete Menüs sind übersichtlich gegliedert und ermöglichen dem Anwender, eine gewünschte Funktion schnell zu finden.

2.8.1 Hauptmenüs und der Menüdesigner

 **MenuStrip** Das Steuerelement *MenuStrip* (Toolbox Registerkarte „Menüs & Symbolleisten“) stellt ein Hauptmenü zur Verfügung, das unter der Titelzeile des Formulars angezeigt wird. Sie ersetzt und erweitert die Funktionalität der *MainMenu* Steuerelements aus älteren Versionen von Visual Studio.

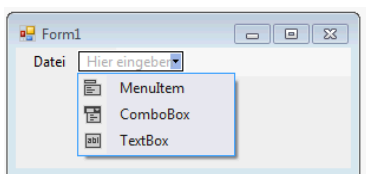
Ein *MenuStrip* wird wie jedes andere Steuerelement ausgewählt, d.h. zuerst in der Toolbox angeklickt und dann durch einen Klick auf das Formular gesetzt. Dabei ist die Position auf dem Formular ohne Bedeutung: Zur Laufzeit wird das Menü immer unterhalb der Titelzeile des Formulars und zur Entwurfszeit in einem Bereich unterhalb des Formulars, der als **Komponentenfach** (engl.: component tray) bezeichnet wird. In diesem Komponentenfach werden alle Komponenten dargestellt, die zur Entwurfszeit keine Benutzeroberfläche haben.

Durch einen Klick auf das Menü im Formular oder auf *menuStrip1* wird dann der **Menüdesigner** aufgerufen, mit dem man das Menü gestalten kann:

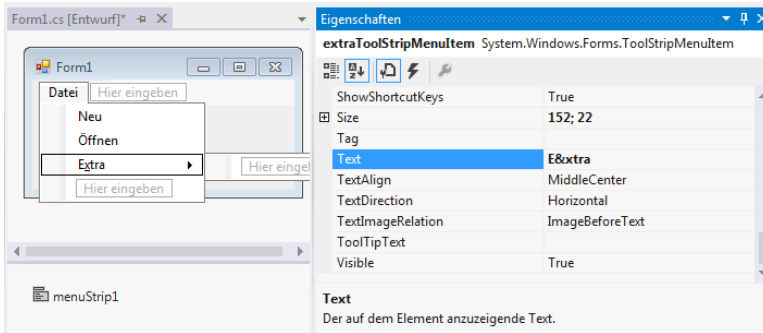


Dazu trägt man in die mit „Hier eingeben“ gekennzeichneten Felder die Menüeinträge so ein, wie man sie im laufenden Programm haben möchte. Mit den Pfeiltasten oder der Maus kann man die Menüeinträge nachträglich auch noch ändern.

Fährt man mit der Maus über ein „Hier eingeben“ Feld, wird rechts kleines schwarzes Dreieck angezeigt, über das man auch eine ComboBox oder eine TextBox in das Menü aufnehmen kann:



Während man diese Einträge macht, kann man im Eigenschaftenfenster sehen, dass jeder Menüeintrag den Datentyp *ToolStripMenuItem* hat. Der im Menü angezeigte Text ist der Wert ihrer Eigenschaft *Text*.



Die folgenden Optionen werden in vielen Menüs verwendet:

- Durch das Zeichen & („kaufmännisches Und“, *Umschalt+6*) vor einem Buchstaben der Eigenschaft *Text* wird dieser Buchstabe zu einer **Zugriffstaste**. Er wird dann im Menü unterstrichen angezeigt. Die entsprechende Option kann dann zur Laufzeit durch Drücken der *Alt*-Taste mit diesem Buchstaben aktiviert werden.
- Über die Eigenschaft *ShortcutKeys* kann man im Eigenschaftenfenster Tastenkürzel definieren, die eine Menüoption auch ohne die *Alt*-Taste aktivieren.
- Der *Text* „-“ wird im Menü als **Trennlinie** dargestellt.
- **Verschachtelte Untermenüs** erhält man durch Menüeinträge rechts von einem Menüeintrag.

Durch einen Doppelklick auf einen Menüeintrag im Menüdesigner (bzw. auf das Ereignis *Click* des Menüeintrags im Eigenschaftenfenster) erzeugt Visual Studio die Ereignisbehandlungsroutine für das Ereignis *Click* dieses Menüeintrags. Diese Funktion wird zur Laufzeit beim Anklicken dieses Eintrags aufgerufen:

```
private: System::Void speichernunterToolStripMenuItem_Click
    (System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
}
}
```

Während der Name einer Ereignisbehandlungsroutine bei allen bisherigen Steuerelementen aus ihrem Namen abgeleitet wurde (z.B. *button1_Click*), wird er bei einem Menüeintrag aus dem Wert der Eigenschaft *Text* erzeugt. Da der *Text* kein zulässiger C++-Name sein muss, werden unzulässige Zeichen (Sonderzeichen, Leerzeichen usw.) entfernt. Deshalb fehlt beim Menüeintrag zu „Speichern unter“ das Leerzeichen.

Zwischen die geschweiften Klammern schreibt man dann die Anweisungen, die beim Anklicken des Menüeintrags ausgeführt werden sollen. Das sind oft Aufrufe von Standarddialogen, die im nächsten Abschnitt vorgestellt werden.


Zwei weitere Möglichkeiten, die manchmal nützlich sind:

- Über das Kontextmenü eines Menüeintrags im Menüdesigner kann man dem Menüeintrag ein Bild zuweisen („Bild festlegen“).

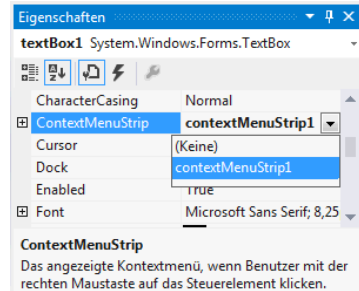
- Über den Eintrag „Standardelemente einfügen“ des Kontextmenüs der Menüleiste bzw. von *menuItemStrip1* kann man die üblichen Menüeinträge (Datei, Bearbeiten usw.) einschließlich Bildern, ShortCuts usw. einfügen.

2.8.2 Kontextmenüs

Ein Kontextmenü ist ein Menü, das einem Steuerelement zugeordnet ist und angezeigt wird, wenn man das Steuerelement mit der rechten Maustaste anklickt. Kontextmenüs werden auch als „lokale Menüs“ bezeichnet.

 **ContextMenuStrip** Kontextmenüs werden über das Steuerelement *ContextMenuStrip* (Toolbox Registerkarte „Menüs & Symbolleisten“) zur Verfügung gestellt. Sie ersetzt und erweitert die Funktionalität des *ContextMenu* Steuerelements aus älteren Versionen von Visual Studio. Ein *ContextMenuStrip* wird wie ein *MenuStrip* auf ein Formular gesetzt und mit dem Menüdesigner gestaltet.

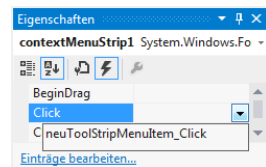
Die Zuordnung eines Kontextmenüs zu dem Steuerelement, bei dem es angezeigt werden soll, erfolgt über die Eigenschaft *ContextMenuStrip* des Steuerelements. Jedes Steuerelement, dem ein Kontextmenü zugeordnet werden kann, hat diese Eigenschaft. Die Zuordnung kann im Eigenschaftfenster erfolgen: Im Pulldown-Menü der Eigenschaft *ContextMenuStrip* kann man alle bisher auf das Formular gesetzten Kontextmenüs auswählen. In der Abbildung rechts wird also der Textbox *textBox1* das Kontextmenü *contextMenuStrip1* zugeordnet.



Die Eigenschaft *ContextMenuStrip* kann nicht nur während der Entwurfszeit im Eigenschaftfenster, sondern auch während der Laufzeit des Programms zugewiesen werden:

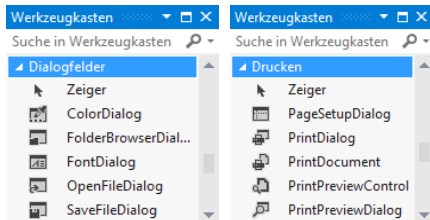
```
if (checkBox1->Checked)
    ContextMenuStrip = contextMenuStrip1;
else
    ContextMenuStrip = contextMenuStrip2;
```

Kontextmenüs bieten oft dieselben Funktionen wie Hauptmenüs an. Dann muss die entsprechende Ereignisbehandlungsroutine kein zweites Mal geschrieben werden, sondern kann im Eigenschaftfenster ausgewählt werden (siehe Abbildung rechts).



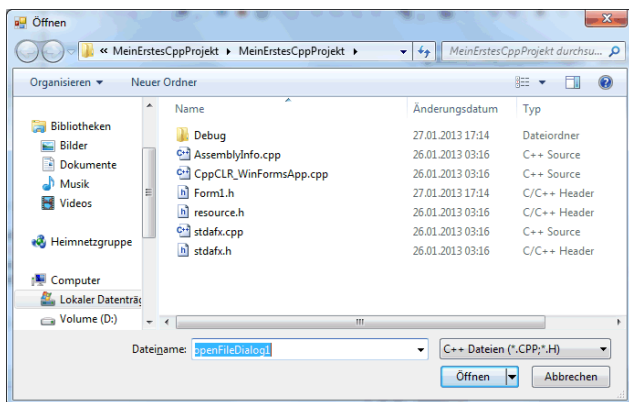
2.9 Standarddialoge

Die Register *Dialogfelder* und *Drucken* der Toolbox enthalten Steuerelemente für die Standarddialoge unter Windows: („common dialog boxes“).



Diese Dialoge werden von Windows zur Verfügung gestellt, damit häufig wiederkehrende Aufgaben wie die Eingabe eines Dateinamens in verschiedenen Anwendungen auf dieselbe Art erfolgen können.

Beispiel: Durch einen *OpenFileDialog* erhält man das üblicherweise zum Öffnen von Dateien verwendete Dialogfenster:



Ein *OpenFileDialog* wird im Unterschied zu vielen anderen Steuerelementen (z.B. Buttons) nicht automatisch nach dem Start des Programms angezeigt, sondern erst durch einen Aufruf seiner Methode *ShowDialog*:

DialogResult ShowDialog();

Beispiel: Einen *OpenFileDialog* ruft man meist in der Ereignisbehandlungsroutine zur Menüoption *Datei öffnen* auf. Die folgenden Anweisungen setzen voraus, dass zuvor ein *OpenFileDialog* aus der Toolbox auf das Formular gezogen wurde:

```
private: System::Void öffnenToolStripMenuItem_Click
(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    openFileDialog1->ShowDialog();
}
```

Beim Anklicken des *Öffnen* Buttons eines *OpenFileDialog* tritt das Ereignis *FileOk* ein. Die Ereignisbehandlungsroutine für dieses Ereignis erhält man durch einen Doppelklick auf den Dialog im Formulardesigner. In diese Funktion nimmt man dann die Anweisungen auf, die beim Anklicken des *Öffnen* Buttons ausgeführt werden sollen. Die Benutzereingaben im

OpenFileDialog stehen als Werte von Eigenschaften zur Verfügung. Der ausgewählte Dateiname ist der Wert der Eigenschaft

property String^ FileName

Beispiel: In der folgenden *FileOk*-Funktion wird der Eigenschaft *Text* einer TextBox der Inhalt der Datei (Dateiname *openFileDialog1->FileName*) zugewiesen, die in dem OpenFileDialog ausgewählt wurde:

```
private: System::Void openFileDialog1_FileOk(
    System::Object^ sender,
    System::ComponentModel::CancelEventArgs^ e)
{ // zur Funktion ReadAllText: siehe Aufgabe 2.9
    textBox1->Text = IO::File::ReadAllText(
        openFileDialog1->FileName);
}
```

Die Standarddialoge können vor ihrem Aufruf über zahlreiche Eigenschaften konfiguriert werden. Bei einem Open- und SaveFileDialog sind das unter anderem:

property String^ Filter // Maske für Dateinamen
property String^ InitialDirectory // das beim Aufruf angezeigte Verzeichnis

Bei der Eigenschaft *Filter* gibt man keinen, einen oder mehrere Filter an. Jeder Filter besteht aus Text, der im Pull-down-Menü rechts von „Dateiname:“ angezeigt wird, einem senkrechten Strich „|“ (*Alt Gr <*) und einem oder mehreren Mustern für die Dateinamen (z.B. „*.txt“), die durch Semikolons „;“ getrennt werden. Mehrere Filter können getrennt durch senkrechte Striche „|“ angegeben werden.

Beispiel: Den OpenFileDialog vom Anfang dieses Abschnitts erhält man mit den folgenden Zuweisungen vor dem Aufruf von *ShowDialog*:

```
openFileDialog1->InitialDirectory =
    "c:\\MeinErstesCppProjekt\\MeinErstesCppProjekt";
openFileDialog1->Filter = "C++ Dateien|*.CPP;*.H";
```

Bei einem SaveFileDialog kann man mit der Eigenschaft

property String^ DefaultExt // ohne einen Punkt „.“

eine Zeichenfolge festlegen, die automatisch an den Dateinamen angefügt wird.

Da das Zeichen „\“ in C++ bei Strings im Quelltext eine besondere Bedeutung hat (Escape-Sequenz, siehe Abschnitt 3.3.6), wurde es in diesem Beispiel doppelt angegeben. Anstelle von „\\“ ist bei **Pfadangaben** in Windows auch „/“ möglich.

Beispiel: Die nächsten beiden Pfadangaben sind gleichwertig:

```
openFileDialog1->InitialDirectory = "c:\\Projekt\\Projekt";
openFileDialog1->InitialDirectory = "c:/Projekt/Projekt";
```

Die Standarddialoge des Registers „Dialogfelder“ der Toolbox:

<i>OpenFileDialog</i>	Zeigt Dateien aus einem Verzeichnis an und ermöglicht, eine auszuwählen oder einzugeben (Eigenschaft <i>FileName</i>), die geöffnet werden soll.
<i>SaveFileDialog</i>	Um den Namen auszuwählen oder einzugeben, unter dem eine Datei gespeichert werden soll. Viele gemeinsame Eigenschaften mit <i>OpenFileDialog</i> , z.B. <i>FileName</i> , <i>InitialDirectory</i> , <i>Filter</i> usw.
<i>FolderBrowserDialog</i>	Ähnlich wie ein <i>OpenFileDialog</i> , zur Auswahl eines Verzeichnisses. Das ausgewählte Verzeichnis ist der Wert der Eigenschaft <i>SelectedPath</i> .
<i>FontDialog</i>	Zeigt die verfügbaren Schriftarten und ihre Attribute an und ermöglicht, eine auszuwählen (Eigenschaft <i>Font</i>).
<i>ColorDialog</i>	Zeigt die verfügbaren Farben an. Die hier ausgewählte Farbe ist der Wert der Eigenschaft <i>Color</i> .

Alle diese Dialoge, wie auch die des Registers „Drucken“, werden wie ein *OpenFileDialog* durch den Aufruf der Methode

DialogResult ShowDialog();

angezeigt. Der Rückgabewert ist *DialogResult::Cancel*, wenn der Dialog abgebrochen wurde (z.B. mit dem „Abbrechen“ Button oder der ESC-Taste), und andernfalls *DialogResult::OK* (z.B. mit dem Button „Öffnen“ oder der ENTER-Taste). Im letzteren Fall findet man die Benutzereingaben aus dem Dialogfenster in entsprechenden Eigenschaften des Dialogs.

Beispiel: Bei allen Dialogen (auch bei einem *Open-* oder *SaveFileDialog*) kann man durch die Abfrage des Rückgabewerts von *ShowDialog* prüfen, ob der Dialog mit Öffnen abgeschlossen wurde. Die Benutzereingaben werden nur nach einer Bestätigung des Dialogs verwendet.

```
private: System::Void öffnenToolStripMenuItem_Click
(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    if (openFileDialog1->ShowDialog() ==
        System::Windows::Forms::DialogResult::OK)
    { // der Dialog wurde bestätigt
        textBox1->Text = IO::File::ReadAllText(
            openFileDialog1->FileName);
    }
}
```

Hier muss leider der relativ umständliche Ausdruck *System::Windows::Forms::DialogResult::OK* verwendet werden, da der Ausdruck *DialogResult::OK* mit einem Element der Formularklasse in Konflikt kommt.

Die Funktion in diesem Beispiel zeigt ein universell verwendbares Programmschema für Dialog-Aufrufe und die Verwendung der Daten aus dem Dialog: Falls ein Dialog ein FileOk-Ereignis hat, ist die Verwendung dieses Ereignisses aber meist einfacher als eine solche Abfrage. Dann braucht man beim Anklicken einer Menüoption oder eines Symbols auf einer Symbolleiste nur noch *ShowDialog* aufrufen. Falls ein solcher Dialog an verschiedenen Stellen im Programm aufgerufen werden soll, ist damit sichergestellt, dass jedes Mal dieselben Anweisungen ausgeführt werden.

Aufgabe 2.9

Schreiben Sie ein Programm, das einige Funktionen eines Editors bereitstellt.

Verwenden Sie dazu eine mehrzeilige **TextBox**, die den gesamten Client-Bereich des Formulars ausfüllt (Eigenschaft *Dock=Fill*). Damit die im Folgenden benötigte Klasse *File* verfügbar ist, nehmen Sie am Anfang von *Form1.h* unmittelbar nach den anderen *using*-Anweisungen die folgende Anweisung auf:

```
using namespace System::IO;
```

Ein Hauptmenü soll die folgenden Optionen anbieten. Falls die geforderten Anweisungen (z.B. *SelectAll*) bisher nicht vorgestellt wurden, informieren Sie sich in der Online-Hilfe darüber.

- *DateiÖffnen*: Der Inhalt der in einem OpenFileDialog ausgewählten Datei soll in einer TextBox angezeigt werden. Das ist mit den folgenden Anweisungen möglich:

Ein OpenFileDialog aus der Toolbox wird auf das Formular gesetzt. Die im OpenFileDialog ausgewählte Datei wird mit der Methode

```
static String^ ReadAllText(String^ path)
```

der Klasse *File* als Argument für *path* übergeben. Der Rückgabewert dieser Methode ist dann der gesamte Inhalt der Datei als String. Dieser String wird dann in der TextBox angezeigt, wenn er der Eigenschaft *Text* der TextBox zugewiesen wird.

- *DateiSpeichern*: Der Text der TextBox soll unter dem Namen als Datei gespeichert werden, der in einem SaveFileDialog ausgewählt wurde. Dazu muss der Methode

```
static void WriteAllText(String^ path, String^ contents)
```

der Klasse *File* als Argument für *path* der im SaveFileDialog ausgewählte Dateiname übergeben, und als Argument für *contents* der Inhalt der TextBox.

- *DateiDrucken*. Ein *PrintDialog* ohne weitere Aktion. Mit den bisher vorgestellten Sprachelementen ist es noch nicht möglich, den Inhalt der TextBox auszudrucken.
- Nach einem Trennstrich:
 - DateiSchließen*: Beendet das Programm
- *BearbeitenAlles Markieren*: Ein Aufruf von *textBox1->SelectAll*.
- *BearbeitenAusschneiden*: Ein Aufruf von *textBox1->Cut*.

- *Bearbeiten|Einfügen*: Ein Aufruf von `textBox1->Paste`.
- *Bearbeiten|Kopieren*: Ein Aufruf von `textBox1->Copy`.

Durch Drücken der rechten Maustaste in der TextBox soll ein Kontextmenü aufgerufen werden, das die Optionen *Farben* und *Schriftart* anbietet.

- Kontext-Menü*Farben*: Die ausgewählte Farbe (Eigenschaft *Color* des ColorDialogs) soll der Eigenschaft *BackColor* der TextBox zugewiesen werden.
- Kontext-Menü*Schriftart*: Die ausgewählte Schriftart (Eigenschaft *Font* des FontDialogs) soll der Eigenschaft *Font* der TextBox zugewiesen werden.

Stören Sie sich nicht daran, dass eine TextBox nur eine einzige Farbe als Hintergrundfarbe hat, und auch nur eine einzige Schriftart für den ganzen Text.

2.10 Einfache Meldungen mit *MessageBox::Show* anzeigen

Die Klasse *MessageBox* enthält über 20 verschiedene Funktionen mit dem Namen *Show*, die ein Fenster mit einem Text und eventuell noch weiteren Buttons, Icons usw. anzeigen.

In der Version mit einem *String^*-Parameter wird der übergebene Text angezeigt:

```
static DialogResult Show(String^ text);
```

Beispiel: Das rechts abgebildete Fenster erhält man durch

```
MessageBox::Show("hello, world");
```

Als zweites Argument kann man auch noch eine Titelzeile übergeben:

```
static DialogResult Show(String^ text, String^ caption);
```

Über *MessageBoxButtons*

```
static DialogResult Show(String^ text, String^ caption, MessageBoxButtons buttons);
```

kann man die angezeigten Buttons festlegen:

AbortRetryIgnore: für die Buttons „Abbrechen“, „Wiederholen“, „Ignorieren“

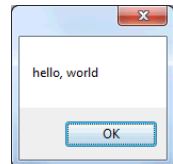
OK: Ein „OK“ Button

OKCancel: für die Buttons „OK“ und „Abbrechen“

RetryCancel: für die Buttons „Wiederholen“ und „Abbrechen“

YesNo: für die Buttons „Ja“ und „Nein“

YesNoCancel: für die Buttons „Ja“, „Nein“ und „Abbrechen“.



Für die zahlreichen weiteren Varianten wird auf die Online-Hilfe (siehe Abschnitt 1.8) verwiesen.

Alle diese Funktionen geben ein Ergebnis vom Typ *DialogResult* zurück. Es entspricht dem Button, mit dem der Dialog geschlossen wurde:

Abort: für den „Abbrechen“-Button *Cancel*: für den „Abbrechen“-Button
Ignore: für den „Ignorieren“-Button *No*: für den „Nein“-Button
OK: für den „OK“-Button *Retry*: für den „Wiederholen“-Button
None: der Dialog wurde noch nicht geschlossen und wird weiterhin angezeigt.

2.11 Eine Vorlage für viele Projekte und Übungsaufgaben

Im Folgenden wird eine einfache **Vorlage** für eine Windows Forms-Anwendung vorgestellt, die **für viele Projekte** und insbesondere für die Lösungen aller **Übungsaufgaben** in diesem Buch verwendet werden kann. Obwohl im Einzelfall oft Vereinfachungen möglich oder Erweiterungen notwendig sind, können grundsätzlich alle Lösungen nach diesem Schema aufgebaut werden.

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie unter 3. beschriebene Header-Datei und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf. Damit Sie nicht für jede neue Aufgabe ein neues Projekt anlegen müssen, können Sie mehrere oder sogar alle Lösungen eines Kapitels in eine einzige Header-Datei aufnehmen und das Formular mit entsprechend vielen Buttons (oder Menü-Optionen) verzieren. Auf diese Vorgehensweise wird bei den ersten Aufgaben hingewiesen, später dann nicht mehr.

1. Mit `Datei\NeuProjekt\Visual C++\CppCLR_WinformsProjekt` (siehe Abschnitt 1.1) ein neues Projekt anlegen. Bei den folgenden Beispielen wird ein Projekt mit dem Namen *MeinProjekt* angenommen.
2. Das Formular wird dann so gestaltet, dass es alle Steuerelemente enthält, die für die Ein- und Ausgabe von Informationen und den Start von Aktionen notwendig sind. Dazu zieht man entsprechende Steuerelemente aus der Toolbox auf das Formular.

Für viele Übungsaufgaben reichen die folgenden Steuerelemente aus:

- Eine einzeilige `TextBox` zur Eingabe von Daten
 - Eine mehrzeilige `TextBox` (siehe Abschnitt 2.3.2) zur Anzeige der Ergebnisse.
 - Ein oder mehrere Buttons (bzw. Menüoptionen usw.) zum Start der Anweisungen
3. Die Funktionen, Deklarationen, Klassen usw. kommen in eine eigene Datei, die dem Projekt mit `Projekt\Neues Element hinzufügen\Visual C++\Code` als *Headerdatei(.h)* mit einem passenden Namen (z.B. `Aufgabe_2_11.h` für die Aufgaben aus Abschnitt 2.11) hinzugefügt wird. Diese Datei wird dann vor dem `namespace` des Projekts mit einer `#include`-Anweisung in die Formulardatei (z.B. `Form1.h`) aufgenommen:

```
#pragma once

#include "Aufgabe_2_11.h" // <-- manuell einfügen

namespace MeinProject {
```

```
using namespace System;
...
```

4. Falls eine Funktion in der unter 3. angelegten Header-Datei ein Steuerelement des Formulars benötigt, übergibt man der Funktion einen Parameter für das Steuerelement. In der Funktion spricht man dann das Steuerelement unter dem Namen des Parameters an.

Beispiel: Damit die Funktion *MeineLoesung_1* Ausgaben in eine TextBox schreiben kann, übergibt man eine TextBox als Parameter:

```
void MeineLoesung_1(TextBox^ tb)
{
    tb->AppendText("Lösung der Aufgabe 2.11\r\n");
}
```

Zur Formatierung der ausgegebenen Werte kann *String::Format* verwendet werden:

```
void MeineLoesung_1(TextBox^ tb)
{
    tb->AppendText("Lösung der Aufgabe 2.11: \r\n");
    int x = 17;
    tb->AppendText(String::Format("x={0} y={1}\r\n", x,
                                f(x)));
} // f(x) wird in Aufgabe 2.11 beschrieben
```

Für jede solche Funktion wird ein Button auf das Formular gesetzt und mit einem passenden Namen (Eigenschaft *Name*) und einer passenden Aufschrift (Eigenschaft *Text*) versehen. In der zugehörigen Ereignisbehandlungsroutine wird dann diese Funktion aufgerufen und die TextBox auf dem Formular (z.B. *textBox1*) als Argument übergeben:

Beispiel: Für ein Formular mit einer TextBox *textBox1* kann die Funktion aus dem Beispiel oben folgendermaßen aufgerufen werden:

```
private: System::Void Aufgabe_2_11_a_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    MeineLoesung_1(textBox1);
}
```

Bei diesem Aufruf werden dann alle Ausgaben in die als Argument übergebene TextBox *textBox1* geschrieben.

Beachten Sie, dass Sie bei der Definition der Funktion den Namen des Steuerelement-Datentyps verwenden (also z.B. *TextBox* oder *ListBox*), und beim Aufruf der Funktion den Namen des Steuerelements auf dem Formular (also z.B. *textBox1* oder *listBox1*).

5. Benutzereingaben erfolgen über einzeilige TextBoxen, deren Eigenschaft *Text* (Datentyp *String*) mit einer *Convert::*-Funktion in den benötigten Datentyp konvertiert wird.

Beispiel: Für eine Funktion mit einem *int*-Parameter

```
void MeineLoesung_2(TextBox^ tb, int x)
{
    tb->AppendText("Hallo Welt: \r\n");
    tb->AppendText(String::Format("x={0} f(x)={1} \r\n",
                                  x, f(x)));
}
```

kann der Text aus einer TextBox folgendermaßen in einen *int*-Wert konvertiert und an die Funktion übergeben werden:

```
private: System::Void Aufgabe_2_12_b_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    int i = Convert::ToInt32(textBox2->Text);
    MeineLoesung_2(textBox1, i);
}
```

Im Prinzip hat die *#include*-Anweisung (siehe Abschnitt 3.11.1) der Header-Datei von 3. denselben Effekt, wie wenn man die Anweisungen der Header-Datei an der Stelle der *#include*-Anweisung in das Programm aufnimmt. Das legt die Vereinfachung nahe, auf die extra Header-Datei zu verzichten und ihre Anweisungen

- an der Stelle der *#include*-Anweisung ins Programm zu schreiben, oder
- innerhalb des *namespace* nach „using namespace System::Windows::Forms;“ aufzunehmen und so die Anweisungen *using namespace System* von 3. überflüssig zu machen, oder
- innerhalb der Formalklasse *public ref class Form1* vor der Funktion *button_Click* ins Programm zu schreiben.

Diese **Vereinfachungen funktionieren** bei vielen Projekten, aber **nicht** bei allen:

- Da der Windows-Formulardesigner keine anderen Klassen vor der Formalklasse *Form1* mag, wird das Formular eventuell nicht mehr richtig angezeigt, wenn man davor eine eigene Klasse definiert.
- Innerhalb des *namespace* oder der Formalklasse kann man keine Bibliotheken der C++-Standardbibliothek (z.B. mit *#include <vector>*) aufnehmen.
- Falls innerhalb der Formalklasse Variablen, Funktionen oder Klassen definiert werden, sind das Datenelemente, Elementfunktionen oder verschachtelte Klassen der Formalklasse. Diese haben zwar viele Gemeinsamkeiten mit gewöhnlichen Variablen, Funktionen und Klassen, aber auch einige diffizile Unterschiede. Da die Formalklasse eine Verweisklasse (*ref class*) ist, gelten weitere Besonderheiten.

Damit diese Projektvorlage für möglichst viele Aufgaben funktioniert, wird auf diese Vereinfachungen verzichtet.

Natürlich ist die Auslagerung der eigenen Anweisungen in eine extra Datei (wie in 3.) und der Zugriff auf die Steuerelemente über Funktionsparameter etwas umständlich: Sie führt aber zu **übersichtlicheren Programmen** als wenn alle Anweisungen in der Formulardatei

innerhalb der Klasse *Form1* stehen. Das erspart viele Programmierfehler, die zu **undurchsichtigen Fehlermeldungen** führen, und erleichtert die Suche nach Fehlern.

Diese Vorlage kann außerdem als Vorlage für die **Portierung von Konsolen-Anwendungen** auf Formularanwendungen verwendet werden. Falls Sie ein Konsolenprogramm wie in der linken Spalte haben, können Sie es mit relativ wenig Aufwand in eine Formular-Anwendung portieren, indem Sie die I/O-Anweisungen ersetzen und die Funktionen als Reaktion auf einen ButtonClick usw. aufrufen:

```
#include <iostream>          using System::String;
using namespace std;        using namespace System::Windows::Forms;
void f(int x)               void f(int x, TextBox^ tb)
{                             {
    cout << "x=" << x << endl; tb->AppendText("x="+x.ToString()+"\r\n");
}                             }
```

Aufgabe 2.11

Erstellen Sie ein Projekt mit dem Namen *Projektvorlage*, das die in diesem Abschnitt beschriebene Projektvorlage implementiert.

- a) Nehmen Sie in die Header-Datei von 3. die Funktion

```
int f(int x)
{
    return x + 1;
}
```

auf. Diese Funktion soll in einer Funktion *MeineLoesung* aufgerufen und ihr Funktionswert in einer als Parameter übergebenen TextBox angezeigt werden. Dabei soll *f* als Argument eine Zahl aus einer TextBox *textBox2* übergeben werden. Sie können dazu die Anweisungen unter 4. verwenden.

- b) Starten Sie dieses Programm und geben Sie in *textBox2* eine Zahl ein. Nach dem Anklicken des Buttons muss dann in *textBox1* der um 1 höhere Wert angezeigt werden.



3 Elementare Datentypen und Anweisungen

Nachdem in den letzten beiden Kapiteln gezeigt wurde, wie man mit der Entwicklungsumgebung Visual Studio arbeitet, beginnen wir in diesem Kapitel mit der Vorstellung der Sprachelemente von C++.

Zunächst werden die Syntaxregeln dargestellt, mit denen die Sprachelemente im C++-Standard beschrieben werden. Darauf folgen elementare Konzepte wie Variablen, fundamentale Datentypen, Anweisungen, Zeiger, Konstanten usw. Programmieren ist allerdings mehr, als nur Anweisungen zu schreiben, die der Compiler ohne Fehlermeldung akzeptiert. Deswegen werden zusammen mit den Sprachelementen auch systematische Tests und Techniken zur Programmverifikation vorgestellt und mit Aufgaben geübt.

Die meisten dieser Konzepte und Datentypen findet man auch schon in der Programmiersprache C. Deshalb ist dieses Kapitel auch eine umfassende und detaillierte Einführung in C. Da aber nicht jeder Programmierer alle diese Details benötigt, sind zahlreiche Abschnitte (vor allem gegen Ende des Kapitels) in der Überschrift mit dem Zeichen Θ gekennzeichnet. Diese Abschnitte können bei einem ersten Einstieg ausgelassen werden.

Die meisten Themen werden durch **Übungsaufgaben** ergänzt. Alle Programmieraufgaben können mit einer Windows Forms-Anwendung gelöst werden, die wie die Projektvorlage von Abschnitt 2.11 aufgebaut ist.

3.1 Syntaxregeln

Im C++-Standard wird die Syntax der Sprachelemente durch Syntaxregeln beschrieben. Diese Syntaxregeln zeigen oft klarer als verbale Beschreibungen, wie die Sprachelemente verwendet werden müssen, und werden deshalb auch in diesem Buch verwendet. Da die Syntaxregeln im C++-Standard oft ziemlich komplex sind, werden hier meist nur Ausschnitte dargestellt, die das Wesentliche zeigen.

In diesem Abschnitt wird an einigen Beispielen gezeigt, wie Syntaxregeln aufgebaut sind und wie man sie lesen kann.

Ein Sprachelement wird oft durch weitere Sprachelemente definiert, die dann nach einem Doppelpunkt in den folgenden Zeilen angegeben werden. Für das zu definierende

Sprachelement können dann alle Zeichenfolgen eingesetzt werden, die für die definierenden Sprachelemente zulässig sind.

Die Syntaxregel

```
translation-unit:
    declaration-seq opt
```

definiert eine Übersetzungseinheit („translation-unit“) als eine Folge von Deklarationen („declaration-seq“). Wegen „opt“ kann diese Folge auch leer sein.

Werden nach dem zu definierenden Begriff mehrere Zeilen angegeben, sind sie als Alternative zu verstehen. Für das zu definierende Sprachelement können dann alle Zeichenfolgen eingesetzt werden, die für die Sprachelemente der einzelnen Zeilen zulässig sind.

```
declaration-seq:
    declaration
    declaration-seq declaration
```

Aus der mittleren dieser drei Zeilen folgt deshalb, dass eine „declaration-seq“ eine „declaration“ sein kann. Wenn in einer dieser Zeilen der zu definierende Begriff verwendet wird, kann man für ihn eine Definition einsetzen, die sich aus dieser Syntaxregel ergibt. Verwendet man hier in der letzten Zeile, dass eine „declaration-seq“ eine „declaration“ sein kann, erhält man eine „declaration-seq“ aus zwei Deklarationen. Diese Schritte kann man beliebig oft wiederholen (Rekursion). Deshalb besteht eine „declaration-seq“ aus einer oder mehreren Deklarationen.

Ein Deklaration ist eine Blockdeklaration oder eine Funktionsdefinition usw:

```
declaration:
    block-declaration
    function-definition
    template-declaration
    namespace-definition
    ...
```

Vorläufig werden wir nur Blockdeklarationen verwenden, die eine „einfache Deklaration“ sind:

```
block-declaration:
    simple-declaration
    using-declaration
    using-directive
    ...
```

```
simple-declaration:
    decl-specifier-seq opt init-declarator-list opt ;
```

Offensichtlich können die Syntaxregeln recht verschachtelt sein. Will man herausfinden, wie man ein Sprachelement einsetzen kann, erfordert das oft eine ganze Reihe von

Zwischenschritten. Die Suche ist erst dann beendet, wenn man ein sogenanntes **terminales Symbol** gefunden hat. Terminale Symbole sind in den Syntaxregeln in Schreibmaschinenschrift gedruckt und müssen im Programm genauso wie in der Syntaxregel verwendet werden.

Über einige weitere Zwischenschritte ergibt sich, dass eine *decl-specifier-seq* ein *simple-type-specifier* sein kann:

simple-type-specifier:

```
: :opt nested-name-specifier opt type-name
char
char16_t
char32_t
wchar_t
bool
short
int
long
signed
unsigned
float
double
void
auto
```

Deshalb kann eine Deklaration z.B. mit einem der Typnamen *int*, *short*, *char* usw. beginnen. Nach einigen Zwischenschritten kann man ebenso feststellen, dass eine „init-declarator-list“ aus einem oder mehreren **Bezeichnern (identifizier)** bestehen kann, die durch Kommas getrennt werden. Diese Syntaxregel gilt in C++ für alle Namen, die ein Programmierer für Variablen, Funktionen, Datentypen usw. wählt.

identifizier:

```
nondigit
identifizier nondigit
identifizier digit
```

nondigit: one of

```
universal-character-name
_ a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã
```

digit: one of

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

Hier bedeutet „one of“, dass die folgenden Symbole alternativ verwendet werden können. Die Konstruktion mit „one of“ entspricht einer langen Liste von Alternativen, die aus Platzgründen in eine Zeile geschrieben wurden.

Ein Bezeichner muss deshalb mit einem Buchstaben des ASCII-Zeichensatzes, dem Unterstrichzeichen „_“ oder einem *universal-character-name* (dazu gehören auch länderspezifische Buchstaben wie Umlaute, Buchstaben mit Akzent-Zeichen, arabische und

asiatische Buchstaben usw.) beginnen und kann von weiteren solchen Zeichen sowie den Ziffern 0..9 gefolgt werden. Diese Regel wurde schon in Abschnitt 2.1 vorgestellt.

Allerdings informieren die Syntaxregeln nur über die notwendigen Voraussetzungen dafür, dass der Compiler ein Programm übersetzen kann. Oft gibt es weitere Regeln, die nicht in den Syntaxregeln enthalten sind. Für Bezeichner sind das beispielsweise:

- Nach dem C++ Standard sollen Bezeichner **1024 Zeichen** lang sein können. Visual C++ berücksichtigt „nur“ die ersten 2048 Zeichen. Namen, die sich erst ab dem 2049-ten Zeichen unterscheiden, werden als identisch betrachtet.
- Innerhalb eines Blocks (siehe Abschnitt 3.4.1) müssen die Namen eindeutig sein.
- Groß- und Kleinbuchstaben werden in Bezeichnern unterschieden. Die beiden Bezeichner *summe* und *Summe* sind also nicht identisch.
- Bezeichner sollten nicht mit einem „_“ beginnen. Solche Namen sind üblicherweise für Bibliotheken reserviert und können zu Namenskonflikten führen.
- Ein **Schlüsselwort** (das ist ein Wort, das für den Compiler eine feste Bedeutung hat) darf nicht als Bezeichner verwendet werden. Im C++-Standard sind die folgenden Schlüsselworte definiert:

alignas	decltype	false	protected	typeid
alignof	default	float	public	typename
asm	delete	for	register	union
auto	do	friend	return	unsigned
bool	double	goto	short	using
break	else	if	signed	virtual
case	enum	inline	sizeof	void
catch	explicit	int	static	volatile
char	export	long	struct	wchar_t
char16_t	extern	mutable	switch	while
char32_t	false	namespace	template	
class	float	new	this	dynamic_cast
const	for	noexcept	throw	reinterpret_cast
constexpr	friend	nullptr	true	static_assert
const_cast	goto	operator	try	static_cast
continue	extern	private	typedef	thread_local

Aufgabe 3.1

Geben Sie drei Beispiele für Ziffernfolgen an, die nach den Syntaxregeln für ein *decimal-literal* gebildet werden können, sowie drei Beispiele, die diese Regeln nicht einhalten. Formulieren Sie diese Syntaxregel außerdem verbal.

decimal-literal:
nonzero-digit
decimal-literal digit

nonzero-digit: one of
 1 2 3 4 5 6 7 8 9

digit: one of
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

3.2 Variablen und Bezeichner

Wie in jeder anderen Programmiersprache kann man auch in C++ Speicherplätze im **Hauptspeicher** zur Speicherung von Daten verwenden. Dieser Hauptspeicher wird auch als **RAM** (Random Access Memory) bezeichnet. Die meisten PCs besitzen heute 4096 MB (Megabytes) oder mehr Hauptspeicher, wobei 1 MB ca. 1 Million (genau: $2^{20}=1048576$) Speicherzellen (Bytes) sind. Ein Byte ist die grundlegende Speichereinheit und umfasst 8 Bits, die zwei Werte (0 und 1) annehmen können. Deshalb kann ein Byte 256 ($=2^8$) verschiedene Werte darstellen. Die Bytes sind der Reihe nach durchnummeriert, und diese Nummer eines Bytes wird auch als seine **Adresse** bezeichnet.

Damit sich der Programmierer nun nicht für alle seine Daten die Adressen der jeweiligen Speicherplätze merken muss, bieten höhere Programmiersprachen die Möglichkeit, Speicherplätze unter einem Namen anzusprechen. Ein solcher Name für Speicherplätze wird als **Variable** bezeichnet, da sich die in diesen Speicherplätzen dargestellten Daten während der Laufzeit eines Programms ändern können. Die durch eine Variable dargestellten Daten werden als **Wert** der Variablen bezeichnet. Zu einer Variablen gehört außer ihrem Namen und Wert auch noch ihre **Adresse** und ihr **Datentyp**: Der Datentyp legt fest, wie viele Bytes die Variable ab ihrer Adresse im Hauptspeicher belegt, und wie das Bitmuster dieser Bytes interpretiert wird.

Für jede in einem Programm verwendete Variable werden dann während der Kompilation des Programms die Adressen der Speicherplätze durch den Compiler berechnet. Der Programmierer braucht sich also nicht um diese Adressen zu kümmern, sondern kann sie unter dem Namen ansprechen, den er für die Variable gewählt hat.

Alle Variablen eines C++-Programms müssen vor ihrer Verwendung definiert werden. Eine solche **Definition** enthält den **Namen der Variablen**, ihren **Datentyp** und eventuell noch weitere Angaben. Durch den Datentyp wird festgelegt,

- wie viel **Speicherplatz** der Compiler für die Variable reservieren muss,
- welche **Werte** sie annehmen kann, und
- welche **Operationen** mit ihr möglich sind.

Eine Definition wird im einfachsten Fall durch die Syntaxregel für eine **einfache Deklaration** beschrieben, die schon im letzten Abschnitt vorgestellt wurde. Solche Deklarationen sind nach folgendem Schema aufgebaut:

```
T var1, var2, ...;
```

Hier steht T für einen Datentyp, wie z.B. den vordefinierten Datentyp *int*, mit dem man ganzzahlige Werte darstellen kann. Die Namen der Variablen sind hier *var1*, *var2* usw. und müssen Bezeichner (siehe Abschnitt 3.2) sein, die alle verschieden sind.

Beispiel: Durch

```
int a, b, d;
```

werden drei Variablen *a*, *b* und *d* des Datentyps *int* definiert. Diese Definition mit mehreren durch Kommas getrennten Bezeichnern und einem Datentyp wie *int* ist gleichwertig mit einer Reihe von Variablendefinitionen, bei denen jeweils nur eine Variable definiert wird:

```
int a;
int b;
int d;
```

Auch die schon im letzten Kapitel verwendeten Steuerelemente von Visual Studio sowie deren Eigenschaften werden durch Variablen (*textBox1*, *button1* usw.) dargestellt. Da sie von Visual Studio automatisch definiert werden, wenn man sie auf ein Formular setzt, konnten wir sie verwenden, ohne dass wir ihre Definition in das Programm schreiben mussten.

Variablen können **global** oder **lokal** definiert werden. Eine globale Variable erhält man durch eine Definition, die außerhalb einer Funktion oder Klasse erfolgt. Sie kann dann ab ihrer Definition in jeder Funktion verwendet werden, die keine lokale Variable mit demselben Namen definiert:

Beispiel: In einer Windows Forms-Anwendung ist eine außerhalb der Klasse *Form1* definierte Variable eine globale Variable:

```
int i; // Definition der globalen Variablen i

public ref class Form1 : public
System::Windows::Forms::Form
{
    public:
```

Diese Variable *i* kann dann in jeder anschließend definierten Funktion verwendet werden:

```
Form1(void) // der sogenannte Konstruktor, der
{ // beim Erzeugen des Formulars aufgerufen wird
    InitializeComponent();
    //
    //TODO: Konstruktorcode hier hinzufügen.
    //
    i = 0;

private: System::Void button1_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    i++;
    textBox1->Text = Convert::ToString(i);
}
```

Hier wird der Variablen *i* der Wert 0 zugewiesen, wenn das Formular nach dem Start des Programms durch seinen Konstruktor erzeugt wird. Der Wert von *i* wird bei jedem Anklicken von *button1* um 1 erhöht und in *textBox1* angezeigt.

Da Programme mit globalen Variablen leicht unübersichtlich werden, sollte man globale Variable vermeiden. Das ist allerdings ohne die Sprachelemente der objektorientierten Programmierung (siehe Kapitel 9) nicht immer möglich. Deshalb werden sie bis zu diesem Kapitel trotzdem gelegentlich verwendet.

Definiert man eine Variable dagegen innerhalb einer Funktion, erhält man eine **lokale Variable**. Eine solche Variable kann nur in dieser Funktion verwendet werden. Falls man in verschiedenen Funktionen lokale Variablen mit demselben Namen definiert, sind das verschiedene Variablen.

```
private: System::Void button1_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    int k;
}

private: System::Void button2_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    k = 2; // error: 'k' : nichtdeklariertes Bezeichner
};
```

Eine lokale Variable kann denselben Namen haben wie eine globale. Das sind dann verschiedene Variablen.

Variablen können bei ihrer Definition initialisiert werden. Dazu gibt man nach dem Namen der Variablen ein Gleichheitszeichen und den Wert an, den sie bei der Definition erhalten soll:

```
int a = 17, b = 18, d = 19;
```

Ohne eine explizite Initialisierung werden alle globalen Variablen eines fundamentalen Datentyps beim Start des Programms mit dem Wert 0 initialisiert. Lokale Variablen werden dagegen nicht initialisiert: Ihr Wert ergibt sich aus dem Bitmuster, das bei der Reservierung des Speicherplatzes zufällig an den entsprechenden Speicherzellen steht. Den Wert einer solchen lokalen Variablen bezeichnet man auch als **unbestimmt**.

```
int i; // global, wird mit 0 initialisiert

private: System::Void button1_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    int j; // lokal, der Wert von j ist unbestimmt.
    int k = 0;
    textBox1->Text = Convert::ToString(i + j + k); // unbestimmtes
}; // Ergebnis
```

Variable, bei denen die Initialisierung vergessen wurde, und die deshalb einen undefinierten Wert haben, können die Ursache von diffizilen Fehlern sein. Deswegen sollten alle Variablen bei ihrer Definition initialisiert werden.

Aufgabe 3.2

1. Begründen Sie für jede dieser Definitionen, ob sie zulässig ist oder nicht:

```
int Preis_in_$, x kleiner y, Zinssatz_in_%, x / y, this,
    Einwohner_von_Tübingen, àáãÄéÊË;
```

2. Welche Werte werden beim Anklicken von `button1` ausgegeben?

```
int i = 0; // beide Definitionen außerhalb der
int j;    // Formulkasse Form1

private: System::Void button1_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    int k = 1;
    textBox1->AppendText(String::Format("i={0}\r\n", i));
    textBox1->AppendText(String::Format("j={0}\r\n", j));
    textBox1->AppendText(String::Format("k={0}\r\n", k));
    int i;
    textBox1->AppendText(String::Format("i={0}\r\n", i));
};
```

3.3 Ganzzahldatentypen

Variablen, deren Datentyp ein Ganzzahldatentyp ist, können ganzzahlige Werte darstellen. Je nach Datentyp können dies ausschließlich positive Werte oder positive und negative Werte sein. Der Bereich der darstellbaren Werte hängt dabei davon ab, wie viele Bytes der Compiler für eine Variable des Datentyps reserviert und wie er diese interpretiert.

In C++ gibt es die folgenden Ganzzahldatentypen:

Datentyp	Wertebereich in Visual C++ (32 und 64 bit)	Datenformat
<i>signed char</i> <i>char</i> (Voreinstellung)	-128 .. 127	8 bit mit Vorzeichen
<i>unsigned char</i>	0 .. 255	8 bit ohne Vorzeichen
<i>short int</i> <i>short</i> <i>signed short</i> <i>signed short int</i>	-32768 .. 32767	16 bit mit Vorzeichen
<i>unsigned short int</i> <i>unsigned short</i> <i>wchar_t</i>	0 .. 65535	16 bit ohne Vorzeichen
<i>int</i> <i>signed</i> <i>signed int</i>	-2,147,483,648.. 2,147,483,647	32 bit mit Vorzeichen

Datentyp	Wertebereich in Visual C++ (32 und 64 bit)	Datenformat
<i>long int</i> <i>long</i> <i>signed long</i> <i>signed long int</i>		
<i>unsigned int</i> <i>unsigned</i> <i>unsigned long int</i> <i>unsigned long</i>	0 .. 4,294,967,295	32 bit ohne Vorzeichen
<i>long long</i>	-9223372036854775808 ..9223372036854775807	64 bit mit Vorzeichen
<i>unsigned long long</i>	0 ..18446744073709551615	64 bit ohne Vorzeichen
<i>bool</i>	<i>true, false</i>	
<i>char16_t</i>	Unicode-Zeichen	16 bit
<i>char32_t</i>	Unicode-Zeichen	32 bit

Wie diese Tabelle zeigt, gibt es für die meisten Datenformate verschiedene Namen. Ein fett gedruckter Name steht dabei für denselben Datentyp wie die darauf folgenden nicht fett gedruckten Namen. So sind z.B. *char*, *signed char* und *unsigned char* drei verschiedene Datentypen. Dagegen sind *signed* und *signed int* alternative Namen für den Datentyp *int*. Dass diese Namen unterschiedliche Datentypen sind, ist aber außer in Zusammenhang mit überladenen Funktionen kaum von Bedeutung. Die *long long* Datentypen sind mindestens 64 bit breit.

Der C++-Standard legt explizit nicht fest, welchen **Wertebereich** ein bestimmter Ganzzahldatentyp darstellen können muss. Es wird lediglich verlangt, dass der Wertebereich eines Datentyps, der in der Liste

signed char, signed short, int, long int

rechts von einem anderen steht, nicht kleiner ist als der eines Datentyps links davon. Deswegen können verschiedene Compiler verschiedene Formate für den Datentyp *int* verwenden: Bei Compilern für 16-bit-Systeme werden häufig 16 Bits für den Datentyp *int* verwendet und bei Compilern für 32-bit-Systeme 32 Bits. Für 64-Bit Systeme könnte man 64 Bits erwarten, tatsächlich verwenden viele Compiler aber 32 Bits.

Die Datentypen *signed char, short int, int, long int* usw. werden unter dem Oberbegriff **Ganzzahldatentyp mit Vorzeichen** zusammengefasst. Ein **Ganzzahldatentyp ohne Vorzeichen** ist einer der Datentypen *unsigned char, unsigned short int, unsigned int, unsigned long* usw. Die Ganzzahldatentypen mit und ohne Vorzeichen sind zusammen mit den Datentypen *bool, char* und *wchar_t* die **Ganzzahldatentypen**.

Die potentiellen Unsicherheiten über die Breite eines Ganzzahldatentyps können mit den seit C++11 nach

```
#include <cstdint>
```

verfügbaren Ganzzahldatentypen fester Breite vermieden werden:

int8_t, int16_t, int32_t, int64_t: 8-, 16-, 32- oder 64-Bit mit Vorzeichen
uint8_t, uint16_t, uint32_t, uint64_t: 8-, 16-, 32- oder 64-Bit ohne Vorzeichen

Diese Namen sind aber keine eigenständigen Datentypen, sondern nur andere Namen für *char, int* usw. Namen für die maximalen Ganzzahldatentypen sind:

intmax_t und *uintmax_t*

Der Standard für die Programmiersprache C verlangt, dass die Wertebereiche in einer Datei dokumentiert werden, die man mit „`#include <limits.h>`“ erhält“. Da der C-Standard auch weitgehend in den C++-Standard übernommen wurde, gilt das auch für C++. Bei dem folgenden Auszug aus „`include\limits.h`“ wurde das Layout etwas überarbeitet:

```
#define CHAR_BIT      8 // number of bits in a char
#define SCHAR_MIN    (-128) // minimum signed char value
#define SCHAR_MAX     127 // maximum signed char value
#define UCHAR_MAX     255 // maximum unsigned char value
#define SHRT_MIN     (-32767-1) // minimum signed short value
#define SHRT_MAX      32767 // maximum signed short value
#define USHRT_MAX    65535U // maximum unsigned short value
#define LONG_MIN     (-2147483647L-1) // minimum signed long ..
#define LONG_MAX     2147483647L // maximum signed long value
#define ULONG_MAX    4294967295UL // maximum unsigned long ..
#define INT_MIN      LONG_MIN // minimum signed int value
#define INT_MAX      LONG_MAX // maximum signed int value
```

Beispiel: Die Konstanten aus dieser Datei können nach

```
#include <limits.h>
```

verwendet werden:

```
textBox1->AppendText(String::Format("Min={0},Max={1}",
                                     INT_MIN, INT_MAX));
```

3.3.1 Die interne Darstellung von Ganzzahlwerten

Die meisten Prozessoren verwenden für die interne Darstellung von Werten eines **Ganzzahldatentyps ohne Vorzeichen** das Binärsystem. Dabei entspricht jedem Wert im Wertebereich ein eindeutiges Bitmuster.

Beispiel: Das Bitmuster für Werte des Datentyps *unsigned char* (8 Bits):

Zahl z_{10}	Binärdarstellung mit 8 Bits
0	0000 0000
1	0000 0001
2	0000 0010
3	0000 0011
...	...
254	1111 1110
255	1111 1111

Zwischen den einzelnen Bits $b_7b_6b_5b_4b_3b_2b_1b_0$ und der durch sie im Dezimalsystem dargestellten Zahl z_{10} besteht dabei die folgende Beziehung:

$$z_{10} = b_7 \cdot 2^7 + b_6 \cdot 2^6 + b_5 \cdot 2^5 + b_4 \cdot 2^4 + b_3 \cdot 2^3 + b_2 \cdot 2^2 + b_1 \cdot 2^1 + b_0 \cdot 2^0$$

Beispiel: $25_{10} = 0 \cdot 2^7 + 0 \cdot 2^6 + 0 \cdot 2^5 + 1 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0$
 $= 00011001_2$

Hier ist die jeweilige Basis durch einen tiefer gestellten Index dargestellt: 25_{10} ist eine Zahl im Dezimalsystem, 00011001_2 eine im Binärsystem.

Bei der Darstellung einer Zahl z durch Ziffern $..z_3z_2z_1z_0$ im **Dezimalsystem** wird ebenfalls ein Stellenwertsystem verwendet, nur mit dem Unterschied, dass als Basis die Zahl 10 und nicht die Zahl 2 verwendet wird. Als Ziffern stehen die Zahlen 0 .. 9 zur Verfügung:

$$z = \dots z_3 \cdot 10^3 + z_2 \cdot 10^2 + z_1 \cdot 10^1 + z_0 \cdot 10^0 // z_i: 0 \dots 9$$

Beispiel: $25_{10} = 2 \cdot 10^1 + 5 \cdot 10^0$

Offensichtlich kann eine ganze Zahl in einem beliebigen **Zahlensystem zur Basis B** mit B Ziffern 0 .. B-1 dargestellt werden:

$$z = \dots z_3 \cdot B^3 + z_2 \cdot B^2 + z_1 \cdot B^1 + z_0 \cdot B^0 // z_i: 0 \dots B-1$$

Beispiel: $17_{10} = 1 \cdot 3^2 + 2 \cdot 3^1 + 2 \cdot 3^0 = 122_3$
 $17_{10} = 2 \cdot 7^1 + 3 \cdot 7^0 = 23_7$

Zur übersichtlicheren Darstellung von Binärzahlen wird oft das **Hexadezimalsystem** (zur Basis 16) verwendet. Die 16 Ziffern im Hexadezimalsystem werden mit 0, 1, ..., 9, A, B, C, D, E, F bezeichnet:

dezimal	dual	hexadezimal	dezimal	dual	hexadezimal
0	0000	0	8	1000	8
1	0001	1	9	1001	9
2	0010	2	10	1010	A
3	0011	3	11	1011	B
4	0100	4	12	1100	C
5	0101	5	13	1101	D
6	0110	6	14	1110	E
7	0111	7	15	1111	F

Im Hexadezimalsystem können die 8 Bits eines Bytes zu 2 hexadezimalen Ziffern zusammengefasst werden, indem man die vordere und hintere Gruppe von 4 Bits einzeln als Hexadezimalziffer darstellt:

Beispiel: $25_{10} = 0001\ 1001_2 = 19_{16}$

In C++ wird ein hexadezimaler Wert dadurch gekennzeichnet, dass man vor den hexadezimalen Ziffern die Zeichenfolge „0x“ angibt:

```
int i = 0x19; // gleichwertig mit i=25;
```

Bei **Datentypen mit Vorzeichen** werden mit n Bits die positiven Zahlen von $0 \dots 2^{n-1}-1$ ebenfalls im Binärsystem dargestellt. Für negative Zahlen wird dagegen das sogenannte **Zweierkomplement** verwendet. Das Zweierkomplement beruht darauf, dass man zu einer Zahl, die im Speicher mit n Bits dargestellt wird, die Zahl $10\dots0_2$ aus n Nullen und einer führenden 1 addieren kann, ohne dass sich diese Addition auf das Ergebnis auswirkt, da die 1 wegen der begrenzten Bitbreite ignoriert wird. Stellt man so die negative Zahl

- 00011001₂

durch

(10000000₂ - 00011001₂)

dar, wird die Addition der negativen Zahl (Subtraktion) auf eine Addition des Zweierkomplements zurückgeführt. Das Zweierkomplement erhält man direkt durch die Subtraktion:

```
100000002
-000110012
111001112
```

Einfacher erhält man es aus der Binärdarstellung, indem man jede 1 durch eine 0 und jede 0 durch eine 1 ersetzt (Einerkomplement) und zum Ergebnis 1 addiert.

```
Beispiel:  2510           =  000110012
Einerkomplement:  11100110
+ 1.....          .          1
Zweierkomplement: 11100111
```

Damit hat die Zahl -25 die Darstellung 11100111

Im Zweierkomplement zeigt also eine 1 im höchstwertigen Bit an, dass die Zahl negativ ist. Insbesondere wird die Zahl -1 im Zweierkomplement immer durch so viele Einsen dargestellt, wie Bits für die Darstellung der Zahl vorgesehen sind:

```
-1 mit 8 Bits:  1111 1111
-1 mit 16 Bits: 1111 1111 1111 1111
-1 mit 32 Bits: 1111 1111 1111 1111 1111 1111 1111 1111
```

Berechnet man von einer negativen Zahl, die im Zweierkomplement dargestellt ist, wieder das Zweierkomplement, erhält man die entsprechende positive Zahl.

Beispiel: 1. $-25_{10} = 11100111_2$
 Einerkomplement: 00011000
 + 1 1
 Zweierkomplement: 00011001

Das ist gerade die Zahl 25 im Binärsystem.

2. Dem maximalen negativen Wert $100 \dots 00_2$ entspricht kein positiver Wert. Das Zweierkomplement ist wieder derselbe Wert.

Wegen dieser verschiedenen Darstellungsformate kann dasselbe Bitmuster zwei verschiedene Werte darstellen – je nachdem, welches Datenformat verwendet wird. Zum Beispiel stellt das Bitmuster 11100111 für einen 8-bit-Datentyp ohne Vorzeichen den Wert 231 dar, während es für einen 8-bit-Datentyp mit Vorzeichen den Wert -25 darstellt.

3.3.2 Ganzzahlliterale und ihr Datentyp

Eine Zeichenfolge, die einen Wert darstellt, bezeichnet man als **Konstante** oder als **Literal**. Beispielsweise ist die Zahl „20“ in

```
i = 20;
```

ein solches Literal. Ab Visual Studio 2015 kann ein Ganzzahlliteral auch Hochkommas als **Trennzeichen** enthalten. Diese werden vor allem verwendet, um Gruppen von Ziffern optisch zu gliedern.

Beispiel: Trennzeichen werden z.B. für Tausendergruppen verwendet:

```
int x = 1'000'000;
```

Der Compiler akzeptiert aber Trennzeichen an beliebigen Positionen:

```
int y = 1'0'00'00'0;
```

In C++ gibt es die folgenden Ganzzahlliterale:

```
integer-literal:  

decimal-literal integer-suffixopt  

octal-literal integer-suffixopt  

hexadecimal-literal integer-suffixopt  

binary-literal integer-suffixopt
```

Die ersten Zeichen (von links) eines Literals entscheiden darüber, um welche Art von Literal es sich handelt:

- Eine Folge von Dezimalziffern, die mit einer von Null verschiedenen Ziffer beginnt, ist ein Dezimalliteral (zur Basis 10):

decimal-literal:

nonzero-digit

decimal-literal ' *opt digit*

nonzero-digit: one of

1 2 3 4 5 6 7 8 9

digit: one of

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- Eine Folge von Oktalziffern, die mit 0 (Null, nicht der Buchstabe „O“) beginnt, ist ein Oktalliteral (Basis 8).

octal-literal:

0

octal-literal ' *opt octal-digit*

octal-digit: one of

0 1 2 3 4 5 6 7

- Ein Folge von Hexadezimalziffern, die mit der Zeichenfolge „0x“ oder „0X“ (Null, nicht dem Buchstaben „O“) beginnt, ist ein hexadezimal Literal:

hexadecimal-literal:

0x *hexadecimal-digit*

0X *hexadecimal-digit*

hexadecimal-literal ' *opt hexadecimal-digit*

hexadecimal-digit: one of

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

a b c d e f

A B C D E F

- Seit Visual Studio 2015 können auch binäre Literale verwendet werden: Das ist eine Folge der Ziffern 0 oder 1, die auf „0b“ oder „0B“ (Null, nicht dem Buchstaben „O“) folgen. :

Beispiele: `int i = 017; // dezimal 15`
`int j = 0xf; // dezimal 15`
`int b = 0b00101; // binäres Literal, dezimal 7`

Jedes **Literal** hat einen **Datentyp**. Dieser ergibt sich nach dem C++-Standard aus seinem Wert, seiner Form und einem optionalen Suffix. Ohne ein Suffix ist der Datentyp

- eines Dezimalliterals der erste der Datentypen *int*, *long int* oder *long long int*, der den Wert darstellen kann.
- eines Oktal- oder Hexadezimalliterals der erste der Datentypen *int*, *unsigned int*, *long int*, *unsigned long int*, *long long int* oder *unsigned long long int* der den Wert darstellen kann.

Falls der Wert nicht in einem dieser Datentypen dargestellt werden kann, ist sein Datentyp nicht durch den C++-Standard definiert.

Der Datentyp eines Ganzzahliterals kann durch ein **Suffix** festgelegt werden:

integer-suffix:
unsigned-suffix long-suffix opt
long-suffix unsigned-suffix opt

unsigned-suffix: one of
 u U

long-suffix: one of
 l L

long-long-suffix: one of
 ll LL

Durch das Suffix „u“ oder „U“ erhält das Literal den Datentyp *unsigned int* oder *unsigned long int*, durch „l“ oder „L“ den Datentyp *long int* oder *unsigned long int* und durch LL *long long*. Werden diese beiden Suffixe kombiniert (ul, lu, uL, Lu, Ul, IU, UL, oder LU), hat das Literal immer den Datentyp *unsigned long int*.

Beispiel: Da in 32-bit Visual C++ der Wertebereich von *int* und *long int* gleich ist, haben Dezimalliterale mit Werten im Bereich *INT_MIN* .. *INT_MAX* den Datentyp *int*. Die Datentypen der folgenden Literale sind als Kommentar angegeben:

```
13 // Datentyp int, Wert 13 (dezimal)
013 // Datentyp int, Wert 11 (dezimal)
0x13 // Datentyp int, Wert 19 (dezimal)
17u // Datentyp unsigned int, Wert 17 (dezimal)
17uLL // Datentyp unsigned long long, Wert 17
0xf1u // Datentyp unsigned long, Wert 15 (dezimal)
```

Der Datentyp eines Dezimalliterals außerhalb des Wertebereichs von *long int* ist im C++-Standard nicht definiert. In 32-bit Visual C++ hat 2147483648 (*INT_MAX*+1) den Datentyp *unsigned long*.

Aufgaben 3.3.2

1. Stellen Sie mit 8 Bits

- die Zahl 37 im Binärsystem dar
- die Zahl -37 im Zweierkomplement dar
- die Zahlen 37 und -37 im Hexadezimalsystem dar.

Führen Sie die folgenden Berechnungen im Binärsystem durch und geben Sie das Ergebnis im Dezimalsystem an:

- $37 - 25$ // berechnen Sie $37 + (-25)$
- $25 - 37$ // berechnen Sie $25 + (-37)$

2. Welchen Wert stellt das Bitmuster ab_{16} im Dezimalsystem dar, wenn es
 - a) im Zweierkomplement interpretiert wird?
 - b) im Binärsystem interpretiert wird?
3. Welche Werte werden durch die folgenden Anweisungen ausgegeben:

```
textBox1->AppendText(String.Format("Vorwahl Berlin=" +
    " {0} b={1} c={2}", 030, 017 + 15, 0x12 + 10));
```

3.3.3 Typ-Inferenz: Implizite Typzuweisungen mit *auto*

Bei der Definition einer globalen oder lokalen Variablen mit einer Initialisierung kann anstelle eines Datentyps auch das Schlüsselwort *auto* angegeben werden. Dann verwendet der Compiler für diese Variable den Datentyp des Initialisierungs-Ausdrucks. Da der Compiler den Datentyp selbst ableitet, spricht man auch **Typ-Inferenz** oder von **impliziten Typzuweisungen**.

Beispiel: Da der Initialisierungsausdruck 17 in

```
auto i = 17; // wie int i = 17;
```

den Datentyp *int* hat, ersetzt der Compiler *auto* durch *int*. Die Variable *i* erhält so den Datentyp *int*. Der Initialisierungsausdruck kann auch eine Variable oder ein beliebiger Ausdruck sein:

```
auto k = i; // k hat denselben Datentyp wie int i
```

Ohne einen Initialisierungsausdruck führt *auto* zu einer Fehlermeldung des Compilers:

```
auto i ; // Fehler: Initialisierer erforderlich
```

Die Verwendung von *auto* bedeutet nicht, dass die Variable keinen oder einen universellen Datentyp wie in typlosen Sprachen hat. Vielmehr hat sie genau den Datentyp, den der Initialisierungsausdruck hat. Die Angabe *auto* erspart dem Programmierer lediglich, den Namen dieses Datentyps zu schreiben.

Implizite Typzuweisungen bringen bei einfachen Datentypen wie *int* auf den ersten Blick keinen großen Vorteil: Die Vereinfachung des Schreibaufwands ist minimal, und dass der Datentyp der Variablen nicht explizit da steht, macht das Programm nicht immer leichter verständlich. Trotzdem hat *auto* oft Vorteile:

- Da *auto* einen Initialisierungsausdruck verlangt, kann die Initialisierung einer Variablen nicht vergessen werden.
- Da der Datentyp immer der des Initialisierers ist, werden unbeabsichtigte Konvertierungen vermieden.
- Mit *auto* kann man sicherstellen, dass mehrere Variable denselben Datentyp haben. Ändert man im letzten Beispiel den Datentyp von *i*, hat *k* automatisch denselben Datentyp wie *i*, ohne dass man die Definition von *k* ändern muss.

- Bei komplexeren Datentypen (z.B. den Iterator-Klassen der Container-Klassen, siehe Abschnitt 12.1.2) kann *auto* die Schreibarbeit beträchtlich reduzieren.
- In Templates und Lambda-Ausdrücken kann *auto* die einzige Möglichkeit sein, einen Datentyp zu bestimmen.

Deswegen ist es oft empfehlenswert, *auto* gegenüber einer expliziten Typangabe zu bevorzugen.

Eine ausführlichere Darstellung von *auto* folgt in Abschnitt 15.4.1.

3.3.4 Zuweisungen und Standardkonversionen bei Ganzzahlausdrücken

Traditionellerweise wird bei einer Zuweisung der zugewiesene Wert wie in

```
int j = i;
```

nach einem Zuweisungsoperator angegeben. Diese Schreibweise kann zu einer Standardkonversion mit unerwarteten Ergebnissen führen (siehe die anschließenden Ausführungen). Seit Visual Studio 2013 kann der Wert bei einer Initialisierung oder einer Zuweisung auch in geschweiften Klammern (einer sogenannten **Initialisiererliste**, siehe Abschnitt 9.2.3) angegeben werden. Diese Schreibweise hat den Vorteil, dass der Compiler eine Fehlermeldung ausgibt, wenn der Wert nicht im Wertebereich des Datentyps liegt:

```
int a = { 100'000'000'000 }; // Fehler: zu groß für int
```

Da der Compiler bei einer Initialisiererliste prüft, ob eine Konversion sicher ist, sollte man **diese Schreibweise bevorzugen**, wenn die beteiligten Datentypen verschieden sind.

Beispiel: Die unsichere Konversion

```
unsigned int i = 1;
int j = i;
```

wird vom Compiler akzeptiert, während sie mit einer Initialisiererliste vom Compiler zurückgewiesen wird:

```
unsigned int i = 1;
int j = { i }; //Fehler: Konvertierung "unsigned int" zu "int"
```

Standardkonversionen sind Konversionen für die vordefinierten Datentypen, die der Compiler implizit (d.h. automatisch) durchführt. Sie sind im C++-Standard definiert und werden z.B. in den folgenden Situationen durchgeführt:

- Wenn ein Ausdruck als Operand eines Operators verwendet wird (siehe Abschnitt 3.3.5). So wird z.B. bei der Zuweisung `v=a` der Ausdruck `a` in den Datentyp von `v` konvertiert.
- Wenn beim Aufruf einer Funktion für einen Parameter eines Datentyps `T1` ein Argument eines anderen Datentyps `T2` eingesetzt wird.

Insbesondere sind Standardkonversionen für alle Ganzzahldatentypen definiert. Deshalb können in einer Zuweisung

v=a

beliebige Ganzzahldatentypen von a und v kombiniert werden. Falls dabei die **Datentypen** von v und a **identisch** sind, wird durch die Zuweisung einfach das Bitmuster von a an die Adresse von v kopiert, so dass der Wert von v mit dem von a identisch ist. Sind die beiden **Datentypen** dagegen **verschieden**, wird der Datentyp der rechten Seite durch eine der folgenden Konversion in den Datentyp der linken Seite konvertiert:

1. Ausdrücke der Datentypen *bool*, *char*, *signed char*, *unsigned char*, *short int* oder *unsigned short int* werden in den Datentyp *int* konvertiert.
2. Bei der Konversion einer Zahl a in einen n bit breiten Ganzzahldatentyp ohne Vorzeichen besteht das Ergebnis gerade aus den letzten n Bits von a.
3. Bei der Konversion in einen Ganzzahldatentyp mit Vorzeichen wird der Wert nicht verändert, wenn er im Ziel-Datentyp exakt dargestellt werden kann. Andernfalls ist das Ergebnis nicht durch den C++-Standard festgelegt.

Die erste Konversion betrifft nur Konversionen „kleinerer“ Datentypen als *int* in den Datentyp *int* und wird auch als **ganzzahlige Typangleichung (integral promotion)** bezeichnet. Die letzten heißen auch **ganzzahlige Typumwandlungen (integral conversion)**.

Beispiel: Gemäß der Regeln 2. und 3. werden die folgenden Zuweisungen alle von Visual C++ übersetzt. Obwohl keiner der zugewiesenen Werte im Wertebereich des Datentyps der linken Seite liegt, gibt Visual C++ mit dem voreingestellten Warnlevel keine Warnung aus.

```
int a = -257;
char v1 = a;           // v1=='ÿ' (-1)
unsigned int v2 = a;  // v2==4294967039
unsigned int b = 2147483648; // INT_MAX+1
char v3 = b;          // v3= 0
int v4 = b;           // v4== -2147483648
```

Eine Konversion, bei der der Zieldatentyp alle Werte des konvertierten Datentyps darstellen kann, wird als **sichere Konversion** bezeichnet. Die ganzzahligen Typangleichungen und die folgenden Konversionen sind sichere Konversionen:

```
unsigned char  → unsigned short  → unsigned int  → unsigned long
signed char    → short           → int           → long
```

Da bei einem 32-bit-Rechner

`sizeof(char)=1 < sizeof(short)=2 < sizeof(int)=sizeof(long)=4`

gilt, sind hier außerdem noch diese Konversionen sicher:

```
unsigned char → short
unsigned short → int
```

Falls die beteiligten Datentypen unterschiedlich breit sind wie in

```
int v; // 32 bit breit
char a; // 8 bit breit
...
v = a; // char wird in int konvertiert
```

wird das Bitmuster folgendermaßen angepasst:

- Bei einem positiven Wert von a werden die überzähligen linken Bits von v mit Nullen aufgefüllt:

```
a = 1; // a = 0000 0001 binär
v = a; // v = 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0001
```

- Bei einem negativen Wert von a werden die überzähligen linken Bits mit Einsen aufgefüllt.

```
-1 mit 8 Bits:   binär 1111 1111, hexadezimal FF
-1 mit 32 Bits: hex.: FFFFFFFF
```

Diese Anpassung des Bitmusters wird als **Vorzeichenerweiterung** bezeichnet. Das erweiterte Bitmuster stellt dann im Zweierkomplement denselben Wert dar wie das ursprüngliche.

Da Ganzzahl-literale einen Ganzzahldatentyp haben, können sie in einen beliebigen anderen Ganzzahldatentyp konvertiert werden. Falls der Wert des Literals nicht im Wertebereich des anderen Datentyps liegt, können die impliziten Konversionen zu überraschenden Ergebnissen führen.

Beispiel: Die folgenden Zuweisungen werden von Visual C++ ohne Fehlermeldungen übersetzt:

```
// #define INT_MAX 2147483647
int k = 2147483648; // =INT_MAX+1
textBox1->Text = Convert::ToString(k);
// -2147483648
int m = 12345678901234567890;
// warning: 'Initialisierung': Verkürzung von
//         '__int64' zu 'int'
textBox2->Text = Convert::ToString(m);
// m=-350287150
```

Hier ist das an k und m zugewiesene Literal zu groß für den Datentyp *int*. Die ausgegebenen Werte entsprechen vermutlich nicht unbedingt den Erwartungen:

Offensichtlich können harmlos aussehende Zuweisungen zu Ergebnissen führen, die auf den ersten Blick überraschend sind. Nicht immer wird durch eine Warnung auf ein solches Risiko hingewiesen. Bei einem umfangreichen Programm mit vielen Warnungen werden diese auch leicht übersehen.

Die Verantwortung für die gelegentlich überraschenden Folgen der impliziten Konversionen liegt deshalb letztendlich immer beim Programmierer: Er muss bei der Wahl der Datentypen

stets darauf achten, dass sie nur zu sicheren Konversionen führen. Das erreicht man **am einfachsten** dadurch, dass man als Ganzzahldatentyp **immer denselben Datentyp** verwendet. Da der Datentyp eines Dezimaliterals meist *int* ist, liegt es nahe, immer diesen Datentyp zu wählen.

Diese Empfehlung steht im Gegensatz zu einer anderen Empfehlung, die man relativ oft findet, nämlich **Datentypen minimal** zu wählen. Danach sollte man einen Datentyp immer möglichst klein wählen, aber dennoch groß genug, damit er alle erforderlichen Werte darstellen kann. Das führt zu einem minimalen Verbrauch an Hauptspeicher, erfordert allerdings eine gewisse Sorgfalt bei impliziten Konversionen.

Beispiel: Für eine Variable, die einen Kalendertag im Bereich 1..31 darstellen soll, ist der Datentyp *char* oder *unsigned char* ausreichend. Da beide Datentypen sicher in den Datentyp *int* konvertiert werden können, spricht auch nichts gegen diese Datentypen.

Für eine Variable, die eine ganzzahlige positive Entfernung darstellen soll, ist auf den ersten Blick der Datentyp *unsigned int* naheliegend. Da die Konversion dieses Datentyps in *int* nicht sicher ist, sollte stattdessen *int* bevorzugt werden.

Am einfachsten ist es, wenn man für alle diese Variablen den Datentyp *int* verwendet.

3.3.5 Operatoren und die „üblichen arithmetischen Konversionen“

Für Ganzzahloperanden sind unter anderem die folgenden **binären Operatoren** definiert. Sie führen zu einem Ergebnis, das wieder einen Ganzzahldatentyp hat:

- + Addition
- Subtraktion
- * Multiplikation
- / Division, z.B. $7/4=1$
- % Rest bei der ganzzahligen Division, z.B. $7\%4 = 3$

Für $y \neq 0$ gilt immer:

$$(x / y) * y + (x \% y) = x.$$

Das Ergebnis einer %-Operation mit nicht negativen Operanden ist immer positiv. Falls einer der Operanden negativ ist, ist das Vorzeichen des Ergebnisses im C++-Standard nicht festgelegt.

Im C++-Standard ist explizit nicht festgelegt, wie sich ein Programm verhalten muss, wenn bei der Auswertung eines Ausdrucks ein Überlauf oder eine unzulässige Operation (wie z.B. eine Division durch 0) stattfindet. Die meisten Compiler (wie auch Visual C++) ignorieren einen Überlauf und rechnen modulo 2^n . Bei einer Division durch 0 wird bei einem Windows Forms Programm eine Exception (siehe Abschnitt 3.9 und Kapitel 11) ausgelöst.

Beispiele: Das Vorzeichen von x/y ergibt sich nach den üblichen Regeln:

```
i = 17 / -3; // i == -5
j = -17 / 3; // j == -5
k = -17 / -3; // k == 5
```

Mit dem %-Operator kann man z.B. feststellen, ob eine Ganzzahl ein Vielfaches einer anderen Ganzzahl ist.

```
if ((i % 2) == 0) // nur für gerade Werte von i erfüllt
```

In Zusammenhang mit den binären Operatoren stellt sich die Frage, welchen Datentyp das Ergebnis hat, wenn der Datentyp der beiden Operanden verschieden ist wie z.B. in

```
short s;
char c;

... = c + s;
```

C++ geht dabei in zwei Stufen vor, die auch als die **üblichen arithmetischen Konversionen** bezeichnet werden. Sie konvertieren die Operanden in einen **gemeinsamen Datentyp**, der dann auch der Datentyp des Ausdrucks ist. Für Ganzzahldatentypen sind sie folgendermaßen definiert:

- In einem ersten Schritt werden alle Ausdrücke der Datentypen *char*, *signed char*, *unsigned char*, *short int* oder *unsigned short int* durch eine **ganzzahlige Typangleichung** (siehe Seite 106) in den Datentyp *int* konvertiert.
- Falls der Ausdruck nach dieser Konvertierung noch verschiedene Datentypen enthält, ist der gemeinsame Datentyp der erste in der Reihe

unsigned long int, *long int*, *unsigned int*

wenn einer der Operanden diesen Datentyp hat. Der gemeinsame Datentyp von *long int* und *unsigned int* ist in 32-bit Visual C++ *unsigned long int*.

Beispiele:

1. Nach den Definitionen

```
char ca = 65; // 'A'
char cb = 0;
```

wird der Datentyp der Operanden von $ca+cb$ durch ganzzahlige Typangleichungen in *int* konvertiert. Deshalb hat $ca+cb$ den Datentyp *int* und nicht etwa *char*.

2. Für eine Variable *u* des Datentyps *unsigned int* wird der zweite Operand des Ausdrucks $u-1$ ebenfalls in den Datentyp *unsigned int* konvertiert. Deshalb hat dieser Ausdruck mit $u=0$ den Wert 4294967295 und nicht den Wert -1 . In

```
unsigned int u = 0;
int i = 1 / (u-1);
```

erhält man so den Wert $i=0$ und nicht etwa den Wert $i=-1$. Mit

```
int i = u-1;
```

erhält *i* dagegen den Wert -1 , da der *unsigned* Wert in *int* konvertiert wird.

Das erste Beispiel zeigt insbesondere, dass sich der Datentyp eines Ausdrucks allein aus dem Datentyp der Operanden ergibt. Falls der Ausdruck einer Variablen zugewiesen wird, beeinflusst der Datentyp, an den die Zuweisung erfolgt, den Datentyp des Ausdrucks nicht.

3. Auch die Operanden der **Vergleichs- oder Gleichheitsoperatoren** werden mit den **üblichen arithmetischen Konversionen** in einen gemeinsamen Datentyp konvertiert. Deshalb werden nach der Definition

```
unsigned int ui = 1;
```

die beiden Operanden in der Bedingung ($ui > -1$) in den gemeinsamen Datentyp *unsigned int* konvertiert. Dadurch wird das Bitmuster $0xFFFFFFFF$ des *int*-Werts -1 als *unsigned int*-Wert interpretiert. Da kein Wert größer als dieser Wert sein kann, wird durch

```
if (ui>-1) textBox1->Text = "1 > -1";
else textBox1->Text = "1 <= -1";
```

„ $1 <= -1$ “ ausgegeben, obwohl man auf den ersten Blick wohl „ $1 > -1$ “ erwarten würde. Der Compiler gibt dazu auch mit dem Warnlevel W3 keine Warnungen aus:

Neben den binären gibt es die **unären Operatoren** $+$ und $-$. „ $+$ “ ändert den Wert des Operanden nicht. „ $-$ “ sollte nur auf Datentypen mit Vorzeichen angewandt werden. Man muss aber beachten, dass aufgrund der Asymmetrie der Wertebereiche dieser Datentypen für den kleinsten Wert *min* nicht $-(-min) = min$ sein kann:

```
short i = -32768; // Wertebereich von short: -32768..32767
i = -i; // i = -32768
```

Für Operanden eines Ganzzahldatentyps sind die **bitweisen Operatoren** $\&$ (*bitand*), $|$ (*bitor*) und \wedge (*xor*) definiert. Nach den üblichen arithmetischen Konversionen der Operanden werden ihre einzelnen Bits gemäß der folgenden Tabelle verknüpft. Der Operator \sim negiert die einzelnen Bits und erzeugt so das Einerkomplement:

p	q	p & q	p q	p ^ q	~p
1	1	1	1	0	0
1	0	0	1	1	0
0	1	0	1	1	1
0	0	0	0	0	1

Diese Operatoren werden oft dazu verwendet, einzelne Bits bei Ganzzahldatentypen ohne Vorzeichen zu setzen oder zu löschen.

Beispiel: Durch

```
unsigned int m = 3, n = 0x0000ffff, i, j;
i = i | m;
j = j&n;
```

werden die niedrigstwertigen beiden Bits von *i* gesetzt, unabhängig davon, welchen Wert *i* zuvor hatte. Die obersten 16 Bits von *j* werden auf 0 gesetzt, und die unteren 16 Bits bleiben unverändert:

Durch die **Inkrement- und Dekrementoperatoren**

`++`, `--`

wird der Wert des Operanden um 1 erhöht bzw. reduziert. Beide können als Präfix- und als Postfixoperator verwendet werden. Wenn man einen solchen Ausdruck wie in

```
i++; ++i; bzw.
i--; --i;
```

als eigenständige Anweisung verwendet, ist das Ergebnis des Präfix- und Postfixoperators gleichwertig. Weist man einen solchen Ausdruck in derselben Anweisung einer Variablen zu, erhält die Variable beim Präfixoperator einen anderen Wert als beim Postfixoperator.

- Bei den Postfixoperatoren ist der Wert des Ausdrucks der Wert des Operanden vor der Erhöhung bzw. Reduzierung:

```
int i = 0, j = 0, k;
k = i++; // k=0, i=1
k = j--; // k=0, j=-1
```

- Dagegen ist bei den Präfixoperatoren der Wert des Ausdrucks der Wert des Operanden nach der Erhöhung bzw. Reduzierung:

```
int i = 0, j = 0, k;
k = ++i; // k=1, i=1
k = --j; // k=-1, j=-1
```

Wenn man sich über diese diffizilen Unterschiede nicht ganz sicher ist, empfiehlt es sich, diese Operatoren nur als eigenständige Anweisungen zu verwenden. Die Präfixoperatoren sind bei manchen Datentypen ein klein wenig schneller. Bei fundamentalen Datentypen (wie z.B. *int*) besteht meist kein Laufzeitunterschied (siehe Abschnitt 3.5.2).

Beispiel: Diese beiden *for*-Anweisungen (siehe Abschnitt 3.4.2) haben denselben Effekt.

```
for (int i = 0; i<n; i++) ...
for (int i = 0; i<n; ++i) ...
```

Mit dem Operator *sizeof* kann man die Anzahl der Bytes bestimmen, die ein Ausdruck bzw. eine Variable eines Datentyps belegen. Der Operand ist entweder ein Ausdruck oder ein Datentyp, der in Klammern angegeben wird:

```
sizeof unary-expression
sizeof ( type-id )
```

Das Ergebnis ist eine Konstante des Datentyps *size_t*. Dieser Datentyp steht nach *#include <stddef.h>* zur Verfügung. Bei den meisten Compilern ist das ein anderer Name für *unsigned int*.

```
Beispiel: int sc = sizeof(char); // 1
          int sh = sizeof(short); // 2
          int si = sizeof(int); // 4
          short s;
          int vs = sizeof(s); // 2
          int v0 = sizeof(s + 0); // 4, ganzzahlige Typangleichung
```

Aufgaben 3.3.5

1. a) Welchen Wert haben die Variablen b, c, d, e und f nach den Zuweisungen

```
unsigned char b = 255;
unsigned char c = 0;
int i = 1234567898;

b = b + 1;
c = c - 1;
int d = i / 100;
int e = i % 100;
int f = i + i
```

- b) Welche der Zuweisungen in a) sind zulässig, wenn die rechte Seite in einer Initialisiererrliste angegeben wird?
2. Beschreiben Sie für beliebige positive Werte von i und j (beide Ganzzahldatentypen) das Ergebnis von

$$(i/j) * (j/i)$$

3. Beschreiben Sie für einen ganzzahligen Operanden x das Ergebnis von

- a) `int a = x^x;`
 b) `int b = x & 1;`

4. Welche Voraussetzungen müssen für das Bitmuster der *int*-Werte x und y gelten, damit die folgenden drei Ausdrücke gleich sind?

$$x|y, x+y, x^y$$

3.3.6 Die Datentypen *char* und *wchar_t*

Eine Variable des Datentyps *char* (für character, Zeichen) kann ein einzelnes Zeichen des dem System zugrunde liegenden Zeichensatzes darstellen.

Alle diese Zeichensätze sind eine Obermenge des **ASCII-Zeichensatzes**, in dem die Zeichen mit den Nummern 0 bis 127 standardisiert sind. Von diesen sind die Zeichen mit den Nummern 32 bis 126 druckbare Zeichen. Die Zeichen 0 .. 31 werden oft als Steuerzeichen (z.B. zur Datenfernübertragung und Druckersteuerung) verwendet.

Die Zeichen Nr. 32 (Leerzeichen) bis 126 im ASCII-Zeichensatz:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
30				!	"	#	\$	%	&	'
40	()	*	+	,	-	.	/	0	1
50	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
60	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
70	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
90	Z	[\]	^	_	`	a	b	c
100	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
110	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w
120	x	y	z	{		}	~			

Einige Steuerzeichen:

8:	BS	//	Backspace	-	ein Zeichen zurück
10:	LF	//	Linefeed	-	Zeilenvorschub
12:	FF	//	Formfeed	-	Blattvorschub
13:	CR	//	Carriage Return	-	Wagenrücklauf
27:	ESC	//	Escape	-	Altdeutsch: Fluchtsymbol

Die Zeichen 128 .. 255 können unter verschiedenen Systemen (MS-DOS, Windows usw.) eine verschiedene Bedeutung haben.

Beispiele: Unter Windows wird der **ANSI-Zeichensatz** verwendet. Ein Auszug:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
190	¼	½	¾	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç
200	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï	Ð	Ñ	
210	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	
220	Ü	Ý	Þ	ß	à	á	â	ã	ä	å	
230	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï	
240	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	
250	ú	û	ü	ý	þ	ÿ					

In allen Zeichensätzen wird ein **Zeichen** durch seine **Nummer im Zeichensatz dargestellt**. Das Zeichen 'A' wird also durch die Zahl 65_{10} dargestellt. Das Zeichen mit der Nummer 0 (dessen Bitmuster ausschließlich aus Nullen besteht), wird auch als **Nullzeichen** bezeichnet.

Ein **Literal** des Typs *char* wird im einfachsten Fall durch einfache Hochkommas begrenzt und enthält ein Zeichen des zugrunde liegenden Zeichensatzes:

Beispiel: `char c = 'A';`
`c = 'ä';`

Da der Datentyp *char* ein Ganzzahldatentyp ist, kann man einer Variablen des Datentyps *char* auch einen Ganzzahlwert zuweisen.

```
Beispiele: char c = 27; // ESC
           c = 65; // 'A'
           char NullZeichen = 0;
```

Einige spezielle Zeichen können als **Escape-Sequenz** dargestellt werden. Eine Escape-Sequenz beginnt mit \:

simple-escape-sequence: one of
 \ ' \" \? \\ \a \b \f \n \r \t \v

Die einfachen Escape-Sequenzen bedeuten im Einzelnen:

	Wert (dez.)	Symbol	Bedeutung
\a	7	BEL	Alarmton
\b	8	BS	Backspace
\t	9	HT	horizontaler Tabulator
\n	10	LF	Zeilenvorschub
\v	11	VT	vertikaler Tabulator
\f	12	FF	Seitenvorschub
\r	13	CR	Wagenrücklauf (Carriage Return)
\"	34	"	doppeltes Anführungszeichen
\'	39	'	einfaches Anführungszeichen (Apostroph)
\?	63	?	Fragezeichen
\\	92	\	Backslash (umgekehrter Schrägstrich)

```
Beispiele: char c = '\\';
           c = '\n'; // newline-Zeichen
```

Da \ immer als erstes Zeichen einer Escape-Sequenz interpretiert wird, muss dieses Zeichen in einer Pfadangabe in einem String doppelt angegeben werden. Anstelle von „\\“ ist bei **Pfadangaben** in Windows auch „/“ möglich.

Beispiel: Die nächsten beiden Pfadangaben sind gleichwertig:

```
auto Dateiname1 = "c:\\Projekt1\\Projekt1";
auto Dateiname1 = "c:/Projekt1/Projekt1";
```

Obwohl eine Escape-Sequenz aus zwei oder mehr Zeichen besteht, stellt sie ein einzelnes Zeichen mit dem Wert aus der Spalte *Wert* dar.

Da *char*-Werte durch ihre Nummern im verwendeten Zeichensatz dargestellt werden, können sie wie Zahlen mit einem der Vergleichsoperatoren <, <= (für ≤), >, >= (für ≥), == und != (für ≠) verglichen werden:

```
if ((c >= 'A') && (c <= 'Z')) ...
```

Da im ASCII-Zeichensatz jeweils Ziffern, Groß- und Kleinbuchstaben in der üblichen Reihenfolge aufeinander folgen, wird durch diese Abfrage also geprüft, ob das Zeichen `c` ein Großbuchstabe ist oder nicht.

Es gibt drei *char*-Datentypen: *char*, *signed char* und *unsigned char*. Nach dem C++-Standard sind das drei verschiedene Datentypen, die jeweils 1 Byte belegen (*sizeof*). Der Datentyp *char* muss entweder dieselbe Darstellung wie *signed char* oder *unsigned char* verwenden. Es ist aber explizit offen gelassen, welche von beiden.

Visual C++ verwendet als **Voreinstellung** den Datentyp *signed char*. Mit der Compiler-Option „/J“ (z.B. über *Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\C/C++\Sprache\Standardzeichen "unsigned"*) kann das Datenformat von *char* auf das von *unsigned char* gesetzt werden.

Diese Wahl erscheint zumindest auf den ersten Blick überraschend: So sind in den Tabellen mit dem ASCII- oder ANSI-Zeichensatz die einzelnen Zeichen meist von 0 bis 255 durchnummeriert und nicht von -128 bis 127. Eine Zuweisung wie in

```
char c = -28; // 'ä'
```

wirkt auf den Blick meist irritierend. Außerdem erhält man z.B. in

```
for (char c = 0; c < 255; c++)
    ...
```

eine Endlosschleife, obwohl diese Anweisung ohne Warnung kompiliert wird.

Die C/C++-**Standardbibliotheken** enthalten zahlreiche Funktionen für den Datentyp *char*. Die folgenden Funktionen stehen nach

```
#include <ctype.h>
```

zur Verfügung. Die Funktion *toupper* wandelt ein Argument, das einen Kleinbuchstaben ('a'.. 'z') im ASCII-Zeichensatz darstellt, in den entsprechenden Großbuchstaben um. Andere Argumente werden unverändert zurückgegeben. Entsprechend wandelt *tolower* eine Zahl, die einen Großbuchstaben darstellt, in den entsprechenden Kleinbuchstaben um:

```
int toupper(int ch); // c=toupper('a') ergibt c='A'
int tolower(int ch);
```

Da die Buchstaben sowohl im Bereich der Groß- als auch der Kleinbuchstaben in derselben Reihenfolge aufeinander folgen, entspricht *tolower* der Anweisung:

```
if ((c >= 'A') && (c <= 'Z'))
    c = c - 'A' + 'a';
```

Da deutsche Umlaute (ä, ö usw.) nicht zum ASCII-Zeichensatz gehören, werden sie bei diesen Funktionen nicht berücksichtigt.

Mit weiteren Funktionen kann man prüfen, zu welcher Gruppe ein Zeichen gehört. Alle diese Funktionen haben den Funktionswert 0, wenn das übergebene Zeichen nicht zu der Gruppe gehört, und andernfalls den Wert 1:

```
int isalpha (int __c); // Buchstabe
int isupper (int __c); // Großbuchstabe
int islower (int __c); // Kleinbuchstabe
int isdigit (int __c); // Ziffer
int isalnum (int __c); // alphanumerisch
int isspace (int __c); // Whitespace (blank, tab usw.)
int isxdigit(int __c); // Hexadezimalziffer
int iscntrl (int __c); // Steuerzeichen
```

Alle diese Funktionen sind auf Zeichen des ASCII-Zeichensatzes beschränkt.

Die *char*-Datentypen verwenden ein Byte zur Darstellung eines Zeichens. Die damit möglichen 256 verschiedenen Zeichen sind jedoch für Sprachen mit einer größeren Anzahl von Zeichen (z.B. asiatische und arabische) nicht ausreichend. C++ unterstützt solche Zeichen durch die Datentypen *wchar_t*, *char16_t*, *char32_t*:

- Werte des Typs *wchar_t* werden auch als **Multibyte-Zeichen** oder „wide char“ bezeichnet. Literale dieses Typs müssen mit einem L beginnen.

Beispiel: `wchar_t w = L'A';`

Für diesen Datentyp stehen in `<ctype.h>` Funktionen wie

```
int towupper(wint_t c);
```

(mit einem zusätzlichen „w“ im Namen) zur Verfügung, die nicht nur ASCII-Zeichen, sondern auch nationale Sonderzeichen wie z.B. Umlaute berücksichtigen.

- *char16_t* und *char32_t* stellen Zeichen durch einen sogenannten Code-Punkt mit 16 oder 32 Bits im **Unicode**-Standard dar. Unicode umfasst praktisch alle Zeichen aller verschiedenen nationalen Schriftarten, einschließlich technischer und typografischer Sonderzeichen. Unicode-Zeichen im Bereich 0 .. 255 sind mit denen des ANSI-Zeichensatzes identisch. Literale dieser Typen müssen mit einem u (Kleinbuchstabe) oder einem U (Großbuchstabe) beginnen.:

Beispiel: `char16_t u1 = u'A';`
`char32_t u2 = U'A';`

Windows Forms-Anwendungen verwenden für *wchar_t* den sogenannten **Unicode Standard**. *char*-Werte werden bei einer Umwandlung in Strings als Zahlen dargestellt und Werte der Datentypen *wchar_t* und *Char* als Zeichen. Diese beiden Datentypen enthalten Elementfunktionen, die nicht nur für Zeichen aus dem ASCII-Zeichensatz, sondern auch für Unicode-Zeichen geeignet sind.

Beispiel: Mit

```

char c = 'A';
Char C = c; // Char ist gleichwertig zu wchar_t;
wchar_t w = c;
String^ s = c + " " + c.ToString() + " " + C + w +
           C.ToString();

char d = 'ä';   Char D = d;   Char E = L'ä';
String^ t = toupper(d) + " " + Char::ToUpper(D) + " " +
           Char::ToUpper(E);

```

erhalten s und t die Zeichenfolgen

```

65 65 AAA // s
-28 | Ä // t

```

Aufgaben 3.3.6

1. c soll eine Variable des Datentyps *char* sein. Weisen Sie einer booleschen Variablen

- Grossbuchstabe* genau dann den Wert *true* zu, wenn c ein Großbuchstabe ist.
- Buchstabe* genau dann den Wert *true* zu, wenn c ein Buchstabe ist.
- alphanumerisch* genau dann den Wert *true* zu, wenn c ein Buchstabe oder eine Ziffer ist.

2. Schaltjahre

Die Umlaufzeit der Erde um die Sonne bezeichnet man als ein Jahr. Ein Tag ist der Zeitraum, in dem sich die Erde einmal um ihre Achse dreht (Abstand zwischen zwei Mittagern).

Misst man ein Jahr als den Zeitraum zwischen den sogenannten Frühlingspunkten, an denen ein Tag und eine Nacht genau gleich lang sind, war am 1.1.1900 ein Jahr 365 Tage, 5 Stunden, 48 Minuten und 46,0 Sekunden oder 365,24220 Tage lang. Dass ein Jahr in einem Jahrtausend 5,6 Sekunden kürzer wird, soll im Folgenden nicht berücksichtigt werden.

Der von Julius Cäsar 46 v. Chr. festgelegte **Julianische Kalender** ging von durchschnittlich 365,25 Tagen pro Jahr aus. Dieser Fehler ist bis in das 16. Jahrhundert auf ca. 10 Tage angewachsen.

Papst Gregor XIII. hat im Jahr 1582 den auch heute noch gültigen **Gregorianischen Kalender** eingeführt, nach dem ein Jahr durchschnittlich 365,2425 Tage lang ist. Dabei wurden die Nachkommastellen folgendermaßen durch Schaltjahre berücksichtigt: Jede durch 4 teilbare Jahreszahl ist ein Schaltjahr, außer den durch 100 teilbaren, wenn diese nicht durch 400 teilbar sind. Bei diesem Verfahren summiert sich der Fehler in 3300 Jahren auf einen Tag auf.

Weisen Sie einer booleschen Variablen *Schaltjahr* den Wert eines booleschen Ausdrucks zu, so dass *Schaltjahr* den Wert *true* erhält, wenn die Variable *Jahr* (Datentyp *int*) nach dem Gregorianischen Kalender ein Schaltjahr ist, und andernfalls den Wert *false*.

- Die Ganzzahlvariablen $t1$, $m1$ und $j1$ sowie $t2$, $m2$ und $j2$ sollen zwei Kalenderdaten bezeichnen (z.B. $t1=17$, $m1=12$, $j1=2015$). Eine boolesche Variable *vorher* soll den Wert *true* erhalten, wenn das Datum ($t1$, $m1$, $j1$) zeitlich vor dem Datum ($t2$, $m2$, $j2$) liegt, und andernfalls den Wert *false*.
- Die logischen Operatoren sehen ähnlich aus wie die bitweisen und werden deshalb leicht verwechselt, so dass z.B. $x\&y$ anstelle von $x\&\&y$ geschrieben wird. Wie unterscheiden sich die Werte dieser Ausdrücke für Operanden des Datentyps *bool* und *int*?
- Bei einem Lösungsversuch habe ich einmal den folgenden Ausdruck gesehen (dabei war x eine *int*-Variable):

```
if (x==!0) ... // gemeint war if (x!=0) ...
```

Wird dieser Ausdruck vom Compiler akzeptiert? Falls ja, was bedeutet er?

3.3.7 Der Datentyp *bool*

Der Datentyp *bool* ist ein vordefinierter Ganzzahldatentyp, der die Werte *true* und *false* annehmen kann. Diese Werte sind die booleschen Literale :

```
boolean-literal:
false
true
```

Damit sind nach der Definition

```
bool b;
```

diese Zuweisungen möglich:

```
b = true;
b = false;
```

Diesen Datentyp erhält man aber nicht nur bei entsprechend definierten Variablen. Vielmehr hat in C++ jeder Ausdruck, der mit einem der **Vergleichs- oder Gleichheitsoperatoren** $<$, $<=$ (für \leq), $>$, $>=$ (für \geq), $==$ (für $=$) und $!=$ (für \neq) gebildet wird, den Datentyp *bool* und damit einen der beiden Werte *true* oder *false*. Wenn also in einem Programm

```
if (x < 17) ...
```

geschrieben wird, ist „ $x < 17$ “ ein boolescher Ausdruck, der entweder den Wert *true* oder *false* hat.

Ein boolescher Ausdruck kann einer booleschen Variablen zugewiesen werden:

```
bool b = (x < 17);
```

Hier erhält b den Wert *true*, falls der Wert von x kleiner als 17 ist, und andernfalls den Wert *false*. Diese Zuweisung ist einfacher als

```
if (x < 17) b = true;
else b = false;
```

Eine boolesche Variable kann direkt in einer *if*-Anweisung verwendet werden:

```
if (b) ...
```

Dabei ist es nicht notwendig, sie mit dem Wert *true* zu vergleichen:

```
if (b == true) ... // umständlich
```

Für boolesche Ausdrücke sind die binären **logischen Operatoren** **&&** und **||** sowie der unäre logische Operator **!** definiert. Das Ergebnis dieser Operationen ergibt sich aus der Tabelle:

p	q	p && q	p q	!p
true	true	true	true	false
true	false	false	true	false
false	true	false	true	true
false	false	false	false	true

Deshalb kann man in einer *if*-Anweisung boolesche Ausdrücke verknüpfen oder negieren.

Beispiel: Traditionellerweise verwendet man für die booleschen Operationen die Operatoren **&&**, **||** und **!**:

```
if ((x >= 0) && (x <= 17)) ...
if (!b) ...
```

Es gibt keinen xor-Operator für boolesche Operanden. Mit dem bitweisen xor-Operator **^** erhält man aber für boolesche Operanden das richtige Ergebnis.

Bei einer solchen Verknüpfung können die Klammern auch ausgelassen werden:

```
if (x >= 0 && x <= 17) ...
```

Da die Prioritäten der einzelnen Operatoren aber durch ein recht umfangreiches Regelwerk beschrieben werden, besteht die Gefahr von Missverständnissen. Deshalb empfiehlt es sich immer, alle binären Ausdrücke zu klammern.

Die Bedeutung des **umgangssprachlichen „und“** bzw. **„oder“** kann von der von **&&** bzw. **||** (die auch als **„logisches und“** bzw. **„oder“** bezeichnet werden) abweichen. Es empfiehlt sich deshalb, bei jeder solchen Verknüpfung noch einmal kurz nachzudenken, ob man jetzt wirklich ein **&&** oder ein **||** braucht.

Beispiel: Die umgangssprachliche Aussage „Ich besuche dich heute oder morgen.“ wird meist als falsch betrachtet, wenn ich die angesprochene Person heute und morgen besuche. Das **„oder“** hat hier die Bedeutung eines **„ausschließenden oder“** (xor). Verknüpft man dagegen die beiden Einzelaussagen

```
p = „Ich besuche dich heute.“
q = „Ich besuche dich morgen.“
```

mit `||`, ist `p||q` auch dann wahr, wenn beide Aussagen `p` und `q` wahr sind.

Allerdings muss das „logische und“ bzw. „oder“ nicht vom umgangssprachlichen abweichen. Es gibt viele Beispiele, wo sie gleich sind.

Zwischen dem Datentyp `bool` und den anderen Ganzzahldatentypen sind **implizite Standardkonversionen** definiert. Durch eine **ganzzahlige Typangleichung** wird der Wert `true` in 1 und der Wert `false` in 0 konvertiert. Der Wert 0 wird in `false` und jeder andere Wert wird in `true` konvertiert. Diese Konversionen finden z.B. dann statt, wenn einer Ganzzahlvariablen ein `bool`-Wert zugewiesen wird oder umgekehrt:

```
int i = true; // i=1;
int j = false; // j=0
bool b = 0; // b=false
bool d = 17; // d=true
```

Durch diese Standardkonversionen wird insbesondere die Kompatibilität zur Programmiersprache C hergestellt, in der es den Datentyp `bool` nicht gibt. In C wird der Wert 0 als `false` und jeder andere Wert als `true` interpretiert.

Diese Konversionen werden oft dazu verwendet, für einen Ausdruck `i` die Bedingung „`i==0`“ kürzer zu formulieren, indem man sie durch „`!i`“ ersetzt:

```
if (!(i % 2)) // gleichwertig mit "if (i%2==0)"
```

Wegen dieser Konversionen kann der Compiler allerdings den folgenden subtilen **Schreibfehler**, der leicht vorkommen kann, nicht entdecken:

```
if (x = 10) // Schreibfehler: gemeint ist "if (x==10)"
```

Da in C++ eine Zuweisung wie „`x=10`“ ein Ausdruck ist, der den Wert der rechten Seite hat (hier also 10), ist die Bedingung unabhängig vom Wert von `x` immer erfüllt, da der Wert 10 als `true` interpretiert wird. Als Folge dieses Schreibfehlers erhält `x` auch noch den Wert 10.

Kombiniert man einen booleschen Ausdruck und einen Ganzzahlausdruck mit einem binären Operator, wird der Wert des booleschen Ausdrucks durch eine **ganzzahlige Typangleichung** immer in einen Ganzzahltyp konvertiert.

Beispiele: In

```
if (0 <= x <= 10) . .
```

wird zuerst der linke Teilausdruck „`0<=x`“ als boolescher Ausdruck ausgewertet. Das Ergebnis wird dann in einen der Werte 0 oder 1 konvertiert und mit 10 verglichen. Deshalb hat der gesamte Ausdruck immer den Wert `true`, unabhängig vom Wert von `x`.

Die folgenden Anweisungen werden mit Warnungen (aber ohne Fehler) übersetzt:

```
bool b = 7; //warning: Verkürzung von 'int' in 'bool'
if (b == 7) //warning: '==' : unsichere operation,...
    textBox1->Text = "b==7";
else textBox1->Text = "b!=7";
```

In der ersten Anweisung wird 7 in den Wert *true* konvertiert. Dieser Wert wird dann in (b==7) in den Wert 1 konvertiert. Deswegen hat der Ausdruck (b==7) immer den Wert *false*.

Die logischen Operatoren && und || sind kommutativ, d.h. für boolesche Ausdrücke p und q haben

p&&q und q&&p, sowie
p||q und q||p

jeweils dasselbe Ergebnis. Allerdings müssen bei einem solchen Ausdruck nicht immer alle Operanden ausgewertet werden, um sein Ergebnis zu bestimmen: Sobald in einem mit && verknüpften Ausdruck einer der Operanden *false* ist, kann das Gesamtergebnis nicht mehr *true* werden. Ebenso kann das Ergebnis nicht mehr *false* werden, falls einer der Operanden bei einem mit || verknüpften Ausdruck *true* ist. Dann ist die Auswertung der restlichen Bedingungen des Gesamtausdrucks nicht mehr notwendig.

Wenn ein Compiler einen solchen Fall erkennt und dann die Auswertung des Gesamtausdrucks abbricht, bezeichnet man dies als **short-circuit evaluation** (Kurzschlussverfahren) im Unterschied zu einer „complete evaluation“ (vollständige Auswertung). Nach dem C++-Standard werden boolesche Ausdrücke immer mit *short-circuit evaluation* ausgewertet. Deshalb führt der Ausdruck

```
(i%k == 0) && (k>0)
```

mit k==0 zu einem Laufzeitfehler (Division durch 0), während der logisch gleichwertige Ausdruck

```
(k>0) && (i%k == 0)
```

nicht zu einer Division durch Null führt. Obwohl die beiden Ausdrücke dasselbe Ergebnis haben, werden sie unterschiedlich ausgewertet. Deshalb kann man boolesche Ausdrücke so aufbauen, dass „Schutzbedingungen“ links von den geschützten Bedingungen stehen. So kann man eine extra Prüfung sparen wie in

```
if (k>0)
    if ((k>0) && (i%k == 0))
```

Der Datentyp *bool* wird vom Visual C++ ausgiebig verwendet. Praktisch jedes Steuerelement hat zahlreiche boolesche Eigenschaften. Im Eigenschaftenfenster erkennt man sie daran, dass man für ihre Werte *true* oder *false* auswählen kann.

3.3.8 Ganzzahlwerte bei Formularanwendungen ein- und ausgeben

Visual C++ verwendet für Windows Forms-Anwendungen eine Erweiterung von C++, die als C++/CLI bezeichnet wird. Unter C++/CLI entsprechen in 32-bit Visual C++ den elementaren Datentypen der linken Spalte die CLI-Klassen der mittleren Spalte:

C++-Datentyp	CLI-Klasse	Datenformat
<i>signed char</i> <i>char</i> (Voreinstellung)	<i>System::SByte</i>	8 bit mit Vorzeichen
<i>unsigned char</i>	<i>System::Byte</i>	8 bit ohne Vorzeichen
<i>wchar_t</i>	<i>System::Char</i>	16-bit Unicode Zeichen
<i>short int</i> , <i>short</i> , <i>signed short</i> , <i>signed short int</i>	<i>System::Int16</i>	16 bit mit Vorzeichen
<i>unsigned short int</i> <i>unsigned short</i> , <i>wchar_t</i>	<i>System::UInt16</i>	16 bit ohne Vorzeichen
<i>int</i> , <i>signed</i> , <i>signed int</i> <i>long int</i> , <i>long</i> , <i>signed long</i> , <i>signed long int</i>	<i>System::Int32</i>	32 bit mit Vorzeichen
<i>unsigned int</i> , <i>unsigned unsigned long int</i> <i>unsigned long</i>	<i>System::UInt32</i>	32 bit ohne Vorzeichen
<i>long long</i>	<i>System::Int64</i>	64 bit mit Vorzeichen
<i>unsigned long long</i>	<i>System::Int64</i>	64 bit ohne Vorzeichen
<i>Bool</i>	<i>System::Boolean</i>	

Mit der in allen diesen Klassen vorhandenen Elementfunktion

```
virtual String^ ToString() override // konvertiert in einen String
```

kann ein Ganzzahlwert in einen *String* konvertiert werden, der dann in einem Steuerelement ausgegeben werden kann. Mit den ebenfalls in allen diesen Klassen vorhandenen *Parse*-Funktionen

```
static T Parse(String^ s) // löst eine Exception aus, falls s nicht konvertiert werden kann  
static bool TryParse(String^ s, T% result) // löst keine Exception aus
```

kann ein *String*, der eine Zahl darstellt, in einen Ganzzahlwert konvertiert werden. Hier steht T für den Datentyp, in den konvertiert wird. *TryParse* schreibt das Ergebnis in *result* und löst im Unterschied zu *Parse* keine Exception aus, wenn der String nicht konvertiert werden kann. Diese Funktion gibt dann *false* zurück und setzt das Argument für *result* auf 0.

Beispiel: Die Anzeige eines Wertes wie

```
int x = 17;
```

ist mit der Elementfunktion *ToString* etwas weniger schreibaufwendig als mit der Funktion *Convert::ToString*:

```
textBox1->AppendText(x.ToString() + "\r\n");
textBox1->AppendText(Convert.ToString(x) + "\r\n");
```

Eine Zahl aus einer TextBox wird mit

```
if (int.TryParse(textBox1->Text, x))
    textBox1->AppendText("f=" + f(x).ToString() + "\r\n");
else
    MessageBox.Show("int erwartet: " + textBox1->Text);
```

in eine *int*-Variable *x* eingelesen. Da *int::TryParse* nur dann *true* zurückgibt, wenn der Text eine Zahl darstellt, kann man diese Zahl im *then*-Zweig verwenden und im *else*-Zweig den Anwender auf seinen Eingabefehler hinweisen.

Etwas umfangreicher formatierte Ausgaben erhält man aber meist einfacher mit *String::Format*:

```
textBox1->AppendText(String.Format("f({0})={1}\r\n", x,
                                f(x)));
```

3.4 Kontrollstrukturen und Funktionen

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Kontrollstrukturen vorgestellt, mit denen man Anweisungen wiederholen und in Abhängigkeit von Bedingungen ausführen kann. Eine ausführliche Behandlung von Funktionen folgt in Kapitel 8.

3.4.1 Die *if*- und die Verbundanweisung

Mit einer ***if*-Anweisung** kann man in Abhängigkeit von einer Bedingung steuern, ob eine Anweisung ausgeführt wird oder nicht:

```
if ( condition ) statement
if ( condition ) statement else statement
```

Der **Ausdruck** *condition* wird oft durch den Vergleich von zwei Ausdrücken mit einem der Operatoren `==`, `!=`, `<`, `<=`, `>`, `>=` gebildet und stellt umgangssprachlich eine Bedingung dar. Die Anweisung nach (*condition*) wird auch als ***then*-Zweig** bezeichnet und die Anweisung nach *else* (sofern vorhanden) als ***else*-Zweig**.

In der ersten Form (ohne *else*) wird die Anweisung nur dann ausgeführt, wenn *condition* den Wert *true* hat. In der zweiten Form (mit *else*) wird erste Anweisung ausgeführt, falls die Bedingung erfüllt ist, und andernfalls die zweite. Die *if*-Anweisung ohne *else* kann als Spezialfall einer *if-else*-Anweisung aufgefasst werden, bei der im *else*-Zweig keine Anweisung steht.

Beispiel: Durch

```
if (x < 1) a = 1;
else a = 2;
```

wird die Anweisung „a = 1“ ausgeführt, wenn die Bedingung $x < 1$ erfüllt ist, und andernfalls die Anweisung „a = 2“.

Verwendet man als Bedingung eine boolesche Variable, muss diese nicht auf Gleichheit mit dem Wert *true* geprüft werden:

```
if (Schaltjahr) MaxTag = 29; //siehe Aufgabe 3.3.6,2.
else MaxTag = 28;
```

Da bei einer *if*-Anweisung ohne *else*-Zweig keine Anweisung ausgeführt wird, wenn die zugehörige Bedingung nicht erfüllt ist, haben die nächsten Anweisungen denselben Effekt wie die letzte:

```
MaxTag = 28;
if (Schaltjahr) MaxTag = 29;
```

Mit dem Operator „==“ prüft man die Gleichheit der beiden Operanden und mit „!=“ deren Ungleichheit. Dabei muss man darauf achten, dass man den Operator „==“ nicht mit dem Zuweisungsoperator „=“ verwechselt. Eine solche Verwechslung wird vom Compiler nicht als Fehler bemängelt, sondern lediglich mit der Warnung „Zuweisung in bedingtem Ausdruck“ honoriert, wenn das Level für Warnungen auf Stufe 4 eingestellt ist.

Die *condition* in einer *if*-Anweisung kann außerdem ein Ausdruck eines Datentyps sein, der in *bool* konvertiert werden kann, oder eine Definition, die mit einer Initialisierung verbunden ist:

```
condition:
  expression
  type-specifier-seq declarator = assignment-expression
```

Der Wert von *condition* ist dann der in den Datentyp *bool* konvertierte Wert des Ausdrucks bzw. des Zuweisungsausdrucks.

Sollen mehrere Anweisungen in Abhängigkeit von einer Bedingung ausgeführt werden, müssen sie durch eine **Verbundanweisung** mit { und } zusammengefasst werden. Eine Verbundanweisung wird auch als **Block** bezeichnet. In ihr können auch Variable definiert werden, die dann in diesem Block **lokal** sind.

```
compound-statement:
  { statement-seq opt }
```

Beispiel: `if (n > 0)`

```

{
    double Mittelwert = Summe / n;
    textBox1->AppendText(String::Format("Mittelwert={0}\r\n",
                                        Mittelwert));
}
else
    textBox1->AppendText(String::Format("Fehler,n={0}\r\n", n));

```

Verwendet man in einer *if*-Anweisung wieder eine *if*-Anweisung, erhält man eine **verschachtelte** *if*-Anweisung.

- Bei einer *if*-Anweisung im *then*-Zweig

```
if (b1) if (b2) s;
```

wird die Anweisung *s* genau dann ausgeführt, wenn *b1* und *b2* den Wert *true* haben. Wenn der *then*-Zweig einer *if*-Anweisung eine *if-else*-Anweisung ist, lässt sich aus den bisherigen Ausführungen nicht ableiten, ob sich der *else*-Zweig in

```
if (b1) if (b2) S1; else S2;
```

auf *b1* oder *b2* bezieht. Diese Zweideutigkeit ist generell so geregelt, dass ein *else*-Zweig immer zu der letzten Bedingung ohne *else*-Zweig gehört. Deshalb ist die letzte Anweisung gleichwertig mit

```

if (b1)
{
    if (b2) S1;
    else S2;
}

```

- Mit einer *if*-Anweisung in einem *else*-Zweig ist eine **Mehrfachauswahl** möglich:

```

if (x < 0)
{
    a = -1;
    ..
}
else if (x > 0) a = 1;
else a = 0;

```

Bei einer Mehrfachauswahl ist es oft empfehlenswert, im letzten Zweig keine *if*-Anweisung zu verwenden. Bei der rechten *if*-Anweisung

```

if (x<0) // gleichwertig zum letzten Beispiel, aber
...     // nicht empfehlenswert
else if (x>0) ...;
else if

```

Aufgaben 3.4.1

1. Welche der folgenden *if*-Anweisungen sind nach den Definitionen

```
int x, Punkte, i, j;
bool b;
```

syntaktisch und inhaltlich korrekt?

- a) `if (x = 17) textBox1->Text = "Volltreffer";`
 b) `if (i >= 1 && i <= 10) textBox1->Text = "Volltreffer";`
 c) `if b && (i = j*x) textBox1->Text = "Volltreffer";`
 d) `if (Punkte >= 0) textBox1->Text = "Extremes Pech";`
 `else if (Punkte >= 20) textBox1->Text = "Ziemliches Pech";`
 `else if (Punkte >= 40) textBox1->Text = "Ein wenig Glück gehabt";`
2. In Abhängigkeit vom Wert einer Variablen *Bewegungsart* (Datentyp *char*, zulässige Werte '+' oder '-') soll der Wert der Variablen *Betrag* zur Variablen *Kontostand* addiert oder von dieser subtrahiert werden.
3. In Abhängigkeit vom Wert der beiden Variablen *Lagergruppe* und *Materialgruppe* (beide Datentyp *char*) sollen gemäß der folgenden Tabelle die Werte der Variablen *LA_Summe*, *LB_Summe* usw. um den Wert der Variablen *Summe* erhöht werden:

Lagergruppe	Materialgruppe	Verarbeitung
'A'	'A'	<i>LA_Summe</i> und <i>MA_Summe</i> um <i>Summe</i> erhöhen
'A'	'B'	<i>LA_Summe</i> und <i>MB_Summe</i> um <i>Summe</i> erhöhen
'A'	'X'	<i>LA_Summe</i> und <i>MX_Summe</i> um <i>Summe</i> erhöhen
'B'	'B'	<i>LB_Summe</i> und <i>MB_Summe</i> um <i>Summe</i> erhöhen
'B'	'D'	<i>LB_Summe</i> und <i>MD_Summe</i> um <i>Summe</i> erhöhen

Falls *Lagergruppe* den Wert 'A' hat, aber *Materialgruppe* nicht einen der Werte 'A', 'B' oder 'X', soll die Meldung

„Unzulässige Materialgruppe in Lager A“

ausgegeben werden; entsprechend für *Lagergruppe* = 'B'.

Falls *Lagergruppe* weder den Wert 'A' noch den Wert 'B' hat, soll die Meldung

„Unzulässige Lagergruppe“

erfolgen. In jedem dieser unzulässigen Fälle soll keine Summation durchgeführt werden.

4. Datumsvergleich

Die Ganzzahlvariablen *t1*, *m1* und *j1* sowie *t2*, *m2* und *j2* sollen zwei Kalenderdaten bezeichnen (z.B. *t1*=17, *m1*=5, *j1*=2015). Eine boolesche Variable *vorher* soll den Wert

true erhalten, wenn das Datum (t1, m1, j1) zeitlich vor dem Datum (t2, m2, j2) liegt, und andernfalls den Wert *false*.

Diese Aufgabe wurde schon in Aufgabe 3.3.6, 3. allein mit booleschen Variablen behandelt. Sie kann aber auch mit *if*-Anweisungen bearbeitet werden, was oft als einfacher angesehen wird.

Falls die Jahreszahlen in j1 und j2 verschieden sind, gibt der boolesche Ausdruck

```
j1 < j2
```

an, ob das erste Datum zeitlich vor dem zweiten liegt:

```
if (j1 != j2) vorher = (j1 < j2)
```

Wenn dagegen die Jahreszahlen gleich und die Monate verschieden sind, entscheiden die Monate über die zeitliche Anordnung der beiden Kalenderdaten. Sind sowohl die Jahre als auch die Monate gleich, entscheidet der Tag.

Wie muss die Lösung geändert werden, wenn eine boolesche Variable *vorher_oder_gleich* genau dann den Wert *true* erhalten soll, wenn das erste Datum vor dem zweiten liegt oder gleich dem zweiten ist?

3.4.2 Die *for*- und die *while*-Schleife

Wiederholungsanweisungen gehören wie die Auswahlanweisungen zu den Kontrollstrukturen. Während man mit einer Auswahlanweisung steuern kann, **ob** eine bestimmte Anweisung (oft eine Verbundanweisung) ausgeführt werden soll oder nicht, steuert man mit einer Wiederholungsanweisung, **wie oft** eine bestimmte Anweisung ausgeführt werden soll.

Wiederholungsanweisungen werden auch als **Schleifen** bezeichnet. Dieser Ausdruck kommt aus der Steinzeit der Programmierung, als den Rechnern die Programme noch mit Lochstreifen eingegeben wurden: Um Anweisungen wiederholt auszuführen, wurde der Lochstreifen zu einer Schleife zusammengeklebt.

In C++ gibt es die folgenden drei Wiederholungsanweisungen:

iteration-statement:

```
while ( condition ) statement
do statement while ( expression ) ;
for ( for-init-statement condition opt ; expression opt ) statement
```

Die Bedingung, die die Ausführung einer Schleife kontrolliert, wird auch als **Schleifenbedingung** bezeichnet. Die Anweisung heißt auch **Schleifenkörper**.

In diesem Abschnitt werden die *for*- und die *while*-Anweisung vorgestellt.

Bei der Ausführung der ***for*-Anweisung** wird zuerst das *for-init-statement* ein einziges Mal ausgeführt. Dann wird geprüft, ob die Bedingung *condition* erfüllt ist (also den Wert *true* hat): Solange dies zutrifft, wird die Anweisung *statement* ausgeführt und der Ausdruck

expression ausgewertet (in dieser Reihenfolge). Sobald die Bedingung nicht mehr erfüllt ist, wird die *for*-Anweisung beendet.

Zunächst sollen nur solche *for*-Anweisungen betrachtet werden, bei denen

for-init-statement eine Zuweisung wie $i=1$ oder $i=10$ ist, die eine Laufvariable eines Ganzzahltyps initialisiert. Die Laufvariable kann im *for-init-statement* definiert werden: Dann ist sie nur in der *for*-Anweisung verfügbar.

condition eine Bedingung darstellt, in der der Wert der Laufvariablen mit einem Grenzwert verglichen wird, wie z.B. $i < 10$ oder $i \geq 1$

expression den Wert der Laufvariablen inkrementiert oder dekrementiert, wie z.B. $i++$, $i=i+2$, $i--$, $i=i-3$

Beispiele: Die Kommentare beziehen sich auf die Ausführung des Schleifenkörpers:

```
int s = 0;
for (int i = 1; i < 1; i++) s = s + i; // wird nie ausgeführt
for (int i = 1; i <= 1; i++) s = s + i; // wird mit i=1 ausgeführt
for (int i = 2; i > 0; i--) s = s + i; // wird mit i=2 und i=1 ausgeführt
```

Dekrementiert man in *expression* den Wert der Laufvariablen, kann man eine Folge von Werten von oben nach unten durchlaufen:

```
int s = 0;
for (int i = 10; i >= 0; i--)
{
    s = s + i;
    textBox1->AppendText(String.Format("s={0}\r\n", s));
};
```

Nach *for(...)* darf normalerweise kein Semikolon stehen: Setzt man es trotzdem, stellt es die sogenannte „leere Anweisung“ dar, die denselben Effekt wie keine Anweisung hat. Durch die *for*-Schleife wird dann diese leere Anweisung wiederholt, und die darauf folgende Anweisung wird nur einmal ausgeführt:

```
s = 0;
for (i = 1; i < 10; i++); // <-- ; meist ein Fehler
{
    // die for-Anweisung wird mit i=10 beendet
    s = s + i;
    textBox1->AppendText(String.Format("s={0}\r\n", s));
}; //AppendText wird einmal mit i=10 und s=10 ausgeführt
```

In einer *for*-Schleife sind das *for-init-statement*, *condition* und *expression* optional und können ausgelassen werden:

```
for ( for-init-statement condition opt ; expression opt ) statement
```

Die Semikolons sind aber immer notwendig. Lässt man das *for-init-statement* oder *expression* aus, muss die Initialisierung der Laufvariablen vor der Schleife bzw. ihre Erhöhung in der Schleife durchgeführt werden. Fehlt *condition*, wird angenommen, dass dieser Ausdruck *true*

ist. Die Schleife ist dann eine Endlosschleife, falls sie nicht durch eine Sprunganweisung (siehe Abschnitt 3.4.13) verlassen wird. Diese Formen der *for*-Schleife sind aber eher unüblich.

Beispiel: Die folgenden Anweisungen sind syntaktisch korrekte Endlosschleifen:

1. `for (int i = 0; true; i++) { S; } // S eine Anweisung`
2. `for (int i = 0; ; i++) { S; }`
3. `int i = 0; // initialisiere i vor der Schleife`
`for (; i++) { S; }`
4. `int i = 0;`
`for (;;) { S; i++; } // erhöhe i in der Schleife`

Die ***while*-Schleife** ist wie die *for*-Schleife eine Wiederholungsanweisung:

```
while ( condition ) statement
```

Bei der Ausführung einer *while*-Schleife wird zunächst die Bedingung *condition* geprüft. Wenn sie den Wert *true* hat, wird anschließend die Anweisung *statement* ausgeführt und danach erneut *condition* geprüft. Diese Abfolge wird so lange wiederholt, bis *condition* den Wert *false* hat. Falls die Bedingung bei der ersten Ausführung des Schleifenkörpers nicht erfüllt ist, wird der Schleifenkörper nie ausgeführt.

Beispiele: Die folgenden Schleifen geben beide die Zahlen 1 bis n aus, falls n größer oder gleich 1 ist. Falls n kleiner als 1 ist, werden keine Werte ausgegeben.

```
int i = 0;
while (i < n) // Datentyp von n: int
{
    i++;
    textBox1->AppendText(String::Format("{0}", i));
}

int i = 1;
while (i <= n)
{
    textBox1->AppendText(String::Format("{0}", i));
    i++;
}
```

Bei der ersten Schleife wird *i* mit einem Wert initialisiert, der um 1 geringer ist als der Wert, mit dem der Schleifenkörper erstmals ausgeführt wird. Nach dem Verlassen der Schleife ist der Wert von *i* gleich dem Wert, mit dem die Verarbeitungsanweisung zuletzt ausgeführt wurde. Bei der zweiten Schleife wird *i* mit dem Wert initialisiert, mit dem die Verarbeitung erstmals ausgeführt werden soll. Nach dem Verlassen der Schleife ist der Wert von *i* um 1 höher als der, mit dem der Schleifenkörper zuletzt ausgeführt wurde.

Beim Entwurf einer Schleife muss man stets darauf zu achten, dass sie nach einer endlichen Anzahl von Wiederholungen auch wieder verlassen wird. Wenn beispielsweise vor der Ausführung von

```
while (i != n)
    i++; // i und n: ein Ganzzahldatentyp
    ... // keine weiteren Veränderungen von i und n
```

$i == 5$ und $n == 0$ gilt, wird die Abbruchbedingung $i == 0$ nie eintreten und deshalb die Schleife auch nie verlassen, da i in der Schleife immer weiter erhöht wird. Eine solche Schleife wird deshalb als **Endlosschleife** bezeichnet.

Genau genommen wird diese Endlosschleife aber doch nicht endlos durchlaufen: Da i einen Ganzzahldatentyp hat, wird i so lange erhöht, bis es den maximal darstellbaren positiven Wert erreicht hat. Danach bewirkt eine weitere Addition von 1 einen negativen Wert von i , über den man dann doch wieder bei n ankommt. Trotzdem ist das meist ziemlich sicher nicht das, was man eigentlich wollte, und es dauert auch fast endlos.

Bei den früher üblichen DOS-Programmen konnte eine Endlosschleife das ganze System blockieren. Diese Gefahr besteht bei einem Programm, das unter der Entwicklungsumgebung Visual Studio läuft, nicht, da man es kann jederzeit mit *Debuggen\Debuggen beenden* (*Umschalt+F5*) abbrechen kann. Es ist nicht notwendig, Visual Studio mit dem Windows Task-Manager abzubrechen.

Schleifen, die etwas länger dauern, können ähnlich lästige Nebeneffekte haben wie Endlosschleifen, da sie manche Funktionen von Windows bis zu ihrem Ende blockieren. So wird z.B. in der folgenden Schleife der aktuelle Wert von i nicht in *textBox1* angezeigt, solange die Schleife ausgeführt wird. Erst nach dem Ende der Schleife wird dann der Wert 10000 angezeigt.

```
private: System::Void button1_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    for (int i = 1; i <= 10000; i++)
        textBox1->Text = Convert::ToString(i);
}
```

Das liegt daran, dass alle Steuerelemente (insbesondere auch TextBoxen) von Windows verwaltet werden. Deshalb wird durch eine Zuweisung an *textBox1->Text* der String nicht direkt in *textBox1* geschrieben. Stattdessen wird dadurch an Windows eine Botschaft mit der Aufforderung gesendet, den String in die TextBox schreiben. Windows bearbeitet diese Botschaft allerdings erst dann, wenn die Ausführung der Funktion *Button1Click* beendet ist. Deshalb wird die Anzeige in *textBox1* auch erst nach dem Ende der Schleife aktualisiert.

Die Funktion *Application::DoEvents* bewirkt, dass Windows alle anstehenden Botschaften bearbeitet. Deshalb erreicht man durch einen Aufruf dieser Funktion, dass alle Meldungen angezeigt werden und nicht nur der letzte:

```

void DisplayAll()
{
    for (int i = 1; i<10000; i++)
    {
        textBox3->Text = Convert::ToString(i);
        Application::DoEvents();
    }
}

```

Da der Aufruf von *Application::DoEvents* ein Programm ziemlich bremsen kann, sollte man diese Funktion nicht allzu oft aufrufen.

3.4.3 Funktionen und der Datentyp *void*

Eine **Funktion** wird im einfachsten Fall nach dem folgenden Schema definiert:

```
T F (parameter-declaration-list) compound-statement
```

Hier steht T für den Datentyp des Funktionswertes (der auch als Rückgabetyt bezeichnet wird), F für den Namen der Funktion und *compound-statement* für eine Verbundanweisung. Die Verbundanweisung besteht aus den Anweisungen, die beim Aufruf der Funktion ausgeführt werden und enthält oft eine oder mehrere *return*-Anweisungen:

```
return expression opt ;
```

Durch die *return*-Anweisung wird die Funktion verlassen. Gibt man nach *return* noch einen Ausdruck an, ist sein Wert der **Funktionswert (Rückgabewert)**. Ohne ein *return* in der Verbundanweisung wird die Funktion nach der letzten Anweisung verlassen. Danach wird die nächste Anweisung nach dem Aufruf der Funktion ausgeführt.

Eine Funktion darf nicht im Anweisungsteil einer anderen Funktion definiert werden. Anfänger schreiben manchmal eine Funktion in die Funktion *button1_Click* und wundern sich dann, wenn sich der Compiler weigert, das zu übersetzen:

```

private: System::Void button1_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs e)
{
    int f()
    { //error: Lokale Funktionsdefinitionen sind unzulässig
    }
}

```

Der **Name der Funktion** kann ein beliebiger Bezeichner sein. Allerdings muss er sich von den Namen aller Steuerelemente auf dem Formular unterscheiden. Wenn z.B. ein Button den Namen *Speichern* hat und eine Funktion mit demselben Namen definiert wird, führt der Aufruf dieser Funktion zu einem Compilerfehler.

In einer Parameterdeklaration kann man einen oder mehrere Parameter einschließlich ihres Datentyps angeben. Falls der Datentyp des Parameters kein Referenztyp (siehe Abschnitte 3.4.5 und 8.4) ist, bezeichnet man ihn auch als **Werteparameter**. Ein Werteparameter ist

eine lokale Variable in der Funktion, die beim Aufruf der Funktion mit dem entsprechenden Argument initialisiert wird. .

Eine Funktion wird dann dadurch aufgerufen, dass man ihren Namen angibt und in runden Klammern für jeden Parameter ein Argument. Falls die Funktion ohne Parameter definiert wurde, gibt man nur ein Klammerpaar ohne Argumente an. Durch den Funktionsaufruf wird jeder Parameter mit dem entsprechenden Argument initialisiert und dann die Verbundanweisung aus der Funktionsdefinition ausgeführt. Der Funktionswert ist dann ein Ausdruck des Datentyps, der bei der Definition der Funktion als Rückgabetyt angegeben wurde.

Beispiel: Durch

```
int Quadratsumme(int a, int b)
{
    int s = 0;
    for (int i = a; i <= b; i++)
        s = s + i*i;
    return s;
}
```

wird eine Funktion definiert, deren Funktionswert die Summe der Quadratzahlen von a bis b ist. Diese Funktion kann dann wie in den nächsten Anweisungen aufgerufen werden. Dabei wird die Summe der ersten 5 Quadratzahlen ($1^2+2^2+3^2+4^2+5^2=55$) in `textBox1` geschrieben:

```
int qs = Quadratsumme(1, 5); // Funktionsaufruf
textBox1->Text = Convert::ToString(qs);
```

Den Ausdruck nach `return` kann man auch in einer Initialisiererliste (siehe Abschnitt 9.2.3) angeben. Dann prüft der Compiler, ob die Konversion des Ausdrucks in den Rückgabetyt sicher ist.

Beispiel: Die Funktion wird vom Compiler zurückgewiesen:

```
int f(unsigned int x)
{
    return{ x }; // Fehler: Konvertierung von "unsigned int"
                // zu "int"
}
```

Wenn man durch eine Funktion nur eine Anweisungsfolge unter einem Namen zusammenfassen und keinen Wert zurückgeben will, kann man das mit dem Datentyp **void** als Rückgabetyt explizit zum Ausdruck bringen. Dieser Datentyp ist gerade dadurch charakterisiert, dass er keine Werte darstellen kann. Es ist insbesondere nicht möglich, eine Variable des Datentyps `void` zu definieren oder einen Ausdruck dieses Datentyps (z.B. auf der rechten Seite einer Zuweisung) zu verwenden:

```
void x; // error: Unzulässige Verwendung des Typs 'void'
```

Beispiel: Durch den Rückgabety *void* wird explizit zum Ausdruck gebracht, dass die Funktion

```
void zeigeQuadratsummen(TextBox^ tb, int v, int b)
{
    for (int i = v; i <= b; i++)
        tb->AppendText(String::Format(
            "v={0}.i={1}: {2} \r\n", v, i, Quadratsumme(v, i)));
}
```

lediglich aufgerufen werden kann und dass sie keinen Wert zurückgibt:

```
zeigeQuadratsummen(textBox1, 1, 10);
```

Es ist nicht möglich, sie auf der rechten Seite einer Zuweisung oder in einem Ausdruck zu verwenden:

```
x = zeigeQuadratsummen(textBox1, 1, 10); //Fehler:
                                           // Kein zulässiger Typ
```

Auch die von Visual Studio erzeugten Ereignisbehandlungsroutinen sind Funktionen, die keinen Wert zurückgeben:

```
private: System::Void button1_Click(System::Object^ sender,
                                     System::EventArgs^ e)
{
    int n, m;
    if (int::TryParse(textBox2->Text, n) &&
        int::TryParse(textBox3->Text, m))
        zeigeQuadratsummen(textBox1, n, m);
    else
        MessageBox::Show("int erwartet: " + textBox2->Text + "," +
                           textBox3->Text);
}
```

Eine solche Funktion wird automatisch aufgerufen, wenn das entsprechende Ereignis eintritt. Man kann sie aber auch mit den Argumenten *sender* und *e* aufrufen. Ein solcher Aufruf hat dann denselben Effekt wie das entsprechende Ereignis:

```
private: System::Void button2_Click(
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)
{
    button1_Click(sender, e); // Wie wenn button1 angeklickt
                             // wird
}
```

Jede Funktion mit einem anderen Rückgabety als *void* sollte für jedes Argument einen Wert zurückgeben, da der Funktionswert sonst unbestimmt ist.

Beispiel: Der Funktionswert der Funktion `f` ist für das Argument 0 unbestimmt:

```
int f(int x)
{
    if (x>0) return x;
    else if (x<0) return -x; //besser: else return -x;
} // warning: Nicht alle Steuerelementpfade geben
//          einen Wert zurück
```

Die Umsetzung dieser Anforderung ist aber nicht immer einfach. Bei manchen Funktionen ist der Wertebereich der Parameter größer als der der zulässigen Argumente. Dann muss man auch für unzulässige Argumente einen Wert zurückgeben (am besten einen, der auf den Fehler hinweist), oder eine Exception (siehe Abschnitt 3.9) auslösen.

Beispiel: Wenn ein Wochentag durch einen *int*-Wert im Bereich 1 (Montag) bis 7 kodiert wird, dann gibt es keinen *int*-Datentyp, der nur diese Werte und keine anderen darstellen kann. In einer Funktion für solche Argumente muss man dann auch für unzulässige Argumente wie 17 einen Wert zurückgeben.

```
bool Wochenende(int d)
{
    if ((d>0) && (d<6))
        return false;
    else if ((d == 6) || (d == 7)) return true;
    else return false;
}
```

Ohne den letzten *else*-Zweig erhält man eine Warnung oder Fehlermeldung "Nicht alle Steuerelementpfade geben einen Wert zurück".

In C++ kann man **Funktionen überladen**, d.h. verschiedene Funktionen mit demselben Namen definieren. Diese Funktionen müssen dann Parameter mit unterschiedlichen Datentypen haben. Beim Aufruf einer solchen Funktion entscheidet der Compiler dann anhand des Datentyps der Argumente, welche Funktion er aufruft. Die Regeln, nach denen der Compiler die aufgerufene Funktion auswählt, werden in Abschnitt 8.3 noch genauer beschrieben. Die einfachste Regel ist die, dass die Funktion mit derselben Anzahl und demselben Datentyp der Argumente aufgerufen wird.

Beispiel: Nach der Definition der überladenen Funktionen

```
int abs(int x)                long abs(long x)
{                               {
    if (x>0) return x;         if (x>0) return x;
    else return -x;           else return -x;
}                               }
```

werden durch die folgenden Aufrufe die als Kommentar angegebenen Funktionen aufgerufen:

```
abs(17); // abs(int)
abs(17L); // abs(long)
```

Die Funktionen `Convert::ToString` sind für zahlreiche Parametertypen überladen. Sie sind Beispiele dafür, wie man denselben Funktionsnamen für verschiedene Funktionen verwenden kann, die inhaltlich dasselbe machen, aber dazu für verschiedene Parametertypen unterschiedliche Anweisungen benötigen.

3.4.4 Eine kleine Anleitung zum Erarbeiten der Lösungen

Nicht nur Anfängern fällt es oft schwer, zu einer Programmieraufgabe eine Lösung zu finden. Deswegen jetzt einige Tipps, die bei vielen Aufgaben dazu beitragen können, eine Lösung zu finden.

1. Zuerst muss man die **Aufgabe verstehen**. Wenn man eine Aufgabe nicht verstanden hat, kann man auch nicht erwarten, eine Lösung zu finden.
Das Verständnis für eine Aufgabe wird oft dadurch erleichtert, dass man einige typische **Ausgangswerte** und die zugehörigen **Ergebnisse** auf ein Blatt Papier schreibt. Bei einfachen Aufgaben ist das oft nur eine Tabelle mit Werten. Bei komplexeren Aufgaben spricht man auch von Anwendungsfällen (engl. „use cases“), deren Beschreibung umfangreich sein kann.
2. Oft sieht man in einer solchen Tabelle Werte, für die die Lösung einfach ist. Dann sucht man zunächst für diese einfachen Fälle nach **Anweisungen in der Programmiersprache**, die die Ergebnisse aus den Ausgangswerten bestimmen. Nachdem man einige einfache Fälle gelöst hat, versucht man, diese Anweisungen auf schwierigere Fälle zu übertragen
3. Diese Anweisungen für die verschiedenen Einzelfälle aus 2. versucht man so zusammenzufassen, dass eine gemeinsame Anweisungsfolge alle diese Einzelfälle abdeckt. Falls man kein Schema findet, sind in 1. eventuell weitere Fälle notwendig.
4. Die Anweisungen aus 3. versucht man dann in einer oder mehreren **Funktionen** zusammenzufassen, bei der die Parameter den Ausgangswerten und das Ergebnis dem Rückgabewert oder einem Referenzparameter entsprechen.

Aufgaben 3.4.4

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. mit dem Namen „Loesungen-Kap-3.h“) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

Falls Sie die Lösungen bei den folgenden Aufgaben nicht nach wenigen Minuten finden, gehen Sie in Abschnitt 3.4.4 vor.

1. a) Schreiben Sie eine Funktion `plus1`, die für einen als Parameter übergebenen `int`-Wert den um 1 höheren Wert zurückgibt (z.B. `plus1(17)=18`, `plus1(0)=1`).
b) Rufen Sie `plus1` in einer `ButtonClick`-Methode auf, in der aus einer ersten `TextBox` eine `Zahl` eingelesen wird. Von dieser `Zahl` soll dann mit `plus1` der um 1 höhere Wert berechnet und in einer zweiten `TextBox` ausgegeben werden.

2. Schreiben Sie

- eine Funktion *Quersumme*, die für einen als Parameter übergebenen Ganzzahlwert die **Quersumme** als Funktionswert zurückgibt (z.B. $Quersumme(123)=6$, $Quersumme(1000)=1$)
- eine `ButtonClick`-Funktion, in der aus einer `TextBox` eine Zahl eingelesen wird. Von dieser Zahl soll dann mit der Funktion *Quersumme* die Quersumme berechnet und in einer zweiten `TextBox` ausgegeben werden.
- eine `ButtonClick`-Funktion, in der für jeden Wert, der zwischen zwei in `TextBox` eingegebenen Grenzen liegt, die Quersumme in einer `TextBox` ausgegeben wird.

Sie können sich bei der Lösung dieser Aufgabe an den Funktionen *Quadratsumme* und *zeigeQuadratsumme* aus Abschnitt 3.4.3 orientieren.

- Die **Fibonacci-Zahlen** 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8 usw. sind durch $f_0 = 0$, $f_1 = 1$, $f_i = f_{i-1} + f_{i-2}$ für $i = 2, 3, 4, \dots$ definiert, d.h. jede Zahl, außer den ersten beiden, ist die Summe der beiden vorangehenden.

Diese Zahlenfolge geht auf eine Additionsübung des italienischen Mathematikers Fibonacci im Jahr 1202 zurück. Dabei bezeichnet f_n die Anzahl der Hasenpaare nach n Monaten, wenn jedes Hasenpaar jeden Monat ein neues Paar Junge bekommt, das nach einem Monat ebenfalls ein Paar Junge bekommt. In diesem einfachen Modell sind alle Hasen unsterblich.

- Schreiben Sie eine Funktion, die für einen als Parameter übergebenen Ganzzahlwert n den n -ten Wert der Fibonacci-Folge als Funktionswert zurückgibt (z.B. $Fibo(0)=0$, $Fibo(1)=1$, $Fibo(2)=1$).
- Schreiben Sie eine Funktion, die die ersten n Werte der Fibonacci-Folge in einer `TextBox` ausgibt. Rufen Sie diese Funktion mit $n=50$ auf. Den Wert 50 müssen Sie nicht aus einer `Textbox` einlesen – Sie können ihn auch hartkodiert ins Programm schreiben.

- Welche Werte werden durch die *for*-Schleife ausgegeben

```
int n = Convert.ToInt32(textBox1->Text);
for (unsigned int u = 0; u <= n - 1; u++)
    textBox2->AppendText(String.Format("u={0} \r\n", u));
```

- mit $n=0$?
- mit $n=1$?
- Welche Ausgabe erhält man mit $n=0$, wenn man in der *for*-Schleife die Bedingung $u <= n-1$ durch $u < n$ ersetzt?

- Eine positive ganze Zahl n ist eine **Primzahl**, wenn sie genau zwei verschiedene Teiler hat (nämlich 1 und n) und keine weiteren. Beispielsweise sind 2, 3 und 5 Primzahlen, aber 1, 4 und 6 sind keine.

- Schreiben Sie eine boolesche Funktion *istPrim*, die für einen als Parameter übergebenen Ganzzahlwert n den Wert *true* zurückgibt, wenn n eine Primzahl ist, und

andernfalls den Wert *false*. Prüfen Sie dazu in einer Schleife alle möglichen Teiler von n .

- b) Schreiben Sie eine Funktion *zeigePrimzahlen*, die für einen als Parameter übergebenen Wert n alle Primzahlen ausgibt, die $\leq n$ sind.
 - c) Nach einer Vermutung des Mathematiker **Goldbach** kann jede gerade ganze Zahl >2 als Summe von zwei Primzahlen dargestellt werden. Obwohl diese Vermutung schon vor über 200 Jahren aufgestellt und für zahlreiche Werte überprüft wurde, konnte sie bis jetzt noch nicht bewiesen werden. Schreiben Sie eine Funktion *zeigeGoldbachPaare*, die für einen als Parameter übergebenen Wert n alle Paare von Primzahlen mit der Summe n in einer TextBox ausgibt. Die Anzahl dieser Paare ist z.B. 6 für $n=100$ ($100 = 3 + 97 = 11 + 89 = 17 + 83 = 29 + 71 = 41 + 59 = 47 + 53$) und 28 für $n=1000$.
6. Drei Zahlen a , b und c , für die $a^2 + b^2 = c^2$ gilt (z.B. 3, 4 und 5), heißen **Pythagoräisches Zahlentripel**. Geben Sie alle solchen Zahlentripel für a und $b \leq n$ (ein Parameter) in einer TextBox aus. Probieren Sie dazu für alle Kombinationen von a und b alle möglichen Werte von c aus, ob die Bedingung gilt. Für $n=50$ gibt es 26 solche Tripel.
7. Beim sogenannten **$3n+1$ -Problem** wird ausgehend von einer positiven ganzen Zahl n nach dem folgenden Verfahren eine Zahlenfolge bestimmt:

Für $n=1$ wird das Verfahren abgebrochen.

Falls n ungerade ist, ersetzt man n durch $(3n+1)$.

Falls n gerade ist, ersetzt man n durch $n/2$.

So erhält man z.B. für $n=5$ die Zahlenfolge 5, 16, 8, 4, 2, 1. Nach einer Vermutung der Mathematiker Ulam und Collatz konvergiert diese Folge immer. Obwohl diese Vermutung inzwischen für alle Zahlen $<7 \cdot 10^{11}$ überprüft wurde, konnte sie bisher nicht allgemein bewiesen werden.

Schreiben Sie eine Funktion *f3nPlus1*, die für einen als Parameter übergebenen Wert n die Anzahl der Schritte als Funktionswert zurückgibt, bis das Verfahren abbricht. Zum Testen soll über einen zweiten Parameter gesteuert werden können, ob alle Werte dieser Zahlenfolge in einer TextBox ausgegeben werden oder nicht.

8. Die Gauß'sche Osterformel

Auf dem Konzil von Nicäa (325 n. Chr.) wurde festgelegt, dass der Ostersonntag der erste Sonntag nach dem ersten Vollmond im Frühling ist. Nach Knuth (1973, Bd. 1) war die Berechnung des Ostersonntags die einzige wichtige Anwendung der Arithmetik im Mittelalter.

Gauß hat die Arbeit der mit dieser Berechnung beschäftigten Mönche durch den folgenden Algorithmus rationalisiert. Die hier dargestellte Version gilt allerdings nur bis zum Jahr 2299. Ein allgemeineres Verfahren findet man bei Knuth.

M und N seien durch die folgende Tabelle gegeben:

Jahr	M	N
1583–1699	22	2
1700–1799	23	3
1800–1899	23	4
1900–2099	24	5
2100–2199	24	6
2200–2299	25	0

A, B, C seien die Reste der Divisionen der Jahreszahl durch 19, 4 bzw. 7, D der Rest der Division von $(19A + M)$ durch 30 und E der Rest der Division von $(2B + 4C + 6D + N)$ durch 7.

Dann ist der Ostersonntag gleich dem $(22 + D + E)$ -ten März oder gleich dem $(D + E - 9)$ -ten April, falls die folgenden Grenzfälle berücksichtigt werden:

1. Ergibt sich der 26. April, so setze man stets den 19. April.
2. Ergibt sich der 25. April und gilt $D = 28$, $E = 6$ und $A > 10$, so fällt der Ostersonntag auf den 18. April.

Der Pfingstsonntag ist dann der siebte Sonntag nach Ostern.

Schreiben Sie ein Programm, das den Oster- und Pfingstsonntag berechnet. Testen Sie das Programm mit den folgenden Werten:

```

1970 Ostern: 29. März    Pfingsten: 17. Mai
1971 Ostern: 11. April  Pfingsten: 30. Mai
1972 Ostern:  2. April  Pfingsten: 21. Mai
1973 Ostern: 22. April  Pfingsten: 10. Juni
1974 Ostern: 14. April  Pfingsten:  2. Juni
1975 Ostern: 30. März   Pfingsten: 18. Mai
1976 Ostern: 18. April  Pfingsten:  6. Juni
1977 Ostern: 10. April  Pfingsten: 29. Mai
1978 Ostern: 26. März   Pfingsten: 14. Mai
1979 Ostern: 15. April  Pfingsten:  3. Juni
1980 Ostern:  6. April  Pfingsten: 25. Mai

```

Eine schön ausgedruckte Liste mit den so berechneten Osterdaten ist auch gut als Ostergeschenk geeignet (jedes Jahr ein anderes Jahrhundert). Weniger guten Freunden kann man eine Liste mit dem Datum von Weihnachten schenken (auch jedes Jahr ein anderes Jahrhundert).

9. Haben Sie darauf geachtet, dass alle Ihre Funktionen zur Lösung dieser Aufgaben für jedes Argument im Wertebereich der Funktionsparameter einen definierten Wert zurückgeben?

3.4.5 Werte- und Referenzparameter

Nach dem Datentyp eines Parameters kann man das Zeichen `&` angeben. Dadurch wird der Datentyp des Parameters zu einem sogenannten **Referenztyp**. Ein Referenztyp bewirkt, dass die Anweisungen der Funktion beim Aufruf direkt mit den Argumenten ausgeführt werden. Deshalb werden bei einem Aufruf von

```
void vertausche(int& a, int& b)
{
    int h = a;
    a = b;
    b = h;
}
```

die Werte der beiden als Argument übergebenen Variablen vertauscht:

```
int x = 1, y = 2;
vertausche(x, y);
// x=2; y=1
```

Hätte man das Zeichen `&` in der Funktionsdefinition ausgelassen, wären die Parameter **Werteparameter** (siehe Seite 131). Werteparameter unterscheiden sich von Referenzparametern dadurch, dass sie lokale Variable in der Funktion sind, die beim Aufruf mit den Argumenten initialisiert werden. Dann wären die Werte von `x` und `y` nicht vertauscht worden, da alle Anweisungen mit den Parametern in der Funktion mit den lokalen Variablen durchgeführt werden, die zu den Parametern gehören. Die Operationen mit diesen lokalen Variablen wirken sich aber nicht auf die entsprechenden Argumente aus.

Eine ausführlichere Darstellung von Werte- und Referenzparametern folgt in Abschnitt 8.4.

3.4.6 Die Verwendung von Bibliotheken und Namensbereichen

Nach dem C++-Standard gehören zahlreiche **Bibliotheken** mit **vordefinierten Funktionen** und Datentypen zu C++. Außerdem gehören zu den meisten Compilern noch weitere Bibliotheken. Alle diese Bibliotheken stehen nach einer `#include`-Anweisung (siehe Abschnitt 3.11.1) zur Verfügung. Eine solche `#include`-Anweisung muss auf der äußersten Programmebene angegeben werden, d.h. außerhalb einer Funktion, Klasse oder eines *namespace*.

Für die **C++-Standardbibliotheken** verwendet man einen Header-Namen ohne „h“ wie z.B.

```
#include <cstdlib>
```

Die Elemente der C++-Bibliothek sind im Namensbereich (siehe Abschnitt 10) *std* enthalten. Um eine Funktion oder Klasse `f` aus einer solchen Bibliothek zu verwenden,

- schreibt man entweder jedes Mal `std::` vor `f` wie in

```
std::f()
```

oder man erspart sich die Notwendigkeit, jedes Mal „std:“ zu schreiben

- mit einer **using-Direktive**

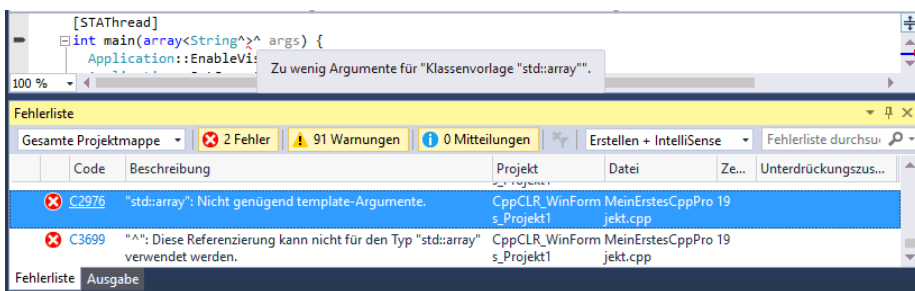
```
#include <cstdlib>
using namespace std;
```

- oder mit einer sogenannten **using-Deklaration**

```
#include <cstdlib>
using std::f;
```

vor dem ersten Zugriff auf die Bibliotheksfunktion. Eine einzige *using*-Direktive reicht für alle C++-Standardbibliotheken aus. Bei kleinen Projekten (wie z.B. den Übungsaufgaben in diesem Buch) ist eine *using*-Direktive meist am einfachsten. Bei großen Projekten ist die Gefahr von Namenskonflikten aber größer. Dann sollte man eine der beiden anderen Alternativen bevorzugen.

Bei Windows Forms Anwendungen kann die *using*-Direktive „using namespace std;“ in Verbindung mit manchen *#include*-Dateien zu Compilerfehlern führen:



Diese Fehlermeldungen kann man vermeiden, indem man in Windows Forms Anwendungen

- die *using*-Direktive „using namespace std“ durch geeignete *using*-Deklarationen ersetzt, oder
- in der *cpp*-Datei des Projekts die Parameterliste der *main*-Funktion entfernt:

```
int main() {
//int main(array<String>^ args)
```

Die meisten **Bibliotheken** des **C-Standards** gehören ebenfalls zu C++. Sie stehen nach einer *#include*-Anweisung mit einem Header-Namen mit der Erweiterung „.h“ zur Verfügung, wie in

```
#include <stdlib.h>
```

Für sie ist keine *using*-Direktive oder –Deklaration notwendig.

Zu den meisten **C-Standardbibliotheken** gibt es **auf C++ angepasste** Versionen, deren Name mit dem Buchstaben „c“ beginnt und von dem Namen der C-Bibliothek ohne die Endung „.h“ gefolgt wird.

Beispiele: Den C-Standardbibliotheken in der linken Spalte entsprechen die C++-Bibliotheken der rechten Spalte:

```
#include <stdlib.h>      #include <cstdlib>
#include <math.h>        #include <cmath>
```

Verschiedene Bibliotheken können ähnliche Namen haben. Mit der ersten der nächsten beiden *#include*-Anweisungen erhält man die Stringklasse der C++-Standardbibliothek (siehe Abschnitt 4) und mit der zweiten die C-Funktionen für nullterminierte Strings (siehe Abschnitt 7.14):

```
#include <string> // C++ Stringklasse
#include <string.h> // nullterminierte Strings
```

Obwohl oft kein Unterschied zwischen einer C-Bibliothek und ihrer C++-Version besteht, gibt es gelegentlich doch kleine Unterschiede. Deswegen wird empfohlen, die **C++-Versionen** zu verwenden.

In den folgenden Beispielen werden diese Bibliotheken zusammen mit einer *using*-Deklaration wie in der linken Spalte verwendet. Die anderen beiden Varianten sind genauso möglich:

```
#include <cmath> #include <cmath>#include <math.h>
using namespace std; using std::sin; // kein using notw.
```

Die **.NET-Bibliotheken** stehen nach einer *using*-Direktive wie

```
using namespace System;
```

zur Verfügung. Für sie ist normalerweise keine *#include*-Anweisung notwendig.

Die Lösungen einiger Übungsaufgaben, die auch für andere Aufgaben oder Anwendungen hilfreich sein können, sind im Namensbereich *rk1* zusammengefasst.

3.4.7 Zufallszahlen

Nach

```
#include <cstdlib>
using namespace std;
```

steht die Funktion

```
int rand();
```

aus der C Standardbibliothek zur Verfügung, die einen Zufallswert im Bereich 0 .. RAND_MAX (0x7FFFU=32767 bei den meisten Compilern) zurückgibt. Obwohl der Wertebereich dieser Funktion recht klein ist, reicht er für einfache Anwendungen aus.

Die Arbeitsweise eines Zufallszahlengenerators wie *rand* kann man sich folgendermaßen vorstellen:

- Vor dem ersten Aufruf wird eine globale Variable mit 1 initialisiert:

```
int seed=1; // eine globale Variable
```

- Bei jedem Aufruf wird aus dieser globalen Variablen ein neuer Wert berechnet und dieser dann als Funktionswert zurückgegeben. Der Park/Miller Algorithmus liefert wesentlich bessere Zufallswerte als *rand*:

```
int Rand() // Rückgabewert im Bereich 0..
{ // siehe Park/Miller (1988)
  const long long a = 48271; //für 64-bit Multiplikation a*seed
  seed = (a*seed) % 2147483647; // 231-1, Mersenne-Primzahl
  return seed;
}
```

Falls *seed* vor dem Start des Zufallszahlengenerators nicht auf einen anderen Wert gesetzt wird, erhält man nach jedem Start des Programms immer dieselbe Folge von Zufallszahlen. Da ein solches Verfahren streng determiniert ist und eigentlich nichts Zufälliges hat, wird ein solcher Zufallszahlengenerator auch als **Pseudozufallszahlengenerator** bezeichnet. Dass nach jedem Start dieselbe Folge von Zahlen erzeugt wird, ist oft sogar erwünscht, damit man ein Experiment reproduzieren kann.

Mit der Funktion

```
void srand (unsigned __seed);
```

kann man den Startwert *seed* auf den als Argument übergebenen Wert setzen. Diese Funktion ruft man oft mit einem zeitabhängigen Wert auf wie z.B. mit einem Wert der nach

```
#include <ctime>
```

verfügbaren Funktion *time*, die mit dem Argument 0

```
srand(std::time(0));
```

die Anzahl der Sekunden seit dem 1.1.1970 zurückgibt.

In C++ stehen nach

```
#include <random>
```

zahlreiche Zufallszahlengeneratoren (u.a. auch für nicht gleichverteilte Verteilungen) zur Verfügung. Einer der einfachsten ist *minstd_rand*, der den Park-Miller Algorithmus von

oben implementiert. Die Verwendung von *minstd_rand* ist auf den ersten Blick etwas ungewöhnlich, da *minstd_rand* ein Datentyp ist und eine Variable dieses Datentyps wie eine Funktion aufgerufen werden kann. Jeder Aufruf liefert dann eine neue Zufallszahl im Bereich 0 .. 2147483647-1 zurück.

Beispiel: Jeder Aufruf von *rnd* liefert eine neue Zufallszahl:

```
std::minstd_rand rnd;
for (int i = 0; i < 10; i++)
{
    int r = rnd();
    textBox1->AppendText(r.ToString() + "\r\n");
}
```

Den Zufallszahlengenerator kann man bei der Definition mit einem Startwert initialisieren:

```
std::minstd_rand rnd(std::time(0));
```

Aufgaben 3.4.7

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. in die schon in Aufgabe 3.4.4 angelegte Header-Datei) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

- Schreiben Sie eine Funktion, die die folgenden Zufallszahlen in einer TextBox ausgibt. Diese soll beim Anklicken eines Buttons aufgerufen werden. Vor jeder Gruppe soll ein Text darauf hinweisen, wie die Werte erzeugt wurden:
 - Zuerst 5 mit *rand* erzeugte Zufallszahlen, ohne dass *srand* zuvor gesetzt wurde.
 - Dann 5 mit *rand* erzeugte Zufallszahlen, nachdem *srand* mit *std::time(0)* aufgerufen wurde.
 - Dann 5 mit *minstd_rand* erzeugte Zufallszahlen, ohne dass der Zufallszahlengenerator mit einem Startwert initialisiert wurde.
 - Dann 5 mit *minstd_rand* erzeugte Zufallszahlen im Bereich 1 .. 49, nachdem der Zufallszahlengenerator mit *std::time(0)* initialisiert wurde

Vergleichen Sie die Ergebnisse, wenn Sie das Programm mehrfach starten.

3.4.8 Default-Argumente

Da ein Funktions-Parameter eine lokale Variable ist, die beim Aufruf mit dem Argument initialisiert wird, muss beim Aufruf einer Funktion jeder Parameter ein Argument haben. Meist gibt man das explizit an. Es gibt aber auch Situationen, bei denen es bequemer ist, das Argument nicht selbst anzugeben, sondern vom Compiler einsetzen zu lassen.

Das ist mit einem **Default-Argument** möglich. Ein Default-Argument ist ein Wert, den man in einer Parameterdeklaration nach einem Parameter und einem Gleichheitszeichen angibt:

```
parameter-declaration: // nur ein Auszug
decl-specifier-seq declarator = assignment-expression
```

Für einen Parameter mit einem Default-Arument muss beim Aufruf der Funktion kein Argument angegeben werden. Lässt man es aus, verwendet der Compiler das Default-Arument. Die Zuordnung der Argumente zu den Parametern ergibt sich dabei aus der Reihenfolge von links nach rechts.

In der Funktion *fd* haben alle drei Parameter Default-Arumente:

```
int fd(int x = 0, int y = 0, int z = 0)
{
    return 100 * x + 10 * y + z;
}
```

Die Funktion *fd* kann deshalb sowohl ohne Argumente als auch mit einem, zwei oder drei Argumenten aufgerufen werden. Für die am Ende der Parameterliste fehlenden Argumente setzt der Compiler dann die Default-Arumente ein:

```
int r1 = fd();           // wie fd(0, 0, 0), r1 = 0;
int r2 = fd(1);        // wie fd(1, 0, 0), r2 = 100
int r3 = fd(1, 2);     // wie fd(1, 2, 0), r3 = 120
int r4 = fd(1, 2, 3);  // wie fd(1, 2, 3), r4 = 123
```

Alle auf einen Parameter mit Default-Arumenten folgenden Parameter müssen ebenfalls Default-Arumente haben. Sonst könnte der Compiler die Argumente nicht den Parametern zuordnen.

```
void f(int i, int j = 0, int k)
{ // Fehler: Fehlender Standardparameter für Parameter 2
}
```

Im Unterschied zu manchen anderen Sprachen kann man ausgelassene Parameter nicht durch Kommas markieren:

```
f(1, , 3); // in C++ nicht möglich
```

Default-Arumente sind oft eine Alternative zu überladenen Funktionen: Wenn verschiedene überladene Funktionen mit derselben Parameterliste beginnen, und die Anweisungen in den Funktionen gleich sind, erreicht man mit einer einzigen Funktion mit Default-Arumenten oft denselben Effekt wie mit mehreren überladenen Funktionen.

Beispiel: Die Standardbibliothek verwendet oft Default-Arumente. Mit der Funktion *stoi* (nach `#include <string>`) kann man einen String in eine Zahl umwandeln. Meist wird man die Ziffern der Zahl im Dezimalsystem angeben. Dann muss man das Argument 10 nicht angeben:

```
int stoi(const string& str, size_t *idx = 0, int base = 10);
```


Hier wären drei überladene Funktionen eine Alternative, die allerdings aufwendiger wäre.

Auch Funktionen mit Default-Argumenten können überladen werden. Dann muss man beim Design der Parameterlisten darauf achten, dass die Aufrufe nicht mehrdeutig werden können.

Beispiel: Die Funktionen

```
void defA(int x = 0) { }
void defA(string s = "") { }
```

werden ohne Probleme kompiliert. Der Aufruf

```
defA();
```

ist aber mehrdeutig und verursacht eine Fehlermeldung des Compilers.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie auch Konstanten- und Referenzparameter sowie Parameter eines Klassentyps Default-Argumente haben können:

```
struct Punkt {
    Punkt(int x_, int y_) { x = x_; y = y_; }
    int x, y;
};

void ClassDefArg(Punkt p = Punkt(0, 0)) {}; // temporäres Objekt
int j;
void RefDefArg(int& i = j){};
void ConstDefArg(const int& i = j){};
```

Wenn ein Programm sowohl eine Definition als auch eine oder mehrere Deklarationen einer Funktion enthält, darf man ein Default-Argument nur einmal angeben. Gibt man es mehrfach an, ist das für den Compiler ein Fehler. Am besten gibt man es nur in der Deklaration in der Header-Datei an: Dann kann man das Default-Argument nach einem *#include* der Header-Datei auslassen.

Aufgaben 3.4.8

1. Wenn man die Deklaration und die Definition einer Funktion auf eine Header- und eine cpp-Datei aufteilt, kann man die Default-Argumente entweder in der Header-Datei (dann aber nicht in der .cpp-Datei) angeben

```
// MeineFunktion.h
int inc(int x, int inc = 1);

// MeineFunktion.cpp
int inc(int x, int inc)
{
    return x + inc;
}
```

oder in der cpp-Datei (dann aber nicht in der Header-Datei):

```
// MeineFunktion.h
int inc(int x, int inc);

// MeineFunktion.cpp
int inc(int x, int inc = 1)
{
    return x + inc;
}
```

Nach welcher dieser beiden Alternativen kann man *inc* nach einem `#include "MeineFunktion.h"` mit nur einem Argument aufrufen?

3.4.9 Programmierstil für Funktionen

Wenn die Anweisungen einer Funktion zwischen ihrem **Ergebnis** und ihren Parametern eine bestimmte Beziehung herstellen, dann gilt diese Beziehung nach einem **Aufruf** der Funktion für das Ergebnis und ihre **Argumente**. Eine solche Beziehung wird auch als Nachbedingung bezeichnet (siehe Abschnitt 3.6.7). Die Nachbedingung eines Funktionsaufrufs ergibt sich also aus der Nachbedingung der Funktion, indem man die Parameter durch die Argumente ersetzt.

Beispiel: Zwischen dem Parameter *n* und dem Rückgabewert *s* besteht die als Kommentar angegebene Beziehung:

```
int Quadratsumme(int n)
{
    ...
    return s; // s==12+...+(n-1)2+n2
}
```

Deshalb besteht nach dem nächsten Aufruf zwischen *q* und *k* die als Kommentar angegebene Beziehung:

```
int q = Quadratsumme(k);
// q=12+22+...+(k-1)2+k2
```

Wie die Funktion *vertausche* von Abschnitt 3.4.5 zeigt, muss das **Ergebnis** einer Funktion nicht ihr Rückgabewert sein. Es kann es auch ein **Referenzparameter** sein.

Den Effekt von Funktionen, die kein Ergebnis zurückgeben (Rückgabotyp *void* und keine Referenzparameter) kann man so allerdings nicht beschreiben, sondern nur durch die Aktionen mit den Parametern.

Funktionsaufrufe gehören zu den am häufigsten verwendeten Anweisungen. Da sich ihre Nachbedingungen aus den Nachbedingungen der Funktion ergeben, sollte man für alle **Funktionen** präzise **Nachbedingungen** formulieren. Nachbedingungen von Anweisungen, die nicht als Ganzes eine Funktion bilden, sind dagegen meist nicht so nützlich.

Aus der Nachbedingung ergibt sich dann auch, ob eine Funktion ihre Spezifikation erfüllt. Dazu muss die **Spezifikation** so **vollständig** und **präzise** sein, dass diese Entscheidung für jedes Argument aus dem Wertebereich der Parameter möglich ist.

Aus diesem einfachen Zusammenhang zwischen einer Funktionsdefinition und ihrem Aufruf ergeben sich einige Empfehlungen, die oft auch als **Programmierstil** bezeichnet werden, da sie zur Verständlichkeit eines Programms beitragen.

1. Der **Name** der Funktion soll ihr **Ergebnis** präzise beschreiben. Dann beschreibt auch der Funktionsaufruf das Ergebnis, da eine Funktion über ihren Namen aufgerufen wird.

Beispiel: Hätte man für die Funktion *Quadratsumme* einen wenig aussagekräftigen Namen wie z.B. *f17* gewählt, würde das Ergebnis des Funktionsaufrufes trotzdem gelten:

```
int s = f17(k);
// s=12+22+...+(k-1)2+k2
```

Da dieses Ergebnis aber nicht aus dem Programmtext hervorgeht, wäre ein erläuternder Kommentar notwendig. Mit einem aussagekräftigen Namen wird das Ergebnis dagegen schon durch den Aufruf selbst ohne einen zusätzlichen Kommentar beschrieben:

```
int s = Quadratsumme(k); // kein Kommentar notwendig
```

Wenn in diesem Buch Funktionen mit Namen wie *f*, *g* usw. verwendet werden, dann vor allem, um Sprachelemente zu illustrieren.

2. Aus 1. folgt, dass eine Funktion **eine Aufgabe** haben soll, die man mit **einem aussagekräftigen Namen** beschreiben kann. Falls man keinen passenden Namen für eine Funktion findet, muss das nicht an einer mangelnden Formulierungsgabe liegen. Es kann auch ein Hinweis auf ein **Design-Problem** sein: Oft hat man zu viele verschiedene Aktionen in die Funktion gepackt, die man besser auf andere Funktionen verteilen sollte.

Beispiel: Bei Funktionen, die einen einzigen Wert zurückgeben (z.B. mathematischen Funktionen) ist die Wahl eines aussagekräftigen Namens oft einfach: *fib(n)* berechnet den *n*-ten Wert der Fibonacci-Folge, *ggT* den größten gemeinsamen Teiler usw. Falls diese kurzen Namen keine Missverständnisse befürchten lassen, sind sie ausreichend. Sonst sind längere Namen notwendig.

Bei Funktionen, die keinen oder mehr als einen Wert zurückgeben, ist das oft nicht so einfach. Es soll schon vorgekommen sein, dass ein Programmierer länger nach einem passenden Namen als nach den Anweisungen für eine Funktion gesucht hat.

Wenn der Name einer Funktion ihr Ergebnis nur unvollständig beschreibt und man sie einige Zeit später verwenden will, aber ihren genauen Inhalt nicht mehr weiß, bleibt nur die zeitraubende Lektüre der Dokumentation oder des Quelltextes. Außerdem gibt der Quelltext dann nicht genau das wieder, was beim Ablauf des Programms passiert.

3. Kein Argument sollte zu einem **Programmfehler** beim Aufruf der Funktion führen, wie z.B. einer Division durch Null, einem Überlauf, einer Endlosschleife oder dem Aufruf einer Funktion, deren Vorbedingung nicht erfüllt ist. Auch die Rückgabe eines unbestimmten Wertes ist meist ein Fehler. Um solche Fehler zu vermeiden, **prüft** man am besten **jede Anweisung** der Funktion einzeln.

Beispiel: In der Funktion *Quatsch* sind Bedingungen angegeben, die zu einem Fehler führen können. Die erste dieser beiden Bedingungen kann man leicht vor einem Aufruf der Funktion prüfen. Bei Bedingungen wie der zweiten ist das meist nicht so einfach.

```
int Quatsch(int a, int b)
{
    int s = 0, i = a;
    while (i != b) // Endlosschleife für a>b
    {
        s = s + i*i; // Überlauf für s+i*i> INT_MAX
        i++;
        if (i == b) return s; // Für a==b unbestimmter
    } // Funktionswert
} // Warnung: Funktion sollte einen Wert zurückgeben
```

Der Wertebereich der Parameter einer Funktion ist oft größer als der Bereich, der in der Spezifikation für die Argumente beschrieben ist. Dann sind Aufrufe möglich, für die in der Spezifikation kein Ergebnis verlangt ist.

Beispiel: Die Spezifikation für eine Funktion wie *Quersumme* setzt oft implizit positive Argumente voraus. Falls man diese Funktion mit einem *int*-Parameter definiert, muss man auch für negative Argumente einen definierten Wert zurückgeben.

4. Falls eine Funktion nicht alle Fehler abfängt, muss man vor ihrem Aufruf die notwendigen Vorbedingungen prüfen. Das kann aber recht aufwendig sein.

Beispiel: Wenn eine Funktion *StringToInt* eine Folge von Zeichen (z.B. des Datentyps *String*) in eine Zahl umwandelt, falls ihr Argument eine Zahl darstellt, muss man vor jedem Aufruf dieser Funktion prüfen, ob das Argument eine Zahl darstellt. Diese Prüfung ist aber mit fast genauso viel Arbeit verbunden wie die Umwandlung des Strings.

```
int StringToInt(string s)
{ // Vorbedingung: s stellt eine Zahl dar
    ...
    return n; // das in int konvertierte Argument
}
```

Oft ist es einfacher, die notwendigen Prüfungen in der Funktion vorzunehmen und einen Fehler zu signalisieren, falls die Voraussetzungen nicht erfüllt sind. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: Man kann einen speziellen Funktionswert zurückgeben, ein Flag setzen, eine Exception auslösen usw. Anstatt vor dem Aufruf die Vorbedingung zu

prüfen, muss dann nach dem Aufruf geprüft werden, ob ein Hinweis auf einen Fehler vorliegt.

Beispiel: Wenn man die Spezifikation der Funktion *StringToInt* so ändert, dass sie entweder den Parameter in eine Zahl umwandelt oder einen Fehler signalisiert, wenn das nicht möglich ist, kann man sie aufrufen, ohne vor dem Aufruf prüfen zu müssen, ob das Argument eine Zahl darstellt.

```
int StringToInt(string s)
{ // Vorbedingung: true
  ...
  if (string_is_convertible) return n;
  else signal_error; // irgendein Hinweis
} // Nachbedingung: das in int umgewandelte Arg.
// oder ein Hinweis auf einen Fehler
```

Funktionen mit **schwächeren Vorbedingungen** sollte man gegenüber solchen mit stärkeren Vorbedingungen **bevorzugen**: Je weniger Voraussetzungen man vor einem Funktionsaufruf prüfen muss, desto weniger kann man falsch machen.

5. Eine Funktion sollte **übersichtlich**, **verständlich** und leicht **testbar** sein. Obwohl diese Kriterien nur schwer quantifizierbar sind, tragen die folgenden Faktoren dazu bei.
 - Empfehlungen für die maximale **Größe** von Funktionen reichen von einer Bildschirm- oder Druckseite bis zu ca. 200 Zeilen. Von längeren Funktionen wird meist abgeraten.
 - Zu tiefe Verschachtelungen sollten vermieden werden: Möglichst keine verschachtelten Schleifen und bei bedingten Anweisungen nicht mehr als 3 Stufen.
 - Die **Anzahl der Parameter** sollte nicht allzu groß sein (z.B. ≤ 5). In der Literatur findet man oft Obergrenzen von ca. 7 Parametern, die mit Ergebnissen von psychologischen Untersuchungen begründet werden. Falls eine Funktion mehr Parameter benötigt, sollte man versuchen, solche Parameter zusammenzufassen (z.B. mit *struct* oder *class*, siehe Abschnitt 6.1 und Abschnitt 9.1), die eine logische Einheit bilden.
 - Das Ergebnis einer globalen Funktion sollte sich allein aus den Parametern ergeben. Dann enthält ein Funktionsaufruf alle Faktoren, die sich auf das Ergebnis auswirken. Elementfunktionen von Klassen können auch Datenelemente verwenden. Globale Variable sollten aber nicht in das Ergebnis eingehen. Wenn in Beispielen oder Lösungen der Übungsaufgaben globale Variablen verwendet werden, dann nur, weil Klassen und Elementfunktionen (siehe Kapitel 9) bisher noch nicht behandelt wurden.
 - Ihre **Komplexität** sollte nicht allzu groß sein. Als Maßzahl dafür wird oft die Anzahl ihrer bedingten Anweisungen und Schleifen verwendet. Dabei trägt jedes *if*, *for*, *while*, *do* und *case* (in einer *switch*-Anweisung) mit dem Wert 1 zu dieser Anzahl bei. Ein *else* erhöht diese Anzahl dagegen nicht. Bezeichnet man diese Anzahl mit *s*, wird der Wert *s*+1 auch als **zyklomatische Komplexität** bezeichnet. Diese sollte nicht größer als 10 sein.

Beispiel: Die Funktion *f* hat die zyklomatische Komplexität 7. Die Beiträge der einzelnen Anweisungen sind als Kommentar angegeben:

```

// zyklomatische Komplexität
int f(int x, int y) // 1
{ // inhaltlich Unsinn
    int s = 0;
    if (x<y) // 2
        s = x + y;
    while (s<x && s<y) // 3,4 - 2 Bedingungen
    {
        s = s + y;
    }
    for (int i = 0; i<5; i++)// 5
    {
        if (i == 0) s++; // 6
        else if (i == 1) s--; // 7 - nur if zählt
        else s--;
        s++;
    }
    return s;
}

```

Für Funktionen, die in C++/CLI Klassen (wie z.B. Form1) enthalten sind, kann man in Visual Studio die zyklomatische Komplexität sowie einige andere Metriken unter *Analyse|Codemetrik* anzeigen lassen:

Hierarchie	Wartbarkei...	Zyklomatis...	Vererbung...	Klassenkop...	Codezeilen
Dispose(bool) : void	81	2		2	3
f(int, int) : int	58	7		0	14
Form1(void)	83	2		1	3
InitializeComponent(void) : vo	48	1		11	30

6. Die Entwicklung eines umfangreichen Anwendungsprogramms unterscheidet sich von den Übungsaufgaben in einem Lehrbuch vor allem durch ihre wesentlich höhere Komplexität.

Diese Komplexität lässt sich meist nur dadurch bewältigen, dass man die Aufgabe in **einfachere Teilprobleme** zerlegt und diese dann in eigenen Funktionen löst. Eine solche Vorgehensweise wird als **schrittweise Verfeinerung** bezeichnet und ist eine der wichtigsten Strategien zur Lösung von Problemen. Sie kommt auch in der schon Julius Cäsar zugeschriebenen Devise „teile und herrsche“ zum Ausdruck. Stroustrup (1997, Abschnitt 23.2) fasst das mit den Worten „There is only one basic way of dealing with complexity: divide and conquer“ zusammen.

Um diese Strategie anzuwenden, muss man

1. geeignete Teilprobleme finden.

Das ist keineswegs trivial, da es keine festen Regeln dafür gibt, wie man ein umfangreiches Gesamtproblem optimal (was immer das auch sein mag) in Bausteine

zerlegen kann. Es sagt einem nämlich niemand (anders als bei den Aufgaben in einem Lehrbuch), welche Anweisungen man zu einer Funktion zusammenfassen soll.

Ghezzi (1991, S. 125) bezeichnet das **Design** eines umfangreichen Softwaresystems als kreative Aktivität, die man nicht automatisieren kann. Mit den Worten von Stroustrup (1997, Abschnitt 23.2): „...the selection of the parts and the specification of the interfaces between the parts is where the most experience and taste is required.“

2. nachweisen, dass die Funktionen auch zusammenpassen und das Problem gemeinsam lösen.

Ein Nachweis, dass diese Funktionen zusammenpassen, ist oft nur dadurch möglich, dass man eine Bedingung findet, die vor und nach dem Aufruf jeder dieser Funktionen gilt. Eine solche Bedingung wird als **Invariante** (siehe Abschnitt 3.6.7) bezeichnet, die bei den Elementfunktionen einer Klasse auch als **Klasseninvariante** (siehe Abschnitt 9.1.6) bezeichnet wird. Dabei ist die größte Schwierigkeit meist, eine solche gemeinsame Bedingung zu finden. Wenn man sie gefunden hat, ist es meist nicht so schwierig, Funktionen zu schreiben, die diese Bedingung herstellen, und nachzuweisen, dass sie das auch tatsächlich tun.

Da größere Aufgaben leicht den Rahmen eines Lehrbuchs sprengen, bestehen die Lösungen der meisten Lehrbuchaufgaben nur aus einzelnen Funktionen. Dieses Buch enthält einige Ausnahmen, in denen mehrere Funktionen zusammenwirken müssen: Aufgabe 5.4, 1. (Array-Container) und 7.11, 1. (verkettete Listen).. Die Lösung dieser Aufgaben wird meist als schwieriger betrachtet als die Summe der einzelnen Funktionen.

7. Gelegentlich findet man Empfehlungen für **Funktionsnamen** wie diese:

- Verben oder Kombinationen von Verben mit Substantiven für Funktionen, die für eine Aktion stehen (Rückgabety *void*).
- Adjektive oder mit „ist“ beginnende Namen für Funktionen, die einen booleschen Wert zurückgeben.
- Substantive für Funktionen, die einen Wert zurückgeben.

Solche Regeln sollte man aber nicht überbewerten. Die folgenden Varianten sind oft gleichermaßen aussagekräftig:

Message, DisplayMessage, displayMessage oder *display_message*
prim, IstPrim, istPrim oder *ist_prim*

Wichtiger als solche detaillierten Vorschriften sind oft **einheitliche Namens- und Parameterkonventionen**. Sie ermöglichen den Aufruf einer Funktion, ohne dass man jedes Mal mühsam nach der genauen Schreibweise suchen muss. Ähnliche Funktionen sollten **ähnliche Parameterlisten** haben. In diesem Punkt sind die Funktionen der C-Bibliotheken nicht immer vorbildlich: Beispielsweise erwarten *fread* und *fwrite* den FILE-Stream immer als letztes Argument. Bei *fseek* muss er dagegen das erste Argument sein.

Aufgaben 3.4.9

1. Versuchen Sie, einen passenden Namen für die folgende Funktion zu finden:

```
double doit_babe(double i, int *p1, int p2, float p3)
{
    int y;
    if (p2 == 1)
        for (int j = 0; j <= i; j++) y = y + i;
    else if (i == 2) y = Mehrwertsteuer(p2, 5);
    else if (i == 3) y = druckeAdressaufkleber(p2);
    return y;
};
```

2. Beschreiben Sie für die Funktionen

```
int Plus(int a, int b)    { return a - b; }
int Minus(int a, int b)  { return a*b; }
int Product(int a, int b) { return a + b; }
```

das Ergebnis des Ausdrucks

```
int x = Plus(1, Product(Minus(3, 4), Plus(5, 6)));
```

3.4.10 Rekursive Funktionen

Die einführende Darstellung von Funktionen und Parametern in den Abschnitten 3.4.3 und 3.4.5 ist für viele Anwendungen ausreichend. Für ein Verständnis von gegenseitigen Funktionsaufrufen und rekursiven Funktionen ist aber ein Verständnis der internen Implementation von Funktionen und Funktionsaufrufen hilfreich.

Funktionsaufrufe und ihre Rücksprungadressen werden über einen **Stack** verwaltet. Für einen Stack stehen im Wesentlichen nur zwei Operationen zur Verfügung: Mit **push** wird ein Element oben auf dem Stack abgelegt bzw. mit **pop** das oberste Element vom Stack genommen.

Der Programmablauf bei Funktionsaufrufen wird folgendermaßen realisiert: Jedes laufende Programm besitzt einen Aufruf-Stack, auf dem der **Prozessor** immer die Adresse der auf den aktuellen Funktionsaufruf folgenden Anweisung findet. Sobald er die letzte Anweisung in einer Funktion ausgeführt hat, holt er diese Adresse vom Stack und führt als Nächstes diese Anweisung aus. Der Aufruf-Stack wird folgendermaßen verwaltet:

- Bei der Übersetzung einer **Funktionsdefinition** merkt sich der **Compiler** zunächst die Adresse der ersten Anweisung, die zur Funktion gehört. Danach übersetzt er alle Anweisungen dieser Funktion bis zum Ende der Funktionsdefinition. Das entsprechende „/“ erkennt der Compiler dadurch, dass er die Klammern „/“ und „/“ seit dem Beginn der Funktionsdefinition mitzählt: Sobald er so viele „/“ wie „/“ gesehen hat, erzeugt er eine Sprunganweisung an die aktuelle Rücksprungadresse auf dem Stack. Auch bei einer *return*-Anweisung wird eine solche Anweisung erzeugt.
- Wenn der **Compiler** einen **Funktionsaufruf** übersetzt, erzeugt er eine Anweisung, durch die der Prozessor die Adresse der nächsten auszuführenden Anweisung (nach dem Funktionsaufruf) auf den Stack legt. Anschließend erzeugt er einen Sprung auf die erste Anweisung der aufgerufenen Funktion.
- Außerdem werden die Argumente auf dem Stack übergeben.

Wenn eine Funktion in dem Block aufgerufen wird, der zu ihrer Definition gehört, bezeichnet man sie als rekursiv. **Rekursive Funktionen** ermöglichen oft einfache Lösungen rekursiv formulierter Probleme.

Beispiel: Die Summe $s(n)$ der ersten n Zahlen

$$\begin{aligned} s(n) &= 0 + 1 + 2 + \dots + (n-1) + n \\ &= \underbrace{\hspace{10em}}_{s(n-1)} + n \end{aligned}$$

kann rekursiv definiert werden durch

$$s(n) = \begin{cases} 0, & \text{falls } n \leq 0 \\ s(n-1) + n, & \text{falls } n > 0 \end{cases}$$

In diesem Beispiel sind die Funktionswerte für $n \leq 0$ explizit definiert und können unmittelbar bestimmt werden. Die nicht explizit definierten Funktionswerte für $n > 0$ können dagegen nicht direkt aus der Definition bestimmt werden und erfordern rekursive Zwischenschritte:

Beispiel: $s(2) = 2 + s(1)$ // $s(2)$ ist nach der rekursiven Definition $2 + s(1)$
 $= 2 + 1 + s(0)$ // $s(1)$ ist nach der rekursiven Definition $1 + s(0)$
 $= 2 + 1 + 0$ // $s(0)$ ist nach der rekursiven Definition 0
 $= 3$ // Jetzt erst kann man die Summanden summieren.

Die rekursive Definition von $s(n)$ aus dem ersten Beispiel lässt sich unmittelbar in eine rekursive Funktion übersetzen:

```
int s(int n)
{
    if (n <= 0) return 0; // Abbruchbedingung
    else return s(n-1) + n; // rekursiver Aufruf
}
```

Ruft man diese Funktion mit einem Argument $n \leq 0$ auf, wird unmittelbar der Funktionswert 0 zurückgegeben. Für $n > 0$ wird dagegen beim Aufruf von $s(n)$ auch $s(n-1)$ aufgerufen. Falls auch $n-1 > 0$ ist, wird beim Aufruf von $s(n-1)$ auch noch $s(n-2)$ aufgerufen. Diese Verschachtelung von Aufrufen wird so lange fortgeführt, bis $n=0$ ist.

Anfänger sehen rekursive Funktionen oft als etwas Mysteriöses an und wundern sich, wie das überhaupt funktionieren kann. Rekursive Aufrufe sind aber einfach deswegen möglich, weil bei jedem Aufruf einer Funktion die Rücksprungsadresse (die Adresse der auf den Aufruf folgenden Anweisung) auf den Stack gelegt wird. Diese Technik ermöglicht auch rekursive Aufrufe. Außerdem werden alle lokalen Variablen auf den Stack gelegt, und dazu gehören insbesondere auch die Parameter.

Beispiel: Ein Aufruf von $s(2)$ führt zu den in der linken Spalte aufgeführten Anweisungen. In den rechten Spalten ist angegeben, wie die lokalen Variablen auf dem Stack abgelegt werden (ohne die Rücksprungsadressen):

Stack ---->

Aufruf s(2)	n	s				
n = Argument	2					
Aufruf s(1)	-	-	n	s		
n = Argument	-	-	1			
Aufruf s(0)	-	-	-	-	n	s
n = Argument	-	-	-	-	0	
s = 0	-	-	-	-		0
// s(0)=0 berechnet	-	-	-	-		
s = s(0) + n	-	-		1		
// s(1)=1 berechnet	-	-				
s = s(1) + n		3				
// s(2)=3 berechnet						

Beim Aufruf von $s(2)$ werden zuerst die lokalen Variablen n und s auf dem Stack angelegt. Dann erhält n den Wert des Arguments. In der nächsten Anweisung

$$s = n + s(n-1)$$

wird zuerst die rechte Seite ausgewertet. Da diese Auswertung mit einem erneuten Aufruf der Funktion s verbunden ist, werden neue lokale Variablen s und n auf dem Stack angelegt. Sie verdecken die vorher angelegten Variablen s und n , was durch „-“ dargestellt wird.

Diese Schritte werden so lange wiederholt, bis ein Aufruf von n nicht mehr mit einem rekursiven Aufruf verbunden ist. Der dabei berechnete Wert $s(0)$ wird dann zur Berechnung von s im Aufruf von $s(1)$ usw. verwendet, bis schließlich der Wert von $s(2)$ zurückgegeben wird.

Offensichtlich können rekursive Funktionen den **Stack kräftig beanspruchen**. Wollte man mit der rekursiven Funktion s die Summe der ersten 100 000 Zahlen berechnen, würde man 100 000 Mal ca. 10 Bytes auf den Stack legen. Das ist aber alles andere als optimal, da die Verwaltung des Stacks auch Zeit braucht.

Außerdem besteht bei rekursiven Funktionen die Möglichkeit, dass die rekursiven Aufrufe wie bei einer **Endlosschleife** nicht abbrechen, wenn eine Abbruchbedingung vergessen oder falsch formuliert wird. Bei der Funktion s wäre das etwa dann der Fall, wenn die Abbruchbedingung

```
if (n <= 0) s = 0
```

durch

```
if (n == 0) s = 0
```

ersetzt würde und s mit einem negativen Argument aufgerufen wird.

Im Unterschied zur rekursiven hat die iterative Lösung

```

int s(int n)
{
    int sum = 0;
    for (int i = 1; i <= n; i++) sum = sum + i;
    return sum;
}

```

den Vorteil, dass sie wesentlich weniger Speicherplatz auf dem Stack erfordert und deutlich schneller ist. Die rekursive Version der Funktion `s` ist also äußerst ineffektiv. Sie wurde nur behandelt, um die Funktionsweise rekursiver Funktionen an einem besonders einfachen Beispiel aufzuzeigen.

Unabhängig von irgendwelchen technischen Einschränkungen ist ein **Problem** dann durch eine **rekursive** Funktion **lösbar**, wenn die folgenden beiden Voraussetzungen erfüllt sind:

1. Es kann in bestimmten Spezialfällen explizit gelöst werden. Diese Spezialfälle entsprechen den Abbruchbedingungen.
2. Alle anderen Fälle führen in endlich vielen Schritten auf eine Abbruchbedingung (Rekursionsschritte).

Iterative und rekursive Lösungen sollen anhand eines weiteren Beispiels verglichen werden. Das sogenannte **Pascal-Dreieck** (nach dem Mathematiker Blaise Pascal) entsteht dadurch, dass man zunächst die Zahl 1 in eine Zeile schreibt. Die nächste Zeile entsteht dann aus der vorhergehenden, indem man die Summe der darüber stehenden bildet, wobei man sich links von der ersten und rechts von der letzten eine Null denkt.

```

          1
         1 1
        1 2 1
       1 3 3 1
      1 4 6 4 1
     1 5 10 10 5 1
    .....

```

Bezeichnet man die k -te Zahl in der n -ten Zeile des Pascal-Dreiecks mit $p(n,k)$, dann ist $p(n,k)$ für $0 \leq k \leq n$ definiert durch:

$$p(n,k) = \begin{cases} 1, & \text{falls } (n=0) \text{ oder } (k=n) \\ p(n-1,k-1) + p(n-1,k) & \text{sonst // eine Zahl ist die Summe der} \\ & \text{// beiden darüber stehenden} \end{cases}$$

Sowohl n als auch k werden dabei ab 0 gezählt.

Beispiel: $p(0,0) = 1$

$$p(1,0) = 1 \quad p(1,1) = 1$$

$$p(2,0) = 1 \quad p(2,1) = 2 \quad p(2,2) = 1 \quad \text{usw.}$$

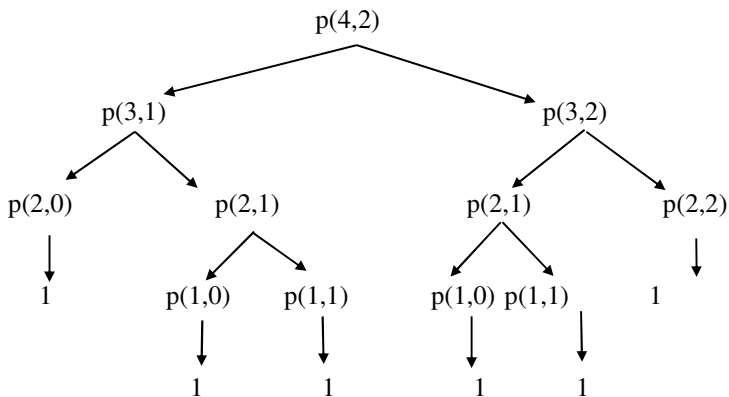
Eine rekursive Funktion zur Berechnung von $p(n,k)$ lässt sich unmittelbar aus der rekursiven Definition von $p(n,k)$ ableiten. Bei dieser Lösung muss man gar nicht viel überlegen – es genügt, die Definition abzuschreiben:

```
long long p(int n, int k)
{
    if ((0 <= k) && (k <= n))
        if ((k == 0) || (k == n)) return 1;
        else return p(n-1, k-1) + p(n-1, k);
    else return 0; //außerhalb des Dreiecks alles auf 0 setzen
}
```

Eine Messung der Rechenzeiten von $p(n,k)$ ergab etwa die folgenden Werte:

ca. 1982 auf einem AppleII+ mit Apple Pascal		2017 auf einem Core I5 mit Visual Studio 2015	
p(14,7)	18 Sek	p(30,15)	0,6 Sek.
P(15,7)	33 Sek	p(31,15)	1,2 Sek.
P(16,8)	65 Sek	p(32,16)	2,4 Sek.
P(17,8)	130 Sek	p(33,16)	4,8 Sek.

Unabhängig von den tatsächlichen Zeiten zeigen beide Vergleiche dasselbe Grundverhalten: Erhöht man n in der Mitte des Pascal-Dreiecks um 1, verdoppelt sich die Rechenzeit. Dieses Verhalten wird sofort verständlich, wenn man sich die Struktur der Aufrufe veranschaulicht, z.B. bei der Berechnung von $p(4,2)$:



Hier wird $p(2,1)$ zweimal berechnet, da sich die rekursive Funktion nicht „merken kann“, dass sie diesen Wert bereits berechnet hat. Solche Mehrfachberechnungen führen dazu, dass bei der Berechnung von $p(16,8)$ die kompletten Verzweigungen unter $p(15,7)$ und $p(15,8)$ durchgerechnet werden, wodurch sich der Rechenaufwand bei jeder Erhöhung von n um 1 verdoppelt.

Während sich die rekursive Version der Funktion p direkt aus der Definition des Pascal-Dreiecks ergab, ist kaum unmittelbar einsichtig, dass eine iterative Funktion zur Berechnung von $p(n,k)$ durch die Funktion *bin* (Binomialkoeffizient) gegeben ist:

```

long long bin(int n, int k)
{ // Berechnet den Binomialkoeffizienten "n über k"
  long long b;
  if ((0 <= k) && (k <= n)) b = 1;
  else b = 0;
  for (int i = 1; i <= k; i++)
    b = b*(n-i + 1) / i;
  return b;
}

```

Diese Funktion liefert ihre Ergebnisse im Unterschied zur rekursiven Lösung im Bruchteil einer Sekunde, da höchstens $(n-k)$ Multiplikationen und Divisionen notwendig sind.

Das Beispiel zeigt, dass **rekursive Lösungen oft einfacher** und eleganter als iterative formuliert werden können. Allerdings ist die Funktion `p` derart **ineffektiv**, dass man sie kaum in einem realen Programm verwenden kann. Sie kann aber nützlich sein, um die Ergebnisse einer nichtrekursiven mit denen einer rekursiven Version zu vergleichen:

```

void test(TextBox^ tb)
{
  for (int n = 0; n <= 10; n++)
    for (int k = 0; k <= n; k++)
    {
      long long p1 = p(n, k), b = bin(n, k);
      if (p1 != b) tb->AppendText(String::Format(
        "({0},{1}): p={2} b={3}\r\n", n, k, p1, b));
    }
}

```

Allerdings muss **nicht jede rekursive Lösung ineffektiv** sein. Es gibt zahlreiche rekursive Algorithmen, bei denen die Rekursionstiefe nicht allzu groß wird und bei denen keine unnötigen Mehrfachberechnungen auftreten. Wenn diese dann noch wesentlich einfacher sind als entsprechende iterative Verfahren, ist die rekursive Lösung vorzuziehen. Oft ist auch die in Abschnitt 5.6 vorgestellte dynamische Programmierung eine effiziente Alternative zu rekursiven Funktionen.

Aufgaben 3.4.10

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. in die schon in Aufgabe 3.4.4 angelegte Header-Datei) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

1. Schreiben Sie die folgenden Funktionen als rekursive Funktionen. Alle diese Aufgaben sind lediglich Übungen zur Formulierung rekursiver Funktionen. Keine der so erhaltenen Lösungen ist bezüglich der Effizienz mit der iterativen Lösung vergleichbar.

- a) Fakultät (siehe Aufgabe 3.5, 3.).
- b) Fibonacci-Zahlen (siehe Aufgabe 3.4.4, 3.).

- c) Die Funktion ggT soll den größten gemeinsamen Teiler von zwei Werten als Funktionswert zurückgeben.
- d) Schreiben Sie eine Funktion, die die Ergebnisse der Funktionen von a) bis c) mit denen von entsprechenden iterativen Funktionen vergleicht.

2. Die Ackermann-Funktion

$$\text{ack}(n, m) = \begin{cases} m+1 & \text{für } n=0 \\ \text{ack}(n-1, 1) & \text{für } m=0 \\ \text{ack}(n-1, \text{ack}(n, m-1)) & \text{sonst} \end{cases}$$

setzt mit dem Index n (ab $n=1$) in gewisser Weise die „Folge“ Addition, Multiplikation, Potenzierung fort. Für die ersten Werte von n gilt:

$$\begin{aligned} \text{ack}(0, m) &= m + 1 \\ \text{ack}(1, m) &= m + 2 \\ \text{ack}(2, m) &= 2 * m + 3 \\ \text{ack}(3, m) &= 2^{m+3} - 3 \end{aligned}$$

Definieren Sie die rekursive Funktion ack und vergleichen Sie ihre Werte bis $n=3$ und $m=10$ mit den expliziten Formeln. Wegen

$$\begin{aligned} \text{ack}(4, m) &= \text{ack}(3, \text{ack}(4, m-1)) = 2^{(\text{ack}(4, m-1)+3)} - 3 \quad // \quad 2^{\text{ack}(4, m-1)+3} - 3 \\ &= 2^{\{2^{(\text{ack}(4, m-2)+3)} - 3\} + 3} - 3 \end{aligned}$$

ergibt sich für $\text{ack}(4, m)$ ein Wert in der Größenordnung

$$\begin{aligned} &2 \\ &2 \\ &\dots \\ \text{ack}(4, m) &= 2 \end{aligned}$$

wobei der „Turm der Potenzen“ $m+3$ Glieder hoch ist. Offensichtlich wächst diese Funktion sehr schnell: Bereits $\text{ack}(4, 2)$ hat 19729 Dezimalstellen. Mit $n > 4$ erhält man ein noch schnelleres Wachstum.

3.4.11 Die *switch*-Anweisung Θ

Die Auswahl einer aus mehreren Anweisungen ist nicht nur mit einer verschachtelten *if*-Anweisung möglich, sondern auch mit einer ***switch*-Anweisung**. Allerdings müssen die folgenden **Voraussetzungen** erfüllt sein:

1. Die Bedingung, aufgrund der die Auswahl der Anweisung erfolgt, muss dadurch gebildet werden, dass ein Ausdruck auf Gleichheit mit einer Konstanten geprüft wird. Bedingungen mit den Operatoren $<$, $<=$, $!=$, $>$ und $>=$ können also nicht verwendet werden, ebensowenig wie Bedingungen, bei denen ein Ausdruck nicht mit einer Konstanten verglichen wird.

2. Der Datentyp der zum Vergleich herangezogenen Ausdrücke muss ein Ganzzahl- oder ein Aufzählungstyp sein. Gleitkommatypen und Strings können nicht verwendet werden.

Obwohl diese Voraussetzungen auf den ersten Blick recht einschränkend wirken, sind sie in der Praxis häufig erfüllt: Bei vielen Programmen kann ein Großteil der Auswahlanweisungen mit einer *switch*-Anweisung formuliert werden.

```
switch ( condition ) statement
```

Hier muss der Datentyp des Ausdrucks *condition* ein Ganzzahl- oder ein Aufzählungstyp sein. Die Anweisung nach (*condition*) ist meist eine Verbundanweisung. In ihr kann man vor jeder Anweisung eine oder mehrere **case-Marken** angeben:

```
case constant-expression :
```

Dieser konstante Ausdruck muss einen ganzzahligen Datentyp haben. Die Werte aller Konstanten einer *switch*-Anweisung müssen verschieden sein. Außerdem kann vor höchstens einer der Anweisungen eine **default-Marke** stehen:

```
default :
```

Bei der Ausführung einer *switch*-Anweisung wird die Anweisung ausgeführt, die auf die *case*-Marke mit dem Wert von *condition* folgt. Gibt es keine *case*-Marke mit diesem Wert, wird die auf *default* folgende Anweisung ausgeführt oder, wenn sie keine *default*-Marke besitzt, ohne die Ausführung einer Anweisung verlassen.

Nach der Ausführung der Anweisung, die auf eine *case*- oder eine *default*-Marke folgt, werden die darauf folgenden Anweisungen ausgeführt, unabhängig davon, ob vor ihnen weitere *case*- oder *default*-Marken stehen. Insbesondere wird eine *switch*-Anweisung nicht mit dem Erreichen der nächsten Marke beendet. Die *switch*-Anweisung verhält sich in dieser Hinsicht wie eine *goto*-Anweisung.

Wie schon am Anfang dieses Abschnitts bemerkt wurde, wird die **switch-Anweisung** oft zur Auswahl einer aus mehreren Anweisungsfolgen verwendet. Diese Anweisungsfolgen werden dann durch verschiedene *case*-Marken begrenzt. Damit die *switch*-Anweisung nach der Ausführung einer solchen Anweisungsfolge verlassen wird, verwendet man eine *break*-Anweisung (siehe Abschnitt 3.4.13).

Beispiel: Die *switch*-Anweisung in

```
std::string NoteToString(int Note)
{
    switch (Note)
    {
        case 1: return "sehr gut!!!";
            break;
        case 2: return "gut";
            break;
        case 3: return "na ja";
            break;
    }
}
```

```

case 4: return "schwach";
    break;
case 5:
case 6: return "durchgefallen";
    break;
default: return "Unzulässige Note ";
}
}

```

hat dasselbe Ergebnis wie die verschachtelte *if*-Anweisung:

```

if (Note == 1) return "sehr gut!!!";
else if (Note == 2) return "gut";
else if (Note == 3) return "na ja";
else if (Note == 4) return "schwach";
else if ((Note == 5) or (Note == 6))
    return "durchgefallen";
else return "Unzulässige Note ";

```

Wie dieses Beispiel zeigt, können für verschiedene Werte von *condition* (hier die Werte 5 und 6) dieselben Anweisungen ausgeführt werden, indem verschiedene *case*-Marken ohne weitere Anweisungen (insbesondere ohne ein *break*) aufeinander folgen.

In Abschnitt 6.2.2 wird gezeigt, wie man eine *switch*-Anweisung für einen Aufzählungstyp mit einem Code-Ausschnitt erzeugen kann.

In einer *switch*-Anweisung wird eine *case*-Marke angesprungen, auch wenn sie in einer anderen Anweisung enthalten ist.

Beispiel: Die folgenden Anweisungen werden ohne Warnung oder Fehlermeldung kompiliert. Sie setzen *s* auf 7, da nach der Ausführung von *s=s+3* auch noch *s=s+4* ausgeführt wird.

```

int x = 1, s = 0;
switch (x) // kompletter Schwachsinn
{
case 3: s = s + 1;
    if (x == 2)
case 0: s = s + 2;
    else
case 1: s = s + 3;
case 2: s = s + 4;
    break;
default: s = -1;
}

```

Wie dieses Beispiel zeigt, unterscheidet sich die *switch*-Anweisung in ihrem Sprungverhalten nicht von einer *goto*-Anweisung (siehe Abschnitt 3.4.13). Deshalb sind damit auch dieselben undefinierten Ergebnisse wie mit einer *goto*-Anweisung möglich. Solche Konstruktionen müssen vermieden werden.

Da die *switch*-Anweisung nicht verlassen wird, wenn die Anweisungen nach einer *case*-Marke abgearbeitet sind und die nächste erreicht wird, muss man immer darauf achten, dass nicht versehentlich ein *break* vergessen wird. Ohne *break* werden alle folgenden Anweisungen der *switch*-Anweisung ausgeführt, unabhängig davon, ob vor ihnen weitere *case*- oder *default*-Marken stehen.

Beispiel: Durch diese Anweisungen erhält *i* den Wert 4:

```
int k = 1, i = 0;
switch (k)
{
case 1: i = i + 1; // i=1
case 2: i = i + 1; // i=2
case 5:
case 6: i = i + 1; // i=3
default: i = i + 1; // i=4
}
```

Aufgaben 3.4.11

Lösen Sie die folgenden Aufgaben mit *switch*- anstelle von *if*-Anweisungen. Falls eine der Aufgaben nicht lösbar ist, geben Sie den Grund dafür an.

1. Aufgabe 3.4.1, 3 (Material- und Lagergruppe)
2. Aufgabe 3.4.1, 4 (Datumsvergleich)

3.4.12 Die *do*-Anweisung Θ

Die *do*-Anweisung ist eine Wiederholungsanweisung

```
do statement while ( expression ) ;
```

in der *expression* ein Ausdruck ist, der in den Datentyp *bool* konvertiert werden kann. Dieser Ausdruck ist die **Schleifenbedingung**, und die Anweisungen zwischen *do* und *while* sind der **Schleifenkörper**.

Bei der Ausführung einer *do*-Anweisung wird zunächst der Schleifenkörper ausgeführt. Dann wird die Schleifenbedingung ausgewertet. Ergibt sich dabei der Wert *false*, wird die *do*-Anweisung verlassen. Andernfalls werden diese Schritte wiederholt, bis die Schleifenbedingung den Wert *false* hat.

Beispiel: Die mit einer *while*-Anweisung erzielte Ausführung kann auch mit einer *do*- und einer *if*-Anweisung erreicht werden (linke Spalte), und die einer *do*-Anweisung mit einer *while*-Schleife (rechte Spalte):

```
while (b) S;           do S;
                       while (b); ;
```

```

if (b)                S;
do S;                while (b) S;
while (b);

```

Offensichtlich wäre bereits eine der beiden Wiederholungsanweisungen ausreichend. Die zweite Formulierung ist jedoch umständlicher, da die Bedingung *b* oder die Anweisung *S* zweimal aufgeführt werden müssen.

Im Allgemeinen sollte man eine *while*-Schleife gegenüber einer *do*-Schleife bevorzugen. Sie hat den Vorteil, dass man bei der Ausführung von *S* immer die Bedingung *b* voraussetzen kann. Typische Anwendungen von *do*-Schleifen sind Konsolenprogramme, die ein Menü anbieten.

Beispiel: `do` {

```

cout << "Bitte wählen Sie:" << endl;
cout << "Fibonacci(50) berechnen (1)" << endl;
cout << "Fakultaet(10) berechnen (2)" << endl;
cout << "Programmende (q)" << endl;
char c;
cin >> c;
if (c == '1') cout << "Fib(50)=" << Fibo(50) << endl;
else if (c == '2') cout << "Fact(10)=" << Fact(10) << endl;
} while (c != 'q');
```

3.4.13 Die Sprunganweisungen *goto*, *break* und *continue* Θ

Durch eine Sprunganweisung wird das Programm an einer anderen Stelle fortgesetzt.

jump-statement:

```

break ;
continue ;
return expression opt ;
goto identifiert ;

```

Bei der *goto*-Anweisung muss der Bezeichner nach *goto* eine Sprungmarke (*label*) sein. Eine solche Sprungmarke wird dadurch definiert, dass man sie zusammen mit einem Doppelpunkt vor eine Anweisung schreibt. Die Ausführung einer *goto*-Anweisung bewirkt, dass als nächste Anweisung die Anweisung ausgeführt wird, die auf das angesprungene Label folgt. Solche Sprünge sind nur innerhalb einer Funktion möglich.

Beispiel: Die Funktion *f3nplus1a* entspricht etwa der Assemblyausgabe (*Projekt-Eigenschaften*|*Konfigurationseigenschaften*|*C/C++*|*Ausgabedateien*) von *f3nplus1* (Aufgabe 3.4.7, 6.).

```

int f3nplus1a(int n)          int f3nplus1a(int n)
{
    if (n <= 0) return -1;    if (n <= 0) return -1;
    int m = 0;               int m = 0;
L1: if (n == 1) goto L9;     while (n != 1)
    m++;                      {

```

```

L2:  if (n & 1) goto L4;          m++;
    n = n / 2;                    if (n % 2 == 1) n = 3 * n +
1;                                  1;
    goto L5;                        else n = n / 2;
L4:  n = 3 * n + 1;                }
L5:  if (n != 1) goto L1; return m;
L9:  return m;                    };
}

```

In den Anfangszeiten der Programmiersprachen war das *goto* oft (fast) die einzige Kontrollstruktur, da es direkt in eine entsprechende Anweisung des Prozessors übersetzt werden kann. Mit diesem *goto* mussten dann fast alle Schleifen, *if*-Anweisungen, Funktionsaufrufe usw. realisiert werden. Da mit *goto*-Anweisungen die Reihenfolge, in der die Anweisungen im Programm stehen, völlig von der abweichen kann, in der sie ausgeführt werden, werden solche Programme leicht unübersichtlich.

Außerdem kann man mit *goto*-Anweisungen Programme schreiben, deren Auswirkungen nicht definiert sind! Zu den undefinierten *goto*-Anweisungen gehört ein Sprung in eine Auswahlanweisung und in eine Schleife. Solche Sprünge werden von den meisten C++-Compilern nicht als Fehler bemängelt:

Da man aber doch manchmal aus einer Schleife springen möchte, wurde die Anweisung *break* erfunden. Sie kann nur in einer Schleife oder in einer *switch*-Anweisung verwendet werden und hat dasselbe Ergebnis wie ein *goto* auf die nächste Anweisung nach der aktuell umschließenden Schleife bzw. *switch*-Anweisung. Bei verschachtelten Schleifen wird allerdings nur die innerste verlassen wird, nicht jedoch die gesamte Schleife. In einer solchen Situation kann ein *goto* auf ein Schleifenende überschaubarer sein.

Beispiel: Eine verschachtelte Schleife wird durch *break* nicht verlassen:

```

for (int i = 1; i <= s.length(); i++)
  for (int j = 1; j <= gesuchte_Zeichen.Length(); j++)
    if (s[i] == gesuchte_Zeichen[j])
      {
        gefunden = true;
        break; // jetzt wird nur noch die innere
              // Schleife verlassen
      }

```

Die Anweisung *continue* kann nur in einer Schleife verwendet werden und bewirkt, dass die restlichen Anweisungen des Schleifenkörpers übergangen werden. Anschließend wird die Schleifenbedingung geprüft und der nächste Durchlauf der Schleife durchgeführt. *continue* ist also gleichwertig mit einem Sprung auf das Ende des Schleifenkörpers. *continue* wird aber nur selten benötigt.

Beispiel: Die Anweisungen in der linken und rechten Spalte sind gleichwertig:

```

int i = 0, n = 10, k = 0;   int i = 0, n = 10, k = 0;
while (i < n)               while (i < n)
{                             {
    k++;                       k++;
    if (i > 3) continue;       if (i > 3);
}                               }

```

```

        i++;
    }
}
else i++;

```

Die einzige Sprunganweisung, auf die man in den wenigsten Programmen verzichten kann, ist die **return-Anweisung**:

```
return expression opt ;
```

Sie kann nur in einer Funktion verwendet werden und beendet ihren Aufruf. Als nächste Anweisung wird die auf den Aufruf folgende Anweisung ausgeführt. Falls nach *return* ein Ausdruck angegeben wird, ist sein Wert der Rückgabewert der Funktion. Er wird durch eine implizite Konversion in den Rückgabebetyp der Funktion umgewandelt. Falls der Datentyp des Funktionswerts *void* ist, darf nach *return* kein Ausdruck angegeben werden.

Aufgabe: Hier gibt es (außer nichts zu üben) nichts zu üben.

3.4.14 Assembler-Anweisungen Θ

In ein Visual C++ Programm kann man auch „Assembler“-Anweisungen aufnehmen. Das nächste Beispiel soll nur die Syntax illustrieren und zeigen, wie man gewöhnliche Variable auch in solchen Anweisungen verwenden kann:

```

double rdtsc()
{
    unsigned int x = 0, y = 0;
    __asm {
        rdtsc//write tsc high-order 32 bits into EDX, low -> EAX
        mov x, eax
        mov y, edx
    }
    long long y1 = y;
    return (y1 << 32) + x;
}

```

Diese Funktion gibt den Wert des „time stamp counters“ zurück, der die Anzahl der Taktzyklen seit dem letzten Start des Prozessors enthält. Die Assembler-Anweisung *rdtsc* („read time stamp counter“) schreibt diesen Wert in die Register EAX und EDX. Diese Werte werden durch die beiden *mov*-Anweisungen in die Variablen *x* und *y* kopiert und können anschließend als gewöhnliche Variable verarbeitet werden.

Normalerweise besteht keine Notwendigkeit, Assembler-Anweisungen in einem C++-Programm zu verwenden. Wenn man aber solche Anweisungen verwendet, ist besondere Vorsicht geboten, da der Compiler nur wenige Prüfungen durchführt. Insbesondere muss man selbst darauf achten, dass die Datentypen der C++-Variablen zu den Datenformaten der Assembler-Anweisungen passen.

3.5 Gleitkommatypen

Offensichtlich ist der Wertebereich der Ganzzahldatentypen für viele Anwendungen nicht ausreichend: Die größte darstellbare Zahl ist 10-stellig, außerdem können keine Zahlen mit Nachkommastellen dargestellt werden.

Diese Einschränkungen sind bei den sogenannten Gleitkommatypen wesentlich geringer:

Datentyp	Wertebereich (pos./negativ) in Visual Studio	signifikante Stellen (Genauigkeit)	Größe in Bytes
<i>float</i>	$1,18 \times 10^{-38} .. 3,40 \times 10^{38}$	6	4
<i>double</i>	$2,23 \times 10^{-308} .. 1,79 \times 10^{308}$	15	8
<i>long double</i>	wie <i>double</i>	wie <i>double</i>	wie <i>double</i>

Im C++-Standard sind keine expliziten Wertebereiche für diese Datentypen festgelegt. Es wird lediglich verlangt, dass *double* mindestens so genau ist wie *float* und *long double* mindestens so genau wie *double*. Der Wertebereiche von *float*, *double* und *long double* müssen (in dieser Reihenfolge) Teilmengen voneinander sein. Deshalb können die **Wertebereiche, die Genauigkeit und die Größe bei anderen Compilern verschieden** sein. Obwohl *long double* denselben Wertebereich wie *double* hat, ist das ein eigener Datentyp.

Visual C++ verwendet die zum IEEE 754 Standard konformen Gleitkommaformate der Floating Point Unit (FPU), die in allen Pentium-Prozessoren eingebaut ist. Da andere Prozessoren eventuell andere Formate verwenden, sind Binärdateien mit Gleitkommawerten eventuell nicht portabel.

Die Gleitkommatypen werden zusammen mit den Ganzzahldatentypen als **arithmetische Datentypen** bezeichnet. Zusammen mit dem Datentyp *void* fasst man die arithmetischen Datentypen zu den **fundamentalen, vordefinierten** oder **eingebauten Datentypen** zusammen. Diese werden vom jedem C++-Compiler zur Verfügung gestellt und müssen im Unterschied zu den zusammengesetzten Datentypen (siehe Kapitel 4) nicht explizit definiert werden.

3.5.1 Die interne Darstellung von Gleitkommawerten

Gleitkommawerte werden in einem sogenannten **Gleitkommaformat** dargestellt. Ein solches Format verwendet eine vorgegebene **Basis b**, für die in der Praxis nur die Werte 2 (**binäres Gleitkommaformat**) und 10 (**dezimales Gleitkommaformat**) üblich sind. Die **Gleitkommadarstellung** einer (im mathematischen Sinn) reellen Zahl r besteht dann aus 3 ganzzahligen Werten s (für das Vorzeichen), m (für die sogenannte Mantisse, die auch als **Signifikand** bezeichnet wird) und e (dem Exponenten), so dass

$$r = s * m * b^e$$

gilt oder möglichst gut angenähert wird. Um eine eindeutige Darstellung zu erreichen, wird der Exponent in der Regel so gewählt, dass entweder $0,1 \leq m < 1$ oder $1 \leq m < b$ gilt. *float*, *double* und *long double* verwenden binäre Gleitkommaformate.

Beispiel: Für die Zahl 3,14 im Dezimalsystem ($b=10$) erhält man die Darstellung

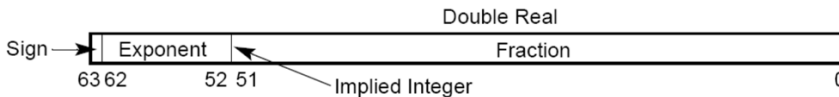
$$3,14 = (+1) * 0,314 * 10^1, \text{ also } s=1, m=0,314 \text{ und } e=1$$

Die Zahl 314 hat dieselbe Mantisse und dasselbe Vorzeichen, aber den Exponenten 3:

$$314 = (+1) * 0,314 * 10^3, \text{ also } s=1, m=0,314 \text{ und } e=3$$

Da mit diesem Datenformat die Zahl Null nicht dargestellt werden kann, wird dafür meist ein spezielles Bitmuster von s , m und e verwendet.

Visual C++ verwendet die Gleitkommaformate der Floating Point Unit (FPU) der Intel Prozessoren. Beim Datentyp *double* sind die 8 Bytes folgendermaßen auf Vorzeichen, Exponent und Mantisse (Fraction) verteilt:



Der Wert v der dargestellten Zahl ergibt sich folgendermaßen aus dem Vorzeichen s , der Fraction m und dem Exponenten e :

$$\text{if } 0 < e < 2047, \text{ then } v = (-1)^s * 2^{(e-1023)} * (1.m).$$

$$\text{if } e = 0 \text{ and } m \neq 0, \text{ then } v = (-1)^s * 2^{(-1022)} * (0.m).$$

$$\text{if } e = 0 \text{ and } m = 0, \text{ then } v = (-1)^s * 0.$$

$$\text{if } e = 2047 \text{ and } m = 0, \text{ then } v = (-1)^s * \text{Inf. // } +8 \text{ und } -8$$

$$\text{if } e = 2047 \text{ and } m \neq 0, \text{ then } v \text{ is a NaN. // not a Number - keine Zahl}$$

Bei der Bestimmung des binären Gleitkommadarstellung einer reellen Zahl r geht man ähnlich wie bei Ganzzahlen vor und sucht Koeffizienten $\dots b_1 b_0 b_{-1} b_{-2} \dots$, so dass

$$r = \dots b_1 2^1 + b_0 2^0 + b_{-1} 2^{-1} + b_{-2} 2^{-2} \dots$$

gilt. Von diesen Koeffizienten nimmt man ab dem ersten, von Null verschiedenen, so viele für die Mantisse m , wie diese Bits hat. Die Position der ersten Stelle wird dann durch eine Multiplikation mit 2^e berücksichtigt.

$$\text{Beispiele: } 5_{10} = 1 * 2^2 + 0 * 2^1 + 1 * 2^0 = 1,01_2 * 2^2 \quad (m = 1,01, e = 2)$$

$$0,5_{10} = 1 * 2^{-1} \quad (m = 1,0, e = -1)$$

$$0,1875_{10} = 1 * 2^{-3} + 1 * 2^{-4} = 1,1_2 * 2^{-3} \quad (m = 1,1, e = -3)$$

Ein Algorithmus zur Bestimmung der Koeffizienten b_1, b_0, b_{-1}, b_{-2} usw. soll am Beispiel der Zahl $0,1_{10}$ gezeigt werden:

Beispiel:

$$\begin{aligned}
 0,1_{10} &= 0 \cdot 2^{-1} \text{ Rest } 0,1_{10} \\
 0,1_{10} &= 0 \cdot 2^{-2} \text{ Rest } 0,1_{10} \\
 0,1_{10} &= 0 \cdot 2^{-3} \text{ Rest } 0,1_{10} \\
 0,1_{10} &= 1 \cdot 2^{-4} \text{ Rest } // 1/10 - 1/16 = 8/80 - 5/80 = 3/80 \\
 3/80_{10} &= 1 \cdot 2^{-5} \text{ Rest } // 3/80 - 1/32 = 1/160 = (1/16) \cdot (1/10)
 \end{aligned}$$

Offensichtlich wiederholen sich die Ziffern anschließend, d.h. die Ziffernfolge wird ein nichtabbrechender, periodischer Dezimalbruch:

$$\begin{aligned}
 0,1_{10} &= 0,0(0011)_2 // \text{Periode in Klammern} \\
 &= 1,(1001)2^{-4} // \text{normiert, so dass die Mantisse mit 1 beginnt}
 \end{aligned}$$

Dieses Beispiel zeigt, dass eine Zahl, die in einem bestimmten Zahlensystem eine abbrechende Dezimalbruchentwicklung hat, in einem anderen Zahlensystem ein nichtabbrechender periodischer Dezimalbruch sein kann. Weitere Beispiele aus anderen Zahlensystemen:

$$\begin{aligned}
 1/3_{10} &= 0,1_3 && \text{Der im Dezimalsystem periodische Dezimalbruch } 1/3 \text{ ist im System zur Basis } 3 \text{ abbrechend.} \\
 1/7_{10} &= 0,1_7 && \text{Der im Dezimalsystem periodische Dezimalbruch } 1/7 \text{ ist im System zur Basis } 7 \text{ abbrechend.}
 \end{aligned}$$

Generell gilt: Ein Bruch z/n lässt sich genau dann als abbrechender Dezimalbruch in einem Zahlensystem zur Basis B darstellen, wenn alle Primfaktoren des Nenners Teiler von B sind.

Deshalb können in einem binären Gleitkommaformat alle die reellen Zahlen r exakt als Gleitkommazahlen dargestellt werden, für die

$$r = \dots b_1 2^1 + b_0 2^0 + b_{-1} 2^{-1} + b_{-2} 2^{-2} \dots$$

gilt und bei denen die Mantisse für die Anzahl der Koeffizienten ausreicht. Alle anderen reellen Zahlen werden entweder nur durch Näherungswerte dargestellt (falls die Mantisse nicht breit genug ist) oder können nicht dargestellt werden, weil der Exponent e zu klein (Unterlauf, underflow) oder zu groß (Überlauf, overflow) wird.

Bei einem Gleitkommaformat werden also alle reellen Zahlen, die sich erst ab der letzten Stelle der Mantisse unterscheiden, durch dasselbe Bitmuster dargestellt. Deshalb ist die Darstellung einer reellen Zahl im Gleitkommaformat **nur relativ genau, aber nicht immer exakt**. In diesem Punkt unterscheiden sich Gleitkommatentypen grundlegend von den Ganzzahldatentypen: Bei einem Ganzzahldatentyp entspricht jedem Bitmuster genau eine Zahl im Wertebereich, und diese Darstellung ist immer exakt. In der Tabelle auf Seite 165 gibt die Anzahl der **signifikanten Stellen** an, wie viele Stellen einer Dezimalzahl im jeweiligen Gleitkommaformat dargestellt werden können.

Allerdings ist eine Gleitkommadarstellung auch nicht besonders ungenau. In vielen Anwendungen wirkt sich diese Ungenauigkeit beim Rechnen mit Gleitkommazahlen überhaupt nicht aus.

Bei der Subtraktion von fast gleichgroßen Gleitkommazahlen hat das Ergebnis jedoch oft wesentlich weniger richtige Stellen als die Ausgangszahlen:

Beispiel: f1 und f2 unterscheiden sich in der 7. Stelle:

```
float f1 = 1.0000010; // float hat 6 signifikante
float f2 = 1.0000001; // Stellen
float f = f1-f2; // f=8.34465026855469E-7
```

Beim Ergebnis f ist bereits die erste Stelle falsch. Ersetzt man hier *float* durch *double*, erhält man bessere Ergebnisse. Aber auch mit *double* kann der Fehler in der Größenordnung von 10% liegen, wenn sich die beiden Operanden nur auf den letzten signifikanten Stellen unterscheiden.

Solche Rundungsfehler können sich im Lauf einer Folge von Rechnungen so weit aufschaukeln, dass das berechnete Ergebnis deutlich vom tatsächlichen abweicht. Es empfiehlt sich deshalb, die Ergebnisse von Rechnungen mit Gleitkommazahlen immer nachzuprüfen (z.B. eine Probe ins Programm aufzunehmen).

Die bisherigen Ausführungen zeigen insbesondere, dass bei der Addition einer kleinen Zahl zu einer großen Zahl die Summe gleich der großen Zahl sein kann, wenn sich die kleine Zahl erst nach der letzten Stelle der Mantisse auf das Ergebnis auswirkt. Damit kann im Unterschied zu den reellen Zahlen der Mathematik

$$a + x = a$$

sein, ohne dass dabei $x = 0$ ist.

Außerdem kann das Ergebnis des Ausdrucks $a + b + c$ davon abhängen, in welcher Reihenfolge der Compiler die Zwischensummen berechnet. Wie das Beispiel (mit $B = 10$ und einer Mantisse mit 3 Stellen)

$$a = -123,0 \quad b = 123,0 \quad c = 0,456$$

zeigt, gilt $(a + b) + c = 0,456 \neq 0 = a + (b + c)$, d.h. das **Assoziativgesetz muss bei der Addition von Gleitkommazahlen nicht gelten.**

3.5.2 Der Datentyp von Gleitkommaliteralen

Gleitkommaliterale können nach den folgenden Regeln gebildet werden:

floating-literal:

fractional-constant *exponent-part* *opt* *floating-suffix* *opt*
digit-sequence *exponent-part* *floating-suffix* *opt*

fractional-constant:

digit-sequence *opt* . *digit-sequence*
digit-sequence .

exponent-part:

e *sign* *opt* *digit-sequence*
E *sign* *opt* *digit-sequence*

sign: one of
+ -

digit-sequence:
digit
digit-sequence digit

floating-suffix: one of
f l F L

Der Datentyp eines Gleitkommaliterals ist *double*, solange nicht durch ein Suffix „f“ oder „F“ der Datentyp *float* oder durch „l“ oder „L“ *long double* definiert wird. Da der Kleinbuchstabe l leicht mit der Ziffer 1 verwechselt wird, empfiehlt es sich, immer das große L für *long double* Literale zu verwenden.

Beispiele: Einige Gleitkommaliterale:

```
double d = .1; // d1=0.1
float f1 = 1.234E-38f; // f1==1.234E-38
float f2 = 1.234E-50f; // f2==0
float f3 = 3.4E38f; // f3=3.4E38
float f4 = 3.5E38f; // f4==INF

double d1 = 2.5E-308; // d1==2.5E-308
double d2 = 1.1E-324; // d2==0
double d3 = 1.7E308; // d3==1.7E308
double d4 = 1.8E308; // d4==INF
```

Hier sieht man insbesondere, dass Werte in der Nähe von Null, die außerhalb des darstellbaren Bereichs liegen, auf 0 abgerundet werden. Zu große Werte werden als „INF“ (für „infinity“, unendlich) dargestellt.

Bei Gleitkommaliteralen **muss** man darauf achten, dass die Nachkommastellen mit einem Punkt und **nicht mit** einem **Komma** getrennt werden. Der Ausdruck

```
double d = 3, 1415; // falsch
```

ist in C++ syntaktisch zulässig und wird mit dem sogenannten Kommaoperator ausgewertet. Dabei erhält d den Wert 3 und nicht 3.1415, ohne dass eine Warnung oder Fehlermeldung auf den Schreibfehler hinweist.

3.5.3 Standardkonversionen

Wie für die Ganzzahldatentypen (siehe Abschnitt 3.3.3) sind im C++-Standard auch für die Gleitkommatypen **Standardkonversionen** definiert, die der Compiler z.B. in den folgenden Situationen implizit (d.h. automatisch) durchführt:

- Bei der Zuweisung `v=a` eines Ausdrucks `a` des einen an eine Variable `v` eines anderen Datentyps.

- Wenn beim Aufruf einer Funktion für einen Parameter des Datentyps T1 ein Argument des Datentyps T2 eingesetzt wird.

In Zusammenhang mit den Gleitkommatypen gilt nach dem C++-Standard:

1. Ein Ganzzahlwert wird exakt in einen Gleitkommatyp konvertiert, außer wenn der Ganzzahlwert mehr signifikante Stellen als der Gleitkommatyp hat. In diesem Fall wird der nächste darstellbare Wert darüber oder darunter ausgewählt.

Beispiel: Ein 32-bit *int*-Wert kann mehr signifikante Stellen haben als *float*:

```
float f = 1234567891; // f=1234567936
```

2. Bei der Konvertierung eines Gleitkommawertes in einen Ganzzahltyp werden die Nachkommastellen abgeschnitten und nicht, wie man eventuell erwarten könnte, gerundet.

Beispiele: `int i = 1.4; int j = 1.6; // i=1, j=1`
`int i = -1.4; int j = -1.6; // i=-1, j=-1`

Falls der Gleitkommawert nicht im Wertebereich des Ganzzahltyps liegt, ist das Ergebnis unbestimmt.

Beispiel: `char c = 12345.0; // c='9'=57`

3. Falls ein Wert eines genaueren in einen ungenaueren Gleitkommatyp konvertiert wird, können Bereichsüberschreitungen auftreten oder signifikante Stellen verloren gehen. Deshalb kann man nach den Zuweisungen

```
double d = 0.1;
float f = d;
double d1 = f;
```

nicht erwarten, dass die Bedingung (`d==d1`) auch erfüllt ist in

```
if (d1 == d) textBox1->Text = "gleich";
else textBox1->Text = "ungleich"; // Ergebnis: "ungleich"
```

4. Falls ein ungenauerer in einen genaueren Gleitkommatyp konvertiert wird, kann der falsche Eindruck einer höheren Genauigkeit entstehen. So wird z.B. *float*-Wert nach einer Zuweisung an eine die *double*-Variable mit ca. 15 Stellen dargestellt. Dabei sind die letzten Stellen bedeutungslos:

```
float f = 1.2345678790123456789;
double d = f; // 1,23456788063049
```

Mit `f=1.23456789` erhält man exakt dasselbe Ergebnis.

Für Operanden eines arithmetischen Datentyps sind zahlreiche **binäre Operatoren** definiert wie z.B.:

+ (Addition), - (Subtraktion), * (Multiplikation), / (Division),
die Vergleichs- oder Gleichheitsoperatoren <, <=, >, >=, ==, !=

Falls bei einem dieser Operatoren der Datentyp der beiden Operanden verschieden ist, werden sie in einen gemeinsamen Datentyp konvertiert, der dann auch bei +, -, * und / der Datentyp des Ausdrucks ist. Diese Konversionen sind im C++-Standard definiert und werden dort als die „**üblichen arithmetischen Konversionen**“ (usual arithmetic conversions) bezeichnet. Dabei wird in der folgenden Tabelle die Konversion aus der ersten Zeile von oben verwendet, in der die Operanden den entsprechenden Datentyp haben:

Typ des einen Operanden	Typ des anderen Operanden	Konversion
<i>long double</i>	beliebig	<i>long double</i>
<i>double</i>	beliebig	<i>double</i>
<i>float</i>	beliebig	<i>float</i>
Ganzzahldatentyp	Ganzzahldatentyp	übliche arithmetische Konversionen für Ganzzahldatentypen

Einige Beispiele:

1. In dem Ausdruck

```
1/3
```

haben die beiden Operanden 1 und 3 den Datentyp *int*. Deswegen wird die Division als Ganzzahldivision durchgeführt, wobei der Ausdruck den Datentyp *int* und den Wert 0 erhält.

2. Da Gleitkommalliterale ohne Suffix immer den Datentyp *double* haben, wird eine *float*-Variable *f* in dem Ausdruck `f==0.1` in den Datentyp *double* konvertiert. Deshalb kann man nicht erwarten, dass die Bedingung (`f==0.1`) in

```
float f = 0.1;
if (f == 0.1) textBox1->Text = "gleich";
else textBox1->Text = "ungleich"; // Ergebnis: "ungleich"
```

erfüllt ist. Wenn dagegen in einem solchen Ausdruck keine Datentypen gemischt werden, ist die Bedingung `d==0.1` erfüllt, weil die *double*-Variable *d* dasselbe Bitmuster hat wie der *double*-Wert 0.1:

```
double d = 0.1;
if (d == 0.1) textBox1->Text = "gleich"; //Ergebnis: "gleich"
else textBox1->Text = "ungleich";
```

Verwendet man auf der rechten Seite einer Zuweisung einen Ausdruck, wird dieser immer zuerst ausgewertet und sein Ergebnis dann der linken Seite zugewiesen. Der Datentyp der rechten Seite ergibt sich dabei allein aus dem Datentyp der beteiligten Operanden und ist unabhängig vom Datentyp der linken Seite. Falls der Datentyp des Ausdrucks nicht dem

Datentyp der linken Seite entspricht, wird er durch eine implizite Standardkonversion angepasst.

Diese Art der Ausführung von Zuweisungen gilt für alle Datentypen und wurde auch schon für Ganzzahldatentypen beschrieben. Wie die folgenden Beispiele zeigen, kann das zu Ergebnissen führen, die man auf den ersten Blick vermutlich nicht erwarten würde:

1. Durch die Zuweisung

```
double d = 1 / 3; // d=0
```

erhält d den Wert 0, da der Ausdruck $1/3$ den Wert 0 hat. Ebenso wird in

```
int i = 2147483647; //INT_MAX-10;
float f = i + i; // f=-22 !!!
```

der Ausdruck $i+i$ als Ganzzahlausdruck ausgewertet, wobei $i+i$ hier nach einem Überlauf den Wert -22 hat. Diese Ergebnisse überraschen insbesondere deswegen oft, weil der Wertebereich von d bzw. f für das Ergebnis ausreicht.

2. In der Zuweisung

```
bool b = 1.0 / 4; // wird ohne Warnung kompiliert
```

hat die rechte Seite den Datentyp *double* und den Wert 0.25. Da dieser Wert nicht Null ist, erhält b den Wert *true*. Weist man diesen Wert einer *int* Variablen zu, erhält sie den Wert 1.

```
double d = b; // d=1;
```

3. Wie schon auf Seite 109 (Beispiel 2) gezeigt wurde, wird mit „unsigned int u=0“ der Ausdruck „u-1“ in den Datentyp *unsigned* konvertiert. Dabei wird -1 binär interpretiert, so dass „u-1“ den Wert $2^{32}-1$ und nicht etwa -1 erhält:

```
unsigned int u = 0;
double d = u - 1; // d=4294967295
```

Falls bei der Auswertung eines Gleitkommaausdrucks ein Überlauf oder eine Division durch 0 stattfindet, bricht der von Visual C++ erzeugte Code das Programm im Unterschied zu manchen anderen Compilern nicht ab. Stattdessen ist das Ergebnis „not a number“ (NaN). Das ist ein spezielles Bitmuster, das keine Gleitkommazahl darstellt.

```
float f = 1E20;
f = f*f; // f= Infinity
int i = 0;
f = f / i; // f= Infinity
```

Sobald ein zum Vergleich herangezogener Wert das **Ergebnis von Rechenoperationen** ist, muss das Ergebnis dieses Vergleichs nicht mehr dem erwarteten Ergebnis entsprechen, da es durch Rundungsfehler verfälscht sein kann:

Beispiel: Diese Anweisungen geben „ungleich“ aus:

```
float f = 0;
for (int i = 1; i <= 2; i++) f = f + 0.1;
if (f == 0.2f) // muss nicht gelten!
    textBox1->Text = "gleich";
else textBox1->Text = "ungleich";
```

Ersetzt man hier *float* durch *double*, erhält man dagegen „gleich“. Bei einer 10fachen Summation der Werte 0.1 und einem Vergleich mit 1 erhält man für alle Gleitkommatypen das Ergebnis „ungleich“.

Wenn man aber schon nicht feststellen kann, ob zwei Gleitkommawerte gleich sind, die bei einer exakten Darstellung und Rechnung gleich sein müssten, kann man auch bei einem Vergleich von zwei annähernd gleich großen Werten mit $>$, $>=$, $<$ und $<=$ nie sicher sein, ob das Ergebnis in die richtige Richtung ausschlägt.

Beispiel: Diese Anweisungen geben die Meldung „größer“ aus.

```
float f = 0.1;
if (f > 0.1) textBox1->Text = "größer";
else textBox1->Text = "nicht größer";
```

Ersetzt man hier *float* durch *double*, erhält man jedoch „nicht größer“.

Deshalb sollte man annähernd gleich große **Gleitkommawerte weder mit dem Operator „==“ noch mit einem anderen Vergleichsoperator vergleichen**. Das gilt für jede Programmiersprache und nicht nur für Visual C++ oder C++.

Die Ungenauigkeit von Gleitkommarechnungen ist dann am geringsten, wenn der Datentyp mit der größten Genauigkeit gewählt wird. Außerdem tritt dann ein Unter- oder Überlauf seltener auf. Es empfiehlt sich daher **immer, den Datentyp *double* zu verwenden**, solange der verfügbare Speicherplatz nicht dagegen spricht. Der Unterschied zwischen 4 Bytes für *float* und 8 Bytes für *double* fällt aber bei dem unter Windows fast unbegrenzten Speicher meist nicht ins Gewicht. Da Gleitkommaliterale ohne Suffix immer den Datentyp *double* haben, ist es am einfachsten, immer *double* zu verwenden.

Die nächste Tabelle enthält die Laufzeiten für die Schleife

```
for (int i = 1; i <= 100000000; i++)
    s = s + d;
```

mit verschiedenen Ganzzahl- und Gleitkommatentypen:

Visual Studio 2017 Release (optimiert /O2)	
<i>float s=0,d=0.1</i>	0,44 Sek.
<i>double s=0,d=0.1</i>	0,085 Sek.
<i>int s=0,d=1</i>	0,043 Sek.
<i>long long s=0,d=1</i>	0,071 Sek.

Offensichtlich spricht die Laufzeit nicht gegen den genaueren Datentyp *double*.

Man sollte solche Laufzeitvergleiche allerdings nicht überbewerten:

- Bei diesem Test wurden sehr viele Zahlen addiert, um überhaupt auf messbare Zeiten zu kommen. In vielen Anwendungen hat man viel weniger Rechnungen, so dass man keine Unterschiede zwischen den verschiedenen Datentypen bemerkt.
- Außerdem können kleinere Änderungen im Programm spürbare Unterschiede zur Folge haben: Bei manchen Datentypen haben die Anweisungen „s+=d“ oder „s=s+0.1“ anstelle von „s=s+d“ Änderungen von 10% zur Folge, bei anderen keine.
- Falls das Programm auf einem Rechner mit einem anderen Prozessor läuft, können sich ganz andere Laufzeiten ergeben. Da man meist sowieso nicht weiß, auf welchem Prozessor ein Programm später läuft, kann man über seine Laufzeit auch keine genauen Aussagen machen.
- Eine Wiederholung desselben Programms ergibt oft Unterschiede von 10%.

3.5.4 Mathematische Funktionen

Die C und C++-Standardbibliotheken enthalten zahlreiche **mathematische Funktionen**, die nach

```
#include <cmath>           // C-Bibliothek: #include <math.h>
#include <cstdlib>        // C-Bibliothek: #include <stdlib.h>
using namespace std;     // C-Bibliothek: ohne using ...
```

zur Verfügung stehen. Da die meisten Bibliotheksfunktionen des C-Standards in den C++-Standard übernommen wurden, sind große Teile der C- und der C++-Bibliotheken identisch. Es gibt aber auch Unterschiede, da sowohl die C++-Bibliotheken als auch die C-Bibliotheken unabhängig voneinander erweitert wurden. Obwohl die Verwendung der C-Bibliotheken in C++ sehr verbreitet ist, empfiehlt sich die Verwendung der C++-Bibliotheken, da sie einige Vorteile haben:

```
#include <cmath> // oft besser als <math.h>
using namespace std;
```

Dann sind unter anderem die folgenden Funktionen mit Parametern der Datentypen *float*, *double* und *long double* verfügbar (überladene Funktionen, siehe Abschnitt 8.2). Der Datentyp des Rückgabewertes ist derselbe wie der des Parameters:

sqrt(x): Quadratwurzel von x

pow(x, y): x^y

sin(x), **cos**(x), **tan**(x): trigonometrische Funktionen Sinus, Cosinus, Tangens. Die Argumente werden im Bogenmaß und nicht in Grad angegeben.

acos(x), **asin**(x): Arcusfunktionen von Sinus, Cosinus, Tangens. Falls das Argument nicht im Bereich $[-1, 1]$ liegt, ist ein Domain-Fehler die Folge.

atan(x), **atan2**(y, x): Arcustangens

sinh(x), **cosh**(x), **tanh**(x): Hyperbelfunktionen von Sinus, Cosinus, Tangens

exp(x), **log**(x), **log10**(x): e^x , $\ln(x)$ und Logarithmus zur Basis 10

ceil(x): der kleinste Ganzzahlwert $\geq x$ (z.B. $\text{ceil}(4.5)=5$, $\text{ceil}(-4.5)=-4$)

floor(x): der größte Ganzzahlwert $\leq x$ (z.B. $\text{floor}(4.5)=4$, $\text{floor}(-4.5)=-5$)

fmod(x, y): Gleitkomma-Rest von x/y (z.B. $\text{fmod}(2.8, 1.2)=0.4$)

Den Betrag des Arguments erhält man mit einer der überladenen **abs**-Funktionen aus *math.h* bzw. *cmath* für Argumente eines Gleitkomma- und Ganzzahl-Typs. Die **abs**-Funktion aus *stdlib.h* bzw. *cstdlib* gibt dagegen immer nur einen *int*-Wert zurück:

```
int abs (int x)           // stdlib.h
```

Beispiel: `#include <stdlib.h>`

```
...
double f1 = abs(-2.3); // 2, nicht 2.3 !!!
```

Die Datei `<math.h>` von Visual C++ (aber nicht von Standard-C++) enthält außerdem noch einige nützliche Konstanten wie z.B.

```
/* Constants rounded for 21 decimals. */
#define M_E           2.71828182845904523536 // e
#define M_PI          3.14159265358979323846 // π
#define M_1_PI        0.318309886183790671538 // 1/π
```

Diese stehen aber nur zur Verfügung, wenn man vor `#include <cmath>` bzw. `#include <math.h>` das Makro `_USE_MATH_DEFINES` definiert:

```
#define _USE_MATH_DEFINES
#include <cmath>
```

3.5.5 Gleitkommawerte bei Formularanwendungen ein- und ausgeben

Visual C++ verwendet für Windows Forms-Anwendungen eine Erweiterung von C++, die als C++/CLI bezeichnet wird. Unter C++/CLI entsprechen den C++-Gleitkommatentypen der linken Spalte die CLI-Klassen der rechten Spalte:

C++-Datentyp	CLI-Klasse
<i>float</i>	<i>System::Single</i>
<i>double</i>	<i>System::Double</i>
<i>long double</i>	<i>System::Double</i> (mit <i>modopt IsLong</i>)

Außerdem steht in C++/CLI der dezimale Gleitkommatentyp **Decimal** zur Verfügung.

Diese Klassen haben dieselben Elementfunktionen wie die CLI-Klassen für die Ganzzahldatentypen (siehe Abschnitt 3.3.8):

```
virtual String^ ToString() override // konvertiert in einen String
static T Parse(String^ s) // löst eine Exception aus, falls s nicht konvertiert werden kann
static bool TryParse(String^ s, T% result) // löst keine Exception aus
```

Bei den *Parse*-Funktionen steht T für den Datentyp, in den konvertiert wird. *TryParse* löst im Unterschied zu *Parse* keine Exception aus, wenn der String nicht konvertiert werden kann. Diese Funktion gibt dann *false* zurück und setzt das Argument für *result* auf 0.

Beispiel: Die Anzeige eines Wertes wie

```
double x = 3.14;
```

ist mit der Elementfunktion *ToString* etwas weniger schreibaufwendig als mit der Funktion *Convert::ToString()*:

```
textBox1->AppendText(x.ToString() + "\r\n");
textBox1->AppendText(Convert::ToString(x) + "\r\n");
```

Eine Zahl aus einer TextBox wird mit

```
if (double::TryParse(textBox1->Text, x))
    textBox1->AppendText("f=" + f(x).ToString() + "\r\n");
else
    MessageBox::Show("double erwartet: " + textBox1->Text);
```

in eine *double*-Variable *x* eingelesen. Da *double::TryParse* nur dann *true* zurückgibt, wenn der Text eine Zahl darstellt, kann man diese Zahl im *then*-Zweig verwenden und im *else*-Zweig den Anwender auf seinen Eingabefehler hinweisen.

Bitte beachten Sie, dass bei einem deutschen Windows die Nachkommastellen in einer TextBox nach einem Komma angegeben werden müssen. Im Programm müssen sie dagegen auf einen Punkt folgen.

Die Ausgabe einer Gleitkommazahl mit *n* Nachkommastellen ist mit der Formatangabe „fn“ möglich:

```
double d = 2.0 / 3;
d.ToString("f2") + " " + String::Format("{0:f2}", d)//0.67 0.67
```

Aufgaben 3.5

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. in die schon in Aufgabe 3.4.4 angelegte Header-Datei) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

1. Welche der folgenden Anweisungen werden vom Compiler ohne Fehler übersetzt? Welche Werte erhalten die Variablen *d1*, *d2*, *i1*, ..., *i6*?


```

int j = 10, k = 6;
double x = j, y = 3.14, z = 10;

double d1 = j / k;
double d2 = x / k;
int i1 = j / k;
int i2 = x / k;
int i3 = 3(j + k);
int i4 = j / k / k;

```

2. Mit dem folgenden Experiment kann man einen Näherungswert für die Kreiszahl π bestimmen: Man zeichnet bei Regen in ein Quadrat mit der Seitenlänge 2 einen Kreis mit dem Radius 1 und zählt die Regentropfen, die in das Quadrat bzw. in den Kreis fallen. Bezeichnet man diese Anzahlen als k und n , ist der Quotient k/n ein Näherungswert für den Anteil des Kreises an der Fläche des Quadrates, also $\pi/4$.

Dieses Experiment kann man folgendermaßen simulieren: Mit der vordefinierten Funktion **rand()** erhält man eine Zufallszahl zwischen 0 und **RAND_MAX** (0x7FFFU). Transformiert man zwei aufeinander folgende Zufallswerte in den Bereich zwischen 0 und 1, kann man sie als Koordinaten eines Punktes (x,y) im ersten Quadranten betrachten. Dieser Punkt liegt im Einheitskreis, wenn $x^2+y^2 < 1$ gilt.

Schreiben Sie eine Funktion *RegentropfenPi*, die einen nach dieser „**Regentropfenmethode**“ bestimmten Näherungswert für π als Funktionswert zurückgibt. Die Anzahl der Versuche soll als Parameter übergeben werden. Zeigen Sie die Näherungswerte bei 1000 (10000) Wiederholungen in einer TextBox an.

3. Das Produkt der ersten n ($n > 0$) Zahlen

$$f = 1 * 2 * 3 * \dots * n$$

wird auch als **n!** (n Fakultät) bezeichnet. Schreiben Sie eine Funktion *Fakultaet*, die die Fakultät für einen als Argument übergebenen Wert berechnet. Zeigen Sie die Werte für $n=1$ bis $n=30$ in einer TextBox an.

Die Fakultät tritt z.B. beim sogenannten **Problem des Handlungsreisenden** auf: Wenn ein Handlungsreisender n Städte besuchen soll, hat er für die erste Stadt n Möglichkeiten, für die zweite $n-1$, für die dritte $n-2$ usw. Um jetzt die kürzeste Route durch diese n Städte zu finden, müssen (zumindest im Prinzip) alle $n!$ Routen miteinander verglichen werden.

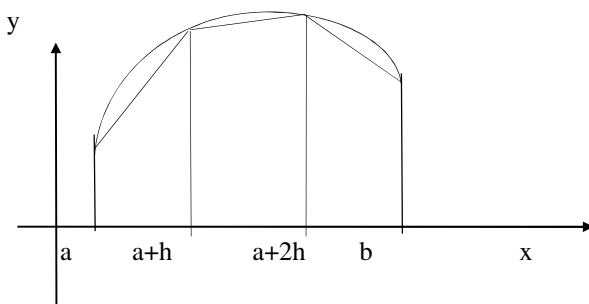
Angenommen, Sie hätten ein Computerprogramm zur Verfügung, das in einer Sekunde 1000000 Routen verglichen kann. Zeigen Sie die Rechenzeit zur Bestimmung der kürzesten Route für $n=15$ bis $n=30$ in einer TextBox an.

4. Ein **Hypothekendarlehen** über einen Betrag von k Euro mit einem Zinssatz von $p\%$ und einer Tilgung von $t\%$ sei als Annuitätendarlehen vereinbart. Dabei hat der Schuldner jedes Jahr am Jahresende eine gleich bleibende Rate von $(p+t)\%$ des Betrags k zu leisten.

Von dieser konstanten Rate entfallen $p\%$ der Restschuld auf die Zinsen. Der Rest ist dann die Tilgung, die wegen der im Laufe der Jahre abnehmenden Restschuld jährlich größer wird.

Schreiben Sie eine Funktion, die die Restschuld, Zinsen und Tilgungsraten für jedes Jahr der Laufzeit des Hypothekendarlehens in einer TextBox ausgibt. Dieser Funktion sollen k , p und t als Parameter übergeben werden. Die Zinsen und die Tilgungsraten sollen jeweils am Jahresende fällig werden.

5. Die Fläche zwischen der Funktion $y=f(x)$ und der x -Achse im Bereich von a bis b kann näherungsweise durch die Summe der Trapezflächen berechnet werden (**Numerische Integration** mit der Trapezregel):



Die Fläche des Trapezes

von a bis $a+h$ ist dabei durch $h \cdot (f(a) + f(a+h))/2$ gegeben,
die von $a+h$ bis $a+2h$ durch $h \cdot (f(a+h) + f(a+2h))/2$ usw.

Unterteilt man das Intervall von a bis b in n Teile, ist $h = (b-a)/n$.

Schreiben Sie eine Funktion *Trapezsumme*, die einen Näherungswert für π als Fläche des Einheitskreises berechnet, indem sie die Trapezflächen unter der Funktion $\text{sqrt}(1-x^2)$ von 0 bis 1 aufsummiert. Wählen Sie für n verschiedene Werte, z.B. 100, 1000 und 10000.

6. Das Geburtstagsproblem von Mises

Die Wahrscheinlichkeit q , dass zwei zufällig ausgewählte Personen an verschiedenen Tagen Geburtstag haben, ist

$$q = 364/365$$

Bei drei Personen ist die Wahrscheinlichkeit, dass alle drei an verschiedenen Tagen Geburtstag haben

$$q = (364 \cdot 363) / (365 \cdot 365)$$

Bei n Personen ist diese Wahrscheinlichkeit

$$q = 364 \cdot 363 \cdot \dots \cdot (364 - n + 2) / 365^{n-1} \quad (n-1 \text{ Faktoren im Zähler und Nenner)}$$

Die Wahrscheinlichkeit, dass von n Personen mindestens zwei am selben Tag Geburtstag haben, ist dann gegeben durch

$$p = 1 - q$$

- a) Schätzen Sie zuerst, ab wie vielen Personen diese Wahrscheinlichkeit $> 50\%$ ist.
 - b) Schreiben Sie eine Funktion *Mises*, deren Funktionswert diese Wahrscheinlichkeit für n Personen ist. Bestimmen Sie dann den kleinsten Wert von n , für den ihr Funktionswert größer als 0.5 ist. Am einfachsten geben Sie dazu den Funktionswert für verschiedene Werte von n aus.
 - c) Bei der sogenannten gestreuten Speicherung (Hash-Tabelle) legt man einen Datensatz in einer Tabelle ab, wobei seine Position in der Tabelle aus den Daten berechnet wird. Falls sich dann für zwei verschiedene Datensätze dieselbe Position ergibt, erhält man eine Kollision. Wie viele Tabellenplätze sind notwendig, damit für 23 Datensätze mit zufälligen Positionen die Wahrscheinlichkeit für eine Kollision $< 50\%$ ist?
7. Schreiben Sie eine Funktion *RoundToInt*, die ein Gleitkomma-Argument auf den nächsthöheren Ganzzahlwert aufrundet, falls seine Nachkommastellen ≥ 0.5 sind, und andernfalls abrundet. Diese Funktion soll auch negative Werte richtig runden (z.B. *RoundToInt*(3.64)=4, *RoundToInt*(3.14)=3, *RoundToInt*(-3.14)=-3, *RoundToInt*(-3.64)=-4)
 8. Angenommen, die Ausführung der nächsten Schleife dauert eine Sekunde. Schätzen Sie ihre Laufzeit, wenn der Datentyp *double* durch *float* ersetzt wird.

```
double x = 1e8;
while (x > 0)
    --x;
```

3.6 Der Debugger, Tests und Ablaufprotokolle

In diesem Abschnitt werden einige einfache Techniken vorgestellt, mit denen man das Ergebnis von Anweisungen untersuchen kann. Diese Ausführungen haben eigentlich nur wenig mit C++ zu tun. Aber sie haben mit Programmieren im Allgemeinen und mit Qualitätssicherung beim Programmieren zu tun, und damit doch auch wieder mit C++.

Diese Techniken werden hier unmittelbar nach der Vorstellung der ersten Sprachelemente behandelt, damit von Anfang an ein Bewusstsein für Programmierlogik und Softwarequalität entwickelt wird. Da sie die Sprachelemente außerdem aus einer Sicht beleuchten, die für viele Anfänger (und auch manchen erfahrenen Praktiker) nicht selbstverständlich ist, können sie zu einem tieferen Verständnis der Sprachelemente beitragen. Einige etwas anspruchsvollere Anwendungen folgen bei verketteten Listen (siehe Abschnitt 7.11 und den Aufgaben dazu).

Bei vielen Programmen (z.B. den Lösungen der Übungsaufgaben aus einem Lehrbuch) ist der Schaden aufgrund eines Programmfehlers nicht besonders hoch. Aber es gibt auch Anwendungen mit hohen Zuverlässigkeitsanforderungen. Würden Sie sich z.B. gerne in ein Flugzeug oder ein Auto mit einem Aufkleber „99,9% safe software inside“ setzen?

Empirische Untersuchungen haben gezeigt, dass ausgelieferte (also getestete) Programme oft eine Fehlerrate haben, die zwischen einem und zehn Fehlern pro 1000 Zeilen Quelltext liegt. Der Coverity Scan Open Source Report 2013 bezeichnet eine Fehlerrate von einem Fehler pro 1000 Zeilen Programmtext als akzeptierten Industriestandard. Da die meisten Beispiele in diesem Buch kürzer als 10 Zeilen sind, mag es als übertrieben erscheinen, derart einfache und offensichtlich richtige Programme so gründlich zu untersuchen. Deshalb geht es in hier vor allem um die Techniken und weniger um die Korrektheit der Beispiele.

3.6.1 Der Debugger

Da bisher noch niemand das fehlerfreie Programmieren erfunden hat, kommt es immer wieder vor, dass sich ein Programm einfach nicht so verhält, wie man sich das gedacht hat. Ein Fehler, der die Ursache für ein falsches Programmresultat ist (eine Abweichung von der Spezifikation), wird auch als **Bug** (Wanze) bezeichnet, und die Suche nach solchen Fehlern sowie deren Behebung als **Debugging**.

Ein **Debugger** ist ein Werkzeug, das die Suche nach Programmierfehlern erleichtert, indem es z.B. die schrittweise Ausführung eines Programms und die Beobachtung von Variablen während der Laufzeit eines Programms ermöglicht. Da die Suche nach Fehlern oft keineswegs trivial ist, kann man Fehler oft nur so mit vertretbarem Aufwand finden. Der Debugger kann aber auch **für Anfänger** außerordentlich hilfreich sein, da man bei einer schrittweisen Programmausführung sieht, was im Programm tatsächlich passiert.

Wenn man ein Programm für den Debugger kompiliert (mit der Einstellung *Debug* in der Symbolleiste Standard, bzw. *Erstellen\Konfigurations-Manager\Konfiguration der aktuellen Projektmappe\Debug*) und dann in der Entwicklungsumgebung mit *F5* oder *Debuggen\Debuggen Starten* startet, wird es vom integrierten Debugger ausgeführt. Dieser bietet insbesondere die folgenden Möglichkeiten:

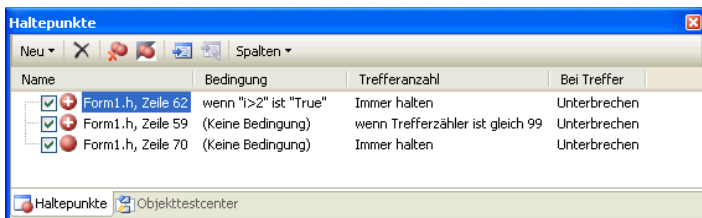
Haltepunkte (Breakpoints)

Ein Haltepunkt ist eine Zeile im Quelltext, vor deren Ausführung das Programm anhält, wenn es vom Debugger ausgeführt wird. Danach kann man die Werte von Variablen anschauen oder verändern, die nächsten Anweisungen schrittweise mit *F11* oder *F10* ausführen, oder das Programm mit *F5* fortsetzen.

Mit *F9*, oder *Haltepunkt\Haltepunkt einfügen* im Kontextmenü des Editors oder durch Anklicken des linken Rands einer Zeile im Editor wird die Zeile mit dem Cursor ein Haltepunkt. Falls sie bereits ein Haltepunkt war, wird er ausgeschaltet. Eine Zeile, die ein Haltepunkt ist, wird mit einem gefüllten roten Kreis am linken Rand gekennzeichnet.

Mit *Ausführen bis Cursor* im Kontextmenü des Editors führt der Debugger das Programm bis zu der Zeile aus, in der sich der Cursor befindet.

Mit *Debuggen\Fenster\Haltepunkte* werden alle aktuell gesetzten Haltepunkte angezeigt:



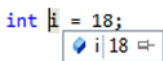
Hier können Bedingungen und Durchlaufzähler eingetragen werden. Damit kann das Anhalten an einem Haltepunkt von Bedingungen abhängig gemacht werden. Beispielsweise wird dann in einer Schleife nicht jedes Mal angehalten, sondern erst ab einem bestimmten Wert des Schleifenzählers. Über *Spalten* kann man weitere Eigenschaften eines Haltepunkts anzeigen.

Schrittweise Programmausführung:

Mit *F11* oder *Debuggen\Einzelschritt* bzw. *F10* oder *Debuggen\Prozedurschritt* führt der Debugger die nächste Anweisung aus und unterbricht anschließend die Programmausführung. *F11* und *F10* unterscheiden sich nur bei Funktionsaufrufen: Falls die nächste Anweisung ein Funktionsaufruf ist, hält der Debugger mit *F11* bei der ersten Anweisung in der Funktion an. Mit *F10* hält er bei der nächsten Anweisung nach dem Funktionsaufruf an.

Werte von Variablen anzeigen und verändern

Wenn man den Mauszeiger kurz über einer Variablen stehen lässt, wird ihr Wert in einem kleinen Fenster angezeigt:

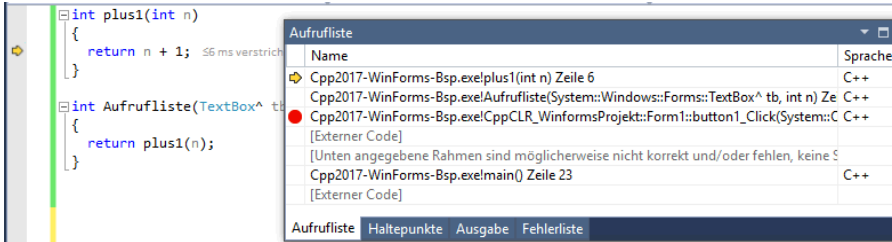


Mit *Debuggen\Fenster\Lokal* werden die **Werte aller lokalen Variablen** der aktuell ausgeführten Funktion angezeigt, und mit *Auto* die der letzten beiden Zeilen. Falls hier in einer Ereignisbehandlungsroutine die Werte von *this*, *e* und *sender* angezeigt werden und Ihnen diese nichts sagen, ignorieren Sie sie einfach. Den **Überwachen** Fenstern kann man einen Ausdruck hinzufügen, indem man ihn im Editor markiert und mit der Maus in das Fenster zieht oder im Kontextmenü des Editors mit *Überwachung hinzufügen*.

In allen diesen Fenstern kann man den **Wert** einer Variablen auch **ändern**. Diese Möglichkeit ist insbesondere dann nützlich, wenn man beim Debuggen einen Fehler entdeckt hat, der einen falschen Wert einer Variablen zur Folge hat. Ändert man diesen Wert hier, kann man das Programm fortsetzen, ohne dass man es neu kompilieren und die Debug-Sitzung neu beginnen muss.

Manchmal will man wissen, über welche Funktionsaufrufe man an die aktuelle Programmstelle gekommen ist. Diese Information erhält man im Fenster **Aufrufliste** (*Debuggen\Fenster\Aufrufliste*). Hier wird in der ersten Zeile die zuletzt aufgerufene

Funktion angezeigt. Darunter folgen die zuvor aufgerufenen in der Reihenfolge der Aufrufe. Die letzte Zeile enthält die nach dem Start des Programms zuerst aufgerufene Funktion.



Mit einem Doppelklick auf eine Zeile in diesem Fenster wird der Quelltext angezeigt, an der diese Funktion aufgerufen wird.

Einige weitere Anweisungen, die im Umgang mit dem Debugger oft nützlich sind:

- Falls man vor lauter Blättern in den Quelltexten nicht mehr weiß, welche Anweisung als nächste ausgeführt wird, kann man diese im Kontextmenü des Editors mit **Nächste Anweisung anzeigen** finden.
- Die Ausführung eines Programms kann mit *Debuggen\Alle beenden* unterbrochen werden. Später kann man es dann wieder mit *F5* fortsetzen.
- Die aktuelle Debug-Sitzung kann mit *Debuggen\Debuggen beenden (Umschalt+F5)* beendet werden. Alle Halte- und Überwachungspunkte der aktuellen Sitzung bleiben erhalten und können in der nächsten Debug-Sitzung verwendet werden.
- Mit **Nächste Anweisung festlegen** im Kontextmenü des Editors bzw. durch Ziehen mit der Maus am Anweisungszeiger am linken Rand kann man auch eine andere Anweisung als die nächste Anweisung im Quelltext als nächste Anweisung ausführen. Allerdings kann das auch unerwartete Ergebnisse zur Folge haben, da diese Anweisung dann mit anderen Werten der Prozessorregister ausgeführt wird.

Damit ein Programm vom Debugger ausgeführt werden kann, muss der Compiler zusätzliche Informationen erzeugen und auch etliche Optimierungen unterlassen. Dadurch wird das Programm langsamer. Deshalb kompiliert man ein Programm, das ausgeliefert werden und mit optimaler Geschwindigkeit laufen soll, nach der Konfiguration als **Release** unter *ErstellenKonfigurations-Manager*.

Es wird oft empfohlen, **jede Funktion im Debugger mindestens einmal schrittweise auszuführen**, damit man gesehen hat, ob sie auch wirklich das tut, was sie tun soll. Dabei sollte jede Verzweigung mindestens einmal durchlaufen werden, ebenso jede Schleife für die Randwerte sowie für Werte innerhalb und außerhalb der Grenzbereiche.

Aufgabe 3.6.1

Setzen Sie in Ihrer Lösung der Funktion *zeigeQuersummen* (Aufgabe 3.4.4, 1) einen Haltepunkt. Starten Sie Ihr Programm so, dass die Anweisung mit dem Haltepunkt ausgeführt wird.

- a) Gehen Sie mit einer schrittweisen Programmausführung in die Funktion *Quersumme*. Zeigen Sie die Variablen *i* und *s* in den Fenstern *Lokal*, *Auto* und *Überwachen* an und führen Sie die Anweisungen schrittweise aus.
- b) Schauen Sie in der Funktion *Quersumme* den Aufrufstack an.
- c) Schreiben Sie eine Endlosschleife und unterbrechen Sie das Programm einmal mit *Debuggen\Alle beenden* und einmal mit *Debuggen\Debugging beenden*.

3.6.2 Meldungen in Ausgabefenster/Konsolenfenster

Vor allem beim Debuggen will man manchmal Meldungen anzuzeigen, die die sonstige Anzeige im Programm nicht stören. Dann kann man die Meldungen in das **Ausgabefenster** (*Debuggen\Fenster\Ausgabe* oder *Ansicht\Ausgabe*) schreiben, oder in ein **Konsolenfenster**, das während der Laufzeit des Programms geöffnet wird.

Von den hier beschriebenen Methoden wird in diesem Buch vor allem die zweite (mit *cout*) verwendet.

1. Mit den über *System::Diagnostics::Trace* bzw. über *System::Diagnostics::Debug* verfügbaren Funktionen wie z.B:

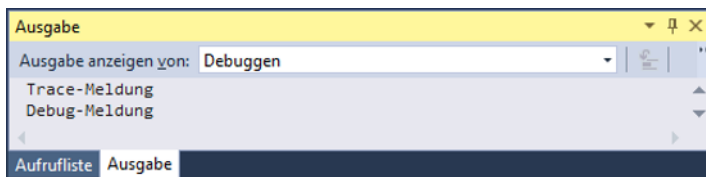
```
static void WriteLine(String^ message)
```

werden die als Argument übergebenen Meldungen in das **Ausgabefenster** geschrieben. Beide funktionieren sowohl im Debug- als auch im Release-Modus.

Beispiel: Diese Funktionen stehen zur Verfügung und werden dann im **Ausgabefenster** angezeigt

```
System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Trace-Meldung");
System::Diagnostics::Debug::WriteLine("Debug-Meldung");
```

erhält man die Meldungen



2. Einer Windows-Forms Anwendung kann man mit der nach

```
#include <Windows.h>
```

verfügbaren Funktion

```
BOOL WINAPI AllocConsole(void);
```

ein Konsolenfenster hinzufügen. Falls diese Funktion zum ersten Mal aufgerufen wird, ist der Rückgabewert *true*. Falls die Anwendung schon eine Konsole hat, ist der Rückgabewert *false*. Danach kann man mit der nach

```
#include <cstdio>
```

verfügbaren Funktion *freopen* die Standard Ein- und Ausgabestreams *cout*, *cin* und *cerr* der Konsole zuordnen. Diese stehen nach

```
#include <iostream>
```

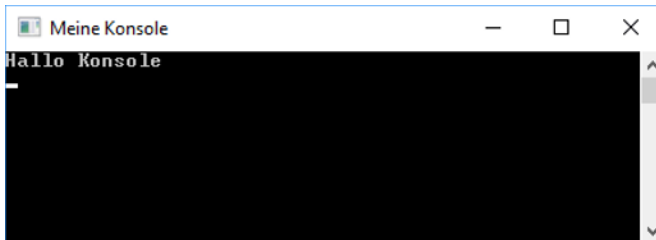
im Namensbereich *std* zur Verfügung.

Beispiel: Nach dem Aufruf von

```
void OpenConsole()
{
    if (AllocConsole())
    {
        std::cout.clear(); // ohne diese clear-Aufrufe
        std::cin.clear(); // funktioniert freopen eventuell
        std::cerr.clear(); // nicht.
        SetConsoleTitle(L"Meine Konsole"); // Titelzeile
        FILE *new_stdout, *new_stdin, *new_stderr;
        freopen_s(&new_stdout, "CONOUT$", "w", stdout); //für cout
        freopen_s(&new_stdin, "conin$", "r", stdin); // cin
        freopen_s(&new_stderr, "conout$", "w", stderr); // cerr
    }
}
```

kann man in einer Windows Formularanwendung wie bei einer Konsolen-Anwendung mit *cout* Meldungen in das Konsolenfenster schreiben:

```
void WriteToConsole()
{
    using namespace std;
    cout << "Hallo Konsole" << endl;
}
```



Die Funktion *OpenConsole* steht im Internet unter <http://free.rkaiser.de/Cpp/SimpleUnitTests.h> im Namensbereich *rk1* zur Verfügung.

Ruft man *OpenConsole* im Konstruktor einer Formular-Anwendung auf

```
Form1(void)
{
    InitializeComponent();
#ifdef _DEBUG
    rk1::OpenConsole();
#endif
    //TODO: Konstruktorcode hier hinzufügen.
}
```

wird die Konsole beim Start des Programms angezeigt. Da das Makro *_DEBUG* nur dann gesetzt ist, wenn das Programm im Debug-Modus kompiliert wird, kann man damit unterbinden, dass im Release-Modus ein Konsolen-Fenster angezeigt wird.

Bei manchen Funktionen (z.B. einem Standardkonstruktor oder einer Funktion, die einem Algorithmus der STL übergeben wird) ist die Parameterliste fest vorgegeben. Wenn man dann von dieser Funktion aus Meldungen in ein Windows-Steuerelement (z.B. eine TextBox) schreiben will, kann man dieses Steuerelement nicht als Parameter übergeben.

Dann kann man die in Abschnitt 9.2.11 vorgestellte und über http://free.rkaiser.de/Cpp/CppCLR_Utills.h verfügbare Klasse *StaticTextBox* nach einer Initialisierung mit einer *TextBox*

```
rk1::StaticTextBox::Init(textBox1); //z.B. im Konstruktor des Formulars
```

verwenden:

```
rk1::StaticTextBox::WriteLine("Hallo");
```

3.6.3 Der Debugger – Weitere Möglichkeiten Θ

Die im letzten Abschnitt vorgestellten Möglichkeiten des Debuggers sollte jeder Programmierer kennen. Der Debugger bietet aber noch Einiges mehr, das vor allem für Programmierer von größeren und komplexeren Projekten hilfreich ist. Anfänger können diesen Abschnitt übergehen.

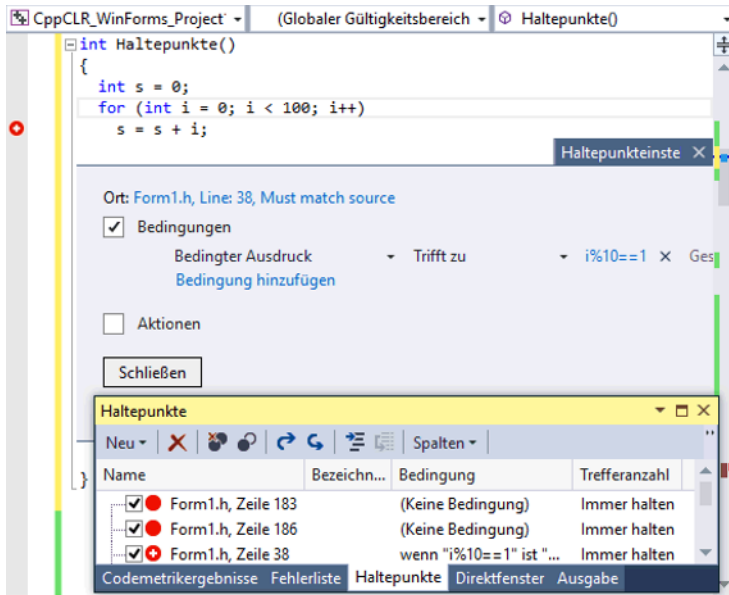
Unter *Extras\Optionen\Debugging* können Optionen für den Debugger gesetzt werden. Aktiviert man hier unter „Allgemein“ „Durchlaufen des .NET Framework-Quellcodes aktivieren“, wird beim Debuggen auch der **.NET Quellcode angezeigt**.

Mit *Nächste Anweisung festlegen* im Kontextmenü des Editors bzw. durch Ziehen mit der Maus am Anweisungszeiger am linken Rand kann man auch eine andere Anweisung als die nächste Anweisung im Quelltext als nächste Anweisung ausführen. Allerdings kann das auch unerwartete Ergebnisse zur Folge haben, da diese Anweisung dann mit anderen Werten der Prozessorregister ausgeführt wird.

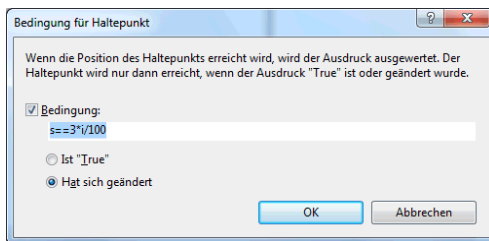
Kommandozeilenargumente kann man im Debugger mit *Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\Debuggen\Befehlsargumente* übergeben.

Zu einem **Haltepunkt** kann man (im Kontextmenü zum Haltepunkt, bzw. im Fenster *Haltepunkte*) differenzierte **Bedingungen** angeben, die erfüllt sein müssen, damit das Programm anhält. Auf diese Weise kann man z.B. erreichen, dass in einer Schleife nicht jedes Mal, sondern erst beim vorletzten Durchlauf angehalten wird.

- Bedingungen für Haltepunkte können nicht nur Literale, sondern auch Werte von Ausdrücken sein, die mit Operatoren wie +, *, Funktionsaufrufen usw. gebildet werden.
- Als Bedingung für einen Haltepunkt kann auch festgelegt werden, dass sich der Wert einer Variablen (allgemeiner: Der Wert eines Ausdrucks) ändert:

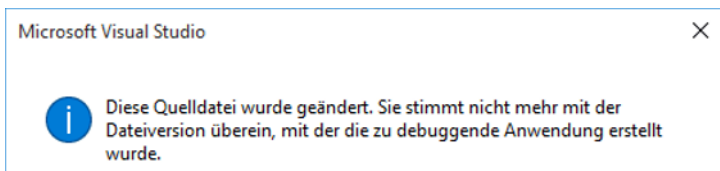


Die Bedingung kann nicht nur ein Variablenwert, sondern auch ein Ausdruck sein:



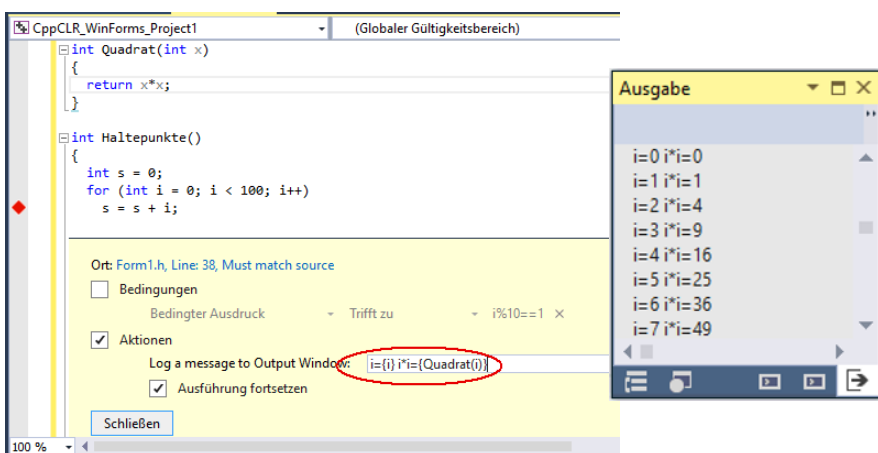
- Mit einem Haltepunktfiler kann ein Haltepunkt auf bestimmte Prozesse und Threads eingeschränkt werden.
- Haltepunkte können exportiert und wieder geladen werden. Das ist vor allem bei komplexen Fehlern hilfreich, nach denen man mit einer größeren Anzahl von Haltepunkten sucht.
- Haltepunkte können auch in der Aufrufliste oder im Disassembly-Fenster gesetzt werden.

Ändert man den Quelltext während der Ausführung eines Programms im Debugger, das auf eine Benutzereingabe wartet, wird man durch eine Meldung darauf hingewiesen, dass die Änderung nicht berücksichtigt wird:



Das gilt aber nicht, wenn ein Programm, das gerade im Debugger ausgeführt wird, durch einen Haltepunkt unterbrochen wurde und **Bearbeiten und Fortfahren** aktiviert (*Extras\Optionen\Debugging* aufklappen). Dann sind Änderungen im Quelltext sehr wohl möglich, und diese Änderungen werden in der laufenden Debug-Sitzung berücksichtigt. Das heißt, man kann das laufende Programm während der Ausführung ändern, und der Debugger führt dann das geänderte Programm aus, ohne dass es neu gestartet werden muss.

Markiert man im Kontextmenü zu einem Haltepunkt im Fenster Haltepunkte die Option „Aktionen“, wird das Fenster „Haltepunkteinstellungen ...“



angezeigt, in dem man nach „Meldung drucken“ einen Text mit Platzhaltern für Variable und Funktionen angeben kann, die beim Erreichen eines Haltepunktes im Ausgabefenster angezeigt werden. Markiert man hier noch „Ausführung fortsetzen“, hält das Programm beim Erreichen des Haltepunktes nicht an, sondern gibt nur den Text aus. Damit kann man sehr einfach **Werte** aus einem Programmablauf **protokollieren**. Im Beispiel oben wurde eine Variable *i* und eine Funktion *Quadrat* protokolliert.

Im *Auto*- und im *Lokal*-Fenster des Debuggers werden auch die **Rückgabewerte** von verschachtelten Funktionsaufrufen angezeigt, wenn man einen Haltepunkt auf den Funktionsaufruf setzt und danach die nächste Anweisung mit *F10* ausführt:

The screenshot shows the Visual Studio IDE with a C++ program. The code defines three functions: `vier()` returning 4, `fünf()` returning 5, and `mult(int x, int y)` returning `x*y`. The `showReturnValues(int a)` function calls `mult(a*vier(), fünf())`. The 'Auto' window displays the following table:

Name	Wert	Typ
fünf zurückgegeben	5	int
vier zurückgegeben	4	int
mult zurückgegeben	60	int
a	3	int

In älteren Versionen von Visual Studio musste man die Rückgabewerte einer Funktion einer Variablen zuweisen, wenn man diese im Debugger überprüfen wollte.

Im sogenannten **Direktfenster** (*Debuggen\Fenster\Direkt*) kann man Werte von Variablen anzeigen, Funktionen aufrufen, Variablen definieren und deren Werte anzeigen usw.

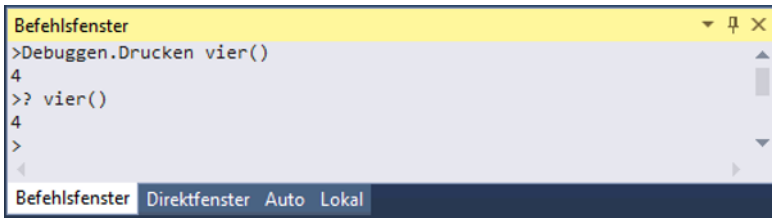
The screenshot shows the Visual Studio IDE with the same C++ program. The 'Direktfenster' window displays the following content:

```

a
3
vier()
4
?vier()
4
3*vier()+fünf()
17

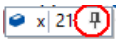
```

Im **Befehlsfenster** (*Ansicht\Weitere Fenster\Befehlsfenster*) kann man beliebige Visual Studio Befehle eingeben und so insbesondere alle Anweisungen ausführen, die über das Menü von Visual Studio verfügbar sind. Dazu gehören auch die Debug-Befehle, die in der deutschen Version von Visual Studio über den Befehl *Debuggen* verfügbar sind. *Debuggen.Drucken* (in der englischen Version *Debug.Print*, Abkürzung `?`) gibt den Wert eines danach angegebenen Ausdrucks aus:

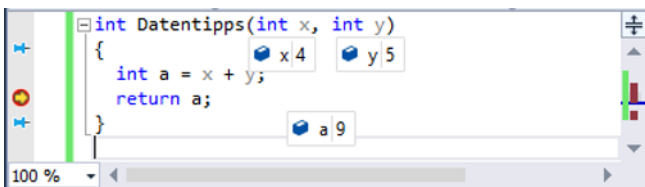


Das Befehlsfenster ist nicht auf Debug-Anweisungen beschränkt. Es ermöglicht eine komplette Steuerung von Visual Studio über Befehle, die als Text eingegeben werden.

Fährt man mit dem Mauszeiger über eine Variable, nachdem ein Programm bei einem Haltepunkt angehalten wurde, wird der Wert der Variablen in einem sogenannten **Datentipp** angezeigt. Diesen Datentipp kann man im Editor anheften (und auf dem ganzen Desktop verschieben), indem man das Pin-Symbol



anklickt.



Der Debugger bietet außerdem noch zahlreiche Möglichkeiten, parallel ablaufende Threads und Tasks zu debuggen. Diese werden im Kapitel Multithreading vorgestellt.

3.6.4 Systematisches Testen

Letztendlich ist das entscheidende Kriterium für die Korrektheit eines Programms immer das Ergebnis, das man bei seiner Ausführung erhält. Deshalb sollte man jede Funktion oder Anweisungsfolge **immer testen**, indem man sie mit bestimmten Werten ausführt und dann die Ergebnisse prüft. Ein Test setzt eine **präzise und vollständige Beschreibung** der Anforderungen an ein Programm voraus, die für jede Konstellation von Eingangswerten eine eindeutige Prüfung ermöglicht. Eine solche Beschreibung wird auch als **Spezifikation** bezeichnet.

In diesem Abschnitt werden die Grundbegriffe des sogenannten „**White-Box**“-Testens vorgestellt. Dabei analysiert man den Quelltext und versucht, für die zu testenden Anweisungen die Testwerte so zu konstruieren, dass möglichst alle Fehler entdeckt werden. Da ein solcher Test nur die Anweisungen testet, die in einem Programm enthalten sind, kann man so natürlich keine Fehler entdecken, die sich aufgrund von Anforderungen ergeben, die vergessen wurden. Solche Fehler versucht man mit sogenannten „**Black-Box**“-Tests zu finden, die völlig unabhängig vom Quelltext nur anhand der Spezifikation durchgeführt

werden. Für eine ausführliche Darstellung zum Thema Testen wird auf Liggesmeyer (2002), Beizer (1990) und Kaner (1999) verwiesen.

Damit bei einem Test möglichst viele Fehler entdeckt werden, ist eine gewisse Systematik notwendig. Wenn man die Testwerte willkürlich wählt, ist die Gefahr groß, dass Fehler übersehen werden.

Die Werte, mit denen ein einzelner Test durchgeführt wird, bezeichnet man auch als **Testfall**. Ein **Test** besteht aus einem oder mehreren Testfällen. Dafür wird im Folgenden diese **Schreibweise** verwendet:

{x=0,y=1;s=1} für einen Test mit den Werten x=0, y=1, bei dem die Variable s den Wert 1 erhalten soll.

{x=0,y=1;s=1 | x=2,y=2;s=3} für die beiden Tests {x=0,y=1;s=1} und {x=2,y=2;s=3}, usw.

Falls nur die Testwerte dargestellt werden sollen, aber nicht das Ergebnis, werden die Angaben nach dem Semikolon ausgelassen. Falls die Zuordnung der Werte zu den Variablen unmissverständlich ist, werden die Namen der Variablen wie in {0, 1; | 2, 2; 3} ausgelassen.

Die **Mindestanforderung** an systematisch konstruierte Tests ergibt sich daraus, dass jede Anweisung eines Programms falsch sein kann. Deshalb sollte man die Testfälle so wählen, dass **jede Anweisung mindestens einmal** ausgeführt wird.

Anweisungsfolgen mit *if*-Anweisungen sollte man mit solchen Werten testen, dass jede Bedingung sowohl den Wert *true* und *false* erhält. Dadurch wird jeder Zweig mindestens einmal ausgeführt, weshalb man dieses Kriterium auch als **Zweigüberdeckung** (engl. „**branch coverage**“) bezeichnet. Da erfahrungsgemäß bei den Bedingungen leicht Fehler gemacht werden (z.B. „if (x<0) ...“ anstelle von „if (x<=0) ...“), wird oft empfohlen, jede Bedingung mit den Randwerten zu testen.

Beispiele: Für eine Zweigüberdeckung der Anweisungsfolge

```
if (x>0) S1; // A)
S2; // S1 und S2 irgendwelche Anweisungen
```

sind zwei Tests notwendig, z.B. {x=0 | x=1}. Für die Anweisungsfolge

```
if (x<0) S1; // B)
else S2;
if (y<0) T1;
else T2;
```

erhält man mit den beiden Tests {x=-1, y=-1 | x=0, y=0} eine Zweigüberdeckung. Sie führen zur Ausführung von „S1; T1;“ und „S2; T2;“.

Für eine Anweisungsfolge ohne Schleifen und Verzweigungen erreicht man mit einem einzigen Test eine Zweigüberdeckung.

Falls sich eine Bedingung aus Teilbedingungen zusammensetzt, die mit *and* oder *or* verknüpft werden, verlangt man oft, dass jede Teilbedingung mit Werten getestet wird, die das Ergebnis *true* und *false* haben. Dieses Kriterium wird als **Bedingungsüberdeckung** (engl. „**condition coverage**“) bezeichnet.

Beispiel: Mit den Tests $\{x=-1|x=0|x=10\}$ erhält man eine Bedingungsüberdeckung für

```
if ((x >= 0) && (x<10)) S;
```

Mit den Tests $\{x=-1|x=0|x=9|x=10\}$ erhält man eine Bedingungsüberdeckung und einen Test aller Randwerte.

Alle bisher vorgestellten Testkriterien sind intuitiv naheliegende Minimalanforderungen an Tests. Sie berücksichtigen aber alle nicht, dass manche Fehler nur bei bestimmten Kombinationen von Anweisungen (Programmpfaden) auftreten und bei anderen nicht. So werden z.B. die Pfade „S1; T2“ und „S2; T1“ in der Anweisungsfolge B) mit der angegebenen Bedingungsüberdeckung nicht getestet. Falls diese Pfade zu Fehlern führen, werden sie nicht entdeckt. Deshalb sollte ein Test immer zur Ausführung aller Programmpfade führen. Dieses Kriterium wird als **Pfadüberdeckung** (engl. „**path coverage**“) bezeichnet.

Beispiel: Für die Anweisungsfolge B) des vorletzten Beispiels sind für eine Pfadüberdeckung 4 Tests notwendig, z.B.

```
{x=-1, y=-1|x=0, y=0|x=-1, y=0|x=0, y=-1}
```

Bei einem Programm mit n aufeinander folgenden *if*-Anweisungen sind für eine Pfadüberdeckung 2^n Tests notwendig.

Die Funktion

```
void f1(int n)
{
    for (int i = 0; i < n; i++)
        S; // irgendeine Anweisung
}
```

kann mit jedem Wert aus dem Wertebereich von *int* aufgerufen werden. Für jeden Wert von n führt das zu einem anderen Programmpfad:

```
; // für  $n \leq 0$  keine Anweisung
S; // für  $n=1$ 
S; S; // für  $n=2$ 
usw.
```

Wenn *int* 2,147,483,647 Werte ≥ 0 annehmen kann, sind für *f1* 2,147,483,647 Programmpfade möglich.

Die Schleife

```

for (int i = 0; i<n; i++)
    if (x<0) S1
        else S2;

```

kann zu $1+2^1+2^2+\dots+2^{2,147,483,647}$ Pfaden führen:

```

n<=0: ein Pfad „,“ (keine Anweisung)
n=1: die 2 Pfade „S1,“ oder „S2,“;
n=2: die 4 Pfade „S1;S1,“, „S1;S2,“, „S2;S1,“, „S2;S2,“;
n=3: die 8 Pfade „S1;S1;S1,“, „S1;S1;S2,“, „S1;S2;S1,“, „S1;S2;S2,“,
„S2;S1;S1,“, „S2;S1;S2,“, „S2;S2;S1,“, „S2;S2;S2,“;

```

Dieses Beispiel zeigt, dass das Pfadüberdeckungskriterium oft zu einer so großen Anzahl von Testfällen führt, dass es praktisch nicht mehr durchführbar ist. Hier kommt man an die Grenze des Testens.

Die Aufgaben eines Programms werden oft in Teilaufgaben aufgeteilt, die von **Funktionen** gelöst werden. Die Funktionen sollen dann mit den Argumenten ein bestimmtes Ergebnis erzielen. Deswegen ist es meist empfehlenswert, **ganze Funktionen** als Gegenstand des Testens zu betrachten, und nicht einzelne Anweisungen. Zum Testen einer Funktion wählt man für die Testfälle Argumente, die beim Aufruf der Funktion zu einer Pfad- oder Bedingungsüberdeckung für ihre Anweisungen führen.

Da diese Kriterien bei **Funktionen mit Schleifen** aber oft zu aufwendig sind, sollte man sie mindestens mit solchen Argumenten testen, dass jede Schleife

- FT-0: nie durchgeführt wird,
- FT-1: genau einmal durchgeführt wird,
- FT-n: mehr als einmal durchgeführt wird,
- FT-p: dass jeder Pfad innerhalb und außerhalb einer Schleife einmal durchgeführt wird, und
- FT-t: mit einer typischen Anzahl von Wiederholungen durchgeführt wird.

Beispiel: Für die Funktionen (*pwr* soll für $n \geq 0$ x^n und sonst -1 zurückgeben)

```

int QS(int n)                int pwr(int x, int n)
{ // wie Quadratsumme      {
int s = 0;                  int p = 1;
for (int i=1;i<=n;i++)     if (n < 0) p = -1;
    s = s + i*i;           while (n > 0)
return s;                   {
}                            if (n%2==1) p=p*x;
                            n = n / 2;
                            x = x*x;
                            }
                            return p;
}                            }

```

werden diese Kriterien mit den folgenden Argumenten erfüllt:

QS: FT-0 mit $n=0$; FT-1 mit $n=1$; FT- n z.B. mit $n=2$; FT- p erfordert keine Tests, da keine *if*-Anweisungen

Diese Kriterien werden durch diese Testfälle abgedeckt: $\{n=0; QS=0 \mid n=1; QS=1 \mid n=2; QS=5\}$

pwr: FT-0 mit $n=0$; FT-1 mit $n=1$; FT- n mit $n=5$; FT- p zum ersten *if* mit $n=-1$ und $n=0$, und zum zweiten *if* mit einem geraden und ungeraden $n>0$; FT- t : z.B. 3 oder 4 Schleifenwiederholungen

Diese Kriterien werden durch diese Testfälle abgedeckt:

$\{x=2, n=-1; pwr=-1 \mid x=2, n=0; pwr=1 \mid x=2, n=1; pwr=2\}$
 $\{x=2, n=2; pwr=-1 \mid x=2, n=5; pwr=32 \mid x=2, n=8; pwr=128\}$

Für 3 und 4 Wiederholungen sind Werte von n im Bereich $4 \leq n \leq 7$ und $8 \leq n \leq 15$ notwendig.

Das sind aber nur Mindestanforderungen. **Oft** sind **weitere Tests** notwendig. Beispielsweise würde mit diesen drei Tests bei der Funktion *Fibonacci* (Aufgabe 3.4.6, 2.) der Überlauf für größere Argumente als 46 nicht entdeckt. Deshalb benötigt man für die Wahl guter Testfälle auch ein Verständnis der Aufgabe und ein Gefühl für die möglichen Probleme.

Mindestens genauso wichtig wie eine systematische Vorgehensweise ist aber die **mentale Einstellung**: Beim Entwurf von Testdaten sollte man sich immer das Ziel setzen, Fehler zu finden. Ein Test, der nur zeigen soll, dass ein Programm funktioniert und der alle kritischen Fälle auslöst, ist wertlos. Nehmen Sie sich bei einem Test immer vor, das Programm zu knacken. Stellen Sie sich dazu doch einfach vor, es wäre von einem Kollegen geschrieben, den Sie überhaupt nicht leiden können, und dem Sie es schon immer mal zeigen wollten.

Größere Programme können umfangreiche Tests erfordern. Nach Cem Kaner (http://www.testingeducation.org/course_notes/hoffman_doug/test_automation/auto8.pdf) hat Windows NT (Version 4) 6 Millionen Zeilen Quelltext und 12 Millionen Zeilen Testanweisungen.

Aufgaben 3.6.4

1. Entwerfen Sie für die Funktionen in a) bis f) systematische Tests. Geben Sie für jeden Testfall das erwartete Ergebnis an. Die Tests mit diesen Testdaten werden dann in Aufgabe 3.6.5 durchgeführt und sind hier nicht notwendig.

- a) `int` Quersumme(`int` n) // (Aufgabe 3.4.4, 2.)
- ```
{
 if (n < 0) n = -n; // berücksichtige negative n
 int s = 0;
 while (n > 0)
 {
 s = s + n % 10;
 n = n / 10;
 }
 return s;
}
```
- b) `int` Fibonacci(`int` n) // (Aufgabe 3.4.4, 3.)
- ```
{
    int f = 0, x = 0, y = 1;
    for (int i = 0; i < n; i++)
    {
        x = y;
        y = f;
        f = x + y;
    }
    return f;
}
```
- c) `bool` istPrim(`int` n) // (Aufgabe 3.4.4, 5. a)
- ```
{
 if (n < 2) return false;
 else if (n == 2) return true;
 else
 {
 for (int i = 2; i*i <= n; i++)
 if (n%i == 0) return false;
 return true;
 }
}
```
- d) `int` Goldbach(`int` n) // (Aufgabe 3.4.4, 5. c)
- ```
{
    if ((n<4) || (n % 2 == 1)) return -1;
    else
    {
        int k = 0;
        for (int i = 2; i <= n / 2; i++)
            if (istPrim(i) && istPrim(n - i)) k++;
        return k;
    }
}
```

```

e) int zeigePythagTripel(TextBox^ tb, int n) // (Aufgabe 3.4.4, 6.)
{
    int nt = 0; // Anzahl der gefundenen Tripel
    for (int a = 1; a < n; a++)
        for (int b = a; b < n; b++)
            for (int c = b; c*c <= a*a + b*b; c++)
                if (a*a + b*b == c*c)
                    {
                        tb->AppendText(String::Format("a={0} b={1} c={2} \r\n",
                                                    a, b, c));
                        nt++;
                    }
    return nt;
}

f) int f3nplus1(int n) // (Aufgabe 3.4.4, 7.)
{
    if (n <= 1) return 0;
    int m = 0;
    while (n != 1)
    {
        m++;
        if (n % 2 == 1) n = 3 * n + 1;
        else n = n / 2;
    }
    return m;
}

```

g) Wie viele Tests sind für einen vollständigen Pfadtest bei den Funktionen in a) bis d) notwendig, wenn der Datentyp *int* Werte im Bereich -2,147,483,648 ... 2,147,483,647 annehmen kann?

2. Geben Sie einige Beispiele für Funktionen an, die nicht oder zumindest nicht so einfach, wie in Aufgabe 1 automatisch getestet werden können.

3.6.5 Unittests: Funktionen, die Funktionen testen

Tests sollten **immer dokumentiert** werden, damit man auch noch später überprüfen kann, ob das Programm wirklich umfassend getestet wurde. Außerdem spart man den Aufwand für die Suche nach Testfällen, wenn nach einer Programmänderung oder einer neuen Version des Compilers ein erneuter Test notwendig wird.

Dazu sollte man die Testprotokolle aber nicht nur auf ein Blatt Papier schreiben und in einem Ordner abheften. **Testfunktionen**, die Tests durchführen, sind eine bessere Dokumentation. Ein einfacher Aufruf ermöglicht dann später die Wiederholung der Tests mit einem geringen Zeitaufwand.

Die Grundidee für solche Testfunktionen ist einfach: Sie machen nichts anderes, als wenn man ein Programm mit einer zu testenden Funktion aufruft. Anstatt zu schauen, ob der

erwartete Wert am Bildschirm angezeigt wird, prüft die Testfunktion, ob die zu testende Funktion den gewünschten Wert hat:

Mit einer globalen Variablen wie

```
int FailCount = 0;
```

und einer Testfunktion wie

```
void Unittests_Quersumme_0()
{ // teste die Testfälle {0;0|123;6|1000;1}
  if (Quersumme(0) != 0) FailCount++;
  if (Quersumme(123) != 6) FailCount++;
  if (Quersumme(1000) != 1) FailCount++;
}
```

kann man testen, ob eine Funktion (hier *Quersumme*) die gewünschten Funktionswerte hat. Nach dem Aufruf dieser Funktion kann man mit der Variablen *FailCount* prüfen, ob Fehler aufgetreten sind:

```
void Summary(TextBox^ tb)
{
  if (FailCount == 0)
    tb->AppendText("All tests passed \r\n");
  else
    tb->AppendText("Tests failed\r\n");
}
```

Üblicherweise prüft man die Gleichheit der Werte in einer Funktion mit dem Namen *AreEqual*. Dieser kann man auch noch eine Meldung übergeben, die bei einem Fehler anzeigt, wo der Fehler entstanden ist.

```
void AreEqual(TextBox^ tb, int expected, int actual, std::string
                                                     msg)
{ // einen Testfall testen
  if (expected != actual)
  {
    FailCount++;
    tb->AppendText(String::Format("Test failed: erwartet=<{0}> "
      " tatsächlich=<{1}>;{2}\r\n ", expected, actual,
      rk1::to_String(msg)));
  } // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
}
```

Die Testfunktion von oben ersetzt man dann durch diese Funktion:

```
void Unittests_Quersumme_1(TextBox^ tb)
{ // ein einfacher Test für die Funktion Quersumme
  // Reihenfolge der Parameter bei Microsoft: expected, actual
  AreEqual(tb, 0, Quersumme(0), " Quersumme(0)");
  AreEqual(tb, 6, Quersumme(123), " Quersumme(123)");
}
```

```
    AreEqual(tb, 1, Quersumme(1000), " Quersumme(1000)");
}
```

Wenn alle Testfunktionen wie hier das Ergebnis der Tests mitzählen, kann man mit einer Funktion wie *test_All* anzeigen, ob alle Tests erfolgreich waren:

```
void test_All(TextBox^ tb)
{
    int FailCount = 0;
    Unittests_Quersumme(tb);
    // Unittests_AndereFunktionen(tb);
    // weitere Tests
    Summary(tb); // Testzusammenfassung ausgeben
}
```

Solche Testfunktionen haben gegenüber manuellen Tests wichtige **Vorteile**:

- Da der Aufruf einer Testfunktion auch bei einem umfangreichen Programm oft nur den Bruchteil einer Sekunde dauert, kann man so ohne großen Aufwand nach Programmänderungen alle Tests wiederholen und sicherstellen, dass sich keine Fehler eingeschlichen haben. Mit manuellen Tests ist das meist viel aufwendiger und oft nicht praktikabel.
- Der Aufwand für das erstmalige Erstellen einer Testfunktion ist zwar größer als bei manuellen Tests. Dieser Aufwand wird aber bereits bei wenigen Tests kompensiert.
- Mit der Testfunktion liegt ein Dokument vor, das zeigt, welche Tests durchgeführt wurden.

Automatisierte Tests werden auch als **Unittests** oder **Komponententests** bezeichnet. Sie setzen voraus, dass man alle zu testenden Funktionen so schreibt, dass man sie mit Testfunktionen testen kann. Das erreicht man oft dadurch, dass man das Ergebnis einer Funktion als Wert zurückgibt und nicht nur am Bildschirm ausgibt.

Es gibt einige Bibliotheken, die ähnliche Funktionen wie *AreEqual* zur Verfügung stellen. So sind z.B. die Funktionen *Assert::AreEqual* bei Visual Studio Testprojekten (nicht für C++ Windows Forms Anwendungen) und in NUnit (siehe <http://nunit.org>) ähnlich aufgebaut wie *AreEqual*. In diesem Buch wird die Datei *SimpleUnitTests.h* verwendet, die im Internet unter

<http://free.rkaiser.de/Cpp/SimpleUnitTests.h>

zur Verfügung steht. Diese enthält im Namensbereich *rk1* eine Klasse *Assert* mit einigen Funktionen wie

```
static void AreEqual(T expected, T actual, string message ) // T: ein
                                                         Datentyp
```

Mit diesen Funktionen kann man für die wichtigsten Datentypen die Gleichheit der Argumente für *expected* und *actual* testen. Sie geben ihre Meldungen in einem Konsolenfenster aus (siehe Abschnitt 3.6.2). Diese Funktionen sind für die meisten Übungsaufgaben ausreichend.

Wenn Sie schon am Herunterladen sind, laden Sie am besten auch gleich die Datei

http://free.rkaiser.de/Cpp/CppCLR_Utils.h

herunter. Speichert man beide Dateien im Verzeichnis `c:\CppUtils`, können die *Assert*-Funktionen nach der *#include*-Anweisung

```
#include "c:\CppUtils\SimpleUnitTests.h"
```

wie in

```
void Unittests_Quersumme()
{ // ein einfacher Test für die Funktion Quersumme
  rk1::Assert::Init("Unittests Quersumme"); // Tests initialisieren
  rk1::Assert::AreEqual(0, Quersumme(0), " Quersumme(0)");
  rk1::Assert::AreEqual(6, Quersumme(123), " Quersumme(123)");
  rk1::Assert::AreEqual(1, Quersumme(1000), " Quersumme(1000)");
  rk1::Assert::Summary(); // Testzusammenfassung ausgeben
}
```

verwendet werden. Vor der Ausführung der Tests müssen die internen Zähler zurückgesetzt werden. Das erreicht man durch einen Aufruf der Funktion

```
static void Init()
```

Übergibt man *Init* einen String, wird dieser vor den Ergebnissen angezeigt. Mit

```
static void Summary()
```

wird eine kurze Zusammenfassung der Testergebnisse seit dem letzten *Init* ausgegeben.

Mehrere Tests können dann wie in der Funktion *Unittests_AlleFunktionen* zusammengefasst werden:

```
void Unittests_AlleFunktionen()
{
  Unittests_Quersumme();
  // weitere Tests
}
```

Mit den beiden Anweisungen *#ifdef _DEBUG* und *#endif* erreicht man, dass diese Tests nur bei einer Debug-Version, aber nicht bei einer Release-Version (*Erstellen/Konfigurations-Manager*, Konfiguration der aktuellen Projektmappe: *Release* aktivieren) durchgeführt werden. Ruft man die *Unittests* im Konstruktor eines Formulars (am Anfang von *Form1.h*) auf, werden diese bei jedem Start des Programms ausgeführt:

```
Form1(void)
{ // wird bei jedem Programmstart aufgerufen
  //
  //TODO: Konstruktorcode hier hinzufügen.
  //
```

```
#ifdef _DEBUG
    Unittests_AlleFunktionen();
#endif
}
```

Die Lösungen zu diesem Buch enthalten zahlreiche Unittests. Die meisten dieser Testfunktionen haben „Unittest“ im Namen.

Tests sind nicht nur nützlich um zu prüfen, ob eine zuvor geschriebene Funktion die gewünschten Ergebnisse hat. Der Entwurf von Testfällen und Testfunktionen kann zu einem besseren Verständnis der Aufgabenstellung beitragen und dadurch bei der Suche nach einer Lösung hilfreich sein. Kent Beck (1999) empfiehlt unter dem Stichwort „**Test-First Programming**“, zuerst Testfälle und Testfunktionen zu entwerfen, und zwar noch bevor man mit der Programmierung der Lösung beginnt. Ausgehend von einfachen Testfällen werden dann erste einfache Lösungsvarianten entworfen, die nur diese einfachen Testfälle erfüllen. Diese Schritte werden dann mit verfeinerten Testdaten so lange wiederholt, bis man eine hinreichend allgemeingültige Lösung hat.

Aufgaben 3.6.5

1. Schreiben Sie Testfunktionen für die Testfälle aus Aufgabe 3.6.4 (für jede Teilaufgabe eine eigene Funktion) und rufen Sie diese in einer Funktion (z.B. mit dem Namen *Unittests_3_6*) auf. Nehmen Sie diese Funktionen in das Projekt mit Ihren Lösungen der Aufgabe 3.4.4 auf und rufen Sie *Unittests_3_6* bei einem Buttonklick auf. Sie können die Funktionen aus *SimpleUnitTests.h* verwenden.

Falls Sie diese Aufgaben im Rahmen einer Gruppe (z.B. in einer Vorlesung) bearbeiten, kann es zur Qualität Ihrer Tests beitragen, wenn Sie nicht Ihre eigenen Funktionen testen, sondern die eines anderen Teilnehmers. Tauschen Sie dazu Ihre Lösungen aus und testen Sie sich gegenseitig.

3.6.6 Ablaufprotokolle

Es gibt viele Programme, die für die meisten Werte der beteiligten Variablen das gewünschte Ergebnis haben, aber für bestimmte Werte falsche Ergebnisse liefern oder abstürzen. Solche Fehler werden beim Testen oft deshalb übersehen, weil die Anzahl der notwendigen Testfälle so groß ist, dass sie überhaupt nicht mit einem vertretbaren Aufwand durchgeführt werden können. Deshalb sind für einen allgemeingültigen Nachweis der Korrektheit eines Programms Techniken notwendig, die von speziellen Werten der beteiligten Variablen unabhängig sind.

Ein **Programm** besteht aus Variablen und Anweisungen. Die **Variablen** stellen einen Wert des Datentyps der Variablen dar, und dieser **Wert** kann durch die **Anweisungen** verändert werden.

Die Auswirkung der Anweisungen auf die Variablen kann man sich auf einfache Weise mit einem **Ablaufprotokoll** veranschaulichen. Dazu stellt man den Wert der Variablen nach jeder Anweisung in einer Tabelle dar, deren Zeilen die Anweisungen und deren Spalten die

Variablen enthalten. Jede Zeile eines Ablaufprotokolls ist eine **Momentaufnahme** der Werte der protokollierten Variablen. Ein Ablaufprotokoll wird auch als Schreibtischtest bezeichnet und hat Ähnlichkeiten mit einer schrittweisen Ausführung des Programms im Debugger, bei der die Werte der Variablen beobachtet werden. Während man aber im Debugger immer nur die gerade aktuellen Werte der Variablen sieht, zeigt ein Ablaufprotokoll, wie diese Werte entstehen.

Ein Anfänger gewinnt durch die Erstellung eines Ablaufprotokolls oft ein besseres Verständnis für das Ergebnis von Anweisungen als wenn er nur die Anweisungen in ein Programm schreibt und das dann laufen lässt. Eine einfache Verallgemeinerung dieser Technik (die in Abschnitt 3.6.7 vorgestellte **symbolische Ausführung**) ermöglicht es, das Ergebnis von Anweisungen allgemein nachzuweisen.

Beispiele: 1. Für die Anweisungen

```
int h, x = 1, y = 2;
h = x;
x = y;
y = h;
```

erhält man das Ablaufprotokoll:

	h	x	y
int h, x=1, y=2	?	1	2
h=x;	1		
x=y;		2	
y=h;			1

2. Für die Anweisungen

```
int x = 1, y = 2;
x = x + y;
y = x - y;
x = x - y;
```

erhält man das Ablaufprotokoll:

	x	y
int x=1, y=2;	1	2
x=x+y;	3	
y=x-y;		1
x=x-y;	2	

Bei einer **if-Anweisung** werden in Abhängigkeit von der Bedingung verschiedene Anweisungen ausgeführt. Wenn sie keinen *else*-Zweig hat, wird keine Anweisung ausgeführt wenn die Bedingung nicht erfüllt ist.

Beispiel: Für die *if*-Anweisung


```
if (n % 2 == 1) n = 3 * n + 1;
else n = n / 2;
```

erhält man mit n=17 das Ablaufprotokoll

	<i>n</i>	<i>n%2==1</i>
	17	
if (n%2==1)		<i>true</i>
n=3*n+1;	52	
else		
n=n/2;		

Mit n=18 wird der *else*-Zweig ausgeführt:

	<i>n</i>	<i>n%2==1</i>
	18	
if (n%2==1)		<i>false</i>
n=3*n+1;		
else		
n=n/2;	9	

Für die *if*-Anweisung

```
if (n < 0) n = -n;
```

wird mit n=1 keine Anweisung ausgeführt:

	<i>n</i>	<i>n<0</i>
	1	
if (n<0) n=-n		<i>false</i>

Die Parameter einer Funktion sind lokale Variablen, die beim Aufruf der Funktion mit den Argumenten initialisiert werden. Ein Ablaufprotokoll für eine **Funktion** enthält deshalb neben den übrigen lokalen Variablen auch die Parameter, deren Anfangswert die Argumente sind.

Beispiel: Ein Aufruf *sum(17,18)* der Funktion

```
int sum(int x, int y)
{
  int s = x + y;
  return s;
}
```

kann deshalb durch dieses Ablaufprotokoll dargestellt werden:

	x	y	s
	17	18	
int s=x+y;			35
return s;			

Manchmal ist es übersichtlicher, wenn man den durch *return* zurückgegebenen Wert in einer extra Spalte darstellt:

	x	y	result
	17	18	
return x+y;			35

Aufgaben 3.6.6

1. Erstellen Sie für die Anweisungen der folgenden Funktionen Ablaufprotokolle mit den jeweils angegebenen Argumenten:

a) *Fakultaet(4)* (Aufgabe 3.5, 3.)

```
int Fakultaet(int n)
{
    int f = 1;
    for (int i = 2; i <= n; i++)
        f = f*i;
    return f;
}
```

b) *Fibonacci(4)* (Aufgabe 3.4.4, 3.)

```
int Fibonacci(int n)
{
    int f = 0, x = 0, y = 1;
    for (int i = 0; i < n; i++)
    {
        x = y;
        y = f;
        f = x + y;
    }
    return f;
}
```

c) *Quersumme(289)* (Aufgabe 3.4.4, 2.)

```

int Quersumme(int n)
{
    if (n < 0) n = -n; // berücksichtige negative n
    int s = 0;
    while (n > 0)
    {
        s = s + n % 10;
        n = n / 10;
    }
    return s;
}

```

d) *istPrim(17)* und *istPrim(18)* (Aufgabe 3.4.4, 5.)

```

bool istPrim(int n)
{
    if (n < 2) return false;
    else if (n == 2) return true;
    else
    {
        for (int i = 2; i*i <= n; i++)
            if (n%i == 0) return false;
        return true;
    }
}

```

e) *Mises(3)* (Aufgabe 3.5, 6.)

```

double Mises(int n)
{
    double q = 1;
    for (int i = 0; i < n - 1; i++)
        q = q*(364 - i) / 365;
    return 1 - q; // 0 für n<=1
}

```

2. Das Ablaufprotokoll für die Anweisungen

```

int x = 1, y = 2;
x = x + y;
y = x - y;
x = x - y;

```

hat gezeigt, dass sie die Werte der Variablen x und y vertauschen. Gilt das nur für die Werte $x=1$ und $y=2$, oder auch für beliebige Werte von x und y ? Falls Sie sich nicht sicher sind, brechen Sie diese Aufgabe ab. Wir kommen später darauf zurück.

3.6.7 Symbolische Ablaufprotokolle

Die meisten Funktionen haben Parameter, für die beim Aufruf beliebige Argumente des Parametertyps übergeben werden können. Um zu testen, ob eine Funktion für alle möglichen Werte der Argumente das gewünschte Ergebnis hat, müsste man sie mit alle möglichen Argumenten aufrufen. Das ist aber meist mit einem Aufwand verbunden, der sich nicht vertreten lässt.

Alle diese Tests lassen sich oft durch ein einziges symbolisches Ablaufprotokoll ersetzen. Dabei verwendet man im Unterschied zu einem gewöhnlichen Ablaufprotokoll keinen konkreten Wert, sondern ein Symbol wie z.B. x_0 oder $x0$ für den Wert einer Variablen x . Dafür wird die Bezeichnung „symbolisches Ablaufprotokoll“ verwendet, obwohl das Adjektiv „symbolisch“ für ein Ablaufprotokoll eigentlich nicht angemessen ist. Aber die präziseren Bezeichnungen wie „symbolische Ausführung“ (engl. „symbolic execution“) oder „Ablaufprotokoll mit symbolischen Werten“ sind oft etwas unhandlich. Ein symbolisches Ablaufprotokoll kann auch als **verallgemeinerter Test** betrachtet werden.

Beispiel: 1. Für die Funktion *vertausche* aus Abschnitt 3.4.5 erhält man das symbolische Ablaufprotokoll, das mit Kommentaren in den Quelltext übernommen wurde:

```
void vertausche(int& x, int& y)
{
    // h    x    y
    //    x0  y0
    int h = x; // x0
    x = y;     // y0
    y = h;     //    x0
} // x==y0 and y==x0
```

Der letzte Kommentar fasst das Ergebnis des Ablaufprotokolls zusammen: Die Variable x hat den ursprünglichen Wert von y und y den ursprünglichen Wert von x .

Da die Parameter von *vertausche* Referenzparameter sind, werden beim Aufruf dieser Funktion ihre Anweisungen direkt mit den Argumenten ausgeführt. Deshalb führt der Aufruf dieser Funktion dazu, dass die Werte ihrer Argumente vertauscht werden, was durch die folgenden Kommentare zum Ausdruck gebracht werden soll:

```
// a==a0, b==b0
vertausche(a, b);
// a==b0, b==a0
```

Hier wurden die Werte von a und b vor dem Aufruf mit a_0 und b_0 bezeichnet, um das Ergebnis des Funktionsaufrufs darstellen zu können.

2. Für die Funktion mit den Anweisungen aus Aufgabe 3.6.6, 2. erhält man das symbolische Ablaufprotokoll:

```

void vertausche1(int& x, int& y)
{
    // x          y
    // x0         y0
    x = x + y; // x0+y0
    y = x - y; // (x0+y0)-y0=x0
    x = x - y; // (x0+y0)-x0=y0
} // x==y0 && y==x0

```

Offensichtlich vertauscht auch diese Funktion die Werte ihrer Argumente, falls die Zwischenergebnisse nicht zu einem Überlauf führen. Dieses Ergebnis wird ohne ein symbolisches Ablaufprotokoll meist nicht so leicht gesehen.

Einen allgemeingültigen Nachweis, dass ein Programm oder eine Folge von Anweisungen bestimmte Anforderungen (eine Spezifikation) erfüllt, bezeichnet man auch als **Programmverifikation**. Eine Programmverifikation unterscheidet sich von einem **Test** dadurch, dass ein Test das Ergebnis von Anweisungen nur für die getesteten Werte nachweist. Deshalb kann man mit einem Test nur die Gegenwart von Fehlern entdecken, aber niemals die Korrektheit eines Programms nachweisen (Dijkstra, 1972), außer man testet es für alle möglichen Werte. Die letzten beiden Beispiele zeigen, dass symbolische Ablaufprotokolle eine Technik zur Programmverifikation sind, die oft keinen größeren Aufwand erfordert als ein Ablaufprotokoll mit konkreten Werten.

Symbolische Ablaufprotokolle stehen in einer ähnlichen Relation zu einem Test wie die Algebra zur Arithmetik: In der Algebra werden wie bei einer symbolischen Ausführung Symbole für Werte verwendet, während bei einem Test wie in der Arithmetik konkrete Werte verwendet werden.

In diesem Zusammenhang sind die folgenden Begriffe üblich:

- Eine Bedingung P, die vor der Ausführung einer Anweisung S vorausgesetzt wird, bezeichnet man als **Vorbedingung**. Wenn dann nach der Ausführung von S eine Bedingung Q gilt, bezeichnet man diese als **Nachbedingung**. Solche Bedingungen werden oft als Kommentare in einem Programm dokumentiert:

```

// P
S
// Q

```

P, S und Q stehen meist für konkrete Bedingungen oder Anweisungen, wie z.B.

```

// x==x0 and y==y0
x = x + y;
y = x - y;
x = x - y;
// x==y0 and y==x0

```

Hier besagt die Vorbedingung lediglich, dass der Wert von x mit x0 und der von y mit y0 bezeichnet wird.

- Falls eine Nachbedingung unabhängig von irgendwelchen Vorbedingungen (also immer) erzielt wird, verwendet man **true** als Vorbedingung:

```
// true
if (x < 0) x = -x;
// x>=0
```

- Für Bedingungen P und Q und eine Anweisung S bedeutet die Schreibweise

```
// P
S
// Q
```

dass nach der Ausführung von S die Nachbedingung Q gilt, wenn vor der Ausführung von S die Vorbedingung P erfüllt war. Es wird keine Aussage über die Nachbedingung gemacht, falls die Vorbedingung nicht erfüllt war.

- Eine Bedingung, die sowohl vor als auch nach der Ausführung einer Anweisung gilt, wird als **Invariante** bezeichnet, da sie durch die Anweisung nicht verändert wird. Eine Invariante ist also gleichzeitig Vor- und Nachbedingung:

```
// P
S
// P
```

Im **C++-Standard** sind für zahlreiche Funktionen Vor- und Nachbedingungen (preconditions und postconditions) angegeben. Die Vorbedingungen beschreiben die Voraussetzungen, die beim Aufruf der Funktion erfüllt sein müssen. Die Nachbedingungen beschreiben das Ergebnis der Funktion.

Mit einem **symbolischen Ablaufprotokoll** kann man nicht nur die Werte von Variablen untersuchen und nachweisen, sondern auch **allgemeine Beziehungen** zwischen Variablen.

Beispiel: Wenn vor der Ausführung der Anweisungen

```
r = r - y;
q = q + 1;
```

die Vorbedingung

$$q*y + r = x, \text{ d.h. } q_0*y_0 + r_0 = x_0$$

gilt, dann sieht man mit dem symbolischen Ablaufprotokoll

```

// r      q      y
// r0     q0     y0
r = r - y; // r0-y0
q = q + 1; //      q0+1
```

dass diese Beziehung auch noch nach der Ausführung dieser Anweisungen gilt:

$$\begin{aligned}
 q*y + r &= (q_0 + 1)*y_0 + (r_0 - y_0) \\
 &= q_0*y_0 + y_0 + r_0 - y_0 \\
 &= q_0*y_0 + r_0 = x_0 = x
 \end{aligned}$$

Solche Beziehungen werden üblicherweise als Kommentar dokumentiert, da ein Leser des Programms allein aus den Anweisungen kaum auf die Idee kommen würde, die Vorbedingung vorauszusetzen und daraus die Nachbedingung abzuleiten.

```
// q*y + r = x
r = r - y;
q = q + 1;
// q*y + r = x
```

Beispiel: Wenn vor der Ausführung der Anweisungen

```
s = s + i*i;
i++;
```

die Vorbedingung

$$s == 0 + 1^2 + \dots + (i-1)^2$$

gilt, dann sieht man mit dem symbolischen Ablaufprotokoll

```

          //: i      s
          //: i0     0+1^2+...+(i0-1)^2
s = s + i*i; //:      {0+1^2+...+(i0-1)^2}+i0^2
i++;        //: i0+1
           //: i==i0+1 ==> i0==i-1
           //: d.h. s==0+1^2+...+(i-1)^2
```

dass diese Beziehung auch noch nach der Ausführung dieser Anweisungen gilt. Dieses Ablaufprotokoll zeigt, dass die Anweisung

```
s = s + i*i;
```

aus der Bedingung

$$s == 0 + 1^2 + \dots + (i-1)^2$$

zunächst die Bedingung

$$s == 0 + 1^2 + \dots + (i-1)^2 + i^2$$

herstellt. Da i jedoch anschließend erhöht wird, gilt die ursprüngliche Bedingung

$$s == 0 + 1^2 + \dots + (i-1)^2$$

anschließend wieder.

Selbstverständlich erwartet niemand von Ihnen, dass Sie allein aus den Anweisungen der letzten Beispiele die gefundenen Beziehungen herleiten, da diese Anweisungen ohne jeden Kontext „vom Himmel gefallen“ sind. Wenn man dagegen ein Programm schreibt, will man

ja immer ein bestimmtes Ergebnis erzielen. Dieses Ergebnis ist die Nachbedingung, und diese versucht man dann, aus den gegebenen Vorbedingungen herzuleiten.

Aufgaben 3.6.7

1. Versuchen Sie, aus den Vorbedingungen in a) bis e) die als Nachbedingung angegebenen Beziehungen herzuleiten.

a) n ganzzahlig und ungerade, p , x , u und v Ganzzahl- oder Gleitkommatentypen

```
// p*x^n = u^v
p = p*x;
n = n / 2;
x = x*x;
// p*x^n = u^v
```

b) n ganzzahlig und gerade, p , x , u und v Ganzzahl- oder Gleitkommatentypen

```
// p*x^n = u^v
n = n / 2;
x = x*x;
// p*x^n = u^v
```

c) i ganzzahlig, s Gleitkomma- oder Ganzzahldatentyp

```
// s = 1 + 2 + ... + i, d.h. s ist die Summe der ersten i
//                               Zahlen
i = i + 1;
s = s + i;
// s = 1 + 2 + ... + i
```

d) i ganzzahlig, s Gleitkomma- oder Ganzzahldatentyp

```
// s = 1*1 + 2*2 + ... + i*i, d.h. s ist die Summe der ersten
//                               i Quadratzahlen
i = i + 1;
s = s + i*i;
// s = 1*1 + 2*2 + ... + i*i
```

e) i ganzzahlig, s Gleitkomma- oder Ganzzahldatentyp

```
// s = 1*1 + 2*2 + ... + i*i
s = s + i*i;
i = i + 1;
// s = 1*1 + 2*2 + ... + i*i
```

2. Wie immer, wenn man mehrere Verfahren zur Auswahl hat, stellt sich die Frage: „Welches ist besser?“. Vergleichen Sie die beiden Funktionen *vertausche* und *vertausche1*.

3.7 Konstanten

Bei der Definition einer Variablen kann man zusammen mit dem Datentyp oder *auto* das Schlüsselwort **const** oder **constexpr** angeben. Dadurch wird eine **Konstante** definiert. Eine Konstante kann im Wesentlichen wie eine Variable verwendet werden. Allerdings verweigert der Compiler jede Veränderung ihres Wertes (z.B. in einer Zuweisung). Da eine Konstante nach ihrer Definition nicht mehr verändert werden kann, muss sie bei ihrer Definition initialisiert werden.

3.7.1 Laufzeitkonstanten mit *const*

Beispiel: Konstanten können nicht nur mit Literalen initialisiert werden

```
const int Min = 0, Max = { 100 }; // beide konstant
const auto Pi = 3.14159265358979323846; // wie const double
...
const string s = "konstanter String";
```

sondern auch mit konstanten Ausdrücken

```
const int AnzahlBuchstaben = 'Z' - 'A' + 1;
const int maxZeichenProSpalte = 4 + 4 + 2; // _####.####
const int maxSpalten = { 80 / maxZeichenProSpalte };
const int maxZeilen = 80 - 20;
const int maxZeichen = maxSpalten*maxZeilen;
```

und Variablen möglich:

```
int i;
const int c = i;
```

Nach diesen Definitionen führen die folgenden Anweisungen zu einer Fehlermeldung des Compilers:

```
Max++; // Fehler: muss ein änderbarer L-Wert sein
Pi = 3.41; // Fehler: muss ein änderbarer L-Wert sein
```

Falls eine Konstante bei ihrer Definition nicht initialisiert wird, erzeugt der Compiler eine Fehlermeldung:

```
const int x; // Fehler: Konstantes Objekt muss initialisiert
              werden
```

Das Schlüsselwort *const* kann vor oder nach dem Datentyp stehen. Die nächste Definition ist zwar nicht verbreitet, aber gleichwertig mit der von oben:

```
int const Max = 100; // gleichwertig zu const int Max=100
```

Die erste Gruppe im Beispiel von oben zeigt, wie man einen **Namen für ein Literal** (z.B. 0, 100, 3.14... usw.) definieren kann. Solche Namen bezeichnet man auch als **symbolische Konstanten**. In der zweiten Gruppe werden die symbolischen Konstanten mit Ausdrücken initialisiert, die keine Literale sind. So kann man konstante Ausdrücke vom Compiler berechnen lassen und sich mühsame und eventuell fehlerhafte eigene Rechnungen sparen. Insbesondere sieht man solchen Ausdrücken direkt an, wie ihr Wert zustande kommt. Ein Ausdruck wie *maxSpalten* ist meist aussagekräftiger, als wenn nur die Zahl 8 im Programm steht.

Symbolische Konstanten sind insbesondere dann **vorteilhaft**, wenn derselbe Wert an mehreren Stellen in einem Programm benutzt wird. Sobald eine Änderung dieses Wertes notwendig ist, reicht eine einzige Änderung. Verwendet man dagegen Literale, muss jede Stelle im Programm gesucht und geändert werden, an der das Literal vorkommt.

Beispiel: `for (int i = min; i <= max; i++) ...`

Symbolische Konstanten können aber auch dann sinnvoll sein, wenn eine Konstante nur ein einziges Mal verwendet wird: Gibt man der symbolischen Konstanten einen aussagekräftigen Namen, kann das die Verständlichkeit erleichtern und einen Kommentar ersparen. Diese Erleichterung kompensiert meist den zusätzlichen Schreibaufwand.

Beispiel: Die Bedeutung einer „magischen Zahl“ wie 123 in

```
if (Fehler == 123) ...
```

ist oft nicht unmittelbar klar. Verwendet man dagegen einen aussagekräftigen Namen für diesen Wert, ergibt sich die Bedeutung sofort:

```
const int Fehler_Datei_nicht_gefunden = 123;
...
if (Fehler == Fehler_Datei_nicht_gefunden) ...
```

Der Compiler kann eine Konstante durch ihren Wert ersetzen, wenn dieser zum Zeitpunkt der Kompilation bekannt ist. Für eine solche Konstante muss dann kein Speicherplatz reserviert werden. Der erzeugte Code ist derselbe, wie wenn anstelle der Konstanten ihr Wert im Programm stehen würde.

Beispiel: Visual C++ erzeugt mit den Konstanten von oben für diese Anweisungen denselben Code wie für die als Kommentar angegebenen Anweisungen:

```
int i = max;           // int i=100;
int j = max*(maxZeilen + 20); // int j=8000;
```

In der dritten Gruppe im Beispiel oben wird eine Konstante **mit dem Wert einer Variablen initialisiert**. Eine solche Konstante bezeichnet man auch als „**konstante Variable**“, obwohl das eigentlich ein Widerspruch in sich ist, da „variabel“ ja gerade für „veränderlich“ steht. Um im Folgenden umständliche Formulierungen wie „Variable oder Konstante“ zu vermeiden, wird der Begriff Variable auch für Konstanten verwendet, wenn keine Gefahr von Missverständnissen besteht.

Viele Variable, Parameter usw. werden nicht verändert. Dann kann man sie **sowohl mit** als auch **ohne `const`** definieren. Die Verwendung von `const` hat mehrere Vorteile:

- Man sieht dann bereits an der Definition, dass sie nicht verändert wird.
- Bei Referenz- oder Zeigerparametern (siehe Abschnitte 3.4.5 und 8.4) sieht man, dass bei einem Aufruf das Argument bzw. das dereferenzierte Argument nicht verändert wird. Bei Wertparametern gilt das aber auch ohne `const`, da sich Veränderungen des Parameters nur auf den Parameter (die lokale Variable) und nicht auf das Argument auswirken.
- Der Compiler erzeugt eine Fehlermeldung, wenn man „`==`“ und „`!=`“ in einer Bedingung verwechselt.

```
void f(const int x)      void f(int x)
{
  if (x = 1)... // Fehler  if (x=1)... // kein Fehler
```

Ohne `const` sind entsprechende Aussagen oft nur nach einer aufwendigen Lektüre des Quelltextes möglich. Deshalb wird generell empfohlen, alle Variablen, Parameter usw. als konstant zu definieren, wenn sie nicht verändert werden. Sie werden dann auch als **const-korrekt** bezeichnet.

Ein angenehmer Nebeneffekt von Konstanten ist, dass ihr Wert von Intellisense im Editor angezeigt wird:

```
const int c1 = 10;
const int c2 = 10 * c1;
const int c2 = 100
```

3.7.2 Compilezeit-Konstanten mit `constexpr`

Mit `constexpr` können Konstanten definiert werden, deren Wert zur Compilezeit bekannt sind. Das muss für Konstanten, die mit `const` definiert sind, nicht gelten. Für solche Konstanten gilt nur, dass ihr Wert nach der Definition nicht mehr verändert werden kann.

Beispiel: Mit `const` kann einer Konstanten der Wert einer Variablen zugewiesen werden. Das ist mit `constexpr` nicht möglich:

```
void Konstanten(const int n)
{
  const int Max = n;
  constexpr int MaxL = n; // Fehler: n ist keine Konstante
  constexpr int Maxim = 1000;
  int a[Maxim];
}
```

Selbstverständlich kann `constexpr` auch mit `auto` kombiniert werden:

```
constexpr auto Max = 100;
```

Es ist aber nicht möglich, *constexpr* bei einem Parameter anzugeben:

```
void Konstanten(constexpr int n) // Fehler: "constexpr"
                                nicht möglich
```

3.7.3 *constexpr* Funktionen Θ

Auch Funktionen können mit *constexpr* definiert werden. Dann muss ihr Rückgabewert vom Compiler berechnet werden können. Das heißt, dass dem Compiler alle Werte bekannt sein müssen, die zum Funktionswert beitragen. In Visual C++2015 besteht außerdem die Einschränkung, dass der Anweisungsteil nur aus einer einzigen *return*-Anweisung bestehen darf. Diese Einschränkung ist aber in Visual C++2017 aufgehoben. Es gibt allerdings noch weitere Einschränkungen (z.B. darf eine Funktion nicht zu komplex sein), weshalb viele Funktionen nicht als *constexpr*-Funktion definiert werden können.

Beispiel: In Visual C++ 2015 wird die Definition

```
constexpr int Fakultaeet(int n)
{
    return n <= 1 ? 1 : (n * Fakultaeet(n - 1));
}
```

mit einer einzigen *return*-Anweisung vom Compiler akzeptiert. Der Funktionswert in

```
auto f4 = Fakultaeet(4); // Wird schon bei der Kompilation
                          berechnet
```

wird dann schon während der Kompilation berechnet und ist ebenfalls eine Compilezeit-Konstante:

```
constexpr auto f4c = Fakultaeet(4);
```

Dagegen wird die nächste Definition erst ab Visual C++ 2017 akzeptiert, da sie nicht nur aus einer einzigen *return*-Anweisung besteht:

```
constexpr int Fakultaeet(int n)
{
    if (n <= 1)
        return 1;
    else
        return n * Fakultaeet(n - 1);
}
```

Ruft man eine *constexpr*-Funktion mit einem Argument auf, das dem Compiler bekannt ist, berechnet er den Funktionswert bereits bei der Kompilation. Das kann zu einer Reduzierung der Laufzeit führen. Außerdem wird der Funktionswert von Intellisense angezeigt, ohne dass das Programm kompiliert werden muss.

Beispiel: Sowohl die Werte von *constexpr* Konstanten als auch Funktionen werden von Intellisense angezeigt.

```
void constexpr_Intellisense()
{
    constexpr int f10 = Fakultae(10);
}
```

constexpr int f10 = 3628800

Eine *constexpr*-Funktion kann auch mit einem Argument aufgerufen werden, das keine Compilezeit-Konstante ist. Dann wird die Funktion zur Laufzeit aufgerufen, und der Funktionswert ist dann auch keine Compilezeit-Konstante.

```
int m = 6;
int f6 = Fakultae(m);
constexpr int f6c = Fakultae(m); // Fehler: Argument muss constexpr
                                  sein
```

constexpr-Funktionen sind eine einfachere und bessere Alternative zu Funktionen, die in C++03 mit parametrisierten Makros oder mit rekursiven Funktions-Templates (siehe Abschnitt 15.1.6) formuliert wurden:

```
constexpr double Bogenmass(double Grad)
{
    return 3.14159*Grad / 180;
}
```

Mit *constexpr* können nicht nur gewöhnliche Funktionen, sondern auch Konstruktoren (siehe Abschnitt 9.1.5) definiert werden. Damit können dann Objekte eines Klassentyps definiert werden, die Compilezeit-Konstanten sind.

Beispiel: Die Klasse *array* (siehe Abschnitt 12.1.12) hat einen *constexpr*-Konstruktor. Deswegen kann ein *array*-Objekt mit *constexpr* definiert werden:

```
constexpr std::array<int, 100> a = { 1, 2 };
```

Da die Klasse *string* (siehe Kapitel 4) keinen *constexpr*-Konstruktor hat, können keine Strings mit *constexpr* definiert werden:

```
constexpr std::string s=""; // Fehler
```

3.8 Kommentare

Vor allem bei größeren oder komplexeren Programmen besteht gelegentlich das Bedürfnis, Anweisungen oder Deklarationen durch umgangssprachliche Bemerkungen zu erläutern. Deshalb bieten praktisch alle Programmiersprachen die Möglichkeit, Kommentare in ein Programm zu schreiben. Ein **Kommentar** ist ein Text, der vom Compiler ignoriert wird und keine Auswirkungen auf das ausführbare Programm hat.

In C++ wird ein Kommentar entweder durch `/*` und `*/` oder durch `//` und das nächste Zeilenende begrenzt:

```
/* das ist ein Kommentar */
// das ist ein Zeilenendkommentar
```

Ausnahmen: Wenn diese Zeichen in einem String oder Kommentar enthalten sind:

```
string s = "/* kein Kommentar */";
// die /* ganze Zeile */ ist ein Kommentar
/* auch diese Zeile // ist ein Kommentar */
```

Ein mit `/*` begonnener Kommentar wird durch das nächste Auftreten von `*/` beendet. Deshalb können solche **Kommentare nicht verschachtelt** werden:

```
/* /* dieser Kommentar endet hier */ und vor dem letzten "und" meckert
der Compiler. * /
```

Insbesondere können mit den Kommentarbegrenzern `/*` und `*/` keine Programmteile auskommentiert werden, die selbst solche Kommentare enthalten. Da man aber oft ganze Programmteile auskommentieren will, ohne die Kommentare zu entfernen, verwendet man für Programmerläuterungen meist Zeilenendkommentare:

```
/*
p = 2; // kleinste Primzahl
...
p = p<<1; // *2, aber schneller
*/
```

Programmteile mit `/*...*/`-Kommentaren können auch mit Präprozessoranweisungen zur bedingten Kompilation (siehe Abschnitt 3.11.3) auskommentiert werden (verschachtelte Kommentare).

Visual Studio bietet ein paar kleine Hilfen für Kommentare an:

- Mit *Bearbeiten\Erweitert\Auswahl kommentieren* wird jede Zeile eines markierten Blocks mit Zeilenendkommentaren auskommentiert.
- Mit *Bearbeiten\Erweitert\Auskommentieren aufheben* wird die Auskommentierung eines markierten Blocks aufgehoben. Das funktioniert auch mit `/*`-Kommentaren.
- Mit *Strg + `* springt der Cursor vom Beginn eines `/*`-Kommentars zu seinem Ende und umgekehrt.

3.8.1 Kommentare zur internen Dokumentation

Kommentare sind eine Möglichkeit zur **internen Dokumentation** eines Programms. Dabei wird der Quelltext im Quelltext selbst beschrieben und erläutert – im Unterschied zur externen Dokumentation, die ein Programm für den Anwender beschreibt. Dabei werden vor allem

- Anweisungen erläutert:

```

(1) i++; // erhöhe i
(2) i--; // erhöhe i
(3) int j; // Initialisierung mit 0 nicht vergessen
(4) i = 1; // 0 anstelle von 1 erhöht den Zähler
      // einmal zu oft !! geändert 31.9.2017
(5) i = 0; // nach 3.1.1.17, Pflichtenheft
      // Version 4.00.950 vom 24.3.2016

```

– Definitionen von Variablen beschrieben:

```

(6) double l, b; // Länge und Breite in Metern
(7) double z; // Zinssatz in Prozent
(8) int Operation; // 0: Datei löschen,
                  // 1: kopieren, 2: verschieben

```

– Funktionen beschrieben:

```

(9) void f()
    /* Löscht alle Dateien auf der Festplatte. Den
     * Anwender besser vorher nochmals fragen, ob er
     * das wirklich will.
     */
    {
        ...
    }

(10) double Zinsen(double Kapital, double Zinssatz_in_Prozent)
    /*
     Name: Zinsen
     Algorithmus: Zinsformel, siehe Mathematik für Grundschulen,
                 Klasse 3, S. 9
     Eingaben: Kapital, Zinssatz_in_Prozent (aus Eingabemaske Nr. 18)
     Ausgabe: Zins

     Autor: R. Kaiser
     Datum: 32.9.1816
     Tel.: 0123/456789 – aber ich ziehe demnächst um
     E-Mail: rk@nospam.com
     Augenfarbe: blond
     Schuhgröße: Sandalen
     */
    {
        return Kapital*(1 + Zinssatz_in_Prozent);
    }

```

Viele Programme enthalten Kommentare, die

– nicht aussagekräftig und nur eine reine Wiederholung der beschriebenen Anweisung sind wie (1). Solche Kommentare sind überflüssig und belasten den Leser unnötig.

- schlicht und einfach falsch sind wie z.B. (2). Solche Fehler kommen relativ oft vor und entstehen meist dadurch, dass Quelltext geändert bzw. kopiert wird, ohne dass der Kommentar aktualisiert wird.
- besser durch eine einfache Anweisung ersetzt werden können wie z.B. (3). Hier kann man anstelle des Kommentars j besser gleich initialisieren.

Kommentare sollen hilfreiche Erläuterung des Programms sein und **Informationen enthalten, die sich nicht unmittelbar aus dem Programmtext ergeben**. So weist (4) darauf hin, dass der offensichtlich naheliegende Wert 0 falsch ist und der korrigiert wurde. (5) begründet, weshalb das gerade so gemacht wurde.

Obwohl die Kommentare (6), (7) und (8) Informationen enthalten, die sich nicht unmittelbar aus dem Programmtext ergeben, sind sie nur deswegen notwendig, weil die im Kommentar aufgeführten Informationen nicht aus dem Namen der Variablen hervorgehen. Diese Kommentare sind aber eventuell an der Stelle des Programms, an der die Variablen verwendet werden (z.B. eine Bildschirmseite weiter), nicht mehr unmittelbar sichtbar. **Kommentare** sollten deshalb **nur** verwendet werden, **wenn sich deren Inhalt nicht durch geeignete Sprachelemente ausdrücken lässt**. Anstelle der Kommentare sind in (6) und (7) aussagekräftige Variablennamen und in (8) ein Aufzählungstyp als Datentyp sinnvoller:

```
(6) double Laenge_in_Metern, Breite_in_Metern; // Maßein-
    // heiten angeben, falls Missverständnisse möglich sind
(7) double Zinssatz_in_Prozent; // nur "Zins" wäre zu ungenau
(8) enum {Datei_loeschen, Datei_kopieren, Datei_verschieben} Aktion;
```

Der erhöhte Schreibaufwand für aussagekräftige Variablennamen ist meist wesentlich geringer als der Aufwand durch eine Fehlersuche, weil die Bedeutung von z verwechselt wird: „Zinssatz“ („6“ bei 6%), „Zinssatz in %“ („0,06“ bei 6%) oder „Zins“ („6 Euro“ bei 6% für 100 Euro in einem Jahr).

Das heißt allerdings nicht, dass jeder **Variablenname** mindestens 10 Zeichen lang sein muss. Wenn keine Gefahr für Missverständnisse besteht, können Variablennamen auch nur aus einem Buchstaben bestehen. Stroustrup (1997, Abschnitt 4.9.3) empfiehlt, Namen mit einem großen Gültigkeitsbereich **lang** und beschreibend zu wählen. Ein lokaler Name in einem kleinen Block ist aber oft übersichtlicher, wenn er **kurz** ist.

Funktionsbeschreibungen wie in (10) findet man häufig. Hier stellt sich natürlich die Frage nach dem Sinn einer halbseitigen Beschreibung für einen unmissverständlichen Einzeiler. Oft reicht eine Beschreibung wie in (9) völlig aus.

Obwohl die häufige Verwendung von Kommentaren oft fast mit **Softwarequalität** gleichgesetzt wird (es soll Firmen geben, die für jede Programmzeile einen Kommentar verlangen), wird empfohlen

- **so wenig Kommentare wie möglich** zu schreiben und anstelle von Kommentaren alle Möglichkeiten der Programmiersprache ausschöpfen, die Kommentare überflüssig machen (z.B. aussagekräftige Namen für Variablen).
- immer dann, wenn man die Notwendigkeit für einen Kommentar sieht, zuerst zu überlegen, ob man das **Programm nicht so formulieren** kann, **dass ein Kommentar**

überflüssig wird. Mit Kommentaren kann man undurchsichtige Programmteile erläutern. Solche Programmteile sind aber oft ein Hinweis darauf, dass sie nicht richtig durchdacht sind. Undurchschaubare Programmteile verstecken oft undurchschaubare Fehler.

Eine ausführliche Diskussion zum Thema Kommentare findet man in „Code Complete“ (McConnell 2004) und in „The C++ Programming Language“ (Stroustrup 1997, Abschnitt 6.4).

3.8.2 Kommentare und Intellisense

In Visual Studio werden Kommentare an bestimmten Stellen im Quelltext von Intellisense berücksichtigt und angezeigt. Dazu gehören Kommentare, die unmittelbar vor der Definition einer Variablen, einer Funktion oder einer Klasse angegeben werden.

<pre>// Meine Superfunktion int msf1(int x) { return x + 1; } int x = msf1(7)</pre>	<pre>// Meine Variable int m = 0; int z = m;</pre>	<pre>// Meine Superklasse class C { }; C c;</pre>
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">int msf1(int x) Meine Superfunktion.</div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">int m Meine Variable</div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">class C Meine Superklasse</div>

Mit sogenannten Dokumentationskommentaren können differenziertere Texte angezeigt werden. Das sind Kommentare, die eine spezielle Syntax einhalten, aus denen eine Dokumentation wie die unter msdn.microsoft.com erzeugt werden kann. Einige dieser Dokumentationskommentare werden auch von Intellisense berücksichtigt.

In Visual Studio sind das Kommentare, die mit `///` beginnen oder die mit `/**` und `*/` begrenzt sind. Sie enthalten XML-artige Markierungen, die aus denen dann die Dokumentation oder die Anzeige unter Intellisense aufgebaut wird. Text zwischen `<summary>` und `</summary>` wird von Intellisense angezeigt:

3.8.3 Dokumentationskommentare für externe Programme Ø

Es gibt Programme (z.B. das freie doxygen, <http://www.doxygen.org>), die speziell aufgebauete Kommentare (z.B. Javadoc-Kommentare) wie

```
/**
 * Lösung von Aufgabe 8.5.1
 * @version 1.0
 * @author R. Kaiser*/
```

aus einem Programm extrahieren und daraus Dokumente in Formaten wie HTML, RTF, PDF usw. erzeugen.

3.9 Exception-Handling Grundlagen: *try*, *catch* und *throw*

Falls eine Funktion ihre Aufgabe nicht erfüllen kann, informiert sie den Aufrufer darüber traditionellerweise (z.B. in C) durch einen speziellen Rückgabewert oder indem sie eine Statusvariable (error flag) setzt. Diese Techniken haben aber Schwächen. Die Standardbibliothek verwendet stattdessen oft Exception-Handling (Ausnahme-Behandlung). Damit diese Technik in den nächsten Kapiteln zusammen mit der Standardbibliothek verwendet werden kann, werden jetzt die elementaren Konzepte vorgestellt. Eine ausführliche Darstellung folgt dann in Kapitel 11.

Wenn bei der Ausführung von Anweisungen (das sind oft Funktionsaufrufe) eine Exception auftreten kann, nimmt man diese Anweisungen in einen Block { ... } nach *try* auf.

```
try-block:
    try compound-statement handler-seq
```

Dann kann man die Exception in einem Exception-Handler der *try*-Anweisung abfangen, der zu der Exception passt. Ein Exception-Handler beginnt mit *catch* und enthält einen Block { ... } mit Anweisungen.

```
handler:
    catch ( exception-declaration ) compound-statement
```

Der auf *try* folgende Block wird auch als ***try-Block*** bezeichnet, und der auf *catch* folgende als ***catch-Block***.

In diesem einführenden Kapitel werden nur Exception-Handler der Form

```
catch (std::exception& e)
{
// ...
}
```

verwendet. Zu dem nach

```
#include <exception>
```

verfügbaren Datentyp `std::exception` passen alle Exceptions der Standardbibliothek. Die Möglichkeit, nach einem `try`-Block mehrere Exception-Handler anzugeben, wird vorläufig nicht genutzt.

Falls bei der Ausführung der Anweisungen des `try`-Blocks **keine Exception** ausgelöst wird, ist der Programmablauf derselbe, wie wenn die Anweisungen nicht in einem `try`-Block enthalten wären. Der Exception-Handler wird ignoriert, und danach wird die auf den `catch`-Block folgende Anweisung ausgeführt.

Beispiel: Die in Abschnitt 4.5 noch genauer vorgestellte Funktion `std::stoi` gehört zur Standardbibliothek von C++. Sie konvertiert wie `Convert::ToInt32` (sie gehört zu C++/CLI) das `string`-Argument in eine Zahl, wenn es eine Zahl darstellt. Falls nicht, wird eine Exception ausgelöst.

Bei der Ausführung der Anweisungen im `try`-Block von

```
void Beispiel_1(TextBox^ textBox1)
{
    try
    {
        textBox1->AppendText("1. Vor std::stoi\r\n");
        unsigned int idx = 0;
        int i = std::stoi("123", &idx);
        textBox1->AppendText("2. i=" + i.ToString() + "\r\n");
    }
    catch (std::exception& e) // using System;
    {
        textBox1->AppendText("3. Exception-Handler\r\n");
        // Damit der nullterminierte String e.what() in einer
        // TextBox ausgegeben werden kann, muss er in den
        // Datentyp System::String konvertiert werden: (siehe
        // Abschnitt 4.1)
        System::String^ msg = gcnew System::String(e.what());
        textBox1->AppendText(msg + "\r\n");
    }
    textBox1->AppendText("4. nach try-catch\r\n");
}
```

wird keine Exception ausgelöst. Deswegen erhält man die Ausgabe

1. Vor std::stoi
2. i=123
4. nach try-catch

Falls bei der Ausführung einer Anweisung `s` im `try`-Block dagegen **eine Exception** ausgelöst wird, wird nach der Exception der `catch`-Block des ersten Exception-Handlers ausgeführt, der zu der Exception passt. Die auf `s` folgenden Anweisungen im `try`-Block werden nicht ausgeführt.

Beispiel: Ersetzt man im letzten Beispiel das Argument von `std::stoi` durch „abc“, löst `std::stoi` eine Exception aus, und man erhält die Meldungen

1. Vor `std::stoi`
3. Exception-Handler
4. nach `try-catch`

In einem *try*-Block fasst man meist solche Anweisungen zusammen, die gemeinsam ein bestimmtes Ergebnis erzielen sollen. Falls dann eine dieser Anweisungen ihr Teilergebnis nicht beitragen kann, macht es meist keinen Sinn, die darauf folgenden Anweisungen auszuführen. Durch die Aufnahme dieser Anweisungen in einen *try*-Block wird die Ausführung der folgenden Anweisungen unterbunden. Im Exception-Handler kann man dann darauf hinweisen, dass etwas schief ging.

In einem Exception-Handler, der mit

```
catch (std::exception& e)
```

beginnt, ist `e` eine Variable des Datentyps `std::exception`, die die Exception darstellt. Dieser Datentyp hat eine Elementfunktion *what* mit dem Rückgabtyp `char*`. *what* gibt einen nullterminierten String zurück, der die Ursache des Fehlers beschreibt, der zu der Exception geführt hat.

Beispiel: Ergänzt man den *catch*-Block im letzten Beispiel um eine Ausgabe von *what*,

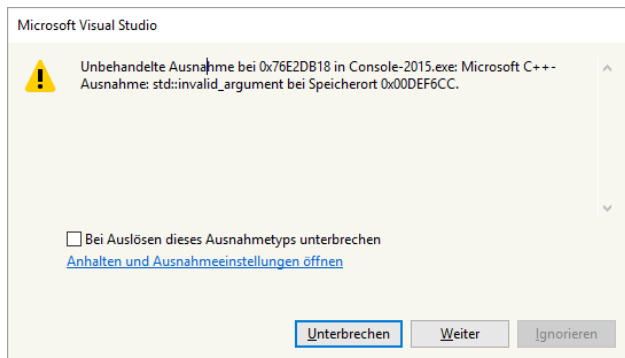
```
catch (std::exception& e) // using System;
{
    textBox1->AppendText("3. Exception-Handler\r\n");
    // Damit der nullterminierte String e.what() in einer
    // TextBox ausgegeben werden kann, muss er in
    // den Datentyp System::String konvertiert werden
    // (siehe auch Abschnitt 4.2 ):
    System::String^ msg = gcnew System::String(e.what());
    textBox1->AppendText(msg + "\r\n");
}
```

erhält man die Ausgabe

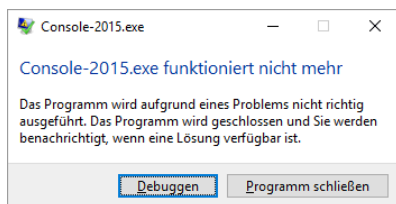
1. Vor `std::stoi`
3. Exception-Handler
- Die Eingabezeichenfolge hat das falsche Format.
4. nach `try-catch`

Falls eine Anweisung eine Exception auslöst und nicht innerhalb einer *try*-Anweisung ausgeführt wird, wird das Programm nach der Exception abgebrochen.

- Startet man das Programm im Debugger, wird ein Fenster angezeigt, in dem auf die Exception hingewiesen wird, und in dem man durch Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „Unterbrechen“ im Editor die Zeile anzeigen lassen kann, die die Exception ausgelöst hat:



- Bei der Ausführung des Programms ohne Debugger wird ein Fenster angezeigt, in dem auf den Programmabbruch hingewiesen wird:



Deswegen sollte man alle Anweisungen (insbesondere alle Funktionsaufrufe), die eine Exception auslösen können, in einen *try*-Block aufnehmen, und im zugehörigen Exception-Handler angemessen auf die Exception reagieren.

Um in einer eigenen Funktion eine Exception auszulösen, verwendet man eine ***throw***-Anweisung

```
throw assignment-expressionopt
```

und gibt für *expression* einen Ausdruck an. Dieser Ausdruck ist am besten eine Exception-Klasse, wie z.B. die nach

```
#include <stdexcept>
```

verfügbare Klasse *invalid_argument*, der man einen String übergibt. Die Ausführung von ***throw*** bewirkt, dass das Programm im nächsten umgebenden Exception-Handler fortgesetzt wird, der zu der Exception passt. Der bei *throw* an *exception* übergebene String steht dann als Rückgabewert von *what* zur Verfügung. Dabei muss *what* über die Exception-Variable aufgerufen werden, die in den runden Klammern nach *catch* angegeben wird.

Beispiel: Falls die Anweisungen einer Funktion nur für positive Argumente ausgeführt werden können, kann man eine Exception auslösen, falls das nicht zutrifft:

```
int Quersumme(int n)
{
```

```

if (n < 0)
    throw std::invalid_argument("Quersumme:für negatives
                                Argument nicht definiert");
// Berechne die Quersumme q
return q;
}

```

Ruft man diese Funktion dann mit einem negativen Argument in einem *try*-Block auf

```

void Beispiel_2(TextBox^ textBox1)
{
    try
    {
        int qs = Quersumme(-1);
    }
    catch (std::exception& e)
    {
        System::String^ msg = gcnew System::String(e.what());
        textBox1->AppendText(msg + "\r\n");
    }
}

```

wird die Meldung

Quersumme:für negatives Argument nicht definiert

ausgegeben.

Durch die Angabe *noexcept* nach der Parameterliste einer Funktion wird zum Ausdruck gebracht, dass die Funktion keine Exception auslöst. Ohne eine solche Angabe bedeutet das, dass die Funktion eine Exception auslösen kann. Eine solche Funktion sollte man dann in einem *try*-Block aufrufen. Im C++-Standard sind alle Funktionen, die keine Exception auslösen können, mit *noexcept* gekennzeichnet.

Beispiel: Da im C++-Standard nach der Funktion

```
int stoi(const string& str, size_t* idx = 0, int base = 10);
```

kein *noexcept* steht, ist das ein Hinweis darauf, dass diese Funktion eine Exception auslösen kann. Diese Funktion sollte man deshalb in einem *try*-Block aufrufen.

Eine Funktion mit einer solchen Angabe wie z.B. die *string*-Funktion

```
void clear() noexcept;
```

kann man dagegen auch aufrufen, ohne dass der Aufruf in einem *try*-Block enthalten ist.

Aufgaben 3.9

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. in die schon in Aufgabe 3.4.4 angelegte Header-Datei) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

1. Schreiben Sie eine Funktion *throwException* mit einem *int*-Parameter, die für ein Argument < 0 eine Exception mit der Message „Argument < 0 “ auslöst. Rufen Sie *throwException* dann mit einem negativen Argument
 - a) in einer *try*-Anweisung auf. Geben die die Meldung in einer TextBox aus.
 - b) außerhalb von einer *try*-Anweisung auf. Starten Sie das Programm einmal im Debugger und einmal ohne Debugger (*Debuggen\Starten ohne Debugger*).
 - c) Exceptions werden auch über verschachtelte Funktionsaufrufe hinweg weitergegeben, wenn die Exception nicht abgefangen wird. Rufen Sie *throwException* mit einem negativen Argument ohne *try* in einer weiteren Funktion *f1* auf, und diese dann in einem *try*-Block.

3.10 Namensbereiche – Grundlagen

Mit einem **Namensbereich** kann man globale Variablen, Funktionen usw. mit demselben Namen definieren. Damit wir diese Möglichkeit bei einigen der folgenden Aufgaben und Beispiele nutzen können, soll jetzt kurz gezeigt werden, wie man Namensbereiche definieren und verwenden kann. Eine ausführliche Darstellung folgt in Abschnitt 10.

Ein Namensbereich wird im einfachsten Fall wie in

```
namespace Bezeichner
{
    int n = 17;
    void f()
    {
        // ...
    }

    void test()
    {
        f(); // Im Namensbereich kann f mit dem Namen f angesprochen
            //                               werden
    }
}
```

definiert. Hier ist ein Bezeichner der Name des Namensbereichs. Zwischen den geschweiften Klammern kann man dann Variable, Funktionen usw. definieren. **Innerhalb** des Namensbereichs kann eine Variable, Funktion usw. allein unter ihrem Namen angesprochen werden. **Außerhalb** des Namensbereichs kann man sie mit dem Namen des Namensbereichs, einem `::` und dem Namen des Elements ansprechen.

Beispiel: Wenn man einen Namen für eine globale Variable oder Funktion zweimal vergeben will, wird das vom Compiler als Namenskonflikt bemängelt. Nimmt man diese Definitionen in verschiedene Namensbereiche auf,

```
namespace N_1
{
    void f() { }
}

namespace N_2
{
    void f() { }
}
```

kann man diese Funktionen folgendermaßen ansprechen:

```
N_1::f();
N_2::f();
```

Die Elemente der C++-Standardbibliothek sind im Namensbereich *std* enthalten (siehe auch Abschnitt 3.4.6).

3.10.1 .Net-Elemente in Header-Dateien ansprechen Ø

Die Ausführungen in diesem Abschnitt gehören nicht zum C++-Standard. Da sie in Windows Forms Anwendungen sehr hilfreich sein können, werden sie dennoch kurz vorgestellt.

In einer Header-Datei können .Net-Elemente (z.B. Steuerelemente) verwendet werden, wenn man die zugehörigen .Net-DLLs am Anfang mit einer *using*-Direktive aufnimmt:

```
using namespace System;
using namespace System::Windows::Forms;
```

Dann kann man in der Header-Datei z.B. die .Net-Datentypen als Parameter übergeben.

```
void MeineLoesung_1(TextBox^ tb)
{
    tb->AppendText("Lösung der Aufgabe 2.11\r\n");
}
```

Nimmt man diese Header-Datei dann vor dem *namespace* des Projekts mit einer *#include*-Anweisung in die Formulardatei (z.B. *Form1.h*) auf

```
#pragma once

#include "Aufgabe_2_11.h" // <-- manuell einfügen

namespace MeinProject {

    using namespace System;
    ...
}
```


kann man die Funktion dann in der Formalklasse (in Form1.h) aufrufen, indem man ihr eine TextBox des Formulars als Argument übergibt:

```
private: System::Void button1_Click(  
    System::Object^ sender, System::EventArgs^ e)  
{  
    MeineLoesung_1(textBox1);  
}
```

Bei diesem Aufruf werden dann alle Ausgaben in die als Argument übergebene TextBox *textBox1* geschrieben.

mit einem Dann kann man in der Header-Datei z.B. die .Net-Datentypen als Parameter übergeben.

Eine solche Funktion kann dann in der Formaldatei aufrufen, indem man der Funktion Dann kann man in der Header-Datei z.B. die .Net-Datentypen als Parameter übergeben.

Aufgaben 3.10

Bisher wurden bei den Lösungen der Aufgaben alle Funktionen, Variablen usw. ohne weitere Gliederung in eine einzige Header-Datei geschrieben. Das kann etwas unübersichtlich werden. Nehmen Sie die Lösungen der Aufgaben dieses Kapitels in einen Namensbereich (z.B. mit dem Namen *N_Aufgaben_Elementare_Datentypen*) auf und geben Sie diesen Namen beim Aufruf der Funktionen an.

Nehmen Sie auch bei den zukünftigen Aufgaben alle Lösungen in einen Namensbereich auf.

3.11 Präprozessoranweisungen

Der Präprozessor war bei den meisten älteren C-Compilern ein eigenständiges Programm, das vor dem eigentlichen C-Compiler aufgerufen werden musste. Er hat aus dem Quellprogramm eine Datei erzeugt, die dann vom eigentlichen C-Compiler bearbeitet wurde. Bei neueren Compilern muss der Präprozessor aber nicht mehr extra aufgerufen werden. Seine Aufgabe wird vom Compiler übernommen.

Alle Zeilen in einem C/C++-Programm, die mit dem Zeichen "#" (eventuell nach White-space-Zeichen) beginnen, sind Präprozessoranweisungen. Mit ihnen kann man z.B. steuern, dass Worte (Makros) im Quelltext durch andere ersetzt werden.

Der Präprozessor ist ein einfaches Textbearbeitungsprogramm, das weitgehend unabhängig von C++ ist:

- Er behandelt den Quelltext lediglich als Folge von Worten, ohne ihre Bedeutung in C++ zu berücksichtigen (z.B. ob ein Name nur lokal ist, oder ob er einen Datentyp, eine Variable oder ein Schlüsselwort darstellt).
- Die wenigen C++-Sprachregeln, die er beachtet sind z.B. Kommentare am Ende von Präprozessoranweisungen und ganzzahlige Ausdrücke nach *#if*.
- Die Syntax der Präprozessoranweisungen ist völlig unabhängig von der C++-Syntax.

Der vom Präprozessor erzeugte Text muss ein korrektes C++-Programm sein, damit es vom Compiler übersetzt werden kann.

Diesen Text (Dateien mit der Endung „.i“) kann man nach der Einstellung *Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\C/C++\Präprozessor\Präprozessorlauf* auch anschauen.

Beispiel: Falls „test.h“ nur die Zeile „#include <fstream>“ enthält, erzeugt

```
cl /P test.h
```

eine ca. 1 MB große Datei „test.i“.

3.11.1 Die *#include*-Anweisung

Mit einer *#include*-Anweisung kann eine Datei eingebunden werden. Das hat denselben Effekt, wie wenn die *#include*-Anweisung durch den Inhalt der angegebenen Datei ersetzt würde. Die eingebundene Datei kann weitere *#include*-Anweisungen enthalten, die dann ebenfalls eingefügt werden.

Die *include*-Anweisung kann in einer der folgenden drei Formen auftreten:

1. Der Dateiname wird **in spitzen Klammern** angegeben wie in

```
#include <header_name>
```

Falls *header_name* eine vollständige Pfadangabe ist, sucht der Präprozessor nur nach dieser Datei. Bei einem unvollständigen Pfad sucht er die Datei in all den Verzeichnissen, die unter *Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\C/C++\Allgemein\Zusätzliche Includeverzeichnisse* eingetragen sind.

```
Beispiele: #include <c:\CppUtils\U.cpp> // vollständiger Pfad
           #include <CppUtils\U.cpp>   // unvollständiger Pfad
           #include <vector>
```

2. Der Dateiname wird **in Anführungszeichen** angegeben wie in

```
#include "file_name"
```

```
Beispiel: #include "Utils.cpp" // zuerst im Projektverz.
           #include "c:\CppUtils\Utils.cpp" // nur diese
```

Falls *file_name* eine vollständige Pfadangabe ist, wird nur nach dieser Datei gesucht. Andernfalls wird die Datei in dieser Reihenfolge in den folgenden Verzeichnissen gesucht:

- im Verzeichnis, das die Datei mit der *#include*-Anweisung enthält
- im Fall von verschachtelten *#includes* in den Verzeichnissen, die die Datei einbinden
- im aktuellen Verzeichnis
- in den unter 1. beschriebenen Verzeichnissen

3. *#include* makro_name

In dieser Form muss *makro_name* ein Makro (siehe Abschnitt 3.11.2) für einen Dateinamen in einer der ersten beiden Formen sein.

Im Unterschied zu einem Stringliteral wird das Zeichen „\“ in einer *include*-Anweisung nicht als Beginn einer Escape-Sequenz interpretiert. Deshalb muss man ein „\“ Zeichen in einer Pfadangabe nur einmal angeben.

In älteren C- bzw. C++-Versionen war *header_name* immer ein Dateiname. Nach dem aktuellen C++-Standard wird für die header-Namen der Standardbibliothek lediglich verlangt, dass sie diese Datei eindeutig identifizieren. Der nach *include* angegebene Name muss also nicht der Name einer tatsächlich existierenden Datei sein.

Da eine *#include*-Anweisung denselben Effekt hat wie wenn die eingebundene Datei im Quelltext steht, kann eine solche Datei beliebige C++-Anweisungen enthalten, die an der eingebundenen Stelle zulässig sind. Falls eine solche Datei aber auch in mehrere Übersetzungseinheiten eines Projekts eingebunden werden soll, darf sie nur Deklarationen enthalten, die keine Definitionen sind. Dann werden die Definitionen und die Deklarationen auf zwei verschiedene Dateien verteilt, die meist die Endung „.h“ und „.cpp“ haben.

Visual Studio anbietet ein paar kleine Hilfen für *#include*-Anweisungen an:

- Nach dem Eintippen von *#include "* bzw. von *#include <* werden die *.h-Dateien aus den entsprechenden Verzeichnissen angeboten.
- Im Kontextmenü zu einer *#include*-Anweisung wird angeboten, die Datei zu öffnen.

3.11.2 Makros Ø

Ein **Makro ohne Parameter** wird nach diesem Schema definiert:

```
# define identifier replacement-list new-line
```

Der *identifier* ist dann ein Makro, das vom Präprozessor bei jedem Auftreten (außer in einem Stringliteral oder in einem Kommentar) ab seiner Definition durch die *replacement-list* ersetzt wird.

Projektweite Makros können unter *Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\C/C++\Präprozessor\Präprozessordefinitionen* eingetragen werden.

Beispiel: Im C++-Standard sind keine Definitionen für mathematische Konstanten wie π , $1/\pi$, e usw. enthalten. Bei Visual C++ enthält „math.h“ die folgenden Makros,

wenn zuvor (z.B. vor dem ersten `#include <cmath>` oder projektweit) das Makro `_USE_MATH_DEFINES` definiert wurde:

```
#define M_E          2.71828182845904523536
#define M_PI         3.14159265358979323846
#define M_1_PI       0.318309886183790671538
```

Der Präprozessor ersetzt dann die Textzeile

```
double U = 2 * M_PI*r;
```

durch

```
double U = 2 * 3.14159265358979323846*r;
```

Mit

```
# undef identfier new-line
```

kann ein Makro wieder außer Kraft gesetzt werden. Falls der dabei angegebene Name nicht der eines zuvor definierten Makros ist, wird *undef* ignoriert: Bei einem Schreibfehler erfolgt keine Fehlermeldung oder Warnung.

Da ein Makro nur zu Textersetzungen führt, die unabhängig vom Compiler sind, können Makros zu undurchsichtigen Fehlermeldungen führen.

Bei der Definition eines Makros sind keine speziellen Zeichen wie `=` oder ein abschließendes Semikolon notwendig. Sind sie jedoch vorhanden, werden sie ebenfalls eingesetzt.

Beispiel: Nach der Definition

```
#define N = -1 // Das Zeichen "=" ist falsch!
```

wird die Zeile

```
i = N;
```

durch

```
i = = -1;
```

ersetzt und vom Compiler mit einer Fehlermeldung bemängelt. Dieser Fehlermeldung sieht man ihre Ursache nicht unbedingt sofort an, da die Zeile „`i = N;`“ korrekt aussieht. Wenn sich die Definition des Makros auf einer anderen Bildschirmseite als die Fehlermeldung befindet, kann die Fehlersuche auch etwas länger dauern.

Makros werden im gesamten Quelltext ersetzt, unabhängig von allen Sichtbarkeitsregeln von C++.

Beispiel: Das global definierte `m` wird auch in der Funktion `f` ersetzt und das lokal definierte Makro `n` auch in der Funktion `test`:

```
#define m 10
int n = 100;

void f()
{
    int m; // wird durch "int 10;" ersetzt
#define n 10
}

void test()
{
    int i;
    if (i<n) ... // wird durch "if (i<10);" ersetzt.
}
```

Bei den meisten C-Compilern sind im Unterschied zu C++ keine symbolischen Konstanten als Arraygrenzen zulässig. Für solche Compiler wird ein Name für die Anzahl der Elemente eines Arrays (siehe Abschnitt 3.8) oft als Makro definiert:

```
#define MAX 100
int a[MAX]; // wird durch a[100] ersetzt
```

Angesichts der Fehlermöglichkeiten bei Makros sollte man in C++ symbolische Konstanten mit `const` verwenden.

Damit man Makros leicht als solche erkennen und ihre Besonderheiten beachten kann, werden sie oft in Großbuchstaben geschrieben. Allerdings wird diese Regel weder vom Compiler erzwungen noch in den Standardbibliotheken konsequent eingehalten.

Nach dem C++-Standard sind unter anderem diese Makros definiert:

```
__LINE__   Nummer der aktuellen Zeile der Quelltextdatei
__FILE__   Name der aktuellen Quelltextdatei
__DATE__   Datum der Übersetzung der aktuellen Quelltextdatei
__TIME__   Uhrzeit der Übersetzung der aktuellen Quelltextdatei.
```

In Visual C++ stellen die vordefinierten Makros

```
__FUNCTION__ // nur Name der Funktion
__FUNCSIG__  // die Signatur der Funktion
__FUNCDNAME__ // die „dekorierte“ Signatur der Funktion
```

in einer Funktion immer den Namen der aktuellen Funktion dar.

3.11.3 Bedingte Kompilation

Mit den Präprozessoranweisungen für die bedingte Kompilation

```
# if constant-expression new-line group opt
# elif constant-expression new-line group opt
# else new-line group opt
# endif new-line
```

kann **in Abhängigkeit** vom Wert eines **konstanten Ganzzahlausdrucks** gesteuert werden, ob eine Gruppe von Zeilen in die vom Präprozessor erzeugte Ausgabedatei übernommen und anschließend vom Compiler übersetzt wird oder nicht. Da der Präprozessor vor dem Compiler ausgeführt wird, können die Ganzzahlausdrücke keine Symbole sein, die nur der Compiler kennt (z.B. `const int x=17`).

Die Logik für die Übernahme von Textzeilen in die Ausgabedatei des Präprozessors folgt dabei der Logik für die Ausführung der Zweige bei einer *if*-Anweisung. Die Bedingungen werden der Reihe nach geprüft, und die erste Gruppe, die auf einen von Null verschiedenen Wert folgt, wird übernommen.

Beispiel: Die Anweisungen in der linken und rechten Spalte sind gleichwertig. Dabei stehen `k1`, `k2` usw. für ganzzahlige konstante Ausdrücke.

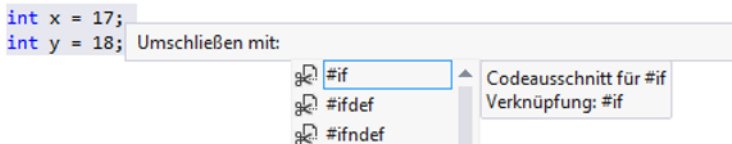
```
#if k1
    Zeilengruppe 1
#elif k2
    Zeilengruppe 2
#elif k3
    Zeilengruppe 3
#else
    Zeilengruppe 4
#endif

#if k1
    Zeilengruppe 1
#else
    #if k2
        Zeilengruppe 2
    #else
        #if k3
            Zeilengruppe 3
        #else
            Zeilengruppe 4
        #endif
    #endif
#endif
```

Der konstante Ganzzahlausdruck nach *#if* oder *#elif* kann auch ein Makro für ganzzahlige Werte sein, sowie ein Ausdruck, der solche Makros mit Ganzzahl-Literalen vergleicht (mit einem der Operatoren `=`, `!=`, `<`, `<=`, `>` oder `>=`).

Visual Studio bietet ein paar kleine Hilfen für die bedingte Kompilation an:

- Mit *Bearbeiten*|*Erweitert*|*Intellisense*|*Umschließen mit* bzw. im Kontextmenü kann ein markierter Block mit *#if*, *#ifdef* oder *#ifndef* umgeben werden:



- Mit *Strg* + *'* springt der Cursor vom Beginn eines *#if*, *#ifdef* oder *#ifndef*-Blocks zu seinem Ende und umgekehrt.

Beispiele:

1. Nicht ganzzahlige Ausdrücke nach `#if` sind nicht zulässig:

```
#if 1.2 // error: Ungültiger Ausdruck für
#if "123" // Ganzzahlkonstante
```

2. Mit diesen Präprozessoranweisungen kann man über den Wert eines Makros räumlich getrennte Programmteile aktivieren bzw. deaktivieren. So kann man z.B. mit bedingten Anweisungen wie

```
#if DEBUG
TRACE
#endif
```

durch die Deaktivierung des Makros `DEBUG` erreichen, dass für die `TRACE` Anweisung kein Code erzeugt wird, der die Größe und die Laufzeit des Programms beeinflusst.

3. Verwendet man nach `#if` einen Namen, der nicht als Makro definiert wurde, wird der Wert des Ausdrucks als 0 (Null) ausgewertet:

```
#if nicht_definiertes_Makro
// wird nicht verarbeitet
#endif
```

Mit einem nicht definierten Makro kann man Programmteile ausblenden, die mehrzeilige Kommentare enthalten. Dazu verwendet man einfach nur ein Präprozessor-Symbol, das zuvor nicht definiert wurde:

```
#if AUSKOMMENTIERT // ein nicht definiertes Makro
void f() { }
/* ein mehrzeiliger
* Kommentar
*/
#endif
```

Sie sind deshalb eine Alternative zu verschachtelten Kommentaren.

4. Die meisten Compiler definieren zu ihrer Identifikation Makros mit Ganzzahlkonstanten. In Visual C++ sind die folgenden Makros mit der Versionsnummer des Compilers vordefiniert:

<i><code>_MSC_VER</code></i>	<i>Visual C++ Version</i>	<i>Visual Studio Version</i>
1910	Visual C++ 14.1	Visual Studio 2017
1900	Visual C++ 14.0	Visual Studio 2015
1800	Visual C++ 12.0	Visual Studio 2013
1700	Visual C++ 11.0	Visual Studio 2012
1600	Visual C++ 10.0	Visual Studio 2010
1500	Visual C++ 9.0	Visual Studio 2008
1400	Visual C++ 8.0	Visual Studio 2005
1310	Visual C++ 7.1	Visual Studio 2003

1300	Visual C++ 7.0	Visual Studio 2002
1200	Visual C++ 6.0	Visual Studio 6

Hier stehen die ersten beiden Ziffern für die Hauptversion und die letzten beiden für eine Unterversion. Damit kann man Programme schreiben, die mit den verschiedenen Compiler-Versionen übersetzt werden können und die ihre Besonderheiten berücksichtigen.

Die Unterversion von Visual Studio erhält man mit dem Makro `_MSC_FULL_VER`. Es für jedes Upgrade von Visual Studio verschieden. Die Version der Standardbibliothek erhält man mit `_CPPLIB_VER`.

- In Visual Studio kann man unter *Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\C/C++\Präprozessor* unter *Präprozessordefinitionen* Makros definieren, die dann im ganzen Projekt gelten. Hier trägt Visual Studio z.B. das Makro `_DEBUG` ein, wenn die Build-Konfiguration „Debug“ aktiviert ist, und `NDEBUG` bei einer „Release“-Konfiguration.
- Mit weiteren vordefinierten Makros erhält man Informationen über die Projekttypen. Bei **CLR-Anwendungen** sind die folgenden Makros definiert:

```
_MANAGED // bei einer Kompilation mit /clr
_cplusplus_cli // bei einer Kompilation mit /clr, /clr:pure, oder /clr:safe
__CLR_VER // Version der Common Language Runtime
```

Der ganzzahlige konstante Ausdruck in `#if` und `#elif` kann den Operator *defined* in einer der beiden Formen enthalten:

```
defined identifier
defined ( identifier )
```

Dieser Ausdruck hat den Wert 1, falls der Bezeichner zuvor Makro definiert wurde (mit `#define` oder als vordefiniertes Makro), und andernfalls den Wert 0. Mit dem Operator `!` vor *defined* kann man die Bedingung negieren:

```
#if defined Makroname
#if !defined Makroname // if not defined Makroname
```

Diese beiden Präprozessoranweisungen sind gleichwertig mit

```
# ifdef identifier new-line group opt
# ifndef identifier new-line group opt
```

Beispiele:

- Ein mit dem Wert 0 (Null) definiertes Makro gilt als definiert. Deshalb ist die Bedingung erfüllt, wenn man es nach `#ifdef` verwendet, während sie nach `#if` nicht erfüllt ist. Bei Makros mit dem Wert 0 muss man deshalb darauf achten, dass man `#if` und `#ifdef` nicht verwechselt:


```

#define Makro 0           #define Makro 0
#ifdef Makro             #if Makro
// wird übersetzt      // wird nicht übersetzt
#endif                  #endif

```

- Der C++-Standard schreibt vor, dass jeder C++-Compiler das Makro `__cplusplus` definiert, während der C-Standard vorschreibt, dass dieses Makro von keinem C-Compiler definiert werden darf. Damit lassen sich Programme schreiben, die sowohl ein C- als auch ein C++-Compiler übersetzen kann:

```

#ifdef __cplusplus // aus vcruntime.h
#define NULL 0
#else
#define NULL ((void *)0)
#endif

```

- Mehrfachdefinitionen von Variablen, Datentypen, Makros usw. kann man wie mit

```

#ifndef TRUE
# define TRUE 1
#endif

```

vermeiden. Falls mehrere Dateien die Datei mit diesen Anweisungen einbinden, wird das Makro nur definiert, falls es nicht schon zuvor definiert wurden.

- Mit der unter 3. beschriebenen Technik kann man auch die mehrfache Einbindung derselben Datei unterbinden. In älteren Versionen von Visual C++ waren alle Dateien im Verzeichnis `include` sind nach dem folgenden Schema aufgebaut:

```

#ifndef _INC_STDLIB // aus stdlib.h
#define _INC_STDLIB
// Hier kommen die eigentlichen Deklarationen
#endif /* _INC_STDLIB */

```

Hier wird beim ersten Einbinden der Datei ein eindeutiges Makro definiert, das für diese Datei charakteristisch ist. Wenn die Datei dann ein zweites Mal in dieselbe Übersetzungseinheit eingebunden wird (z.B. durch ein `#include` in einer eingebundenen Datei), wird der ganze Block nach `#ifndef` übergangen. Mit solchen **Include-Guards** vermeidet man nicht nur längere Übersetzungszeiten, sondern auch Mehrfachdefinitionen, die zu Fehlermeldungen des Compilers führen. Selbstverständlich funktioniert das nur, wenn die Namen aller so definierten Makros eindeutig sind.

In neueren Versionen von Visual C++ können mehrfache `#includes` mit

```
#pragma once
```

vermieden werden. Eine Datei, die diese Zeile enthält, wird nur einmal eingebunden, unabhängig davon, in wie vielen `#include`-Anweisungen sie angegeben ist. Da dieses `#pragma` aber nicht von allen Compilern unterstützt wird, kann es bei Projekten, die auch von anderen Compilern übersetzt werden, nicht eingesetzt werden.

Jede Datei, die mit einer *#include*-Anweisung eingebunden werden soll, sollte so geschrieben werden, dass ihre Definitionen nur einmal in eine Übersetzungseinheit (meist eine *cpp*-Datei) aufgenommen werden. Deklarationen, die keine Definitionen sind, können mehrfach aufgenommen werden.

3.11.4 Pragmas Θ

Jeder Compiler bietet spezifische Möglichkeiten, die nicht im C++-Standard festgelegt sind. Solche Erweiterungen sind z.B. notwendig, damit der Compiler besondere Anforderungen eines Betriebssystems oder Prozessors erfüllen kann. Wenn jetzt jeder Compiler diese Erweiterungen auf seine eigene Art einbauen würde, wären die Programme nicht mehr portabel: Eine Erweiterung des Compilers X wäre beim Compiler Y ein Fehler.

Aus diesem Grund wurden *#pragma* Anweisungen in C und C++ aufgenommen:

#pragma Zeichenfolge

Damit kann das Verhalten eines Compilers auf eine spezifische Art gesteuert werden. Ist die dabei angegebene Zeichenfolge für den aktuellen Compiler nicht definiert, wird das Pragma ohne Fehler- oder Warnmeldung ignoriert. Das hat den Vorteil, dass Pragmas für einen bestimmten Compiler bei einem anderen Compiler keine Fehlermeldungen auslösen. Allerdings führt schon der kleinste Schreibfehler dazu, dass ein Pragma ohne Warnung überlesen wird.

Für die zahlreichen in Visual C++ definierten Pragmas wird auf die Online-Hilfe verwiesen. Die folgenden Beispiele sollen lediglich die Syntax illustrieren.

1. Das Pragma

```
#pragma once
```

bewirkt, dass die Header-Datei, in der es enthalten ist, vom Compiler nur einmal gelesen wird.

2. Die Pragmas

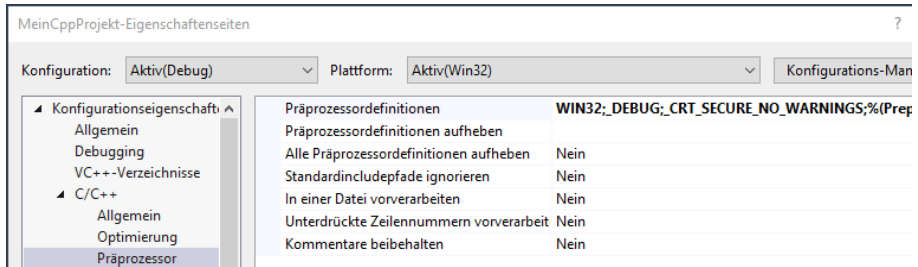
```
#pragma region name
#pragma endregion comment
```

begrenzen einen Block im Quelltexteditor, den man auf- und zuklappen kann. Diese Pragmas werden z.B. im *Form1.h* von Visual Studio verwendet.

3. Gelegentlich möchte man Fehlermeldungen oder Warnungen des Compilers unterdrücken. Beispielsweise gibt Visual C++ bei der Verwendung von C-Funktionen wie *strcpy* eine Fehlermeldung wie in dem Kommentar aus:

```
const char* src = "blablabla";
char dst[10];
strcpy(dst, src); // Fehler 'strcpy': This function or variable
// may be unsafe. Consider using strcpy_s instead.
// To disable deprecation, use _CRT_SECURE_NO_WARNINGS.
```

Diese Fehlermeldung ist oft nicht gerechtfertigt. Dann kann man sie durch ein unter *Projekt\Eigenschaften* projektweit definiertes Makro unterbinden:



Da sich projektweit definierte Makros oft auch an anderen Stellen auswirken können, an denen sie nicht erwünscht sind, kann eine deaktivierte Warnung eine Alternative sein:

```
#pragma warning( push )
#pragma warning(disable : 4996) // _CRT_SECURE_NO_WARNINGS
std::strcpy(t, s);
#pragma warning( pop )
```

Durch das Pragma mit *push* wird der aktuelle Stand der Warnungen gesichert. Dann wird durch *disable* die Fehlermeldung für die nächste Anweisung deaktiviert und durch *pop* wieder der Zustand vor *push* hergestellt.

Aufgaben 3.11

1. Die Dateien a.h, und b.h sollen die folgenden Definitionen enthalten:

```
a.h          b.h
int i = 0;   #include "a.h"
             int j = i + 1;
```

a) Welche Anweisungen enthält dann eine Datei mit diesen *#include*-Anweisungen:

```
#include "a.h"
#include "b.h"
```

b) Wie können Sie die Fehler in a) vermeiden, ohne den Quelltext in a) zu verändern?



4 Die Stringklassen: *string*, *wstring* usw.

In C und auch in vielen C++-Programmen werden Strings traditionellerweise mit nullterminierten Strings (Datentyp *char**, siehe Abschnitt 7.10) dargestellt. Allerdings ist die Arbeit damit ziemlich umständlich und fehleranfällig. So kann man einen nullterminierten String nicht einfach mit dem Zuweisungsoperator „=“ auf einen anderen kopieren, und bei Funktionen wie *strcpy* muss man immer darauf achten, dass die Quelle auf einen nullterminierten String zeigt und im Zielbereich genügend Speicher reserviert ist.

Stringklassen haben gegenüber nullterminierten Strings **viele Vorteile**. Zu den wichtigsten Vorteilen gehört, dass sie bei ihren Operationen den notwendigen **Speicher automatisch reservieren**. Das vermeidet viele Fehler, die durch eine unzureichende Reservierung von Speicherplatz entstehen können. Deshalb ist die Arbeit mit Stringklassen viel einfacher und weniger fehleranfällig.

Die Stringklassen der C++-**Standardbibliothek** können nach

```
#include <string>
```

verwendet werden. Diese *#include*-Anweisung muss außerhalb eines Namensbereichs und auch außerhalb einer Klasse stehen. Sie darf insbesondere in *Form1.h* nicht innerhalb des Namensbereichs oder der *Formular*-Klasse stehen. Nach dieser *#include*-Anweisung stehen die Stringklassen unter dem Namen *std::string* usw. zur Verfügung:

```
std::string s1 = "123";  
std::wstring s2 = L"123"; // L"..." ist ein wchar_t-Literal
```

Nach einem

```
using std::string; // bzw. using namespace std;
```

stehen sie auch ohne „std:“ zur Verfügung:

```
string s1 = "123";  
wstring s2 = L"123";
```

Ein *string* besteht aus Zeichen des Datentyps *char*, und ein *wstring* aus Multibyte-Zeichen des Datentyps *wchar_t*. Bis zu Visual Studio 2013 waren *string* und *wstring* die einzigen Stringklassen. Ab Visual Studio 2015 kamen dann die Unicode-Stringklassen dazu. Da

wstring und die Unicode-Stringklassen im Wesentlichen genau wie die Klasse *string* benutzt werden können, wird auf sie nicht weiter eingegangen.

Am Beispiel der Klasse *string* werden auch zwei grundlegende Erweiterungen von Klassentypen gegenüber den fundamentalen Datentypen (wie z.B. *int*) vorgestellt:

- Variable eines Klassentyps können bei ihrer **Definition** nicht nur mit dem Operator = wie in „`int x=17;`“ initialisiert werden, sondern auch **mit Argumenten**, die in Klammern nach dem Namen der Variablen angegeben werden.
- Klassen haben **Elementfunktionen**, die mit einer Variablen eines Klassentyps aufgerufen werden können.

Da diese Möglichkeiten bei allen Klassen bestehen, ist dieses Kapitel auch eine Einführung in die Arbeit mit Variablen eines Klassentyps.

Die Klasse *string* ist intern als Klassen-Template (siehe Abschnitt 15.2) mit dem Namen *basic_string* definiert. Deshalb findet man sie in der Online-Hilfe und in der Header-Datei „`include\string`“ auch unter dem Namen *basic_string*. Hier ist *basic_string* ein anderer Name für *string* und *charT* bzw. *_Elem* ein anderer Name für *char*.

4.1 Die Definition von Variablen eines Klassentyps

Klassen sind Datentypen und können deshalb zur Definition von Variablen verwendet werden. Eine Variable, deren Datentyp eine Klasse ist, wird auch als Klasseninstanz oder Objekt bezeichnet.

Eine *string*-Variable kann mit dem Operator „`=`“ und einem String-Literal oder mit einem Konstruktor initialisiert werden. Traditionellerweise hat das Literal „...“ den Datentyp *const char**. Mit dem Postfix *s* erhält man ein Literal des Datentyps *string*.

Beispiel: Die folgenden Anweisungen initialisieren einen *string* mit einem *string*-Literal, einem *string* und einem Zeiger auf einen nullterminierten String:

```
string s1 = "Hallo Welt"; // Literal des Typs const char*
string s2 = "Hallo Welt"s; // Literal des Typs string
string s3 = s1;           // string
const char* pc = "Hallo Mond";
string s4 = pc; // Zeiger auf nullterminierten String
```

Bei einem *wstring* muss ein *wstring*-Literal bzw ein *wchar_t*-Zeiger verwendet werden:

```
wstring w = L"Hallo Welt"; // wstring-Literal
```

Konstruktoren ermöglichen die Initialisierung einer Variablen eines Klassentyps mit Argumenten, die bei der Definition der Variablen angegeben werden. Ein Konstruktor ist dadurch gekennzeichnet, dass er demselben Namen wie die Klasse hat, und außerdem Parameter wie eine Funktion haben kann. Er wird dann bei der Definition der Variablen aufgerufen, wenn nach ihrem Namen Argumente angegeben werden, die zu den Parametern

passen. Falls keine zu genau einem Konstruktor passenden Argumente angegeben werden, ist eine Fehlermeldung des Compilers die Folge.

Die Klasse *string* enthält unter anderem die folgenden Konstruktoren:

```
class string // vereinfacht
{
    ...
    explicit string();
    // erzeugt einen leeren String
    string(const string& str, size_type pos = 0, size_type n=npos);
    // string(str) erzeugt einen String als Kopie von str
    // string(str,pos) erzeugt ab Position pos eine Kopie von str
    // string(str,pos,n) ab Position pos eine Kopie von str mit
        maximal n Zeichen
    string(const char* s, size_type n);
    // erzeugt einen String aus den ersten n Zeichen eines
        nullterminierten Strings
    string(const char* s);
    // erzeugt einen String aus einem nullterminierten String
    string(size_type n, char c);
    // erzeugt einen String mit n Zeichen c
    ...
}
```

Wie eine Funktion

- kann ein Konstruktor **Default-Argumente** (siehe Abschnitt 3.4.8) haben. Das sind Werte, die nach einem Parameter und „=“ angegeben werden. Für einen Parameter mit einem Default-Argument muss man beim Aufruf kein Argument angeben. Der Compiler verwendet dann das Default-Argument.
- kann ein Konstruktor **überladen** werden (siehe Abschnitt 3.4.3). Viele Klassen haben wie *string* mehrere Konstruktoren, die sich im Datentyp der Parameter unterscheiden. Dann müssen bei der Definition einer Variablen Argumente angegeben werden, die zur Parameterliste genau eines Konstruktors passen.

Die *string*-Konstruktoren ermöglichen insbesondere, einen String aus einem anderen String oder aus einem nullterminierten String zu konstruieren.

Beispiel: Die folgenden Definitionen der Stringvariablen sind mit den Konstruktoren von oben möglich.

```
string s0;           // initialisiert s0 mit "" (leerer
String)
string s1("456");   // initialisiert s1 mit "456"
string s2(s1);      // initialisiert s2 mit s1
string s3("0123456",2,3); // initialisiert s3 mit "234"
string s4(5, '-');  // initialisiert s4 mit "-----"
```

4.2 Strings mit .NET Steuerelementen anzeigen und einlesen

Die .NET Steuerelemente von Windows Forms Anwendungen verwenden für Strings immer den .NET-Datentyp *String* und nie den Datentyp *string* der C++ Standardbibliothek. Obwohl diese Stringklassen viele Gemeinsamkeiten haben, sind das völlig verschiedene Datentypen. Insbesondere können Werte dieser Typen einander nicht direkt zugewiesen werden.

Beispiel: Keine der beiden Zuweisungen

```
System::String^ S = "Ein .NET String";
string s = S; // Fehler: Konversion nicht möglich
S = s;       // Fehler: Konversion nicht möglich
```

wird vom Compiler akzeptiert. Auch die folgenden beiden Anweisungen sind nicht möglich:

```
TextBox^ textBox1;
s = textBox1->Text; // Fehler: Konversion nicht möglich
textBox1->AppendText(s); // Fehler: Konversion nicht möglich
```

Deshalb müssen diese konvertiert werden, wenn man einen *string* mit einem .NET Steuerelement anzeigen oder einlesen will. Solche Konversionen sind mit den folgenden Funktionen möglich:

```
System::String^ to_String(std::string s)
{
    return gcnew System::String(s.c_str());
}

std::string to_string(System::String^ S)
{
    std::string s;
    for (int i = 0; i < S->Length; i++)
        s += S[i];
    return s;
}
```

Sie stehen im Internet unter http://free.rkaiser.de/Cpp/CppCLR_Utils.h im Namensbereich *rk1* zur Verfügung. Diese Datei enthält auch noch weitere überladene Varianten für andere Datentypen (*char**, *wstring* usw.).

Beispiel: Speichert man *CppCLR_Utils.h* im Verzeichnis *c:\CppUtils*, kann man nach der *#include*-Anweisung

```
#include "c:\CppUtils\CppCLR_Utils.h"
```

einen Wert des Typs *string* folgendermaßen in einer TextBox auszugeben:

```
string s="abc";
textBox1->AppendText(rk1::to_String(s)+"\r\n");
textBox1->AppendText(rk1::to_String("123")+"\r\n");
```

Einen Wert des Typs `String^` (z.B. eine Benutzereingabe in einer `TextBox`) kann man folgendermaßen in einen `string` konvertieren:

```
string s1 = rk1::to_string(textBox1->Text);
```

Falls man die Benutzereingabe in einen anderen Datentyp (z.B. `int`) konvertieren will, ist es aber meist einfacher, Funktionen wie `int::TryParse` (siehe Abschnitt 3.3.8 und 3.5.5) zu verwenden.

4.3 Einige Elementfunktionen der Klasse `string`

Funktionen, die in einer Klasse definiert sind, werden als **Elementfunktionen** bezeichnet. Der Aufruf einer Elementfunktion erfolgt dann dadurch, dass man den Namen der Funktion nach dem Namen der Stringvariablen und einem Punkt „.“ angibt.

Die Klasse `string` enthält zahlreiche Elementfunktionen für viele häufig benötigte Operationen. Außerdem können viele Algorithmen der Standardbibliothek wie globale Funktionen mit Argumenten des Datentyps `string` aufgerufen werden. Diese Funktionen verwenden oft den Datentypen `size_type` und den Wert `npos`: `size_type` ist ein Ganzzahldatentyp ohne Vorzeichen und `npos` der größte Wert von `size_type`. Diese beiden Bezeichner können nicht direkt verwendet werden, sondern nur in der relativ umständlichen Schreibweise `string::size_type` bzw. `string::npos`. Der Unterschied von `size_type` und `int` wirkt sich nur bei Strings mit mehr als $2^{31}-1$ Zeichen aus.

Im Folgenden werden einige der wichtigsten Funktionen der Klasse `string` vorgestellt. Viele haben weitere überladene Varianten mit denselben Namen (siehe Abschnitt 8.2) und verwenden Default-Argumente (siehe Abschnitt 3.4.8). Praktisch alle diese Funktionen stehen auch für `wstring` und Unicode-Strings zur Verfügung: Die Signatur dieser Funktionen erhält man dann, indem man `string` durch `wstring` usw. ersetzt.

Mit den Funktionen

```
size_type size() const noexcept;
size_type length() const noexcept;
```

erhält man die Länge eines Strings. Beide liefern dasselbe Ergebnis.

Beispiel:

```
string s0 = "abc";
int j = s0.size(); // 3
int k = s0.length(); // 3
```

Mit den zahlreichen überladenen `insert`-Funktionen kann man Zeichen in einen `string` einfügen:


```
string& insert(size_type pos, const string& str);
string& insert(size_type pos, const char* s);
```

Diese beiden Funktionen fügen ab der Position *pos* (Index *pos-1*) das letzte Argument ein. Wie bei diesen beiden *insert*-Funktionen gibt es für viele *string*-Funktionen überladene Varianten für *char** und *string*-Parameter.

Der Aufruf dieser Funktionen verändert den String, dessen Elementfunktion aufgerufen wird. Dasselbe Ergebnis erhält man auch über den Rückgabewert. Da diese Funktionen einen *string&* zurückgeben, kann man sie auch verkettet aufrufen.

Beispiel: Mit dem Aufruf einer Funktion erhält man dasselbe Ergebnis wie mit dem Rückgabewert:

```
string s0 = "abc", s1 = s0, s2 = s0;
s1.insert(1, "12"); // s1 = "a12bc"
s2 = s2.insert(1, "12"); // s2 = "a12bc"
```

Anstelle von mehreren aufeinanderfolgenden Aufrufen

```
string s3 = s0;
s3.insert(1, "1");
s3.insert(3, "2"); // s3 = "a1b2c"
```

ist auch ein verketteter Aufruf möglich:

```
string s3 = s0;
s3.insert(1, "1").insert(3, "2"); // s3 = "a1b2c"
```

Die überladene Variante

```
string& insert(size_type pos1, const string& str, size_type pos2, size_type n);
```

fügt ab Position *pos1* (Index *pos1-1*) maximal *n* Zeichen von *str* ab *pos2* ein. Die Variante für *char** fügt maximal *n* Zeichen ein:

```
string& insert(size_type pos, const char* s, size_type n);
```

Ein Zeichen *c* wird *n* mal an der Position *pos* eingefügt mit:

```
string& insert(size_type pos, size_type n, char c);
```

Beispiel:

```
string s4 = "abc", s5 = s4;
s4.insert(2, "01234", 3, 2); // s4 = "ab34c"
s5.insert(2, 5, '*'); // s5 = "ab*****c"
```

Da diese Funktionen nicht mit *noexcept* gekennzeichnet sind, können sie eine Exception auslösen und sollten deshalb in einer *try*-Anweisung aufgerufen werden. Falls *pos > size()* oder der resultierende String die maximal zulässige Länge überschreitet, wird eine Exception ausgelöst. Damit die folgenden Beispiele nicht zu umfangreich werden, wird auf diese *try*-

Anweisung aber oft verzichtet. Das heißt aber nicht, dass Sie auch in Ihren Anwendungen darauf verzichten sollen.

Beispiel: `try`

```
{
    string s6 = "abc";
    s6.insert(7, "s6 ist nicht 7 Zeichen lang");
}
catch (std::exception& e)
{
    tb->AppendText("Exception " + rk1::to_String(e.what()));
    // Exception invalid string position
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

Sowohl *insert* als auch die im Folgenden vorgestellten Funktionen haben zahlreiche weitere überladene Varianten, die hier nicht alle vorgestellt werden.

Die Elementfunktion *erase* entfernt ab der Position *pos* maximal *n* bzw. *length()-pos* Zeichen:

```
string& erase(size_type pos = 0, size_type n = npos);
```

Beispiel: `try`

```
{
    string s1 = "1234567890", s2 = s1, s3 = s1, s4 = s1;
    s1.erase(3, 2); // s1="12367890"
    s2.erase(3, 10); // s2="123"
    s3.erase(3); // s3="123"
    s4.erase(); // s4=""
}
catch (std::exception& e)
{
    tb->AppendText("Exception " + rk1::to_String(e.what()));
}
```

replace ersetzt ab der Position *pos* maximal *n1* **Zeichen** durch den String *str*:

```
string& replace(size_type pos, size_type n1, const string& s);
```

Beispiel: `try`

```
{
    string s = "1234567890", s1 = s, s2 = s, str = "abc";
    s.replace(3, 2, str); // s = "123abc67890"
    s1.replace(3, 5, str); // s1 = "123abc90"
    s2.replace(8, 5, str); // s2 = "12345678abc"
}
catch (std::exception& e)
{
    tb->AppendText("Exception " + rk1::to_String(e.what()));
}
```

Den **Teilstring** mit maximal n Zeichen ab dem Index pos erhält man mit:

```
string substr(size_type pos = 0, size_type n = npos) const;
```

Für $pos+n > length$ wird der Rest des Strings zurückgegeben. Falls beim Aufruf dieser und der folgenden Funktionen nicht $pos < length()$ gilt, wird eine Exception ausgelöst.

Beispiel: `try`

```
{
    string s = "1234567";
    string s2 = s.substr(3, 2); // s2="45"
    string s3 = s.substr(3, 9); // s3="4567"
    string s4 = s.substr(3);    // "4567", wie s.substr(3,npos)
    string s5 = s.substr();     // s5=s, wie s.substr(0,npos);
}
catch (std::exception& e)
{
    tb->AppendText("Exception " + rk1::to_String(e.what()));
}
```

Die Elementfunktionen **find** suchen nach dem ersten Vorkommen eines **Teilstrings** str ab dem Index pos und geben seine Position zurück, falls er gefunden wird. Wenn er nicht gefunden wird, ist der Funktionswert **string::npos**. Die Funktion **find** kann auch ohne Argument für pos aufgerufen werden. Dann wird der Teilstring ab der Position 0 gesucht.

```
size_type find(const string& str, size_type pos = 0) const noexcept;
```

Mit

```
size_type rfind(const string& str, size_type pos = npos) const noexcept;
```

wird der Teilstring ausgehend von der letzten Position gesucht.

Beispiel: Bei $i1$ wird das erste und bei $i2$ das zweite Auftreten von "45" gesucht:

```
string s = "1234512345"; // Da noexcept kein try
int i1 = s.find("45");    // i1 = 3
int i2 = s.find("45", i1 + 1); // i2 = 8
int i3 = s.find("ab");   // i3 = string::npos
int i4 = s.rfind("45");  // i4 = 8
```

Damit kann man einen String in Bestandteile zerlegen:

```
string fn = "config.sys";
int p = fn.find(".");
string n = fn.substr(0, p); // n = "config"
string e = fn.substr(p + 1); // e = "sys"
```

Das i -te Zeichen eines **string** erhält man mit dem Ausdruck $[i]$ nach dem Namen der Variablen sowie mit der Elementfunktion **at**. Die einzelnen Zeichen sind mit **0..n-1** nummeriert, wenn der String n Zeichen lang ist:

Beispiel: Die Funktion

```
string ErsetzePunktDurchKomma(string s)
{
    for (int i = 0; i < s.length(); i++)
        if (s[i] == '.')
            s[i] = ',';
    return s;
}
```

ersetzt jeden Punkt im Argument durch ein Komma:

```
string s1 = ErsetzePunktDurchKomma("3.14"); // s1 = "3,14"
```

Gibt man bei [i] einen Index i an, der nicht zwischen 0 und n-1 liegt, kann das zu einer Zugriffsverletzung und einem Programmabbruch führen. Eine Exception wird dabei aber nie ausgelöst. Einen solchen Programmabbruch kann man mit der Elementfunktion *at* verhindern. Damit wird bei einem unzulässigen Index eine Exception ausgelöst.

Beispiel: Ersetzt man die *if*-Anweisung im letzten Beispiel durch

```
if (s.at(i) == '.')
    s.at(i) = ',';
```

erhält man dasselbe Ergebnis. Dann sollte man diese Funktion aber in einer *try-catch*-Anweisung aufrufen.

Mit dem **Operator +** können Strings verkettet („aneinander gehängt“, „zusammengeklebt“) werden. Das Ergebnis ist dann der String, in dem auf die Zeichen des linken Operanden die des rechten folgen.

Beispiel: Mit

```
string s1 = "x=", s2 = "17";
int x = 17;
string r1 = s1 + s2;
string r2 = s1 + to_string(x);
```

erhalten r1 und r2 den Wert "x=17".

Mindestens einer der beiden Operanden muss den Datentyp *string* haben. Der andere kann ein Zeiger auf einen nullterminierten String (Datentyp *char**) sein.

Beispiel: Die nächste Anweisung wird nicht akzeptiert, da die beiden Operanden den Datentyp *const char** haben und für Zeiger keine Addition definiert ist:

```
string r3 = "x=" + "17"; // Fehler: Zeiger können nicht
                        // addiert werden
```

Mit einem Operanden des Datentyps *string* ist der Operator + aber möglich:

```
string r4 = string("x=") + "17";
string r5 = "x="s + "17";
```

Die folgende Funktion fügt 1000 Strings mit je 1000 Zeichen zu einem einzigen String zusammen:

```
string LangerString()
{
    string s10 = "0123456789", s1K,s1M;//s10: 10 Zeichen lang
    for (int i = 1; i <= 100; i++)
        s1K = s1K + s10; // s1K: ein String mit 1000 Zeichen
    for (int i = 1; i <= 1000; i++)
        s1M = s1M + s1K; // s1M: ein String mit 1000000 Zeichen
    return s1M;
}
```

Mit dem Operator += kann ein String an einen String angehängt werden. Dieser Operator ist oft mit etwas weniger Schreibaufwand verbunden und ist außerdem oft deutlich schneller der Operator + (siehe die Benchmarks auf den nächsten Seiten).

Beispiel: Die letzten beiden Anweisungen in

```
string s1 = "123";
string s2 = s1 + "abc"; // s2 = "123abc"
s1 += "abc"; // s1 = "123abc"
```

haben dasselbe Ergebnis. Ersetzt man in der Funktion *LangerString* die Anweisungen

```
s1K = s1K + s10; // s1K: ein String mit 1000 Zeichen
s1M = s1M + s1K; // s1M: ein String mit 1000000 Zeichen
```

durch

```
s1K += s10; // s1K: ein String mit 1000 Zeichen
s1M += s1K; // s1M: ein String mit 1000000 Zeichen
```

erhält man dasselbe Ergebnis. Die Benchmarks auf den nächsten Seiten zeigen aber, dass die Operationen mit += deutlich schneller sind.

Für das **Anhängen von Zeichen** stehen neben den Operatorfunktionen += auch Elementfunktionen mit dem Namen *append* zur Verfügung. Einige dieser Funktionen sind gleichwertig zu +=, andere sind etwas vielseitiger. In der Praxis werden sie aber nur selten eingesetzt.

Intern werden Strings der Klasse *string* als nullterminierter String dargestellt (siehe Abschnitt 7.10). Die Elementfunktion *c_str()* liefert einen Zeiger auf das erste Zeichen dieses nullterminierten Strings. Mit ihr können Strings auch als Argumente an Funktionen übergeben werden, die nullterminierte Strings erwarten.

```
void show(const char* s)
{
  textBox1->AppendText(rk1::to_String(s));
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

und einem *string* *s* der folgende Aufruf nicht möglich:

```
show(s);
```

Mit der Funktion *c_str* kann ein String auch einer solchen Funktion übergeben werden:

```
show(s.c_str());
```

Mit den **Vergleichsoperatoren** `<`, `<=`, `>`, `>=`, `==` und `!=` (für \neq) können Strings miteinander verglichen werden. Das Ergebnis eines solchen Vergleichs ergibt sich dabei aus der lexikographischen Anordnung der einzelnen Zeichen: Sind die beiden Strings gleich lang, werden die einzelnen Zeichen ausgehend vom ersten miteinander verglichen. Die ersten Zeichen, in denen sich die beiden unterscheiden, entscheiden dann aufgrund ihrer Anordnung im ASCII-Zeichensatz über das Ergebnis des Vergleichs. Sind die beiden Strings dagegen verschieden lang, wird im Prinzip genauso vorgegangen. Allerdings wird jedes Zeichen ab der Länge des kürzeren Strings im längeren String höher bewertet.

Beispiel: Für die drei Strings

```
string s1 = "Halli";
string s2 = "Hallo";
string s3 = "Hall";
```

sind die folgenden Bedingungen erfüllt:

- s1 < s2: s1 und s2 unterscheiden sich erstmals im 5. Zeichen. Aus s1[4] < s2[4] folgt das Ergebnis.
- s3 < s2: s3 ist nur 4 Zeichen lang. Bis zur Position 3 sind beide gleich.

Die folgende Tabelle enthält die Ausführungszeiten für die Anweisungen unter 1. bis 3.

1. Ein Aufruf einer Funktion wie *LangerString* (siehe Seite 246), bei dem ein *string* der Länge 1 MB (Spalte 1), 10 MB (Spalte 2), ein *wstring* (Spalte3) und ein *u16string* (Spalte 4) erzeugt wurde. Die Unterschiede:

- a) Die Strings wurden mit `s=s+a` zusammengefügt.
- b) Die Strings wurden mit `s+=a` zusammengefügt.
- c) Wie in b), aber mit einem Aufruf von *reserve*, um den notwendigen Speicher im Voraus zu reservieren:

```
string LangerString_c()
{
  string s10,s1K,s1M;
  s1K.reserve(1000);
```

```
s1M.reserve(1000000);
// Rest wie oben
```

2. In einem 1 bzw. 10 MB langen String (von Aufgabe 1) wird jede Zeichenfolge "234" durch "bcde" ersetzt. Dazu werden die folgenden Operationen in einer Schleife verwendet, in der mit *find* die Position von "234" bestimmt wird. Alle drei Operationen haben dasselbe Ergebnis.

- a) `s.erase(p, 3);`
`s.insert(p, "bcde");`
- b) `s.erase(p, 3).insert(p, "bcde");`
- c) `s.replace(p, 3, "bcde");`

Die Laufzeiten zeigen, dass eine Funktion der Standardbibliothek (wie hier *replace*) oft schneller ist als selbstgestrickte Algorithmen wie in a) oder b).

- a) Jede der über 6000 Zeilen von Goethes Faust aus einer Datei einlesen und jede Zeile mit der Funktion *tokenize* (meine Lösungen der Aufgaben 4.3.2 und 12.1.5, 3.) in Wörter zerlegen und jedes Wort in ein *set* ablegen
- b) Jede Zeile wie in a) einlesen und zerlegen und jedes Wort im *set* von a) suchen

VS 2017 (Release)	string 1MB	string 10 MB	wstring 1 MB	u16string 1 MB
1. a) <code>s = s + a</code>	0,06 Sek.	18 Sek.	0,28 Sek.	0,49 Sek.
b) <code>s += a</code>	0,0007 Sek.	0,010 Sek.	0,002 Sek.	0,003 Sek.
c) <code>+=, reserve</code>	0,00007 Sek.	0,0029 Sek.	0,0005 Sek.	0,00095 Sek.
2. a) <code>erase,insert</code>	0,03 Sek.	4,3 Sek.		
b) <code>erase,insert</code>	0,03 Sek.	4,3 Sek.		
c) <code>replace</code>	0,017 Sek.	2,3 Sek.		
3. a)	0,028			
b)	0,025			

Die Elementfunktion

```
size_type find_first_of(const basic_string& str, size_type pos = 0) const noexcept;
```

sucht nach dem ersten Vorkommen eines der Zeichen, das im String *str* enthalten ist. Falls ein solches Zeichen gefunden wird, ist der Funktionswert dessen Index. Wird kein solches Zeichen im String gefunden, ist der Rückgabewert `string::npos`. Entsprechend erhält man mit *find_first_not_of* den Index des ersten Zeichens, das nicht im String *str* enthalten ist:

```
size_type find_first_not_of(const string& str, size_type pos = 0) const noexcept;
```

Beispiel: `string s = "123a4b5";`
`int i1 = s.find_first_of("45"); // i1=4`
`int i2 = s.find_first_of("45", i1 + 1); // i2=6`
`int i3 = s.find_first_not_of("12"); // i3=2`
`int i4 = s.find_last_not_of("ab"); // i4=6`

Mit diesen Funktionen kann man Zeichenfolgen finden, die aus einer bestimmten Gruppe von Zeichen (z.B. Ziffern) bestehen.

Beispiel: Diese Funktion gibt die erste Folge von Ziffern zurück, die in dem als Argument übergebenen String enthalten ist:

```
string first_digit_substring(string s)
{
    string result;
    string digits = "0123456789";
    int p1 = s.find_first_of(digits);
    if (p1 != string::npos)
    {
        int p2 = s.find_first_not_of(digits, p1);
        if (p2 == string::npos)
            p2 = s.length();
        result = s.substr(p1, p2 - p1);
    }
    return result;
}

string s = first_digit_substring("ab123x;%"); // s="123"
```

Aufgaben 4.3

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. mit dem Namen „Loesungen-Kap-4.h“) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

Gehen Sie bei diesen Aufgaben folgendermaßen vor: Entwerfen Sie zuerst Testfälle, bevor Sie die Funktionen für die Lösung schreiben. Testen Sie Ihre Lösung dann mit diesen und weiteren Testfällen, die für einen systematischen Test (siehe Abschnitt 3.6.4) notwendig sind.

1. Bei der Arbeit mit Strings treten immer wieder Aufgaben wie die folgenden auf:

- a) Schreiben Sie eine Funktion *AnzahlZeichen*, die einen Parameter des Datentyps *string* und einen des Datentyps *char* hat. Der ganzzahlige Rückgabewert soll angeben, wie oft das *char*-Argument im *string*-Argument enthalten ist.

Beispiel: `int n=AnzahlZeichen("Prinzessin Emelie", 'e'); // n = 3`

- b) Eine Funktion *Contains* mit zwei Parametern des Datentyps *string* soll den booleschen Wert *true* zurückgeben, wenn das erste Argument das zweite enthält, und andernfalls *false*.

Beispiel: `bool b=Contains("Holzhackerbub Max1","lzh"); // b = true`

- c) Schreiben Sie eine Funktion *Split3* mit vier *string*-Parametern und dem Rückgabetypp *bool*. Der Rückgabewert soll *true* sein, wenn das erste Argument aus drei durch einen Punkt getrennten Teilen besteht (z.B. "1.2.17", "11.12.2017" oder "www.rkaiser.de"),

und andernfalls *false*. Die drei Teilstrings sollen als Referenzparameter zurückgegeben werden.

Beispiel:

```
std::string d, m, j;
bool b = Split3("11.12.2017", d, m, j); // b = true,
                                         d="11", m="12", j="2017"
```

- d) Schreiben Sie die Funktionen *TrimLeft* und *TrimRight*, die zu einem als Parameter übergebenen String einen String zurückgeben, der am Anfang bzw. Ende keine Leerzeichen enthält.

Beispiel:

```
string s = TrimLeft(" abc "); // s = "abc "
```

- e) Eine Funktion *ReplaceAll* mit drei *string*-Parametern soll im ersten Argument jedes Vorkommen des zweiten Arguments durch das dritte ersetzen. Der *int*-Rückgabewert soll die Anzahl der Ersetzungen sein, die durchgeführt wurden.

Beispiel:

```
std::string s = "Jonnyathanny";
int n = ReplaceAll(s, "nny", "n"); // n = 2, s = "Jonathan"
```

2. Schreiben Sie eine Funktion *tokenize_0*, die alle Teilstrings eines Strings (Datentyp *string*), die durch eines der Zeichen '.', ';', ',' und '-' getrennt sind, in einer TextBox ausgibt. Dabei sollen die Trennzeichen nicht ausgegeben werden. Für die Strings in *test_tokenize* sollte man die als Kommentar angegebene Ausgabe erhalten:

```
void test_tokenize(TextBox^ tb)
{
    tokenize_0(tb, "456 ab.xy"); // Ausgabe "456", "ab", "xy"
    tokenize_0(tb, "123"); // nur ein token, Ausgabe "123"
    tokenize_0(tb, ""); // leerer String, keine Ausgabe
    tokenize_0(tb, " "); // nur Separator, keine Ausgabe
}
```

Testen Sie diese Funktion, indem Sie z.B. die Strings "123" bzw. "456 ab.xy" systematisch mit einem Trennzeichen am Anfang, am Ende sowie am Anfang und am Ende kombinieren.

Anmerkung: In Aufgabe 12.1.5, 3. wird *tokenize_0* zu einer Funktion *tokenize* überarbeitet, die die Teilstrings in einem Container zurückgibt.

3. Schreiben Sie eine Funktion *generatePassword(int n)*, die ein Wort als *string* zurückgibt, der aus *n* zufälligen Zeichen zwischen 'a' und 'z' besteht. Die Zeichen sollen mit einem Zufallszahlengenerator (siehe Abschnitt 3.4.7) ausgewählt werden.
4. Schreiben Sie eine Funktion *uintToBinaryString*, die aus einem nicht negativen ganzzahligen Wert einen String mit den binären Ziffern der Zahl erzeugt.

Sie können dazu folgendermaßen vorgehen: „Kleben“ Sie an einen zunächst leeren String die Zeichen „0“ oder „1“, und zwar je nachdem, ob die Zahl gerade oder ungerade ist. Verschieben Sie dann die Bits der Zahl um eine Position nach rechts, z.B. durch eine Division durch 2. Wiederholen Sie diese Schritte für alle Bits der Zahl.

5. Schreiben Sie eine Funktion *BigIntAdd*, die zwei positive ganze Zahlen addiert, deren Ziffern in einem String dargestellt werden. Die Länge soll lediglich durch die maximale Länge der Strings begrenzt sein.

Beispiel: `BigIntAdd("123", "1000000") = "1000123"`

Testen Sie diese Funktion, indem Sie den Wert des Strings "2" immer wieder verdoppeln. Dabei müssen sich dann die folgenden Werte ergeben:

```
22=4
23=8
24=16
...
250=1125899906842624
2100=1267650600228229401496703205376
```

4.4 Raw-String-Literale (Rohzeichenfolgen)

Bei einem gewöhnlichen Stringliteral wie

```
string filename = "c:\\temp\\test.dat";
```

hat das Backslash-Zeichen „\“ eine Sonderbedeutung: Es stellt nicht das Zeichen ‚\‘ dar, sondern nur zusammen mit einem oder mehreren weiteren Zeichen ein spezielles Zeichen, wie z.B. ‚\n‘ das Newline-Zeichen. Eine solche Folge von Zeichen, die mit einem Backslash beginnt, wird als Escape-Sequenz (siehe Abschnitt 3.3.6) bezeichnet.

Wenn ein String einen Backslash enthalten soll, muss man die Escape-Sequenz „\\“ verwenden. Das kann bei Dateinamen und insbesondere bei regulären Ausdrücken recht kryptisch werden, da reguläre Ausdrücke oft viele Backslash-Zeichen enthalten:

```
string regexp="('(?:[^\\"']|\\\.)*'|\"(?:[^\\""]|\\\.)*\")|";
```

Die meisten Strings benötigen allerdings keine Escape-Sequenzen. Dem wurde in C++11 (ab Visual Studio 2015) durch sogenannte „raw string“ Literale (in der MSDN-Dokumentation „Rohzeichenfolge“) Rechnung getragen. Ein **Raw-String-Literal** kann keine Escape-Sequenzen enthalten. Deswegen kann das Backslash-Zeichen durch ‚\‘ dargestellt werden.

Ein Raw-String-Literal beginnt im einfachsten Fall mit `R"` (und endet mit `"`). Dazwischen werden die Zeichen des Strings angegeben, die keine Escape-Sequenzen enthalten dürfen. Die Strings

```
string filename = R"(c:\temp\test.dat)";
string regexp = R"(('(?:[^\\"']|\\\.)*'|\"(?:[^\\""]|\\\.)*\")|)";
```

stellen dieselben Zeichenfolgen wie oben dar. Die Syntax für Raw-String-Literale ist allerdings nicht besonders intuitiv. Deshalb ist es hilfreich, dass Visual Studio dabei eine kleine Unterstützung anbietet.

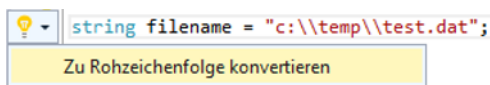
Beispiel: Nach dem Eintippen von

```
R("
```

fügt Intellisense die zugehörigen abschließenden Zeichen ein:

```
R(""))
```

Nach dem Anklicken eines String-Literals mit der rechten Maustaste wird unter „Schnelle Aktionen“ angeboten, den String in ein Raw-String-Literal zu konvertieren:



Auf diese Weise erhält man

```
string filename = R"(c:\temp\test.dat);
```

Der Nutzen dieser Unterstützung ist allerdings begrenzt: Der String muss korrekte Escape-Sequenzen enthalten. Andernfalls erhält man eine Fehlermeldung:

```
"c:\1emp\2est.dat"; // \1 ist keine korrekte Escape-Sequenz
```

Die etwas komplizierte Syntax von Raw-String-Literalen ergibt sich daraus, dass sie beliebige Zeichenfolgen enthalten können.

- Raw-String-Literale können das New-Line-Zeichen `\n` enthalten und deshalb über mehrere Zeilen gehen.

Beispiel: Der String

```
string mehrzeilig = R"(Zeile 1
Zeile 2)"; // mehrzeilig = "Zeile 1\n Zeile 2"
```

enthält dieselben Zeichen wie

```
string einzeilig = "Zeile 1\n Zeile 2";
```

Dass die einzelnen Zeilen in der mehrzeiligen Version explizit erkennbar sind, macht insbesondere HTML- oder XML-Texte leichter lesbar:

```
string HTML = R"(
<HTML>
```

```

<HEAD>
  <TITLE>
    Mein Titel
  </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  Mein Body
</BODY>
</HTML>");

```

- Raw-String-Literale können auch Anführungszeichen enthalten:

```
R"(mit " Anführungszeichen)"; // "mit \" Anführungszeichen"
```

- Raw-String-Literale können auch die Zeichenfolge `)"` enthalten. Dann muss man aber den Begrenzer `R"` durch `R"Bezeichner` ersetzen und das Literal durch `)Bezeichner"` beenden. Dabei steht `Bezeichner` für einen beliebigen Bezeichner. Bei allen bisherigen Beispielen war `Bezeichner` eine leere Zeichenfolge.

Beispiel: Das Raw string Literal

```
R"(mit AZ und Klammer ))" // Fehler
```

ist nicht zulässig. Aber stattdessen geht

```
R"xy(mit AZ und Klammer)"xy" //"mit AZ und Klammer)\ " "
```

4.5 Konversionen zwischen *string/wstring* und elementaren Datentypen

Die folgenden globalen Funktionen für Strings sind neu in C++11. Sie stehen ab Visual Studio 2012 nach `#include <string>` im Namensbereich `std` zur Verfügung und konvertieren einen elementaren Datentyp in einen *string*:

```

string to_string(int val);           string to_string(unsigned val);
string to_string(long val);         string to_string(unsigned long val);
string to_string(long long val);    string to_string(unsigned long long val);
string to_string(float val);        string to_string(double val);
string to_string(long double val);

```

Von allen diesen Funktionen gibt es auch Varianten mit einem „w“ im Namen, die einen *wstring* zurückgeben.

```

wstring to_wstring(int val);        wstring to_wstring(unsigned val);
usw.

```

Beispiel: `int i=17;`
`string s1=to_string(i); // s = "17"`

Eine Konversion von einem *string* bzw. einem *wstring* in einen elementaren Datentyp ist mit den Funktionen

```
int stoi(const string& str, size_t *idx = 0, int base = 10);
long stol(const string& str, size_t *idx = 0, int base = 10);
unsigned long stoul(const string& str, size_t *idx = 0, int base = 10);
long long stoll(const string& str, size_t *idx = 0, int base = 10);
unsigned long long stoull(const string& str, size_t *idx = 0, int base = 10);
float stof(const string& str, size_t *idx = 0);
double stod(const string& str, size_t *idx = 0);
long double stold(const string& str, size_t *idx = 0);
```

bzw. überladenen Varianten mit einem *wstring*-Parameter

```
int stoi(const wstring& str, size_t *idx = 0, int base = 10);
usw.
```

möglich. Sie versuchen, die Zeichen ab dem ersten in den Rückgabetyt zu konvertieren. Dabei werden whitespace-Zeichen ignoriert. Falls der String mit solchen Zeichen beginnt, ist der Rückgabewert das Ergebnis der Konversion, und der Index des letzten konvertierten Zeichens wird in das Argument für *idx* geschrieben. Falls der String aber nicht mit solchen Zeichen beginnt, wird eine Exception ausgelöst.

Beispiel: Die Funktion

```
bool try_parse(std::string s, int& result)
{
    try {
        size_t idx;
        result = std::stoi(s, &idx);
        return (idx == s.length()); // Alles wurde
    }                                     // konvertiert
    catch (...) {
        return false;
    }
}
```

gibt *true* zurück, wenn das komplette *string*-Argument eine Zahl darstellt. Mit der Funktion

```
void test_convert_to_int(std::string s)
{
    int i = -99;
    std::string msg = "s=" + s + " i=";
    if (try_parse(s, i))
        msg += std::to_string(i);
    else
        msg += std::to_string(i) + " success=false";
    tb->AppendText(rk1::to_String(msg) + "\r\n");
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

erhält man mit den Aufrufen

```
test_convert_to_int("");
test_convert_to_int(" 7");
test_convert_to_int("7 ");
test_convert_to_int(" 7 ");
test_convert_to_int(" 7 8 ");
test_convert_to_int("x");
test_convert_to_int(" x7");
test_convert_to_int("7x ");
test_convert_to_int(" 7x ");
```

das Ergebnis (-99 bedeutet, dass eine Exception ausgelöst wurde):

```
s=' ' i=-99 success=false
s=' 7' i=7
s='7 ' i=7 success=false
s=' 7 ' i=7 success=false
s=' 7 8 ' i=7 success=false
s='x' i=-99 success=false
s=' x7' i=-99 success=false
s='7x ' i=7 success=false
s=' 7x ' i=7 success=false
```

Mit einem Argument für *base* sind auch Konversionen aus anderen Zahlensystemen (z.B. dem Binär- oder Hexadezimalsystem) möglich:

```
size_t idx;
int result1 = std::stoi("0111", &idx, 2); // 7
int result2 = std::stoi("0111", &idx, 3); // 13
int result3 = std::stoi("0f", &idx, 16); // 15
```

Diese Funktionen sind wesentlich besser für Konversionen geeignet als die Funktionen *sprintf* oder *sscanf*, *atoi*, *atof* usw. von C. In älteren Versionen von C++ bieten die *strstream*-Klassen ähnliche Funktion wie die *stringstream*-Klassen. Der C++-Standard empfiehlt aber ausdrücklich, diese älteren Klassen nicht mehr zu verwenden.

Aufgaben 4.5

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. in die schon in Aufgabe 4.3 angelegte Header-Datei) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

1. Ein *string* mit einem Kalenderdatum soll aus Zahlen für den Tag, den Monat und das Jahr bestehen, die durch einen Punkt getrennt sind (z.B. *s*="1.2.17" oder *s*="11.12.2017").
 - a) Schreiben Sie eine Funktion *stringToDate*, die die drei Zahlen für den Tag, den Monat und das Jahr in *int*-Werte konvertiert und als Referenzparameter zurückgibt. Falls alle diese Konversionen möglich sind, soll *stringToDate* den booleschen Wert *true*

zurückgeben, und ansonsten *false*. Für die Teilstrings, die keine Zahl darstellen, sollen die Argumente den Wert -1 erhalten.

Zum Zerlegen des Strings können Sie die Funktion *Split3* von Aufgabe 4.3.1c) verwenden.

- b) Schreiben Sie systematische Testfälle (siehe Abschnitt 3.6.4) für *stringToDate*.
- 2 Welche Änderungen sind in der Funktion *try_parse* notwendig, damit diese einen *string* in einen *double*-Wert konvertiert?

4.6 Konversionen zwischen *string* und Klassen mit Stringstreams Θ

Mit den stringstream-Klassen *istringstream* bzw. *ostreamstream* der Standardbibliothek kann man Werte von Variablen aus einem *string* lesen bzw. in einen *string* schreiben. Dabei werden die Zeichen des Strings wie die Zeichen eines Streams (siehe Abschnitt 13.4) behandelt. Dazu muss für die Datentypen der Variablen der Operator $<<$ bzw. $>>$ definiert sein. Diese Operatoren sind für die elementaren Datentypen vordefiniert. In Abschnitt 8.3.2 wird gezeigt, wie man diese für eine Klasse definieren kann.

Diese beiden Klassen stehen nach

```
#include <sstream>
```

im Namensbereich *std* zur Verfügung. Wenn man einen *istringstream* mit einem String initialisiert

```
std::string s = "1.23";
std::istringstream is(s);
```

kann man den Wert einer Variablen mit dem Eingabeoperator $>>$ aus dem stringstream *is* einlesen:

```
double d;
is >> d; // d=1.23
```

Dabei erhält die Variable den Wert, den man bei einem Konsolenprogramm bei einer Eingabe der Zeichen des Strings über die Tastatur erhalten würde:

```
cin >> d;
```

Zur Vereinfachung werden in den folgenden Beispielen vor allem elementare Datentypen wie *int* und *double* verwendet. Diese Beispiele lassen sich aber leicht auf andere Datentypen übertragen, für die die Operatoren $>>$ bzw. $<<$ definiert sind.

Für eine *stringstream*-Variable *is* ist wie für alle Stream-Variablen der Negations-Operator definiert. Der Wert *!is* gibt dann an, ob der Anfang des Strings konvertiert werden konnte. Mit

```

bool try_parse_1(std::string s, int& result)
{
    std::istringstream is(s);
    is >> result;
    return !(!is);
}

```

wird für alle *string*-Argumente, die mit einer Zahl beginnen, diese in das zweite Argument konvertiert. Die Prüfung, ob alle Zeichen konvertiert werden konnten, ist aber etwas schwieriger:

```

bool try_parse_2(std::string s, int& result)
{
    std::istringstream is(s);
    is >> result;
    if (!is)
        return false;
    else
    {
        bool success = true;
        std::istringstream::pos_type p = is.tellg();
        size_t p3 = size_t(p);
        if (p3 != size_t(-1))
            success = p3 == s.length();
        return success;
    }
}

```

Mit dieser Funktion erhält man dasselbe Ergebnis wie mit der Funktion *try_parse* aus dem letzten Abschnitt. Sie beruht im Wesentlichen auf der Funktion

```

streampos tellg( ); // streampos kann in size_t konvertiert werden

```

die Anzahl der konvertierten Zeichen zurückgibt. Ist dieser Wert gleich der Länge des Strings, konnten alle Zeichen konvertiert werden. Der Rückgabewert -1 bedeutet, dass *d* kein Wert zugewiesen wurde.

Mit einem *ostream* kann man Werte **in einen String** schreiben. Dazu gibt man die Werte mit dem Ausgabeoperator in einen *ostream* aus:

```

std::ostream os;
os << d;

```

Der so erzeugte String ist der Rückgabewert der Elementfunktion *str()*:

```

os.str()

```

Er besteht aus den Zeichen, die bei einem Konsolenprogramm am Bildschirm ausgegeben werden, wenn man die Werte mit dem Ausgabeoperator in *cout* schreibt:


```
cout << d;
```

Da Stringstreams intern wie Streams verwaltet werden, ist es am einfachsten, für jede Konversion eine neue stringstream-Variable anzulegen.

4.7 Reguläre Ausdrücke Ø

Mit regulären Ausdrücken kann man komplexe Muster in Strings suchen. Reguläre Ausdrücke können in Visual Studio unter der Menüoption *Bearbeiten\Suchen* verwendet werden. In einem Programm stehen sie nach

```
#include <regex>
```

über die Klasse *regex* aus dem Namensbereich *std* zur Verfügung. *regex* ist eine Spezialisierung von *basic_regex* für *char*-Elemente. Eine weitere Spezialisierung *wregex* für *wchar_t*-Elemente kann genauso verwendet werden:

```
typedef basic_regex<char> regex;
typedef basic_regex<wchar_t> wregex;
```

Im Fall eines Fehlers lösen die *regex*-Funktionen eine Exception aus. Deshalb sollten diese in einer *try*-Anweisung aufgerufen werden.

Im Folgenden werden reguläre Ausdrücke zunächst nur für die Suche nach Textmustern mit den Funktionen (genau genommen: Funktions-Templates)

```
bool regex_match(const string& str, const regex& re,
                 match_flag_type flags = match_default);
bool regex_search(const string& str, const regex& re,
                  match_flag_type flags = match_default);
```

verwendet. *regex_search* gibt genau dann *true* zurück, wenn ein Teilstring des übergebenen Strings zum regulären Ausdruck passt. Bei *regex_match* muss dagegen der gesamte String zum regulären Ausdruck passen. Für *flags* kann man einen der zahlreichen Werte des streng typisierten Aufzählungstyps *regex_constants* angeben. In der Praxis sind die meisten aber nicht wichtig. Hier nur ein kleiner Auszug:

Flag	
<code>regex_constants::icase</code>	Unabhängig von Groß- und Kleinschreibung
<code>regex_constants::match_not_bol</code>	match am Zeilenanfang nicht berücksichtigen
<code>regex_constants::ECMAScript</code>	ECMA Dialekt
<code>regex_constants::grep</code>	grep Dialekt

Auf die weiteren Funktionen und Klassen, die verschiedenen Dialekte (ECMA und perl Scripts) und die Möglichkeit, Textmuster zu ersetzen, wird nicht eingegangen. Viele

Beispiele sind so gewählt, dass sie auch für die Suche im Editor mit *Bearbeiten|Suchen und Ersetzen* verwendet werden können.

Diesen Funktionen übergibt man als zweites Argument einen regulären Ausdruck. Ein regulärer Ausdruck wird durch eine Variable des Typs *regex* dargestellt und mit einem String definiert, der bei der Definition der Variablen angegeben wird:

```
regex(const string & str, flag_type flags = ECMAScript);
```

Ein solcher String besteht aus

gewöhnlichen Zeichen (alle Zeichen außer $\$ \wedge \{ [(|) * + ? \backslash \}$), und sogenannten **Metazeichen** (Zeichenfolgen, die mit $\$ \wedge \{ [(|) * + ? \backslash \}$ beginnen)

Falls der String keinen regulären Ausdruck darstellt, wird eine Exception ausgelöst.

Der Funktionswert von *regex_match* und *regex_search* gibt dann an, ob das erste Argument zu dem regulären Ausdruck passt (Rückgabewert *true*). Wenn man ein Zeichen verwenden will, das auch einem Metazeichen entspricht, muss man vor dem Zeichen ein \backslash angeben.

Beispiel: Die Funktion

```
void test_regex(TextBox^ tb, string p,
               std::vector<std::string> a)
{ // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
  tb->AppendText(rk1::to_String("RegExp: " + p + "\r\n"));
  try {
    const std::regex pattern(p);
    for (int i = 0; i < a.size(); i++)
    {
      if (std::regex_search(a[i], pattern))
        tb->AppendText(rk1::to_String(a[i] + " passt \r\n"));
      else
        tb->AppendText(rk1::to_String(a[i] + " passt nicht
                                   \r\n"));
    }
  }
  catch (std::exception& e)
  {
    using namespace std; // für Literaloperator ""s
    tb->AppendText(rk1::to_String("Exception: "s + e.what() +
                                   "\r\n"));
  }
}
```

zeigt für jeden String im Vektor *a* an, ob er zu dem für *p* übergebenen regulären Ausdruck passt.

Mit einem regulären Ausdruck ohne Metazeichen prüft *regex_search*, ob die Zeichenfolge des regulären Ausdrucks im Argument für *str* enthalten ist.

Beispiel: Mit den Strings

```
vector<string> s={"124", "-1234", " 123%", "abcd", "321" };
```

ergibt der Aufruf

```
test_regex("123", s);
```

die folgende Ausgabe:

```
124 passt nicht zu 123      -1234 passt zu 123
123% passt zu 123         abcd passt nicht zu 123
321 passt nicht zu '123'
```

Die nächsten Tabellen enthalten einige Metazeichen. Das Zeichen „\“ muss in einem gewöhnlichen C++-String doppelt angegeben werden. Diese Tabellen sind aber nicht vollständig und sollen lediglich einen ersten Eindruck geben.

Eine Zeichenklasse beschreibt eine Gruppe von Zeichen, die im String enthalten sein müssen, damit der String zum regulären Ausdruck passt.

Zeichenklassen	Bedeutung: Ein String passt zur Zeichenklasse, wenn der String diese Zeichen enthält:
[character_group]	ein beliebiges Zeichen der angegebenen Zeichengruppe
[^ character_group]	ein beliebiges Zeichen, das nicht in der angegebenen Zeichengruppe enthalten ist.
[firstCharacter – lastCharacter]	ein beliebiges Zeichen im Bereich. Falls eine Zeichen- gruppe ein Minuszeichen enthalten soll, muss es als Escapesequenz „\“-“angegeben werden.
\w	ein beliebiges Wortzeichen, in allen Dialekten wie [A-Za-z]. In manchen passen auch _ und [0-9]
\W	wie [^\w]
.	(Punkt) ein beliebiges Zeichen.
\s	ein beliebiges Whitespace-Zeichen
\S	ein beliebiges Nicht-Leerzeichen, wie [^\s]
\d	eine Dezimalziffer
\D	ein Zeichen, das keine Dezimalziffer ist, wie [^\d]

Zeichenklassen und andere Sprachelemente von regulären Ausdrücken können beliebig kombiniert werden.

Beispiel: Eine Zeichengruppe mit einem Zeichen entspricht dem Zeichen. Die beiden regulären Ausdrücke "x" und "[x]" sind gleichwertig (der Buchstabe 'x'), ebenso "*" und "[*]" (das Zeichen '*' und nicht der später vorgestellte Operator '*').

Zu dem regulären Ausdruck

```
string containsInt_100_999_rx = "[1-9][0-9][0-9]";
```

passt eine Zeichenfolge, die mit einer Ziffer im Bereich 1..9 beginnt und von zwei Ziffern im Bereich 0..9 gefolgt wird (Zahlen im Bereich von 100 bis 999). Von den Strings

```
vector<string> s = { "a124b", "-1234", "321", " 12%", "a024b",
                   "a12 3d" };
```

passen die ersten drei, und die letzten drei passen nicht. Mit den regulären Ausdrücken

```
"[123456789][0-9][0-9]"
"[1-9]\\d\\d"
```

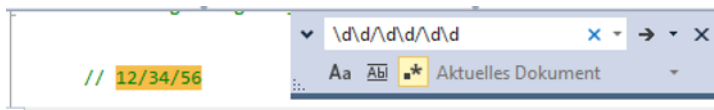
erhält man dasselbe Ergebnis. Zu dem regulären Ausdruck

```
string containsDate_rx = "\\d\\d/\\d\\d/\\d\\d";
```

passt eine Datumsangabe im amerikanischen Format MM/DD/YY, bei dem drei Paare von Ziffern durch ein ,/'-Zeichen getrennt werden. Dieser letzte Ausdruck ist als Raw-String-Literal einfacher und übersichtlicher:

```
string containsDate_rx = R"(\d\d/\d\d/\d\d)";
```

Bei *Bearbeiten*/*Suchen* kann man die Raw-String-Literal Syntax verwenden:



Positionsangaben legen eine Position fest, an der eine Zeichenfolge auftreten muss, damit der String zum regulären Ausdruck passt.

Positionsangabe	Position, an der die Zeichenfolge stehen muss
^	Am Anfang des Strings
\$	Am Ende des Strings
\b	An einer Wortgrenze (Übergang zwischen alphanumerischen und nicht alphanumerischen Zeichen). Wenn \b am Anfang steht, muss der Wortanfang passen, und wenn es am Ende steht, das Wortende.

Damit der gesamte Vergleichsstring einem Muster entspricht (und nicht nur in ihm enthalten ist), verwendet man ^ am Anfang und \$ am Ende. So kann man auch prüfen, ob ein von einem Benutzer eingegebener String zu einem bestimmten Muster passt.

Beispiel: Mit dem regulären Ausdruck (siehe das Beispiel von oben)

```
string containsInt_100_999_rx = "[1-9][0-9][0-9]";
```

passt zu den regulären Ausdrücken

```
string s_beg = "^" + containsInt_100_999_rx;
string s_end = containsInt_100_999_rx + "$";
string s_tot = "^" + containsInt_100_999_rx + "$";
```

nur ein String, der mit dem Muster beginnt (*s_beg*), mit dem Muster endet (*s_end*) oder als Ganzes das Muster darstellt.

Die nächsten Beispiele werden mit den Strings

```
vector<string> v = { "chianti classico", "firstclass wine",
                   " class Wine{ }" };
```

illustriert. Zu dem regulären Ausdruck

```
string containsWord1_rx = R"(class)"; // passt zu allen
```

passt ein String, der das Wort "class" enthält (das sind alle Strings in *v*). Und zu

```
string wordStartingWith_rx = R"(\bclass)"; // dazu passt 1.
                                           und 3.
```

passt ein String, der ein Wort enthält, das mit "class" beginnt. Zu

```
string wordEndingWith_rx=R"(class\b)";//dazu passt 2. und 3.
```

passt ein String, der ein Wort enthält, das mit "class" endet. Zu

```
string isolatedWord_rx = R"(\bclass\b)"; //dazu passt nur 3.
```

passt ein String, der "class" als eigenständiges Wort enthält.

Nach einem Ausdruck kann ein Quantifizierer angegeben werden, der dann für den unmittelbar davor stehenden Ausdruck gilt. Ein Quantifizierer gibt an, wie oft eine Zeichenfolge enthalten sein muss, damit der String zum regulären Ausdruck passt.

Quantifizierer	Bedeutung
*	Null oder mehr Übereinstimmungen
+	Eine oder mehr Übereinstimmungen
?	Null oder eine Übereinstimmung
{n}	genau n Übereinstimmungen
{n,}	mindestens n Übereinstimmungen
{n,m}	mindestens n, aber höchstens m Übereinstimmungen

Beispiele:

1. Ob ein String zwei bestimmte Worte enthält mit beliebigen Zeichen dazwischen, kann man mit einem regulären Ausdruck prüfen, bei dem jedes Wort an Wortgrenzen (`\b`) anfangen und enden muss, und dazwischen beliebig viele beliebige Zeichen kommen können (`.*`). Der String

```
"Ein Tankwart hat Elvis Presley gestern gesehen. Das ist der
    Beweis. Er lebt!"
```

passt zu dem regulären Ausdruck

```
string ElvisLebt_rx = R"(\bElvis\b.*\blebt\b)";
```

2. Da das Zeichen + ein Metazeichen ist, muss man einen Backslash angeben, damit es im String berücksichtigt wird. Zu dem regulären Ausdruck

```
1\+1=2
```

passt der String "Beweisen Sie, dass 1 + 1 = 2 ist". Er passt aber nicht zu

```
1+1=2
```

3. Ganze Zahlen passen zu dem regulären Ausdruck

```
string Int_rx = R"([-+]?[d+])";
```

4. Versucht man, einen regulären Ausdruck zu finden, zu dem eine Zuweisung an eine Variable x passt, liegt auf den ersten Blick

```
string AssignToX_rx1 = R"(\s*x\s*=)";
```

nahe (beliebig viele Leerzeichen: \s*, dann x, dann wieder beliebig viele Leerzeichen, dann =). Zu diesem regulären Ausdruck passen aber nicht nur die ersten drei Strings von

```
vector<string> s = { "x=17", " x =17", " x=17", " x==17",
                   " nix==17", " if (x == 17)", "x17;" , "a=x" };
```

sondern auch der vierte " x==17", fünfte " nix==17" und der sechste " if (x == 17)". Die letzten beiden passen nicht. Damit der fünfte Ausdruck nicht passt, kann man verlangen, dass die Zeichenfolge an einer Wortgrenze beginnt und endet:

```
string AssignToX_rx2 = R"(\s*\bx\s*=)";
```

Damit der vierte und sechste Ausdruck nicht passt, kann man verlangen, dass nach einem Gleichheitszeichen ein Buchstabe oder eine Ziffer kommt:

```
string AssignToX_rx3 = R"(\s*\bx\s*=[\w\d])";
```

Aber auch dieser reguläre Ausdruck deckt noch nicht die gesamte C++-Syntax für Zuweisungen ab. Die Zuweisung eines dereferenzierten Zeigers (z.B. x = *p), kombinierte Zuweisungsoperatoren (z.B. x += 1), x++ usw. werden noch nicht berücksichtigt, und Zuweisungen in Kommentaren werden auch erkannt.

Dieses Beispiel sollte auch zeigen, dass es ziemlich knifflig werden kann, für einen konkreten Anwendungsfall einen passenden regulären Ausdruck zu finden.

Will man nicht nur nach Zuweisungen an eine Variable mit dem Namen `x` suchen, sondern den Namen der Variablen als Parameter an eine Funktion übergeben, ist das mit der Funktion

```
string AssignTo_rx(string VarName)
{
    return R"(\s*\b)" + VarName + R"(\s*=[\w\d])";
}
```

möglich. Der von `AssignTo_rx` zurückgegebene String ist im Wesentlichen der String aus dem letzten Beispiel:

```
string AssignToX_rx3 = R"(\s*\b\b\s*=[\w\d])";
```

Der einzige Unterschied ist, dass `x` durch das Argument ersetzt wird. Mit

```
vector<string> s = { "ab=17", " ab =17", " ab=17",
                  " ab==17", " niab=17", " if (ab == 17)",
                  "ab17;", "a=ab", " abab= 2", "ab=*17" };
test_regex(tb, AssignTo_rx("ab"), s);
```

erhält man, dass die ersten drei Strings passen.

Mit einem Klammerpaar `()` kann man Teilausdrücke zusammenfassen. Teilausdrücke können zu einer leichteren Verständlichkeit beitragen und ermöglichen die Quantifizierung von Ausdrücken.

Gruppenkonstrukte	Bedeutung
<code>(subexpression)</code>	Teilausdruck

Mit dem Operator `|` kann man Ausdrücke kombinieren. Der so entstandene Gesamtausdruck passt dann, wenn einer der Teilausdrücke passt.

Alternierungskonstrukte	Bedeutung
<code> </code>	Einer der Operanden muss passen

Beispiel: Zu dem regulären Ausdruck

```
string Class_rx = "class|struct";
```

passt ein String, der "class" oder "struct" enthält, zu

```
string Em_rx = "Em(ma|elie)";
```

passen "Emma" und "Emelie", und zu

```
string An_rx = "(\\w{6,8})an";
```

passen "Jonathan" und "Maximilian".

Eine Gleitkommazahl besteht aus einem optionalen Vorzeichen, auf das Ziffern, ein Dezimalpunkt und weitere Ziffern folgen:

```
string Float_rx = R"([-+]?([0-9]*\.[0-9]+|[0-9]+)");
```

Mit regulären Ausdrücken wird oft auch die Syntax von **Internet-** oder **EMailadressen** und **Dateinamen** geprüft.

Beispiel: Eine EMail-Adresse besteht (etwas vereinfacht) aus den folgenden Bestandteilen:

1. Am Anfang eine Folge aus Buchstaben, Ziffern und den Zeichen '!', '%', '_', '+' oder '-'.
2. Dem Zeichen '@'
3. Eine Folge aus Buchstaben, Ziffern und den Zeichen '.' oder '-'.
4. Ein Punkt
5. Am Schluss zwei bis vier Buchstaben

Mit dem regulären Ausdruck

```
"^[A-Za-z0-9%+._\-\-]+" // 1.
"@" // 2.
"[A-Za-z0-9.\-\-]+" // 3.
"\\. " // 4.
"[A-Za-z]{2,4}$" // 5.
```

erhält man die folgenden Ergebnisse:

zulässig	nicht zulässig
tarzan@junglenet.com	tarzan-1@junglenet.africa *
jane@xxx-net.za	"sweetie"jane@xxx-net.za *
2+3_jane@xxx-net.za	jane@@abc.def
jane...@123.xyz.456.78.za	jane@123.45.678?subject=Hi"*

Hier sind die mit * gekennzeichneten Ergebnisse falsch, d.h. die Adressen sind zulässig, weil der der reguläre Ausdruck zu einfach ist.

Um alle nach dem offiziellen Standard für EMail-Adressen (RFC 2822) zulässigen Adressen zu prüfen, sind kompliziertere reguläre Ausdrücke notwendig. Auf <http://www.regular-expressions.info/email.html> wird behauptet, dass

```
A(?:[a-z0-9!#$%&'*/+=?^_`{|}~-]+(?:\. [a-z0-9!#$%&'*/+=?^_`{|}~-]+)*)|"(?:[\x01-\x08\x0b\x0c\x0e-\x1f\x21\x23-\x5b\x5d-\x7f]|\\[\x01-\x09\x0b\x0c\x0e-\x7f])*)"@(?::(?:[a-z0-9](?:[a-z0-9-]*[a-z0-9])?\.)+[a-z0-9](?:[a-z0-9-]*[a-z0-9])?)|\[(?:[:25[0-5]|2[0-4][0-9]|[01]?[0-9][0-9]?)\.]?{3}(?:[:25[0-5]|2[0-4][0-9]|[01]?[0-9][0-9]?)|[a-z0-9-]*[a-z0-9]:(?:[\x01-\x08\x0b\x0c\x0e-\x1f\x21-\x5a\x53-\x7f]|\\[\x01-\x09\x0b\x0c\x0e-\x7f])+)?)\z
```


den offiziellen Standard für EMail-Adressen vollständig umsetzt (ich habe das nicht nachgeprüft). Auf der offiziellen RFC-Seite (<http://www.ex-parrot.com/~pdw/Mail-RFC822-Address.html>) wird ein regulärer Ausdruck mit über 80 Zeilen für das Format von EMail-Adressen angegeben.

Mit **regex-Iteratoren** kann man alle Teilstrings finden, die zu einem regulären Ausdruck passen. Ein *regex*-Iterator für Strings des Datentyps *string* hat den Datentyp *sregex_iterator*. Für andere Datentypen gibt es entsprechende Iteratoren, die gleich verwendet werden können:

```
typedef regex_iterator<const char*> cregex_iterator;
typedef regex_iterator<const wchar_t*> wcregex_iterator;
typedef regex_iterator<string::const_iterator> sregex_iterator;
typedef regex_iterator<wstring::const_iterator> wsregex_iterator;
```

Ein *regex*-Iterator wird mit einem Konstruktor initialisiert, dessen erste beide Argumente Iteratoren auf den Anfang und das Ende des Suchbereichs im String sind. Das dritte Argument ist der reguläre Ausdruck. Der Standardkonstruktor erzeugt einen Wert, der auf das Element nach dem letzten zeigt. Ein solcher Iterator zeigt auf ein Objekt des Datentyps

```
std::smatch match = *next;
```

Dieser Datentyp hat eine Elementfunktion mit dem Namen *str*, die den passenden Teilstring darstellen.

```
string containsInt_100_999_rx = "[1-9][0-9][0-9]";
string s = "123 456 xxx789";
try {
    const regex pattern(containsInt_100_999_rx);
    sregex_iterator end;
    for (sregex_iterator next(s.begin(), s.end(), pattern); next !=
        end; next++)
        tb->AppendText(rk1::to_String("    : " + next->str() + "\r\n"));
}
catch (exception& e)
{
    tb->AppendText(rk1::to_String("Exception: "s + e.what() + "\r\n"));
}
```

Diese Funktion gibt die Strings "123", "456", und "789" aus.

Falls die in einem regulären Ausdruck angegebenen Kriterien für das Ende im String mehrfach vorkommen, geben die Quantifizierer immer den Teilstring mit der maximalen Länge zurück. Damit man den kürzesten Teilstring erhält, muss man nach dem Quantifizierer noch ein Fragezeichen angeben.

Beispiel: Der String

```
"<head><title>Meine Internetseite< / title>< / head>"
```

passt zu den beiden regulären Ausdrücken

"<. +>" und "<. +?>"

Mit dem ersten erhält man einen (maximal langen) Teilstring

```
<head><title>Meine Internetseite< / title>< / head>
```

und mit dem zweiten vier minimal lange:

```
<head>
<title>
< / title>
< / head>
```

Die folgende Tabelle enthält die Laufzeit für die Suche nach allen Zahlen in einem langen String. In der zweiten Spalte wurden diese mit einer leicht überarbeiteten Version der Funktion *first_digit_substring* bestimmt und in der letzten Spalte mit *regex-Iteratoren*:

Visual C++ 2017, Release	<i>first_digit_substring</i>	<i>regex.Iterator</i>
String Länge: 100000	0,003 Sek.	10 Sek.
String Länge: 1000000	0,030 Sek.	1016 Sek

Aufgaben 4.7

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. in die schon in Aufgabe 4.3 angelegte Header-Datei) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

Schreiben Sie Funktionen, die für einen Parameter *Line* des Datentyps *string* prüfen, ob er die Anforderungen erfüllt. Übergeben Sie die variablen Bestandteile der Prüfung als Parameter und bauen Sie mit diesen in den Funktionen reguläre Ausdrücke auf.

Bei den Aufgaben d) bis f) sollen zwischen den Sprachelementen wie in C++ beliebig viele Leerzeichen stehen können. Da die Syntax von C++ recht kompliziert ist, muss diese aber nicht komplett berücksichtigt werden. Es reicht, wenn einige der wichtigsten Fälle berücksichtigt werden. Solche Funktionen können dazu verwendet werden, einen Quelltext bzw. eine Textdatei zeilenweise zu lesen und jede Zeile auszugeben, die das entsprechende Kriterium erfüllt. Die regulären Ausdrücke können aber auch im Editor unter *Bearbeiten* | *Suchen* eingegeben werden, um den Quelltext zu durchsuchen.

- Eine Funktion *Contains2* soll *true* zurückgeben, wenn *Line* zwei weitere als Parameter übergebene Strings enthält.
- Eine Funktion *ContainsSpacesBetween2* soll *true* zurückgeben, wenn *Line* zwei weitere als Parameter übergebene Strings enthält, und zwischen diesen beiden nur Leerzeichen kommen.

- c) Eine Funktion *ContainsSpacesBetween2Words* soll *true* zurückgeben, wenn *Line* zwei weitere als Parameter übergebene Strings als eigenständige Worte enthält, und zwischen diesen beiden nur Leerzeichen kommen.
- d) Eine Funktion *FunctionCall* soll *true* zurückgeben, wenn *Line* einen als zweiten Parameter übergebenen String enthält und auf diesen nach eventuellen Leerzeichen eine Klammer "(" folgt. Damit kann man prüfen, ob *Line* eine Definition oder einen Aufruf der Funktion mit dem als Parameter übergebenen Namen enthält.
- e) Eine Funktion *AssignmentOf* soll *true* zurückgeben, wenn in *Line* auf ein Gleichheitszeichen „=" und eventuellen Leerzeichen ein als Parameter übergebener Name folgt. Damit kann man prüfen, ob *Line* eine Zuweisung einer Variablen mit dem als Parameter übergebenen Namen enthält.
- f) Eine Funktion *ClassDefinition* soll *true* zurückgeben, wenn in *Line* auf „class“ oder „struct“ ein Name folgt. Damit kann man prüfen, ob *Line* eine Klassendefinition enthält.



5 Arrays und Container

Bisher haben wir alle Variablen einzeln definiert. Das kann aber ziemlich aufwendig werden, wenn man eine größere Anzahl von Variablen benötigt:

```
int x1, x2, x3, x4, x5; /* 1000 Variablen definieren zu müssen ist
eine pädagogisch wertvolle Strafarbeit für Studenten, die während
der Vorlesung im Internet surfen */
```

Auch die Arbeit mit diesen Variablen ist recht umständlich: Da jede nur unter ihrem Namen angesprochen werden kann, ist es nicht möglich, sie alle in einer Schleife zu durchlaufen.

Diese Nachteile lassen sich vermeiden, wenn die Variablen nicht einzeln, sondern gemeinsam als **Array** definiert werden. Ein Array ist eine Zusammenfassung von Variablen desselben Datentyps unter einem einzigen Namen. Die einzelnen Variablen können über den Namen des Arrays und einen **Index** angesprochen werden und werden auch als Elemente des Arrays bezeichnet. Der Index kann ein Ausdruck und damit insbesondere eine Variable sein.

- Bei einem **gewöhnlichen Array** wird der Speicherplatz für die Elemente vom Compiler reserviert. Die Anzahl der Elemente muss deshalb bereits zum Zeitpunkt der Kompilation bekannt und deshalb eine Konstante sein.
- Bei einem **dynamisch erzeugten Array** (siehe Abschnitt 7.5) wird der Speicherplatz für die Elemente während der Laufzeit reserviert. Die Anzahl der Arrayelemente muss hier keine Konstante, sondern kann auch eine Variable sein.

Arrays stehen schon seit langer Zeit in den meisten Programmiersprachen zur Verfügung und sind weit verbreitet. Mit dem Aufkommen der objektorientierten und generischen Programmierung wurden sie um **Containerklassen** ergänzt, die wie ein Array verwendet werden können, aber viele Vorteile haben. Sie enthalten insbesondere zahlreiche Elementfunktionen, die einfache Lösungen von vielen typischen Aufgaben ermöglichen:

- Die Containerklassen **vector** und **deque** der C++-Standardbibliothek (siehe Abschnitt 12.1) reservieren den Speicherplatz für die Elemente automatisch während der Laufzeit des Programms. Es ist nicht notwendig, die Anzahl der Elemente vorher (bei der Kompilation oder beim Anlegen des Containers) festzulegen.

Diese Containerklassen sind für die meisten Anwendungen besser geeignet als Arrays, da die Arbeit mit ihnen meist einfacher und weniger fehleranfällig ist. Da sie aber auf Arrays beruhen und auch viele Gemeinsamkeiten mit ihnen haben, werden zunächst Arrays ausführlich dargestellt.

5.1 Synonyme für Datentypen

Oft möchte man einen Datentyp an mehreren Stellen im Programm einfach durch einen anderen ersetzen können. Das ist mit einem **Synonym** für einen Datentyp möglich. Ein solches Synonym erhält man mit *typedef* und *using*. Damit sind oft auch einfachere Namen für komplexere Datentypen möglich, wie z.B. Funktionstypen. Sowohl *typedef* als auch *using* definieren keinen neuen Datentyp, sondern nur einen anderen Namen für einen Datentyp. Mit Templates (siehe Kapitel 15) ist man oft noch wesentlich flexibler als mit Synonymen, da man einem Template einen Datentyp als Parameter übergeben kann.

Im Folgenden wird oft das Synonym T verwendet, um zum Ausdruck zu bringen, dass Operationen mit einer Variablen des Datentyps T weitgehend unabhängig vom Datentyp sind.

5.1.1 Einfache *typedef*-Deklarationen

Dazu gibt man nach *typedef* zuerst einen Datentyp und dann einen Bezeichner an. Dieser Bezeichner ist dann ein neuer Name für den Datentyp und kann danach wie der Datentyp verwendet werden. Bei jeder Verwendung wird es vom Compiler durch den ursprünglichen Datentyp ersetzt.

Beispiel: Mit den Deklarationen

```
typedef unsigned char BYTE;
typedef unsigned long ULONG;
```

sind die folgenden Variablendefinitionen gleichwertig mit den als Kommentar angegebenen:

```
BYTE b; // gleichwertig mit "unsigned char b;"
ULONG u; // gleichwertig mit "unsigned long u;"
```

5.1.2 Synonyme für Datentypen mit *using*

In C++11 (ab Visual Studio 2013) wurde zusätzlich die Möglichkeit aufgenommen, mit *using* ein Synonym für einen Datentyp zu definieren. Ein so definierter Name wird oft auch als Typ-Alias bezeichnet. Dazu gibt man nach *using* zuerst einen Bezeichner und dann ein Gleichheitszeichen und einen Datentyp an. Dieser Bezeichner ist dann ein neuer Name für den Datentyp und kann danach wie der Datentyp verwendet werden. Bei jeder Verwendung wird er wie bei *typedef* vom Compiler durch den ursprünglichen Datentyp ersetzt.

```
using identifier = type-id ;
```

Beispiel: Mit den Deklarationen

```
using BYTE = unsigned char;
using ULONG = unsigned long;
```

sind die folgenden Variablendefinitionen gleichwertig mit den als Kommentar angegebenen:

```
BYTE b; // gleichwertig mit "unsigned char b;"
ULONG u; // gleichwertig mit "unsigned long u;"
```

Bei so einfachen Deklarationen sind Synonyme mit *typedef* und *using* gleichwertig. Bei komplexeren Datentyp (z.B. Funktionstypen, Funktionszeigern, siehe Abschnitt 7.8) ist *using* aber oft einfacher.

5.2 Eindimensionale Arrays

Ein eindimensionales Array wird nach dem Schema

```
T D [constant-expression opt]
```

definiert. Hier ist

- T der Datentyp der Arrayelemente. Das kann ein beliebiger fundamentaler Datentyp (außer *void*), ein Zeigertyp, eine Klasse oder wiederum ein Array sein.
- D der **Name des Arrays** (ein Bezeichner).
- *constant-expression* die **Anzahl der Arrayelemente** (eine Konstante, größer als Null).

Das **Array**

```
T a[n] // T: ein Datentyp, n: eine ganzzahlige Konstante
```

hat die n Elemente

```
a[0], ..., a[n-1]
```

Durch die Definition eines Arrays a mit n Elementen des Datentyps T reserviert der Compiler einen **zusammenhängenden Speicherbereich** für n Elemente, also $n \cdot \text{sizeof}(T)$ Bytes. Damit der Compiler den erforderlichen Speicherplatz reservieren kann, muss die Anzahl der Arrayelemente zum Zeitpunkt der Kompilation bekannt und deshalb eine **Konstante** sein. Es ist nicht möglich, die Größe eines Arrays während der Laufzeit des Programms über eine Variable festzulegen oder gar zu verändern. Der **Datentyp** von a ist „Array mit n Elementen des Datentyps T“ oder kurz „T[n]“ (z.B. „int[10]“). Der Datentyp Array gehört zu den sogenannten zusammengesetzten Datentypen, da ein Array aus Elementen zusammengesetzt ist.

Beispiele: Alle diese Arraydefinitionen sind zulässig. Der Datentyp des Arrays ist als Kommentar angegeben:

```
int a[10]; // "int[10]"
double d[20]; // "double[20]"
bool Primzahlen[30]; // "bool[30]"
long double e[40]; // "long double[40]"
```

Eine nicht konstante Anzahl von Arrayelementen hat eine Fehlermeldung des Compilers zur Folge:

```
int M = 18;
char line[M]; //error: Konstante erwartet
```

Die in C++/CLI (bei Windows Forms Anwendungen) verfügbaren verwalteten Typen wie *String* sind als Arrayelemente nicht zulässig:

```
const int MaxLines = 17;
String^ as[MaxLines]; // error
```

Bei der Definition eines Arrays muss darauf geachtet werden, dass seine Größe im Rahmen der zulässigen **Speichergrenzen** liegt. Die Obergrenze von 2 GB für globale Definitionen unter 32-bit Windows und Visual C++ dürfte meist keine Einschränkung darstellen. Für lokale Definitionen liegt die Voreinstellung für die Obergrenze bei 1 MB. Sie kann unter *Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\Linker\System* verändert werden.

Beispiel: Die folgende Definition benötigt mehr als 2 GB und führt zu der Compilerfehlermeldung „Automatische Zuordnung überschreitet 2G“.

```
int z[INT_MAX]; // Fehler: Das Array ist zu groß
```

Das nächste Array benötigt mehr als 1 MB und kann global definiert werden. Eine lokale Definition führt zu einem Stack overflow, wenn man die voreingestellte Größe für den Stack nicht erhöht:

```
int z[300000]; // global möglich, aber nicht lokal
```

Die **Elemente** eines Arrays werden mit dem **Indexoperator** [] über ihren **Index** angesprochen: Der Index wird in eckigen Klammern nach dem Namen des Arrays angegeben und muss ein ganzzahliger Ausdruck sein. Jedes Element eines Arrays ist ein Ausdruck des Datentyps, der bei der Definition des Arrays angegeben wurde.

Beispiele: Nach den Definitionen von oben ist

a[9]	ein Ausdruck des Datentyps <i>int</i> ,
d[0]	ein Ausdruck des Datentyps <i>double</i> ,
Primzahlen[1]	ein Ausdruck des Datentyps <i>bool</i> ,
e[2]	ein Ausdruck des Datentyps <i>long double</i> ,

Um alle *n* Elemente eines Arrays anzusprechen, verwendet man meist eine **for-Schleife**, die von 0 bis *n*–1 läuft:

```
for (int i = 0; i < n; i++) a[i] = i;
```

Im C++-Standard ist ausdrücklich festgelegt, dass der Compiler für die Elemente eines Arrays einen **zusammenhängenden Bereich** im Hauptspeicher reserviert, in dem die Elemente **unmittelbar nebeneinander** (ohne Lücken) liegen. Beim Zugriff auf ein

Arrayelement wird seine **Speicheradresse** über die Anfangsadresse des Arrays, den Index und die Größe der Elemente nach der folgenden Formel **berechnet**:

$$\&a[i] = \&a[0] + i * \text{sizeof}(T) \quad // \text{ T ist der Datentyp der Arrayelemente}$$

Da der Index ein beliebiger ganzzahliger Ausdruck sein kann, akzeptiert der Compiler mit einer *int* Variablen *i* die folgenden Ausdrücke als Indizes:

$$a[i], a[i*i + 19], d[(a[i] + a[j]) / 2]$$

Wenn für ein mit *n* Elementen definiertes Array ein Index angegeben wird, der nicht im Bereich der Grenzen 0..*n*-1 liegt, werden Speicherbereiche angesprochen, die nicht für das Array reserviert sind. Man muss deshalb **immer darauf achten, dass der Index im Bereich der Grenzen liegt**, die bei der Definition des Arrays angegeben wurde.

Beispiel: In Visual C++ werden die Adressen der Variablen manchmal so vergeben, dass *a[-1]* dieselbe Adresse hat wie *sum*:

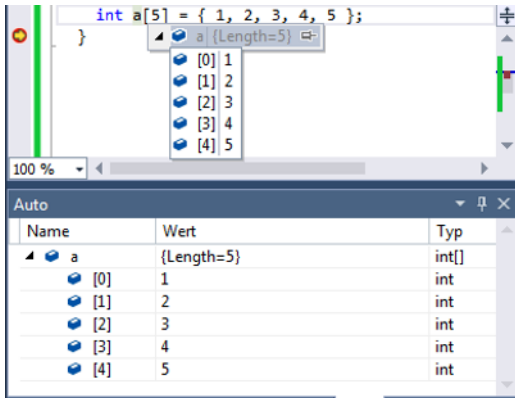
```
int OutOfBounds()
{
    int sum = 0;
    int a[3];
    for (int i = -1; i<3; i++) a[i] = i; //Fehler für i=-1
    return sum;
}
```

Dann erhält *sum* hier den Wert -1, obwohl dieser Variablen nie ein anderer Wert als Null zugewiesen wird. Allerdings trat dieser Effekt bei mir nur sporadisch auf und war nicht jederzeit reproduzierbar. Randbemerkung: Den Index, unter dem man die Variable *sum* ansprechen kann, erhält man mit Zeigerarithmetik:

```
int x = &sum - &a[0];
```

Ein solcher Fehler kann leicht entstehen, wenn man die Arraygrenze verkleinert und vergisst, die Obergrenze in der *for*-Schleife anzupassen. Er ist aber meist nicht leicht zu finden, da das Ergebnis einer solchen Anweisung nicht unmittelbar aus dem Programmtext hervorgeht. Mit etwas Glück wird man durch einen Programmabsturz („Zugriffsverletzung“) darauf hingewiesen. Ohne einen solchen Absturz grübelt man eventuell lange, wieso der Wert von *sum* nicht 0 ist.

Die Werte eines Array kann man im **Debugger** anzeigen, wenn man mit der Maus über den Namen des Arrays fährt oder das Array in eines der Auto-, Lokal- oder Überwachen-Fenster übernimmt:



Die Arbeit mit Arrays soll am Beispiel eines einfachen **Sortierverfahrens** illustriert werden. Um die ersten n Elemente eines Arrays a (z.B. des Datentyps `int`) aufsteigend zu sortieren, kann man folgendermaßen vorgehen:

- Zuerst sucht man im Indexbereich $0..n-1$ nach dem Index des kleinsten Elements:

```
min = 0;
for (int j = 1; j <= n-1; j++)
    if (a[j]<a[min]) min = j;
```

Danach vertauscht man $a[0]$ mit $a[\text{min}]$, so dass das kleinste Element in Position 0 steht.

- Diese Vorgehensweise wiederholt man für die Indexbereiche $1 .. n-1$, $2 .. n-1$ bis schließlich $n-2 .. n-1$. Dadurch wird sukzessive das zweitkleinste Element an die Position 1, das drittkleinste an die Position 2 übertragen usw.

Dieses Sortierverfahren wird als **Sortieren durch Auswahl** bezeichnet und für die ersten n Elemente eines Arrays a durch diese Anweisungen beschrieben:

```
const int max_a = 10;
int a[max_a],
    n = 7; // Anzahl der zu sortierenden Elemente

for (int i = 0; i<n-1; i++)
{
    int x, min = i;
    for (int j = i + 1; j<n; j++)
        if (a[j]<a[min]) min = j;
    x = a[i];
    a[i] = a[min];
    a[min] = x;
}
```

Offensichtlich ergibt sich die Anzahl der Vergleiche „ $a[j]<a[\text{min}]$ “ durch

$$(n-1) + (n-2) + \dots + 3 + 2 + 1 = (n-1)*n/2 = n^2/2 - n/2$$

Die Anzahl der Zuweisungen „min=j“ ist im Durchschnitt etwa halb so groß wie die Anzahl der Vergleiche. Deswegen ist der Zeitaufwand für das Sortieren eines Arrays eine quadratische Funktion der Elementanzahl: Eine Verdoppelung der Elementanzahl wird zu einem vierfachen Zeitaufwand für das Sortieren führen. Später werden noch andere Sortierverfahren vorgestellt (z.B. der *sort*-Algorithmus der Standardbibliothek, siehe Abschnitt 16.13.2), die ein wesentlich besseres **Zeitverhalten** haben als dieser Auswahlort.

Ein **Array** kann nicht auf der linken Seite einer Zuweisung stehen. Deshalb kann ein Array *a* einem anderen Array *b* nicht mit dem **Zuweisungsoperator** zugewiesen werden, auch wenn beide denselben Datentyp haben.

Beispiel: Nach der Definition

```
int a[10], b[10];
```

wird die nächste Zuweisung vom Compiler abgelehnt:

```
a = b; // Fehler: Die linke Seite muss ein L-Wert sein
```

Um sämtliche Elemente von *b* nach *a* zu übertragen, kann man z.B. alle einzeln kopieren:

```
for (int i = 0; i < 10; i++) a[i] = b[i];
```

Mit dem Operator *sizeof* erhält man die Anzahl der von einem Array belegten Bytes:

sizeof(a)

Es ist in der Regel immer empfehlenswert, die **Anzahl der Arrayelemente** bei der Definition eines gewöhnlichen Arrays über eine **symbolische Konstante** anzugeben, und diese immer dann zu verwenden, wenn man das letzte Element anspricht. Falls es dann einmal notwendig sein sollte, die Größe des Arrays zu ändern, muss nur diese Konstante geändert werden.

Beispiel: Obwohl das Programmfragment

```
int a[10], sum = 0;
...
for (int i = 0; i <= 9; i++) sum = sum + a[i];
```

seinen Zweck durchaus korrekt erfüllen kann, ist die folgende Variante meist vorteilhafter:

```
const int max = 10;
int a[max], sum = 0;
...
for (int i = 0; i < max; i++) sum = sum + a[i];
```

Bei der ersten Variante muss das gesamte Programm nach allen Stellen durchsucht werden, an denen die Elementanzahl verwendet wird. Das kann bei einem größeren Programm recht mühsam werden, insbesondere wenn die Konstante nicht explizit verwendet wird, sondern nur ein abgeleiteter Wert (9 statt 10 in der *for*-Schleife).

Aufgaben 5.2

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. mit dem Namen „Loesungen-Kap-5.h“) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

1. Geben Sie an, welche der mit a) bis d) bezeichneten Anweisungen syntaktisch korrekt sind. Falls ja, beschreiben Sie das Ergebnis dieser Anweisungen.

```
int a[10];
for (int i = 1; i <= 10; i++) a[i] = 0; // a)
int b[2], c[2];
b[0] = 0; b[1] = 1;
c = b; // b)
int x = b[b[b[0]]]; // c)
c[0] = 0; c[1] = 1;
if (b == c) x++; // d)
```

2. Wenn man die Primzahlen unter den ersten 100 Zahlen bestimmen will, kann man ein Verfahren verwenden, das nach dem griechischen Mathematiker Eratosthenes als **Sieb des Eratosthenes** benannt ist: In einer Liste der Zahlen 1 bis 100 streicht man nacheinander zuerst alle Vielfachen von 2 ab 2, dann alle Vielfachen von 3 ab 3, 5 usw. Die Zahlen, die dabei übrig bleiben, sind dann die Primzahlen.

Realisieren Sie dieses Verfahren mit einem booleschen Array, dessen Werte zunächst alle auf *true* gesetzt werden sollen. Die Anzahl der Arrayelemente soll mit möglichst geringem Aufwand auf einen anderen Wert als 100 gesetzt werden können.

3. Bei manchen Problemen findet man eine explizite Lösung nur schwierig oder überhaupt nicht. Dann können Simulationen hilfreich sein. Sind diese mit Zufallszahlen verbunden, bezeichnet man sie auch als **Monte-Carlo-Simulationen** (nach dem Spielerparadies).

Schreiben Sie ein Programm zur Simulation des **Geburtstagsproblems von Mises** (siehe Aufgabe 3.5.6). Sie können dazu folgendermaßen vorgehen:

Ein Array mit 365 Elementen soll die Tage eines Jahres darstellen. Mit einem Zufallszahlengenerator (z.B. *rand()*) wird dann für jede der *n* Personen ein Geburtsdatum ermittelt und im Array für die Tage ein Zähler hochgesetzt. Falls nach *n* Wiederholungen mindestens ein Zähler den Wert 2 oder mehr hat, entspricht das zwei oder mehr Personen, die an einem Tag Geburtstag haben. Diese Vorgehensweise wiederholt man dann mehrfach (z.B. 1000-mal).

4. a) Geben Sie für die Funktion

```
double Horner(double x)
{ // p: Array mit den Koeffizienten des Polynoms
  const int n = 2; // Der Grad des Polynoms
  double p[n + 1] = { 17,0,3 }; // Koeffizienten von 17+3*x^2
  double s = 0;
```

```

    for (int i = 0; i < n + 1; i++)
        s = s*x + p[n - i];
    return s;
}

```

mit einem symbolischen Ablaufprotokoll die Werte

```

Horner(x) mit n=0
Horner(x) mit n=1
Horner(x) mit n=2

```

- b) Mit vollständiger Induktion kann man beweisen, dass die Funktion *Horner* für ein Array mit den Elementen $p[n]$, $p[n-1]$, ..., $p[0]$ den Wert des Polynoms

$$s = p[n]*x^n + p[n-1]*x^{n-1} + \dots + p[1]*x + p[0]$$

berechnet. Falls Ihnen das nicht gelingt, machen Sie mit c) weiter

- c) Da die Sinus-Funktion durch die Taylor-Reihenentwicklung

$$\sin(x) = x/1 - x^3/3*2*1 + x^5/5*4*3*2*1 - x^7/7*6*5*4*3*2*1 \dots$$

angenähert wird, kann man mit der Funktion *Horner* einen Näherungswert für die Sinus-Funktion berechnen.

Ersetzen Sie in einer Kopie (z.B. mit dem Namen *Sinus*) von *Horner* die Arrayelemente von p durch Werte, so dass *Sinus(x)* den Wert dieses Polynoms zurückgibt. Vergleichen Sie die Ergebnisse für 0.1, 0.2 usw. bis 3.1 mit der Funktion *sin* aus `<cmath>`.

5.3 Die Initialisierung von Arrays bei ihrer Definition

Ein Array kann bei seiner Definition mit Werten in geschweiften Klammern **initialisiert** werden. Mehrere Werte in einer solchen Liste werden durch Kommas getrennt. Ihre Zuordnung erfolgt dabei von links nach rechts an das erste, zweite usw. Arrayelement. Falls die Liste weniger Ausdrücke enthält als das Array Elemente hat, werden die übrigen Arrayelemente mit dem Wert 0 initialisiert, wenn sie einen fundamentalen Datentyp haben. Falls ihr Datentyp eine Klasse ist, wird ihr sogenannter Standardkonstruktor aufgerufen.

Bei einem Array eines vordefinierten Elementtyps (z.B. *int*) werden ohne eine solche Liste die Elemente eines globalen Arrays mit 0 initialisiert, und die eines lokalen Arrays sind unbestimmt. Bei einem Array mit Elementen eines Klassentyps werden ohne eine solche Liste die Elemente immer mit ihrem Standardkonstruktor initialisiert, unabhängig davon, ob das Array global oder lokal definiert wird.

Beispiel: Nach den Definitionen

```
int a1[3] = { 1, 2 }; // a1[0]==1, a1[1]==2, a1[2]==0
int a2[2] = { 0 }; // a2[0]==a2[1]==0
```

haben die Elemente der Arrays die als Kommentar angegebenen Werte. Ohne die Initialisierungsliste wären die Werte bei einem lokalen Array unbestimmt.

Ein **Array** mit Elementen des Datentyps **char** kann sowohl mit einzelnen Zeichen als auch mit einem Stringliteral (siehe Abschnitt 7.10) initialisiert werden:

```
char Ziffern1[5] = { '0', '1', '2', '3', '4' };
char Ziffern2[6] = "01234";
```

Allerdings sind diese beiden Initialisierungen nicht gleichwertig: Der Compiler fügt bei einem Stringliteral immer automatisch ein `'\0'` an, um das Ende des Strings zu kennzeichnen. Deshalb reichen 5 Zeichen bei *Ziffern2* nicht aus. Bei der Initialisierung mit einer Folge von Zeichen wird dagegen der `'\0'`-Terminator nicht angefügt. Gibt man den String *Ziffern1* aus, werden alle Zeichen bis zum nächsten `'\0'` (irgendwo im Hauptspeicher) ausgegeben. Durch die folgende Initialisierung erhält *a* dieselben Elemente wie *Ziffern2*:

```
char a[6] = { '0', '1', '2', '3', '4', '\0' };
```

Ein initialisiertes Array kann auch **ohne eine Elementanzahl** definiert werden. Es enthält dann so viele Elemente, wie Ausdrücke in der Initialisierungsliste angegeben werden:

```
char a1[] = { '0', '1', '2' }; // sizeof(a1)==3
char s1[] = "012"; // sizeof(s1)==4
```

Damit besteht *a1* aus 3 und *s1* aus 4 Zeichen (einschließlich `'\0'`). Ein ohne eine Elementanzahl definiertes Array muss initialisiert werden. Die folgende Definition wird vom Compiler zurückgewiesen:

```
int a[]; // error: Unbekannte Größe
```

Aufgaben 5.3

1. Welche Werte haben die Elemente dieser Arrays nach ihrer Definition?

```
int ai0[3]; // global

void InitArrays()
{
    int ai1[3]; // lokal
    int ai2[3] = { 1, 2, 3 };
    int ai3[3] = { 1, 2 };
    int ai4[3] = {};
}
```

2. Für Funktionen, die nur mit relativ wenigen *int*-Argumenten aufgerufen werden, kann man die Funktionswerte auch im Quelltext in ein Array schreiben und dann beim Aufruf der Funktion den Wert aus dem Array zurückgeben. Diese Technik gehört (neben

constexpr-Funktionen oder rekursiven Funktions-Templates) zu den schnellsten Möglichkeiten, einen Funktionswert zu bestimmen.

Schreiben Sie eine Funktion *Fibonacci1*, die für Argumente *i* im Bereich 0..9 die *i*-te Fibonacci-Zahl (0,1,1,2,3,5,8,13,21,34) aus einem Array zurückgibt.

5.4 Arrays als Container

Datenstrukturen, mit denen man andere Daten speichern kann, werden auch als **Container** bezeichnet. Im Folgenden werden einige einfache Operationen vorgestellt, mit denen ein Array a zur Speicherung von Daten verwendet werden kann.

Falls die Daten erst während der Laufzeit des Programms anfallen, muss die Anzahl der Arrayelemente, die im Folgenden als *maxElements* bezeichnet wird, so groß gewählt werden, dass sie möglichst ausreicht. Das kann mit einer Verschwendung von Speicherplatz verbunden sein, wenn die anfallenden Datenmengen starken Schwankungen unterworfen sind. Bei einem gewöhnlichen Array muss *maxElements* eine Konstante sein. Bei einem dynamisch erzeugten Array (siehe Abschnitt 7.5) kann *maxElements* auch eine Variable sein.

Damit man weiß, wie viel Elemente das Array enthält, definiert man eine Variable, die immer diese Anzahl enthält. Im Folgenden wird sie als *nElements* bezeichnet. Diese Variable wird beim Programmstart auf 0 gesetzt, bei jedem Hinzufügen eines Elements um 1 erhöht und bei jedem Entfernen eines Elements um 1 reduziert. Bei jedem Zugriff auf ein Arrayelement *a[i]* muss man dann darauf achten, dass *i* im Bereich der zulässigen Indizes liegt. Der Container enthält dann die folgenden Elemente:

$a[0], a[1], \dots, a[nElements-1]$

Im Folgenden werden drei verschiedene Container auf der Basis von Arrays vorgestellt.

1. Ein nicht sortiertes Array

Bei einem solchen Container kann man die elementaren Operationen Einfügen, Löschen und Suchen folgendermaßen realisieren:

- Neue Daten kann man dem Array *a* dadurch **hinzufügen**, dass man die neuen Daten *a[nElements]* zuweist und *nElements* um 1 erhöht. Dabei muss man darauf achten, dass *nElements* nicht größer wird als *maxElements-1*.
- Das Element an der Position *i* kann man dadurch **löschen**, indem man *a[i]* durch *a[nElements-1]* überschreibt und *nElements* um 1 reduziert. Hier muss man darauf achten, dass *nElements* nicht kleiner wird als 0.
- Wenn man in einem solchen Array nach einem Element mit einem bestimmten Merkmal sucht, muss man alle Elemente des Arrays auf dieses Merkmal prüfen. Diese Vorgehensweise wird auch als **lineares Suchen** bezeichnet, weil alle Arrayelemente der Reihe nach durchsucht werden.

2. Ein sortiertes Array

Bei einem großen Array kann das lineare Suchen relativ zeitaufwendig sein. Diesen Zeitaufwand kann man verringern, wenn man das **Array sortiert** (z.B. mit dem Auswahlort, siehe Abschnitt 5.2). In einem sortierten Array kann man dann mit der Technik des **binären Suchens** nach einem Element suchen.

Dabei kann man folgendermaßen vorgehen: Der Bereich, in dem sich das gesuchte Arrayelement befinden muss, falls es vorhanden ist, wird durch die Werte von zwei *int*-Variablen L und R beschrieben, die seine linke und rechte Grenze bezeichnen.

1. Am Anfang erhält L den Wert 0 und R den Wert $n\text{Elements}-1$.
2. Eine weitere *int*-Variable M erhält als Wert den Index des mittleren Arrayelements.

$$M = (L + R)/2;$$

Dann wird überprüft, ob das M-te Arrayelement kleiner als der gesuchte ist.

- Trifft dies zu, wird die weitere Suche auf den Bereich beschränkt, der links durch M+1 begrenzt wird.
- Trifft dies dagegen nicht zu, wird geprüft ob das M-te Arrayelement größer als der gesuchte Wert ist. In diesem Fall wird die weitere Suche auf den Bereich beschränkt, der rechts durch M-1 begrenzt ist.
- Trifft auch diese Bedingung nicht zu, ist das gesuchte Element gefunden.

Die Schritte unter 2. werden wiederholt, bis das gesuchte Element gefunden ist oder sich herausstellt, dass kein Element mit dem gesuchten Wert existiert. Dieser Fall ist dann eingetreten, wenn der Suchbereich leer ist, d.h. $L > R$ gilt.

Da der Suchbereich bei diesem Verfahren schrittweise halbiert wird, bezeichnet man es auch als binäres Suchen. In einem Array mit n Elementen besteht der Suchbereich nach

- einem Schritt aus weniger als $n/2$ Elementen, nach
- zwei Schritten aus weniger als $(n/2)/2 = n/2^2$ Elementen, und nach
- s Schritten aus weniger als $n/2^s$ Elementen.

Falls man das gesuchte Element nicht schon vorher findet, kann man die Suche spätestens dann abbrechen, wenn der Suchbereich leer ist, d.h. weniger als ein Element enthält. Diese Bedingung tritt spätestens nach

$$n/2^s < 1 \text{ oder } 2^s > n$$

Schritten ein. Da $2^{10} = 1024$ und $2^{20} > 1\,000\,000$ ist, werden Arrays mit 1000 bzw. 1 000 000 Elementen in höchstens 10 bzw. 20 Schritten durchsucht.

Damit haben wir bisher schon drei Algorithmen kennen gelernt, deren Zeitverhalten sich grundlegend unterscheidet:

- Beim binären Suchen ist der Aufwand proportional zum Logarithmus der Elementanzahl.
- Beim linearen Suchen ist der Aufwand proportional zur Anzahl der Elemente.

- Beim Auswahlort ist der Aufwand proportional zum Quadrat dieser Anzahl.

Wenn man einem sortierten Array neue Elemente **hinzufügen** will, kann man das neue Element nicht einfach am Ende anfügen, da sonst die Sortierfolge anschließend meist nicht mehr erhalten wäre. Damit sie erhalten bleibt, kann man folgendermaßen vorgehen:

1. Zunächst bestimmt man die Position für das neue Element.
2. Dann verschiebt man alle Elemente ab dieser Position um eine Position nach hinten.
3. Dann schreibt man das Element an die frei gewordene Position.

Um ein Element an einer bestimmten Position zu **löschen**, kann man alle Elemente ab dieser Position um eine Position nach vorne verschieben.

Dieser Vergleich zeigt, dass ein sortiertes Array dann effizient ist, wenn oft in ihm gesucht wird, aber nur relativ wenige Elemente eingefügt oder gelöscht werden. Wenn dagegen relativ wenige Suchoperationen stattfinden, aber relativ oft Elemente eingefügt oder gelöscht werden, kann es günstiger sein, mit einem unsortierten Array zu arbeiten.

Aufgaben 5.4

1. Bei dieser Aufgabe geht es vor allem darum, eine unbestimmte Anzahl von Daten zu bearbeiten, die während der Laufzeit des Programms anfallen.

Legen Sie wie in Abschnitt 2.11 ein neues Projekt an, dessen Formular eine einzeilige Textbox (zur Eingabe), eine mehrzeilige TextBox (zur Ausgabe) und verschiedene Buttons enthält. Ein Array *a* mit *int*-Werten soll die Zahlen aufnehmen, die in der einzeiligen TextBox eingegeben werden.

Schreiben Sie die folgenden Funktionen in eine Header-Datei und rufen Sie diese beim Anklicken eines entsprechenden Buttons auf.

Falls diese Aufgaben im Rahmen einer Gruppe (z.B. in einer Vorlesung) bearbeitet werden, können einzelne Teilaufgaben auch auf verschiedene Teilnehmer verteilt werden. Die Lösungen der einzelnen Teilaufgaben sollen dann in einem gemeinsamen Projekt zusammen funktionieren.

Die Teilaufgaben a) bis f) betreffen unsortierte Arrays:

- a) Eine Funktion ***pushBack*** soll die als Parameter übergebenen Daten an die nächste freie Position des Arrays schreiben. Diese Funktion soll beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Einfügen**“ aufgerufen werden und die Zahl im Eingabefeld dem Array hinzufügen.
- b) Eine Funktion ***showArray*** soll die Daten des Arrays in der mehrzeiligen TextBox anzeigen. Diese Funktion soll beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Anzeigen**“ aufgerufen werden.
- c) Erstellen Sie für ein Array mit 3 Elementen ein **Ablaufprotokoll** für 4 Aufrufe der Funktion ***pushBack*** mit den Argumenten „10“, „11“, „12“ und „13“. Formulieren Sie eine **Bedingung**, die nach jedem Aufruf dieser Funktion gilt
- d) Eine Funktion ***findLinear*** soll ab einer als Parameter übergebenen Position nach einem ebenfalls als Parameter übergebenen Wert im Array suchen. Falls ein

Arrayelement mit diesem Wert gefunden wird, soll dessen Position zurückgegeben werden, und andernfalls der Wert *nElements*. Diese Funktion soll beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Linear suchen**“ aufgerufen werden und alle Werte des Arrays ausgegeben, die gleich dem Wert im Eingabefeld sind.

- e) Eine Funktion *eraseElement* soll das Arrayelement an der als Parameter übergebenen Position löschen. Diese Funktion soll beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Löschen**“ aufgerufen werden und das erste Element im Array löschen, dessen Wert der Text im Eingabefeld ist.
- f) Eine Funktion *Auswahlsort* soll das Array mit dem Auswahlort sortieren. Diese Funktion soll beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Sortieren**“ aufgerufen werden

Die Aufgaben g) bis i) betreffen sortierte Arrays. Falls das Array vor der Ausführung einer dieser Operationen sortiert war, soll es auch nachher noch sortiert sein.

- g) Eine Funktion *findBinary* soll den als Parameter übergebenen Wert binär im Array suchen. Falls er gefunden wird, soll seine Position zurückgegeben werden, und andernfalls der Wert *nElements*. Rufen Sie diese Funktion beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Binär suchen**“ auf und zeigen Sie die Position des Wertes im Eingabefeld im Array an, falls er vorhanden ist.
- h) Eine Funktion *insertSorted* soll einen als Parameter übergebenen Wert einfügen. Beim Anklicken eines Buttons „**Sortiert Einfügen**“ soll der Wert im Eingabefeld mit dieser Funktion in das Array eingefügt werden.
- i) Kann die Einfügeposition in h) mit *findBinary* gesucht werden?
- j) Eine Funktion *eraseSorted* soll das Arrayelement an der als Parameter übergebenen Position löschen. Beim Anklicken eines Buttons „**Sortiert Löschen**“ soll das erste Element im Array gelöscht werden, dessen Wert im Eingabefeld eingegeben wurde.
- k) Schreiben Sie für die Funktionen aus a) bis j) Testfunktionen wie in Abschnitt 3.6.4.

5.5 Mehrdimensionale Arrays Θ

Für einen Datentyp T wird ein mehrdimensionales Array D nach dem Schema

```
T D [constant-expression opt] ... [constant-expression opt]
```

definiert, wobei mehrere Paare von eckigen Klammern mit Konstanten aufgeführt werden. Die Anzahl dieser Paare ist dabei im Prinzip unbegrenzt und wird auch als **Dimension** bezeichnet. So wird mit den Konstanten

```
const int m=2, n=3, p=4;
```

durch

```
int a[m][n];
double d[m][n][p];
```

ein zweidimensionales Array a mit $m \cdot n$ Elementen und ein dreidimensionales Array d mit $m \cdot n \cdot p$ Elementen definiert. Ein n -dimensionales Array ist ein eindimensionales Array, dessen Elemente $(n-1)$ -dimensionale Arrays sind. Nach den letzten Definition ist

a ein Array mit m Elementen, die selbst Arrays mit n Elementen sind, und
 d ein Array mit m Elementen, die selbst Arrays mit $n \cdot p$ Elementen sind.

Zweidimensionale Arrays werden auch als Tabellen oder Matrizen bezeichnet. Die Anzahl der Elemente in der ersten Dimension sind dann die Zeilen und die der zweiten die Spalten.

Da der Indexoperator $[]$ linksassoziativ ist

$$a[i][j] = (a[i])[j]$$

können die Elemente dieser Arrays dann z.B. so angesprochen werden:

```
a[1][2]      // eine Variable des Datentyps int
d[1][2][3]   // eine Variable des Datentyps double
```

Da die Elemente eines eindimensionalen Arrays an unmittelbar **aufeinander folgenden Adressen** im Hauptspeicher abgelegt werden, belegen Arrayelemente, bei denen sich der letzte Index um 1 unterscheidet, benachbarte Speicherplätze. Die Elemente von a liegen deshalb in der Reihenfolge

```
a[0][0] a[0][1] a[0][2] a[1][0] a[1][1] a[1][2]
```

nacheinander im Hauptspeicher. Damit ergeben sich nach den Definitionen

```
T a[m][n];
T d[m][n][p];
```

die **Adressen der einzelnen Arrayelemente** nach den folgenden Formeln:

```
a[i][j]:          &a+(i*n+j)*sizeof(T)          // ***
d[i][j][k]:       &d+((i*n+j)*p+k)*sizeof(T)    // ***
```

Aufgaben 5.5

1. Geben Sie Anweisungsfolgen an, mit denen man in einem Array die Position der folgenden Elemente findet. Falls es mehrere solche Elemente gibt, soll die Position des zuerst gefundenen bestimmt werden:

- in einem zweidimensionalen Array „int a[m][n]“ das kleinste Element,
- in einem dreidimensionalen Array „int a[m][n][p]“ das kleinste Element.

Testen Sie diese Anweisungsfolgen mit verschiedenen Arrays, die bei ihrer Definition initialisiert werden.

5.6 Dynamische Programmierung Θ

Wenn man Arrays zur Speicherung von Teilergebnissen verwendet, spricht man gelegentlich auch von **dynamischer Programmierung** (obwohl dieser Begriff auch noch andere Bedeutungen hat). Diese Technik kann eine effiziente Alternative zu rekursiven Funktionen (siehe Abschnitt 3.4.10) sein.

Beispiel: Die iterative Lösung zur Berechnung der **Fibonacci-Zahlen** 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8 usw. (siehe Aufgabe 3.4.4, 3.)

$$f_0 = 0, f_1 = 1, f_i = f_{i-1} + f_{i-2} \text{ für } i = 2, 3, 4, \dots$$

ist relativ schnell, wird aber oft als etwas schwierig empfunden. Die rekursive Lösung (siehe Aufgabe 3.4.10, 1.b) ist dagegen einfacher, aber auch sehr ineffizient. Speichert man die zuvor berechneten Werte in einem Array, erhält man eine Lösung, die so einfach ist wie rekursive und fast so schnell wie die iterative:

```
int Fibonacci(int n)
{
    const int max = 50;
    int f[max] = { 0,1 };
    for (int i = 2; i<max; i++)
        f[i] = f[i - 1] + f[i - 2];
    if (0 <= n && n<max)
        return f[n];
    else return -1;
}
```

Aufgabe 5.6

Das sogenannte **Pascal-Dreieck** (nach dem Mathematiker Blaise Pascal) entsteht dadurch, dass man zunächst die Zahl 1 in eine Zeile schreibt. Die nächste Zeile entsteht dann aus der vorhergehenden, indem man die Summe der darüber stehenden bildet, wobei man sich links von der ersten und rechts von der letzten eine Null denkt.

```

      1
     1 1
    1 2 1
   1 3 3 1
  1 4 6 4 1
 1 5 10 10 5 1
  .....

```

Die Zahlen des Pascal-Dreiecks sind die Binomialkoeffizienten. Schreiben Sie eine Funktion *binom*, die für die Argumente *n* und *k* den *k*-ten Wert aus der *n*-ten Zeile des Pascal-Dreiecks zurückgibt. Dabei werden *n* und *k* jeweils ab 0 gezählt, d.h. $\text{binom}(3,1)=3$.



6 Einfache selbstdefinierte Datentypen

Selbstdefinierte Datentypen werden normalerweise mit Klassen definiert. Das ist allerdings ein umfangreiches Thema (siehe Kapitel 9). Damit auch schon vor Kapitel 9 einfache selbstdefinierte Datentypen verwendet werden können, werden hier einige einfache Grundbegriffe im Zusammenhang mit sogenannten **Strukturen** und Aufzählungstypen betrachtet.

6.1 Mit *struct* definierte Klassen

Oft ist es sinnvoll, zusammengehörige Daten in einem eigenen Datentyp zusammenzufassen. Das ist mit Klassen möglich, die in Kapitel 9 zusammen mit der objektorientierten Programmierung noch ausführlich behandelt werden.

Eine Klasse ist ein Datentyp, der Elemente enthalten kann. Diese werden in der Syntaxregel als *member-specification* angegeben:

```
class-specifier:  
    class-head { member-specification opt }  
  
class-head:  
    class-key identifier opt base-clause opt  
    class-key nested-name-specifier identifier base-clause opt  
  
class-key:  
    class  
    struct  
    union
```

Als Elemente werden vorläufig nur Elemente verwendet, die wie Variablen definiert werden. Solche Elemente werden auch als **Datenelemente** bezeichnet. Außerdem werden hier zunächst nur Klassen verwendet, die mit *struct* definiert werden. Solche Klassen werden auch als **Struktur** bezeichnet.

Beispiel: Der umgangssprachliche Begriff „Kalenderdatum“ steht für drei Werte, die einen Tag, einen Monat und ein Jahr bezeichnen. Ein solches Datum kann durch die Klasse *CDatum* mit den Datenelementen *Tag*, *Monat* und *Jahr* dargestellt werden:

```
struct Datum {
```

```

int Tag;
int Monat;
int Jahr;
}; // Das Semikolon ist hier notwendig.

```

Eine Struktur kann man wie einen vordefinierten Datentyp zur Definition von Variablen, Parametern, Rückgabetypen von Funktionen, Arrays usw. verwenden.

Eine Variable, deren Datentyp eine Klasse ist, enthält alle Elemente, die bei der Definition der Klasse angegeben wurden. Diese Elemente werden durch den Namen der Variablen angesprochen, auf den ein Punkt und der Name des Elements folgt. Jeder so gebildete Ausdruck ist ein Ausdruck des Datentyps, der bei der Definition des Elements angegeben wurde.

Beispiel: Mit diesem Datentyp kann man wie mit einem der vordefinierten Datentypen *int* usw. eine Variable des Datentyps *Datum* definieren:

```
Datum d;
```

Die Elemente der Variablen *d* kann man folgendermaßen ansprechen:

```

d.Tag = 17;
d.Monat = 3;
d.Jahr = 2017;

```

Jedes Element ist eine Variable des Datentyps *int* und kann wie eine *int*-Variable *i* verwendet werden:

Die Zusammenfassung von Daten zu einer Struktur lässt sich mit der Zusammenfassung von Anweisungen zu Funktionen vergleichen: In beiden Fällen werden inhaltlich zusammengehörende Elemente unter einem eigenen Namen zusammengefasst.

Eine Zusammenfassung inhaltlich zusammengehöriger Daten zu einer Klasse kann zur **Übersichtlichkeit** eines Programms beitragen und ist generell empfehlenswert. Der etwas höhere Schreibaufwand für Strukturen wird durch die Ersparnis an Kommentaren und die leichtere Verständlichkeit meist kompensiert.

Beispiel: Die **Zusammengehörigkeit** und Bedeutung der Daten kommt in

```
Datum d1, d2;
```

unmittelbar zum Ausdruck. Eine Alternative ohne Klassen wäre

```
int t1, t2, m1, m2, j1, j2;
```

Hier ist ohne zusätzliche Kommentare kaum ersichtlich, dass {*t1*, *m1*, *j1*} und {*t2*, *m2*, *j2*} jeweils ein Kalenderdatum darstellen sollen.

Ein **Array** mit Elementen des Typs *Datum*

```
Datum d[100];
```

ist übersichtlicher als drei Arrays für die Tage, Monate und die Jahre:

```
int Tage[100], Monate[100], Jahre[100];
```

Der Aufruf einer **Funktion** mit einem Parameter eines Klassentyps ist nur mit einem Argument desselben Datentyps möglich.

```
bool gueltigesDatum_1(Datum d)
{
    int MaxTag = 31;
    if ((d.Monat == 4) || (d.Monat == 6) || (d.Monat == 9) ||
        (d.Monat == 11))
        MaxTag = 30;
    else if (d.Monat == 2)
    {
        bool Schaltjahr = ((d.Jahr % 4 == 0) && d.Jahr % 100 =
                           0) || (d.Jahr % 400 == 0);
        if (Schaltjahr) MaxTag = 29;
        else MaxTag = 28;
    }
    return ((1 <= d.Monat) && (d.Monat <= 12) && (1 <= d.Tag)
           && (d.Tag <= MaxTag));
}
```

Der Aufruf einer Funktion mit drei *int*-Parametern

```
bool gueltigesDatum_2(int Tag, int Monat, int Jahr)
{
    // analog zu gueltigesDatum_1
}
```

ist dagegen mit drei beliebigen *int*-Werten möglich, auch wenn diese zusammen kein Datum darstellen:

```
if (gueltigesDatum_2(t1,m2,j1))
```

Mit einer Struktur als Rückgabetyt einer Funktion kann man mehrere Werte aus einer Funktion zurückgeben.

Beispiel: Ohne Klassen kann man nicht mehr als einen Wert aus einer Funktion zurückgeben.

```
Datum Weihnachten(int Jahr)
{
    Datum d;
    d.Tag = 25; d.Monat = 12; d.Jahr = Jahr;
    return d;
}
```

Typische Anwendungen von Strukturen findet man auch in der betriebswirtschaftlichen Datenverarbeitung. Dabei werden oft die einzelnen Zeilen einer Tabelle durch eine Struktur dargestellt, die auch als Datensatz bezeichnet wird. Aus solchen Strukturen werden dann Arrays oder Dateien aufgebaut. Datenbanken sind im Wesentlichen eine mehr oder weniger große Anzahl von Dateien, die alle aus solchen Datensätzen bestehen.

Beispiel: Eine Zeile der Tabelle

Konto- nummer	Konto- inhaber	Buchungsdatum TT.MM.JJJJ			Bew.- art	Betrag
1019	Q. König	13	12	2017	-	1234.56
		13	12	2017	-	789.01
		14	12	2017	+	23.45

kann für eine **Kontobewegung** stehen und durch die folgende Struktur dargestellt werden:

```
struct Kontobewegung {
    int KontoNr;
    string NameInhaber;
    // ...
    double Betrag;
};
```

Dieser Datensatz enthält mit dem Datum einen weiteren Datensatz. Will man dieses Datum unter einem eigenständigen Begriff ansprechen, kann man es innerhalb der Struktur ebenfalls als Struktur definieren:

```
struct Kontobewegung {
    int KontoNr;
    string NameInhaber;
    struct {
        int Tag;
        int Monat;
        int Jahr;
    } Buchungsdatum;
    char BewArt;
    double Betrag;
};
```

Die Verschachtelung von Strukturen kann im Prinzip unbegrenzt fortgesetzt werden. Wenn zuvor wie auf Seite 285 ein Name für die Struktur vereinbart wurde, kann dieser verwendet werden:

```
struct Kontobewegung {
    int KontoNr;
    string NameInhaber;
    Datum Buchungsdatum;
    char BewArt;
    double Betrag;
};
```

Elemente einer verschachtelten Struktur werden durch eine verschachtelte Punktnotation angesprochen.

Beispiel: Nach der Definition

```
Kontobewegung k;
```

ist

```
k.Buchungsdatum
```

eine Variable des Typs *Datum*. Die drei Elemente von *k.Datum* lassen sich einzeln ansprechen durch

```
k.Buchungsdatum.Tag = 8;
k.Buchungsdatum.Monat = 9;
k.Buchungsdatum.Jahr = 2017;
```

Obwohl man Variablen desselben Klassentyps einander wie in

```
k1 = k2;
```

zuweisen kann, ist ein **Vergleich von zwei solchen Variablen** mit einem der Operatoren `<`, `<=`, `==` usw. **nicht möglich**. Der Compiler weigert sich, den booleschen Ausdruck in

```
if (k1 == k2) // error: Operator '==' nicht definiert
```

zu übersetzen, wenn für den Datentyp von `k1` und `k2` der Operator „`==`“ nicht definiert ist. Für Operatoren wie `<` oder `<=` ist das unmittelbar einsichtig: Ein byteweiser Vergleich der Operanden würde nur in den wenigsten Fällen das gewünschte Ergebnis erzielen, insbesondere wenn Strings enthalten sind. Aber auch eine Prüfung auf Gleichheit oder Ungleichheit ist nicht möglich, da diese Operatoren nur für Operanden vordefiniert sind, deren Datentyp ein arithmetischer Datentyp, ein Aufzählungstyp oder ein Zeigertyp ist.

Eine Variable eines Klassentyps, der wie die bisherigen Strukturen nur Datenelemente enthält, kann bei ihrer Definition **initialisiert** werden. Dabei werden die Werte der Elemente wie bei der Initialisierung eines Arrays zwischen geschweiften Klammern aufgelistet. Falls diese Liste weniger Ausdrücke enthält als die Struktur Elemente, werden die übrigen Elemente mit 0 (Null) initialisiert. Ohne eine solche Liste werden die Elemente globaler Variablen mit 0 initialisiert, während die Elemente lokaler Variablen undefiniert bleiben.

Beispiel: `Datum d1={25,12,2017 };` // `d1.Tag=25, d1.Monat=12, d1.Jahr=2017`
`Datum d2 = {};` // `d1.Tag=0, d1.Monat=0, d1.Jahr=0`
`Datum d3;` // lokal undefiniert, global wie `k2`

Wenn eine Struktur verschachtelte Strukturen enthält, kann für jede Struktur eine eigene durch geschweifte Klammern begrenzte Liste angegeben werden. Falls eine dieser Listen weniger Werte hat als die jeweilige Struktur Elemente, erfolgt die Zuordnung im Rahmen der Unterstruktur. Eine verschachtelte Struktur kann aber auch mit einer nicht verschachtelten Liste von Ausdrücken initialisiert werden.


```

Beispiel: struct T {
    Datum d; // wie oben
    int x, y, r;
};

T a = { { 1, 2 }, 3 }; // a.d.Tag=1, a.d.Monat=2, a.x=3
T b = { 1, 2, 3 }; // b.d.Tag=1, b.d.Monat=2, b.d.Jahr=3

```

Im **Debugger** werden die Elemente einer Variablen eines Klassentyps unter *Debuggen/Fenster* in den Fenstern *Überwachen*, *Auto* und *Lokal* wie bei einem Initialisierungsausdruck mit geschweiften Klammern zusammengefasst:

Name	Wert	Typ
k	{ KontoNr=1017 NameInhaber={...} Buchungsdatum={...} ... }	Kontobewegung
Betrag	123.0000000000000000	double
BewArt	43 '+'	char
Buchungsdatum	{ Tag=12 Monat=3 Jahr=2015 }	Datum
Jahr	2015	int
Monat	3	int
Tag	12	int
KontoNr	1017	int
NameInhaber	{...}	std::basic_string<char,std

Aufgabe 6.1

Ein Datensatz zur Darstellung eines Girokontos soll die Elemente

Adresse, Kontonummer, Kontostand und Kreditlimit

enthalten. Die Adresse soll aus den Elementen

Anrede, Vorname, Nachname, Postleitzahl, Ort, Straße, Hausnummer, Ausland, Vorwahl und Telefonnummer

bestehen. Innerhalb der Adresse sollen zusammengefasst werden:

Vor- und Nachname zu Name,
 PLZ bis Hausnummer zu Anschrift und
 Vorwahl und Telefonnummer zu Telefon.

Entwerfen Sie ein *struct*, das einen solchen Datensatz darstellt. Geben Sie an, wie die Elemente *Kontonummer*, *Vorname* und *Vorwahl* einer Variablen *g* dieses Datentyps angesprochen werden können.

6.2 Aufzählungstypen

Ein Aufzählungstyp (engl. „enumeration type“) ist ein selbst definierter Datentyp, der Werte darstellen kann, die bei seiner Definition als Liste von Bezeichnern angegeben werden. Ein Aufzählungstyp ist meist dann sinnvoll, wenn für eine Variable nur eine relativ geringe Anzahl verschiedener Werte möglich ist und die Namen dieser Werte ihre Bedeutung darstellen sollen.

Jeder Aufzählungstyp ist ein eigener Datentyp, der von allen anderen Datentypen verschieden ist. Aufzählungstypen werden zusammen mit den arithmetischen Datentypen und den Zeigertypen als **skalare Datentypen** bezeichnet.

6.2.1 Schwach typisierte Aufzählungstypen (C/C++03)

Die schon in C und C++03 verfügbaren Aufzählungstypen werden auch als schwach typisierte Aufzählungstypen bezeichnet.

Die Definition eines Aufzählungstyps beginnt mit dem Schlüsselwort *enum*. Gibt man nach *enum* einen Bezeichner an, ist er der **Name des Aufzählungstyps**. Darauf folgen zwischen geschweiften Klammern Bezeichner, die dann die zulässigen Werte dieses Typs sind. Ein Wert aus einer solchen Liste wird auch als **Enumerator** bezeichnet. Der Datentyp eines Enumerators ist der Aufzählungstyp, zu dessen Definition er gehört.

Beispiel: Nach der Definition

```
enum Wochentag { Montag, Dienstag, Mittwoch,
                Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag};
```

ist *Wochentag* ein Datentyp, der in

```
Wochentag Tag;
```

als Datentyp der Variablen *Tag* verwendet wird. Diese Variablen können dann die Werte annehmen, die in der Definition des Aufzählungstyps aufgelistet wurden:

```
Tag = Sonntag;
```

Die Enumeratoren *Montag* usw. haben den Datentyp *Wochentag*.

Ohne die Angabe eines Bezeichners nach *enum* erhält man einen **anonymen Aufzählungstyp**.

Beispiel: Bei einem anonymen Datentyp gibt man die Variablen direkt nach der Definition an:

```
enum {Montag, Dienstag, Mittwoch,
      Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag} Tag;
```

Der Variablen *Tag* kann dann ein Wert des Aufzählungstyps zugewiesen werden:

```
Tag = Sonntag;
```

Der Name eines Enumerators kann in einem Block (siehe Abschnitt 3.4.1) nur einmal vergeben werden.

Beispiel: Nach der Definition des Datentyps *Wochentag* im letzten Beispiel wird die nächste vom Compiler zurückgewiesen, da die Bezeichner *Samstag* und *Sonntag* bereits vergeben sind:

```
enum Wochenende { Samstag, Sonntag }; // error: 'Samstag'
                                     erneute Definition
```

Damit alle Enumeratoren eindeutig sind, wählt man für sie meist Namen, die den Aufzählungstyp enthalten (oft abgekürzt, z.B. als Präfix).

Beispiel: Mit diesen Präfixen sind die Enumeratoren eindeutig:

```
enum Wochentag { wtMontag, wtDienstag, wtSonntag };
enum Wochenende { weSamstag, weSonntag };
```

Für Aufzählungstypen gibt es keine vordefinierten Funktionen, mit denen sie in einen String konvertiert werden können (oder umgekehrt).

Beispiel: Eine Zuweisung der Art

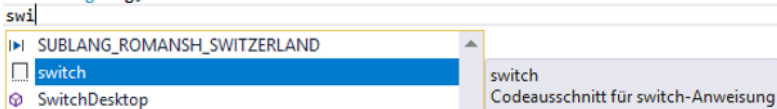
```
Tag = "Sonntag"; //error: Konvertierung nicht möglich
```

ist nicht möglich. Will man Werte eines Aufzählungstyps aufgrund von Benutzereingaben setzen, müssen sie explizit umgesetzt werden wie in

```
if (Text == "Sonntag") Tag = Sonntag;
```

Die verschiedenen Werte eines Aufzählungstyps werden oft in einer *switch*-Anweisung (siehe Abschnitt 3.4.11) bearbeitet. **Intellisense** unterstützt das durch einen Code-Ausschnitt, der für alle Werte eines Aufzählungstyps eine *case*-Marke erzeugt. Tippt man dann die ersten Buchstaben von „switch“ ein und wählt den Code-Ausschnitt aus (mit der Tab-Taste)

```
enum Wochentag { Sonntag, Montag, Dienstag };
Wochentag Tag;
swi
```



erhält man

```

Wochentag Tag;
switch (switch_on)
{
default:
    break;
}

```

Tippt man dann für „switch on“ den Namen einer Variablen eines Aufzählungstyps ein und drückt dann die Return-Taste, erzeugt Intellisense für jeden Wert des Aufzählungstyps eine *case*-Marke.

```

switch (Tag)
{
case Wochentag::Sonntag:
    break;
case Wochentag::Montag:
    break;
case Wochentag::Dienstag:
    break;
default:
    break;
}

```

6.2.2 *enum* Konstanten und Konversionen Θ

Obwohl der Datentyp eines Enumerators der zugehörige Aufzählungstyp ist, kann er wie eine Ganzzahlkonstante verwendet werden. Ohne eine explizite Initialisierung hat der erste Enumerator in der Liste den Wert 0, und jeder weitere einen um 1 höheren Wert als der Vorgänger.

Beispiel: Die Werte der Enumeratoren von

```

enum Wochentag { Montag, Dienstag, Mittwoch,
                Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag};

```

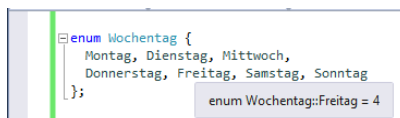
entsprechen den Werten der folgenden Konstanten:

```

const int Montag = 0;
const int Dienstag = 1; // usw.

```

Diese Werte werden auch von Intellisense angezeigt, wenn man mit dem Mauszeiger über einen Wert fährt:



Ein Enumerator kann bei seiner Definition mit einem ganzzahligen Wert initialisiert werden. So erhalten die Enumeratoren *Montag*, *Dienstag* usw. durch

```
enum WT { Montag, Dienstag = 17, Mittwoch = 17, Donnerstag,
        Freitag = -2, Samstag, Sonntag = (Dienstag-7)*Mittwoch};
```

die Werte 0 (Montag), 17 (Dienstag), 17, 18, -2, -1 und 170. Diese Werte zeigen, dass gleiche und negative Werte möglich sind.

Beispiel: In C werden solche Enumeratoren oft für Arraygrenzen verwendet. In C++ besteht dafür aber keine Notwendigkeit:

```
enum { Max = 100 }; // besser: "const int Max=100"
int a[Max];
```

Aufzählungstypen sind nicht typsicher: Ein Wert eines Aufzählungstyps wird durch eine ganzzahlige Typangleichung (siehe Abschnitt 3.3.3) in den Datentyp *int* konvertiert. Das ermöglicht Fehler, die der Compiler bei einem selbstdefinierten Datentyp eigentlich erkennen sollte.

Beispiel: Mit den Aufzählungstypen von oben sind diese Ausdrücke zulässig:

```
enum Biersorte { Pils, Export, Kölsch };
int i = Montag; // i=0
if (Tag > 0) ... // Vergleich von enum mit int
if (Tag > Pils).. // Vergleich von verschiedenen
                // Aufzählungstypen
```

Eine Konversion in der umgekehrten Richtung ist nicht möglich. Einer Variablen eines Aufzählungstyps können nur Werte desselben Aufzählungstyps zugewiesen werden. Insbesondere können keine Ganzzahlwerte zugewiesen werden, obwohl ein Enumerator damit initialisiert werden kann.

Beispiel: Nach den Definitionen von oben werden die folgenden Zuweisungen nicht kompiliert:

```
Tag = 1; // error: Konvertierung nicht möglich
Tag = Pils; // error: Konvertierung nicht möglich
```

6.2.3 Stark typisierte Aufzählungstypen (C++11)

C++11 wurde um Aufzählungstypen erweitert, die nicht mehr implizit in einen Ganzzahldatentyp konvertiert werden. Diese typsicheren Aufzählungstypen sind in Visual C++ seit Visual Studio 2012 verfügbar.

Die Definition eines solchen Aufzählungstyps unterscheidet sich nur durch das Wort *class* noch *enum*:

Beispiel: Durch die Angabe von *class* nach *enum* erhält man einen stark typisierten Aufzählungstyp:

```
enum class Wochentag { Sonntag, Montag, Dienstag };
enum class Wochenende { Samstag, Sonntag };
```

Die wichtigsten Unterschiede zu schwach typisierten Aufzählungstypen:

- Für stark typisierte Aufzählungstypen ist **keine implizite Konversion** in einen ganzzahligen Datentyp definiert. Deswegen wird der folgende Vergleich vom Compiler nicht akzeptiert:

```
Wochentag t = Wochentag::Sonntag;
if (t > 0) // error: operator '>': Alle Operanden müssen
           //      den gleichen Enumerationstyp aufweisen
```

- Der **Gültigkeitsbereich** von solchen Enumeratoren ist auf ihren Aufzählungstyp beschränkt. Die Enumeratoren werden dann mit dem Namen des Aufzählungstyps und dem Bereichsoperator `::` angesprochen: So können verschiedene Aufzählungstypen dieselben Enumeratoren verwenden:

```
Wochentag t = Wochentag::Sonntag;
Wochenende w = Wochenende::Sonntag;
```

- Stark typisierte Aufzählungstypen können nur global definiert werden. Lokale Definitionen in einer Funktion sind nicht möglich.
- Der Datentyp der Enumeratoren kann nach einem Doppelpunkt angegeben werden. Nach

```
enum class Wochentag :char { Sonntag, Montag, Dienstag };
```

haben die Enumeratoren den Datentyp *char*. Ohne die Angabe eines solchen Datentyps haben die Enumeratoren den Datentyp *int*. Für die Angabe eines solchen Datentyps besteht aber nur selten eine Notwendigkeit.

Mit dem Code-Ausschnitt für die *switch*-Anweisung (siehe Abschnitt 6.2.1) kann man auch für einen stark typisierten Aufzählungstyp eine *switch*-Anweisung erzeugen lassen.



7 Zeiger, Strings und dynamisch erzeugte Variablen

In den bisherigen Ausführungen wurden Speicherbereiche im Hauptspeicher immer über Variablen und ihre Namen angesprochen.

Beispiel: Durch eine Definition wie

```
int x;
```

ordnet der Compiler der Variablen *x* einen Speicherbereich zu (4 Bytes bei 32-bit *int*-Werten). Dieser Speicherbereich wird unter dem Namen *x* als *int*-Wert angesprochen.

Es ist aber auch möglich, Speicherbereiche über ihre **Adresse** im Hauptspeicher anzusprechen. Dann bezeichnet man diese Adresse auch als **Zeiger** und sagt, dass der Zeiger auf den Speicherbereich bzw. die Variable zeigt. Ein Zeiger ist also eine Zahl, die eine Adresse im Hauptspeicher bezeichnet. Im Unterschied zu älteren Versionen von C ist ein Zeiger in C++ aber nicht nur eine Zahl, sondern hat auch einen Datentyp. Über diesen Datentyp ergibt sich dann, wie viele Bytes ab der Adresse angesprochen werden, und wie dieser Speicherbereich interpretiert wird.

Da in C++ ein Speicherbereich nur angesprochen werden kann, wenn er einen Datentyp hat (sonst könnte man dem Speicherbereich keine Bedeutung zumessen), muss auch der Speicherbereich, der über einen Zeiger angesprochen wird, einen Datentyp haben. Dieser Typ wird bei der Definition des Zeigers festgelegt. Anstelle des Begriffs „Zeiger“ wird auch oft der Begriff **Pointer** verwendet.

Beispiel: Im Hauptspeicher sollen die folgenden Werte stehen:

Adresse	Wert
...	
1007	0000 0011
1006	0000 0101
1005	0000 0001
1004	0100 0001
...	
3	1100 1101
2	0100 1101
1	0101 1101
0	0111 1001

Wenn ein Zeiger mit dem Wert 1004 (der Adresse) auf einen *int*-Wert zeigt, dann zeigt dieser Zeiger auf den Speicherbereich an den Adressen 1004 bis 1007 mit dem Wert $3*256^3+5*256^2+1*256^1+65*256^0 = 50659649$. Zeigt die Adresse 1004 dagegen auf einen *char*-Wert, zeigt sie auf den Wert 'A', da die Zahl 65 im ASCII-Zeichensatz das Zeichen 'A' darstellt.

Viele Programmierer (nicht nur Anfänger) finden den Umgang mit Zeigern schwierig. Falls Ihnen beim ersten Durchlesen nicht alle Zusammenhänge klar werden, lassen Sie sich nicht entmutigen. Lesen Sie einfach erst einmal einige Seiten weiter und versuchen Sie, einige Aufgaben zu lösen. Wiederholen Sie dann die noch unklaren Teile.

Die Arbeit mit Zeigern ist generell fehleranfällig und sollte vermieden werden, wo immer das möglich ist. Deswegen hat C++ zahlreiche Sprachelemente, die in älteren Programmiersprachen wie C auf Zeigern beruhen, durch neue Konzepte ohne Zeiger ergänzt. Einige Beispiele:

- Stringklassen anstelle von nullterminierten String
- Referenzparameter anstelle von Zeiger-Parametern
- Containerklassen anstelle von verketteten Listen, dynamischen Arrays usw.

Deshalb werden Zeiger in C++ viel seltener benötigt als in C und können in vielen Programmen sogar ganz vermieden werden. Falls man aber Bibliotheken benötigt, die Zeiger verwenden, kommt man doch nicht ohne sie aus. Außerdem sind viele Sprachkonzepte intern mit Zeigern implementiert und können nur vor diesem Hintergrund richtig verstanden werden.

7.1 Die Definition von Zeigervariablen

Eine **Zeigervariable** ist eine Variable, die einen Zeiger darstellt. Anstelle dieses Begriffs sind auch die Begriffe „Zeiger“, „Pointer“ oder „Pointer-Variable“ verbreitet. Eine Zeigervariable wird dadurch definiert, dass man nach dem Datentyp T einen * angibt:

```
T* p
```

Der **Datentyp** von p ist dann „Zeiger auf T“ und wird auch mit „T*“ abgekürzt.

Beispiel: Durch

```
int * pi;
double* pd;
char* pc;
```

werden die Zeigervariablen *pi*, *pd* und *pc* definiert. Sie haben die Datentypen „Zeiger auf *int*“, „Zeiger auf *double*“ und „Zeiger auf *char*“ bzw. kürzer *int**, *double** und *char**.

Ein Zeiger stellt eine **Hauptspeicheradresse** dar. Wenn der Zeiger p den Datentyp „Zeiger auf T“ hat, spricht man mit *p die *sizeof(T)* Bytes ab der Adresse in p als Ausdruck des Datentyps T an. Der Operator * wird auch als **Dereferenzierungsoperator** bezeichnet.

Beispiel: Nach den Definitionen aus dem letzten Beispiel werden die 4 (=sizeof(int)) Bytes ab der Adresse in *pi* mit **pi* als Variable des Datentyps *int* angesprochen. Durch

```
*pi = 17;
```

werden diese 4 Bytes mit dem Wert 17 überschrieben.

Falls der Datentyp T eine Klasse (siehe Kapitel 6 und 9) ist,

```
Datum* pd = new Datum;
```

kann man ein Element der Klasse sowohl über den dereferenzierten Zeiger

```
(*pd).Tag = 17;
```

als auch über den Pfeiloperator ->

```
pd->Tag = 17;
```

ansprechen. Der Ausdruck *e1->e2* wird vom Compiler in **(e1).e2* umgewandelt.

In Windows Forms Anwendungen sind alle Steuerelemente (z.B. *Form*, *TextBox* usw.) Klassen. Zieht man ein solches Steuerelement von der Toolbox auf ein Formular, wird ein Zeiger (z.B. *textBox1*, *label1*) auf das Steuerelement definiert. Zum Zugriff auf die Elemente solcher Variablen verwendet man meist den Pfeiloperator. Die als Kommentar angegebenen Ausdrücke sind gleichwertig, aber deutlich umständlicher:

```
textBox1->Text = "Hallo"; // (*textBox1).Text = "Hallo";
listBox1->Items->Add(""); // (*(listBox1).Items).Add("");
```

Ein Zeiger auf die dereferenzierte Variable wird oft durch einen Pfeil dargestellt:

$p \longrightarrow *p$

Mit der Definition einer Zeigervariablen p wird nur der Speicher für die Zeigervariable selbst reserviert, nicht jedoch der für die Variable $*p$, auf die er zeigt. Eine Zeigervariable belegt bei einem 32-bit-Betriebssystem immer 4 Bytes.

Eine global definierte Zeigervariable p wird wie jede andere globale Variable mit 0 initialisiert, und eine lokal definierte Zeigervariable hat wie jede andere lokale Variable einen unbestimmten Wert. Deshalb stellt $*p$ den Speicherbereich an der Adresse 0 bzw. an einer undefinierten Adresse dar, wenn p keine Adresse zugewiesen wird.

Beispiel: Vergisst man nach der Definition einer Zeigervariablen p , dieser die Adresse eines reservierten Speicherbereichs zuzuweisen, wird durch $*p$ meist ein nicht reservierter Speicherbereich angesprochen:

```
int* pi;
*pi = 17;
```

Mit etwas Glück führt die Zuweisung dann zu einer Zugriffsverletzung, die vom Betriebssystem erkannt wird und zu einem Programmabsturz führt. Mit etwas weniger Glück erhält man keine Fehlermeldung und überschreibt Daten, was in ganz anderen Teilen des Programms unerwartete Folgen haben kann. Die Ursache für solche Fehler ist oft nur schwer zu finden.

Damit unterscheidet sich eine Variable, die über einen Zeiger angesprochen wird, folgendermaßen von einer „gewöhnlichen“ Variablen, die durch eine Definition erzeugt wurde:

1. Der Compiler reserviert den Speicher für eine „gewöhnliche“ Variable wie

```
int i;
```

automatisch mit ihrer Definition. Dieser Speicherbereich wird automatisch durch den Namen der Variablen angesprochen und ist untrennbar mit diesem Namen verbunden. Es ist nicht möglich, bei der Verwendung solcher Variablen eine Zugriffsverletzung zu bekommen, da sie nie Speicherbereiche ansprechen, die nicht reserviert sind.

2. Mit der Definition eines Zeigers p reserviert der Compiler keinen Speicherbereich für die Variable $*p$. Ein solcher Speicherbereich muss explizit zugewiesen werden (siehe Abschnitte 7.2 und 7.4). Da die Definition einer Zeigervariablen unabhängig von einer solche Zuordnung ist, kann man mit $*p$ nicht reservierte Speicherbereiche ansprechen, was einen Programmabbruch zur Folge haben kann.

Die Adresse dieses Speicherbereichs ist nicht wie unter 1. fest mit dem Namen der Variablen verbunden, sondern der Wert der Variablen p . Nach einer Änderung dieser Adresse stellt $*p$ einen anderen Speicherbereich als vorher dar.

Im Umgang mit Zeigern ist deshalb mehr Vorsicht geboten als mit „gewöhnlichen“ Variablen.

Bei der Definition einer Zeigervariablen muss das Zeichen * nicht unmittelbar auf den Datentyp folgen. Die folgenden vier Definitionen sind gleichwertig:

```
int* i; // Whitespace (z.B. ein Leerzeichen) nach *
int *i; // Whitespace vor *
int * i; // Whitespace vor * und nach *
int*i; // Kein whitespace vor * und nach *
```

Versuchen wir nun, diese vier Definitionen nach demselben Schema wie eine Definition von „gewöhnlichen“ Variablen zu interpretieren. Bei einer solchen Definition bedeutet

```
T v;
```

dass eine Variable v definiert wird, die den Datentyp T hat. Für die vier gleichwertigen Definitionen ergeben sich verschiedene Interpretationen, die als Kommentar angegeben sind:

```
int* i; // Definition der Variablen i des Datentyps int*
int *i; // Irreführend: Es wird kein "*i" definiert,
        // obwohl die dereferenzierte Variable *i heißt.
int * i; // Datentyp int oder int* oder was?
int*i; // Datentyp int oder int* oder was?
```

Offensichtlich passen nur die ersten beiden in dieses Schema. Die erste führt dabei zu einer richtigen und die zweite zu einer falschen Interpretation.

Allerdings passt die erste Schreibweise nur bei der Definitionen einer einzelnen Zeigervariablen in dieses Schema, da sich der * bei einer Definition nur auf die Variable unmittelbar rechts vom * bezieht:

```
int* i, j, k; // definiert int* i, int j, int k
              // und nicht: int* j, int* k
```

Zur Vermeidung solcher Missverständnisse sind zwei Schreibweisen verbreitet:

- C-Programmierer verwenden oft die zweite Schreibweise von oben, obwohl sie nicht in das Schema der Definition von „gewöhnlichen“ Variablen passt.

```
int *i, *j, *k; // definiert int* i, int* j, int* k
```

- Stroustrup (1997, Abschnitt 4.9.2) empfiehlt, auf Mehrfachdefinitionen zu verzichten. Er schreibt den * wie in „int* pi;“ immer unmittelbar nach dem Datentyp. Diese Schreibweise wird auch im Folgenden verwendet.

7.2 Der Adressoperator, Zuweisungen und generische Zeiger

Bei allen bisherigen Beispielen wurde einer Zeigervariablen *p* nie die Adresse einer Variablen zugewiesen. Das ist aber notwendig, wenn man mit der Variablen **p* arbeiten will. Variablen können folgendermaßen erzeugt werden:

1. Durch eine Variablendefinition erzeugt der **Compiler** eine Variable.
2. Durch den Aufruf von Funktionen wie *new* können Variable **während der Laufzeit** eines Programms erzeugt werden.

In diesem Abschnitt wird die erste dieser beiden Möglichkeiten betrachtet. Die zweite folgt dann in Abschnitt 7.4.

Mit dem Referenzierungs- oder **Adressoperator &** vor dem Namen einer Variablen erhält man ihre Adresse. Wenn die Variable *v* den Datentyp *T* hat, hat *&v* den Datentyp „Zeiger auf *T*“.

Beispiel: Durch die Definitionen

```
int i = 17; double d = 18; char c = 'A';
```

wird Speicherplatz für die Variablen *i*, *d* und *c* reserviert. Die Adressen dieser Variablen haben den als Kommentar angegebenen Datentyp:

```
&i // Zeiger auf int
&d // Zeiger auf double
&c // Zeiger auf char
```

Einer Zeigervariablen kann durch eine **Zuweisung** oder **Initialisierung** ein Zeiger desselben Datentyps zugewiesen werden. Dabei wird die Adresse übertragen. Auf die zugehörige dereferenzierte Variable wirkt sich eine Zuweisung der Zeiger nicht aus.

Beispiel: Die Adressen der Variablen

```
int i = 17; double d = 18; char c = 'A';
```

werden den Zeigern *pi*, *pd* und *pc* zugewiesen:

```
int* pi; double* pd;
pi = &i; // pi wird die Adresse von i zugewiesen
pd = &d; // pd wird die Adresse von d zugewiesen
char* pc = &c; // initialisiere pc mit &c
```

Weist man einer Zeigervariablen *p* wie in diesem Beispiel die Adresse einer Variablen *v* zu, kann der Speicherbereich von *v* sowohl unter dem Namen *v* als auch unter dem Namen **p* angesprochen werden. Ändert man den Wert einer der beiden Variablen, wird damit automatisch auch der Wert der anderen Variablen verändert, ohne dass das durch eine explizite Anweisung aus dem Quelltext hervorgeht. Dieser Effekt wird als **Aliasing** bezeichnet.

Beispiel: Nach den Zuweisungen des letzten Beispiels stellen `*pi` und `i` denselben Speicherbereich mit dem Wert 17 dar. Durch die nächsten Zuweisungen wird sowohl der Wert von `*pi` als auch der von `i` verändert, obwohl keine explizite Zuweisung an `i` stattfindet.

```
*pi = 18;    // i = 18;
*pi = (*pi) + 1; // i = 19;
```

Es ist nur selten sinnvoll, denselben Speicherbereich unter zwei verschiedenen Namen anzusprechen: Meist ist es recht verwirrend, wenn sich der Wert einer Variablen verändert, ohne dass ihr explizit ein neuer Wert zugewiesen wurde. Wenn das in diesem Abschnitt trotzdem gemacht wird, dann nur um zu zeigen, dass Zuweisungen, die ja für „gewöhnliche“ Variable in gewisser Weise die **einfachsten Anweisungen** sind, bei Zeigern nicht ganz so einfach sein müssen.

Das soll aber nicht heißen, dass Aliasing immer schlecht ist. Wenn eine Funktion einen Parameter eines Zeigertyps hat, kann man über diesen Zeiger die Speicherbereiche ansprechen, deren Adresse als Argument übergeben wird. Ein solches Aliasing ist normalerweise nicht verwirrend. In C, wo es keine Referenzparameter gibt, werden solche Parameter oft verwendet.

Beispiel: Wenn die Funktion

```
void f(int* p) { *p = 17; }
```

wie in den nächsten Anweisungen aufgerufen wird, erhält `i` den Wert 17:

```
int i = 18;
f(&i);
```

In C++ kann einer Zeigervariablen nur ein Zeiger desselben Datentyps zugewiesen werden, falls man nicht eine der unten beschriebenen Zeigerkonversionen verwendet.

Beispiel: Nach den Definitionen der letzten Beispiele verweigert der Compiler die Zuweisung

```
pd = pi; // error: 'int *' kann nicht in 'double *'
        //          konvertiert werden
```

Wäre diese Zuweisung möglich, wäre `*pd` die 8 Bytes breite *double*-Variable ab der Adresse in `pi`. Falls `pi` auf eine *int*-Variable `i` zeigt, würde das Bitmuster von `i` (Binärdarstellung) als das einer Gleitkommazahl (Mantisse usw.) interpretiert und würde einen sinnlosen Wert darstellen.

Falls ab der Adresse in `pi` nur 4 Bytes für eine *int*-Variable reserviert sind, kann der Zugriff auf `*pd` zu einer Zugriffsverletzung und zu einem Programmabsturz führen.

Da alle Zeiger eine Hauptspeicheradresse enthalten und deshalb gleich viele Bytes belegen, wäre es rein technisch kein Problem, einer Zeigervariablen `pd` des Datentyps `double*` einen

Zeiger *pi* des Datentyps *int** zuzuweisen. In C ist das auch möglich. Wie das letzte Beispiel aber zeigt, ist eine solche Zuweisung meist sinnlos. Deshalb werden **Zuweisungen an Zeigervariable** vom Compiler normalerweise als Fehler betrachtet, wenn der zugewiesene Ausdruck nicht denselben Zeigertyp hat. Die einzigen **Ausnahmen** sind unter 1. bis 4. aufgeführt:

1. Einer Zeigervariablen kann unabhängig vom Datentyp das Literal 0 (Null) zugewiesen werden.

```
int* pi = 0;
```

Da keine Variable die Adresse 0 haben kann, bringt man mit diesem Wert meist zum Ausdruck, dass eine Zeigervariable nicht auf einen reservierten Speicherbereich zeigt. Das Ganzzahlliteral 0 ist der einzige Ganzzahlwert, den man einem Zeiger ohne eine explizite Typkonversion zuweisen kann. Ein solcher Zeiger wird auch als **Nullzeiger** bezeichnet.

In C wird anstelle des Literals 0 meist das Makro NULL verwendet. Dafür besteht in C++ keine Notwendigkeit. In C++11 kann anstelle von 0 auch das Literal *nullptr* (ein Schlüsselwort) verwendet werden:

```
int* pi = nullptr;
```

nullptr kann implizit nur in einen Zeiger, aber in keinen anderen Typ (auch nicht in *int*) konvertiert werden. Wenn man eine Zeigervariable bei ihrer Definition nicht mit der Adresse eines reservierten Speicherbereichs initialisieren kann, empfiehlt es sich immer, sie mit dem Wert 0, oder noch besser, mit *nullptr* zu initialisieren:

Hält man diese Konvention konsequent ein, kann man durch eine Abfrage auf den Wert *nullptr* bzw. 0 immer feststellen, ob der Zeiger auf einen reservierten Speicherbereich zeigt oder nicht:

```
if (pi != nullptr) // bzw. if (pi != 0)
    s = s + *pi;
else ; // *pi nicht definiert!
```

Diese Konvention erweist sich selbst dann als vorteilhaft, man eine solche Prüfung vergisst, da eine Dereferenzierung des Nullzeigers immer zu einer Zugriffsverletzung führt. Bei der Dereferenzierung eines Zeigers mit einem unbestimmten Wert ist dagegen eine Zugriffsverletzung keineswegs sicher, da der Zeiger zufällig auch auf reservierten Speicher zeigen kann.

Das Literal *nullptr* ermöglicht bei überladenen Funktionen wie

```
void f(int n) {}
void f(void* p) {}
```

auch den Aufruf der zweiten Funktion mit einem Literal. Da der Datentyp von 0 *int* ist, führt der Aufruf *f(0)* immer zum Aufruf von *f(int)*. Mit *f(nullptr)* wird dagegen *f(void*)* aufgerufen.

Generell ist es empfehlenswert, *nullptr* anstelle von 0 zu verwenden.

2. Mit einer **expliziten Typkonversion** kann man einer Zeigervariablen einen Zeiger auf einen anderen Datentyp zuweisen. Dabei gibt man den Zieldatentyp in Klammern vor dem zu konvertierenden Ausdruck an. Solche Typkonversionen sind in C++ aber meist weder notwendig noch sinnvoll.

Beispiel: Durch diese Zuweisung erhält *pd* die Adresse in *pi*:

```
pd = (double*)pi; // konvertiert pi in double*
```

Wie oben schon erläutert, stellt dann **pd* den Speicherbereich ab der Adresse in *i* als bedeutungslosen *double*-Wert dar. Der Zugriff auf **pd* kann zu einer Zugriffsverletzung führen.

3. Der Datentyp *void** wird als **generischer Zeigertyp** bezeichnet. Einem generischen Zeiger kann ein Zeiger auf einen beliebigen Zeigertyp zugewiesen werden. Ein generischer Zeiger zeigt aber auf keinen bestimmten Datentyp. Deshalb ist es nicht möglich, einen generischen Zeiger ohne explizite Typkonversion zu dereferenzieren. Mit einer expliziten Typkonversion kann er aber in einen beliebigen Zeigertyp konvertiert werden.

Beispiel: Nach den Definitionen

```
int* pi;
void* pv;
```

ist die erste und die dritte der folgenden Zuweisungen möglich:

```
pv = pi;
pi = pv; // error: 'void*' nicht in 'int*' konvertierbar
pi = (int*)pv; // explizite Typkonversion
```

Die Dereferenzierung eines generischen Zeigers ist ohne explizite Typkonversion nicht möglich:

```
*pi = *pv; // error: Ungültige Dereferenzierung
int i = *((int*)pv); // das geht
```

Generische Zeiger werden vor allem in C für Funktionen und Datenstrukturen verwendet, die mit Zeigern auf beliebige Datentypen arbeiten können. In C++ sind sie aber meist weder notwendig noch sinnvoll.

4. Einem Zeiger auf ein Objekt einer Basisklasse kann auch ein Zeiger auf ein Objekt einer abgeleiteten Klasse zugewiesen werden (siehe Abschnitt 9.3.8).

Zeiger desselben Datentyps können mit `==`, `!=`, `<`, `<=`, `>` oder `>=` verglichen werden. Das Ergebnis ergibt sich aus dem **Vergleich der Adressen**. Unabhängig vom Datentyp ist ein Vergleich mit dem Wert 0 (Null) möglich.

7.3 Ablaufprotokolle für Zeigervariable

Man kann auch das Ergebnis von **Anweisungen mit Zeigervariablen** durch **Ablaufprotokolle** darstellen. Da zu einer Zeigervariable `p` auch eine dereferenzierte Variable `*p` gehört, muss man in ein solches Ablaufprotokoll für jeden Zeiger eine zusätzliche Spalte für die dereferenzierten Werte aufnehmen. Da `*p` der Wert an der Adresse in `p` ist, kann sich

- mit einer Änderung von `p` auch `*p` ändern, und
- mit einer Änderung von `*p` auch der Wert aller der Variablen `v` ändern, die denselben Speicherbereich wie `*p` belegen.

Deshalb muss man in einem Ablaufprotokoll für Anweisungen mit Zeigern

- bei jeder Änderung eines Zeigers auch den dereferenzierten Wert ändern, und
- bei jeder Änderung eines dereferenzierten Wertes `*p` auch die Werte aller der Variablen `v` ändern, für die `p==&v` gilt.

Da ein Zeiger `p` eine Hauptspeicheradresse darstellt, die bei der Erstellung eines Ablaufprotokolls nicht bekannt ist (da sie vom Compiler oder zur Laufzeit bestimmt wird), und der Wert dieser Variablen auch meist irrelevant ist, kann man für den Wert einer Zeigervariable `p` das Symbol `p0` bzw. `p0` verwenden.

Beispiel: Die Anweisungen

```
int a = 17, b = 18;
int* px = &a;
int* py = &b;
px = py;
*py = 19;
a = 20;
px = &a;
py = px;
```

kann man in dem Ablaufprotokoll darstellen:

	a	b	px	*px	py	*py
			px0		py0	
int a=17,b=18;	17	18				
int* px=&a;			&a	17		
int* py=&b;					&b	18
px=py			&b	18		
*py=19		19		19		19
a=20;	20					
px=&a;			&a	20		
py=px					&a	20

Diese Beispiele zeigen insbesondere, dass eine Zuweisung an eine Zeigervariable zur Folge hat, dass sich eine Änderung der einen dereferenzierten Variablen auch auf die andere dereferenzierte Variable auswirkt.

Beispiel: Im .NET werden alle Steuerelemente (z.B. `textBox1`, `textBox2` usw.) durch Zeiger dargestellt: Der Datentyp der Variablen `textBox1`, `textBox2` usw. ist ein Zeiger. Wenn nach einer Zuweisung zwei solche Zeiger auf die gleiche TextBox zeigen, wirkt sich z.B. die Änderung des einen Textfeldes auch auf die andere TextBox aus.

Deshalb erhält durch die Zuweisung von "3" an `textBox2->Text` auch `textBox1->Text` diesen String, so dass dieser Wert zweimal in die Ausgabe-TextBox geschrieben wird.

```
void test(TextBox^ t1, TextBox^ t2, TextBox^ tb)
{
    // t1 t1.Text t2 t2.Text
    // a1      a2           // Adresse von t1 und t2
    t1->Text = "1"; //      1
    t2->Text = "2"; //      2
    t2 = t1;      //      a1  1
    t2->Text = "3"; //      3      3
    tb->AppendText(t1->Text); // 3
    tb->AppendText(t2->Text); // 3
}
```

7.4 Dynamisch erzeugte Variablen

Eine Variable, deren Speicherplatz während der Laufzeit des Programms reserviert wird, bezeichnet man als dynamische bzw. dynamisch erzeugte Variable.

7.4.1 *new* und *delete*

Mit dem Operator ***new*** kann man Variablen während der Laufzeit des Programms erzeugen. Dieser Operator versucht, in einem eigens dafür vorgesehenen Speicherbereich (der oft auch als **Heap**, **dynamischer Speicher** oder **freier Speicher** bezeichnet wird) so viele Bytes zu reservieren, wie eine Variable des angegebenen Datentyps benötigt.

Die wichtigsten syntaktischen Varianten ergeben sich aus diesen vereinfachten Syntaxregeln. Dabei steht `new-type-id` im einfachsten Fall für einen Datentyp, auf den eckige Klammern folgen können, zwischen denen ein ganzzahliger Wert steht:

new-expression:

```
::opt new new-type-id new-initializer_opt
::opt new ( type-id ) new-initializer_opt
```

new-initializer:

```
( expression-list_opt )
braced-init-list
```

Falls der angeforderte Speicher zur Verfügung gestellt werden konnte, liefert *new* seine Adresse zurück. Andernfalls wird eine **Exception** des Typs *std::bad_alloc* ausgelöst, die einen Programmabbruch zur Folge hat, wenn sie nicht mit einer *try*-Anweisung abgefangen wird (siehe Abschnitt 3.9). Da unter 32-bit-Systemen wie Windows meist 2 GB oder mehr Speicher zur Verfügung stehen, wird in den folgenden Beispielen davon ausgegangen, dass der angeforderte Speicher verfügbar ist.

Variablen, die zur Laufzeit erzeugt werden, bezeichnet man auch als **dynamisch erzeugte Variablen**. Wenn der Unterschied zu vom Compiler erzeugten Variablen (wie „int i;“) betont werden soll, werden diese als „gewöhnliche“ Variablen bezeichnet. Die folgenden Beispiele zeigen, wie man *new* verwenden kann:

1. Für einen Datentyp T reserviert „new T“ so viele Bytes auf dem Heap, wie für eine Variable des Datentyps T notwendig sind. Der Ausdruck „new T“ hat den Datentyp „Zeiger auf T“. Sein Wert ist die Adresse des reservierten Speicherbereichs und kann einer Variablen des Typs „Zeiger auf T“ zugewiesen werden:

```
int* pi;
pi = new int; //reserviert sizeof(int) Bytes und weist pi
             //die Adresse dieses Speicherbereichs zu
*pi = 17; // initialisiert den reservierten Speicherbereich
```

Am besten initialisiert man eine Zeigervariable immer gleich bei ihrer Definition:

```
int* pi = new int; // initialisiert pi mit der Adresse
*pi = 17;
```

Die explizit geklammerte Version von *new* kann zur Vermeidung von Mehrdeutigkeiten verwendet werden. Für einfache Datentypen sind beide Versionen gleichwertig:

```
pi = new(int); // gleichwertig zu pi=new int;
```

2. In einem *new-expression* kann man nach dem Datentyp einen *new-initializer* wie

```
( expression-listopt )
```

angeben. Er bewirkt die Initialisierung der mit *new* erzeugten Variablen. Für einen fundamentalen Datentyp (wie *int*, *double* usw.) gibt es drei Formen:

- a) Der in Klammern angegebene Wert wird zur Initialisierung verwendet:

```
double* pd = new double(1.5); //Initialisierung *pd=1.5
```

- b) Gibt man keinen Wert zwischen den Klammern an, wird die Variable mit 0 (Null) initialisiert:

```
double* pd = new double(); //Initialisierung *pd=0
```

- c) Ohne einen Initialisierer ist ihr Wert unbestimmt:

```
double* pd = new double; // *pd wird nicht initialisiert
```

Für einen Klassertyp müssen die Ausdrücke Argumente für einen Konstruktor sein (siehe Abschnitt 9.1.5).

3. Gibt man nach einem Datentyp T in eckigen Klammern einen ganzzahligen Ausdruck ≥ 0 an, wird ein **Array** (siehe Abschnitt 3.8) **dynamisch erzeugt**.

```
direct-new-declarator:
    [ expression ]
direct-new-declarator [ constant-expression ]
```

Die Anzahl der Arrayelemente ist durch den ganzzahligen Ausdruck gegeben. Im Unterschied zu einem gewöhnlichen Array (siehe Abschnitt 5.2) muss diese Zahl keine Konstante sein:

```
typedef double T; // T irgendein Datentyp, hier double
int n = 100;     // nicht notwendig eine Konstante
T* p = new T[n]; // reserviert n*sizeof(T) Bytes
```

Die einzelnen Elemente des Arrays können wie bei einem gewöhnlichen Array angesprochen werden:

```
p[0], ..., p[n-1] // n Elemente des Datentyps T
```

Die Elemente eines dynamisch erzeugten Arrays können mit Werten in geschweiften Klammern initialisiert werden:

```
T* p = new T[n]{ 2,3,5 };
```

4. Variable, die Windows Forms Steuerelemente (genauer: alle .NET-Klassen in C++/CLI) darstellen, müssen dynamisch erzeugt und über Zeiger angesprochen werden. Diese Variablen werden intern anders verwaltet als die bisher vorgestellten dynamischen Variablen. Das wird syntaktisch durch das Symbol \wedge anstelle von $*$ bei der Definition des Zeigers und durch **gnew** anstelle von **new** beim Erzeugen der Variablen zum Ausdruck gebracht. Der Speicher für solche Variablen muss nicht mit **delete** freigegeben werden. Diese Freigabe übernimmt ein sogenannter **Garbage Collector**.

```
TextBox^ makeTextBox(Form^ f, int x, int y, int w, int h)
{
    TextBox^ t = gnew TextBox();
    t->Location = System::Drawing::Point(x, y);
    t->Size = System::Drawing::Size(w, h);
    f->Controls->Add(t); // Ordnet t dem Formular zu
    return t;
};
```

Da \wedge -Zeiger, **gnew** und der Garbage Collector nicht zu Standard-C++ gehören, werden diese im Rahmen dieses Buches nicht weiter behandelt.

Eine gewöhnliche Variable existiert von ihrer Definition bis zum Ende des Bereichs (bei einer lokalen Variablen ist das der Block), in dem sie definiert wurde. Im Unterschied dazu

existiert eine dynamisch erzeugte Variable bis der für sie reservierte Speicher mit dem Operator *delete* wieder freigegeben oder das Programm beendet wird. Man sagt auch, dass eine dynamisch erzeugte Variable durch den Aufruf von *delete* **zerstört** wird.

delete-expression:

```
::opt delete cast-expression
::opt delete [ ] cast-expression
```

Die erste dieser beiden Alternativen ist für Variable, die keine Arrays sind, und die zweite für Arrays. Dabei muss *cast-expression* ein Zeiger sein, dessen Wert das Ergebnis eines *new*-Ausdrucks ist. Nach *delete p* ist der Wert von *p* unbestimmt und der Zugriff auf **p* unzulässig. Falls *p* den Wert 0 hat, ist *delete p* wirkungslos.

Damit man mit dem verfügbaren Speicher sparsam umgeht, sollte man den Operator *delete* immer dann aufrufen, wenn eine mit *new* erzeugte Variable nicht mehr benötigt wird. Unnötig reservierter Speicher wird auch als **Speicherleck (memory leak)** bezeichnet. Ganz generell sollte man diese **Regel** beachten: Jede mit *new* erzeugte Variable sollte mit *delete* auch wieder freigegeben werden.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie die in den letzten Beispielen reservierten Speicherbereiche wieder freigegeben werden.

1. Der Speicher für die unter 1. und 2. erzeugten Variablen wird folgendermaßen wieder freigegeben:

```
delete pi;
delete pd;
```

2. Der Speicher für das unter 3. erzeugte Array wird freigegeben durch

```
delete[] p;
```

3. Es ist möglich, die falsche Form von *delete* zu verwenden, ohne dass der Compiler eine Warnung oder Fehlermeldung ausgibt:

```
delete[] pi; // Arrayform für Nicht-Array
delete p;   // Nicht-Arrayform für Array
```

Im C++-Standard ist explizit festgelegt, dass das Verhalten nach einem solchen falschen Aufruf undefiniert ist.

In Abschnitt 7.2 wurde empfohlen, einen Zeiger, der nicht auf reservierten Speicher zeigt, immer auf 0 (Null) zu setzen. Deshalb sollte man einen Zeiger nach *delete* immer auf 0 setzen, z.B. nach Beispiel 1:

```
pi = 0;
pd = 0;
```

7.4.2 Der Unterschied zu „gewöhnlichen“ Variablen

Die wichtigsten Unterschiede zwischen dynamisch erzeugten und „gewöhnlichen“ (vom Compiler erzeugten) Variablen sind:

1. Eine dynamisch erzeugte Variable hat im Unterschied zu einer gewöhnlichen Variablen **keinen Namen** und kann **nur indirekt** über einen Zeiger angesprochen werden.

Nach einem erfolgreichen Aufruf von `p=new type` enthält der Zeiger `p` die Adresse der Variablen. Falls `p` überschrieben und nicht anderweitig gespeichert wird, gibt es keine Möglichkeit mehr, sie anzusprechen, obwohl sie weiterhin existiert und Speicher belegt. Der für sie reservierte Speicher wird erst beim Ende des Programms wieder freigegeben.

Da zum Begriff „Variable“ nach den Ausführungen von Abschnitt 3.2 auch ihr Name gehört, ist eine „namenlose Variable“ eigentlich widersprüchlich. Im C++-Standard wird „object“ als Oberbegriff für namenlose und benannte Variablen verwendet. Ein **Objekt** in diesem Sinn hat wie eine Variable einen Wert, eine Adresse und einen Datentyp, aber keinen Namen. Da der Begriff „Objekt“ aber auch oft für Variable eines Klassentyps verwendet wird, wird zur Vermeidung von Verwechslungen auch der Begriff „namenlose Variable“ verwendet.

2. Der Name einer gewöhnlichen Variablen ist untrennbar mit reserviertem Speicher verbunden. Es ist nicht möglich, über einen solchen Namen nicht reservierten Speicher anzusprechen. Im Unterschied dazu existiert ein Zeiger `p`, über den eine dynamisch erzeugte Variable angesprochen wird, unabhängig von dieser Variablen. Ein Zugriff auf `*p` ist nur nach `new` und vor `delete` zulässig. Vor `new p` oder nach `delete p` ist der Wert von `p` unbestimmt und der Zugriff auf `*p` ein **Fehler**, der einen Programmabbruch zur Folge haben kann:

```
int* pi = new int(17);
delete pi;
...
*pi = 18; // Jetzt knallts - oder vielleicht auch nicht?
```

3. Der Speicher für eine gewöhnliche Variable wird **automatisch** freigegeben, wenn der Gültigkeitsbereich der Variablen verlassen wird. Der Speicher für eine dynamisch erzeugte Variable **muss** dagegen mit genau einem Aufruf von `delete` wieder freigegeben werden.
 - Falls `delete` überhaupt nicht aufgerufen wird, kann das eine Verschwendung von Speicher (Speicherleck, memory leak) sein. Falls in einer Schleife immer wieder Speicher reserviert und nicht mehr freigegeben wird, können die swap files immer größer werden und die Leistungsfähigkeit des Systems nachlassen.
 - Ein zweifacher Aufruf von `delete` mit demselben, von Null verschiedenen Zeiger, ist ein Fehler, der einen Programmabsturz zur Folge haben kann.

Beispiel: Anweisungen wie

```
int* pi = new int(1);
int* pj = new int(2);
```

zur Reservierung und

```
delete pi;
delete pj;
```

zur Freigabe von Speicher sehen harmlos aus. Wenn dazwischen aber eine ebenso harmlos aussehende Zuweisung stattfindet,

```
pi = pj;
```

haben die beiden *delete* Anweisungen den Wert von *pj* als Operanden. Die Anweisung „delete pj“ kann dann zu einem Programmabsturz führen. Der durch „new int(1)“ reservierte Speicher wird überhaupt nicht freigegeben.

4. Der Operand von *delete* muss einen Wert haben, der das Ergebnis eines *new*-Ausdrucks ist. Wendet man *delete* auf einen anderen Ausdruck an, ist das außer bei einem Nullzeiger ein Fehler, der einen Programmabbruch zur Folge haben kann. Insbesondere ist es ein **Fehler**, *delete* auf einen Zeiger anzuwenden,
 - a) dem nie ein *new*-Ausdruck zugewiesen wurde.
 - b) der nach *new* verändert wurde.
 - c) auf den bereits *delete* angewendet wurde (siehe 3.)
 - d) der auf eine gewöhnliche Variable zeigt.

Beispiele: Der Aufruf von *delete* mit *p1*, *p2* und *p3* ist ein Fehler:

```
int* p1;           // a)
int* p2 = new int(1);
p2++;             // b)
int i = 17;
int* p3 = &i;     // d)
```

5. In Abschnitt 7.2 haben wir gesehen, dass eine **Zuweisung** von Zeigern zu Aliasing führen kann. Bei einer Zuweisung an einen Zeiger auf eine dynamisch erzeugte Variable besteht außerdem die Gefahr von **Speicherlecks**. Diese können folgendermaßen vermieden werden:
 - Man vermeidet solche Zuweisungen. Diese Strategie wird von der smart pointer Klasse *unique_ptr* verfolgt (siehe Abschnitt 18.2).
 - Der Speicher für diese Variable wird vorher freigegeben.

```
int* pi = new int(17);
int* pj = new int(18);
delete pi; // um ein Speicherleck zu vermeiden
pi = pj;
```

Da anschließend zwei Zeiger *pi* und *pj* auf die mit *new(18)* erzeugte Variable **pj* zeigen, muss darauf geachtet werden, dass der Speicher für diese Variable nicht freigegeben wird, solange über einen anderen Zeiger noch darauf zugegriffen werden kann.

- Der Speicher für eine dynamisch erzeugte Variable wird automatisch wieder freigegeben, wenn es keine Referenz mehr auf diese Variable gibt. Diese Strategie wird von der smart pointer Klasse *shared_ptr* verfolgt (siehe Abschnitt 18.3).
6. Bei gewöhnlichen Variablen prüft der Compiler bei den meisten Operationen anhand des Datentyps, ob sie zulässig sind oder nicht. Ob für einen Zeiger *delete* aufgerufen werden muss oder nicht aufgerufen werden darf, ergibt sich dagegen nur aus dem bisherigen Ablauf des Programms.

Beispiel: Nach Anweisungen wie den folgenden ist es unmöglich, zu entscheiden, ob *delete p* aufgerufen werden muss oder nicht:

```
int i, x;
int* p;
if (x>0) p = &i;
else p = new int;
```

Diese Beispiele zeigen, dass mit dynamisch erzeugten Variablen **Fehler** möglich sind, die mit „gewöhnlichen“ Variablen nicht vorkommen können. Zwar sehen die Anforderungen bei den einfachen Beispielen hier gar nicht so schwierig aus. Falls aber *new* und *delete* in verschiedenen Teilen des Quelltextes stehen und man nicht genau weiß, welche Anweisungen dazwischen ausgeführt werden, können sich leicht Fehler einschleichen, die nicht leicht zu finden sind.

- Deshalb sollte man „**gewöhnliche**“ **Variablen** möglichst immer **vorziehen**.
- Falls sich Zeiger nicht vermeiden lassen, sollte man das Programm immer so **einfach** gestalten, dass möglichst keine Unklarheiten aufkommen können.
- **Smart pointer** (die hier aber nicht behandelt werden) sind oft eine Alternative, die viele Probleme vermeidet.

Dynamisch erzeugte Variable bieten in der bisher verwendeten Form keine Vorteile gegenüber „gewöhnlichen“ Variablen. Trotzdem gibt es Situationen, in denen sie notwendig sind:

- Falls gewisse Informationen erst zur Laufzeit und nicht schon bei der Kompilation verfügbar sind. So muss zum Beispiel
 - bei dynamisch erzeugten Arrays die Größe,
 - bei verketteten Datenstrukturen (wie Listen und Bäume, siehe Abschnitte 7.11 und 7.12) die Verkettung, und
 - bei einem Zeiger auf ein Objekt einer Basisklasse (siehe Abschnitt 9.4.2) der Datentyp des Objekts, auf den er zeigt,
 erst während der Laufzeit festgelegt werden. Aus diesem Grund werden die Elemente von objektorientierten Klassenhierarchien oft dynamisch erzeugt.
- Es gibt Datentypen wie z.B. die .NET-Klassen, mit denen man keine gewöhnlichen Variablen anlegen kann. Wenn man z.B. eine Variable des Typs *TextBox* will, muss man sie dynamisch mit *gcnew* erzeugen.
- Es gibt Betriebssysteme und Compiler, bei denen der für globale und lokale Variablen verfügbare Speicher begrenzt ist (z.B. auf 64 KB bei 16-bit-Systemen wie Windows 3.x oder MS-DOS). Für den Heap steht dagegen mehr Speicher zur Verfügung.

Unter 32-bit-Betriebssystemen stehen für globale und lokale Variablen unabhängig vom physikalisch verfügbaren Hauptspeicher meist 4 GB oder mehr zur Verfügung. Deshalb besteht heutzutage meist keine Veranlassung, Variablen aus Platzgründen im Heap anzulegen. Allerdings findet man noch Relikte aus alten Zeiten, in denen Variablen nur aus diesem Grund im Heap angelegt werden.

- Sie können zur Reduzierung von Abhängigkeiten bei der Kompilation beitragen (Sutter 2000, Items 26-30).

In der Programmiersprache C gibt es anstelle der Operatoren *new* und *delete* die Funktionen *malloc* bzw. *free*. Sie funktionieren im Prinzip genauso wie *new* und *delete* und können auch in C++ verwendet werden. Da sie aber mit *void**-Zeigern arbeiten, sind sie fehleranfälliger. Deshalb sollte man immer *new* und *delete* gegenüber *malloc* bzw. *free* bevorzugen. Man kann in einem Programm sowohl *malloc*, *new*, *free* und *delete* verwenden. Speicher, der mit *new* reserviert wurde, sollte aber nie mit *free* freigeben werden. Dasselbe gilt auch für *malloc* und *delete*.

Aufgaben 7.4

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. mit dem Namen „Loesungen-Kap-7.h“) und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.

1. Nach den Definitionen

```
int i = 5;
int *pi, pj;
char *pc, pd;
```

sollen die folgenden Zuweisungen in einem Programm stehen:

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| a) <code>pi = i;</code> | b) <code>pi = &i;</code> |
| c) <code>*pi = i;</code> | d) <code>*pi = &i;</code> |
| e) <code>pi = pj;</code> | f) <code>pc = &pd;</code> |
| g) <code>pi = pc;</code> | h) <code>pd = *pi;</code> |
| i) <code>*pi = i**pc;</code> | j) <code>pi = 0;</code> |

Geben Sie an, welche dieser Zuweisungen syntaktisch korrekt sind. Geben Sie außerdem für jeden syntaktisch korrekten Ausdruck den Wert der linken Seite an, wobei die Ergebnisse der zuvor ausgeführten Anweisungen vorausgesetzt werden sollen. Falls die linke Seite ein Zeiger ist, geben Sie den Wert der dereferenzierten Variablen an.

2. Beschreiben Sie das Ergebnis der folgenden Anweisungen:

- a) `int j = 10;`
`int* p = &j;`
`*p = 17;`
`textBox1->AppendText(j.ToString());`
`textBox1->AppendText(p->ToString());`

b) `*(new int) = 17;`

c) `int* f_retp()
{
 int x = 1;
 return &x;
}`

`textBox1->AppendText((*f_retp()).ToString());`

3. In der Programmiersprache C gibt es keine Referenzparameter. Wenn man in C in einer Funktion ein Argument verändern will, übergibt man seine Adresse und verändert die dereferenzierte Variable, wie z.B. in der Funktion

```
void ptr_swap(int* x, int* y)
{
    int h=*x;
    *x=*y;
    *y=h;
}
```

Erstellen Sie ein Ablaufprotokoll für diese Funktion und geben Sie ihre Nachbedingung an.

7.5 Dynamische erzeugte eindimensionale Arrays

Ein dynamisch erzeugtes Array a mit n Elementen des Datentyps T wird durch

```
int n = 10; // n muss keine Konstante sein
T* a = new T[n]; //
```

angelegt. Dabei wird der Speicherplatz für die Arrayelemente während der Laufzeit des Programms durch vordefinierte Funktionen zur Speicherverwaltung reserviert. Im Unterschied zu einem gewöhnlichen Array b muss die Anzahl der Elemente keine Konstante sein:

```
const int m = 10; // m muss eine Konstante sein
T b[m];
```

Ein dynamisch erzeugtes Array mit n Elementen hat wie ein gewöhnliches Array die Elemente

$a[0], a[1], \dots, a[n-1]$

Beim Zugriff auf die Arrayelemente besteht also kein Unterschied zwischen einem gewöhnlichen und einem dynamisch erzeugten Array. Insbesondere muss man immer darauf achten, dass man als Index in $a[i]$ einen zulässigen Wert zwischen $0 \leq i < n$ verwendet. Dem Vorteil, dass man die Größe nicht schon bei der Kompilation angeben muss, stehen aber auch die Nachteile gegenüber, die schon in Abschnitt 7.4 für alle mit *new* erzeugten Variablen beschrieben wurden. Um nur die wichtigsten zu nennen:

- Der mit *new* reservierte Speicherbereich für das Array *a* muss mit *delete[]* *a* wieder freigegeben werden.
- Bei einer Zuweisung an einen Zeiger muss man darauf achten, dass der Speicherbereich auf den die linke Seite zeigt, auch wieder freigegeben werden kann.

Ab Visual Studio 2013 kann man ein dynamisch erzeugtes Array auch bei seiner Definition initialisieren:

```
int* da = new int[5]{2, 3};
```

Die Größe eines dynamisch erzeugten Arrays kann nicht direkt geändert werden. Man kann allerdings ein neues dynamisches Array anlegen, in dieses die Elemente des alten Arrays kopieren (maximal so viele, wie das neue Array Elemente hat), und dann den Zeiger auf das neue Array dem des alten Arrays zuweisen.

```
void ReAllocate(T*& a, int n_copy, int n_new)
{
    T* pnew = new T[n_new]; // erzeuge das neue Array
    if (n_copy > n_new) n_copy = n_new;
    for (int i = 0; i < n_copy; i++)
        pnew[i] = a[i]; // kopiere das alte Array in das neue
    delete[] a; // Speicher des alten Arrays freigeben
                // Wegen dieser Form von delete darf ReAllocate nur
                // mit einem Argument aufgerufen werden, das auf ein
                // dynamisch erzeugtes Array zeigt.
    a = pnew; // Zeiger auf das neue Array zurückgeben.
}
```

Funktionen zur Verwaltung dynamischer Arrays stehen auch in der C-Standardbibliothek zur Verfügung. Die Funktion *realloc* verwendet als Parameter generische Zeiger, was zur Folge hat, dass der Compiler keine Typen prüfen kann.

```
void *realloc(void *block, size_t size);
```

Normalerweise brauchen und sollen Sie (außer in den folgenden Übungsaufgaben) keine eigenen dynamischen Arrays schreiben. Die **C++-Standardbibliothek** enthält zahlreiche Containerklassen (z.B. *vector* und *deque*, siehe Abschnitt 12.1). Diese sind für die allermeisten Anwendungen besser geeignet sind als selbstgestrickte dynamische Arrays. Da sich einige grundlegende Eigenschaften dieser Klassen direkt aus den zugrundeliegenden Datenstrukturen ergeben, ist ein Grundverständnis von dynamischen Arrays wichtig, auch wenn sie nicht selbst programmiert werden sollen.

Aufgaben 7.5

1. Überarbeiten Sie eine Kopie Ihrer Lösung von Aufgabe 5.2, 2. (Sieb des Eratosthenes) so, dass die Anzahl der Arrayelemente als Parameter übergeben wird und das Array dynamisch angelegt wird. Der Aufwand für die Änderung soll möglichst gering sein.
2. Implementieren Sie die Funktion *ReAllocate* und testen Sie diese mit einem dynamisch erzeugten Array mit zunächst 2 Elementen, dessen Größe immer wieder verdoppelt wird.

Der Test soll einfach nur darin bestehen, dass nach jeder Verdoppelung immer alle Elemente angesprochen werden.

Beschreiben Sie das Ergebnis der folgenden Anweisungen:

- a) `int* p1; ReAllocate(p1, 0, 100);`
- b) `int* p2 = new int; ReAllocate(p2, 0, 100);`
- c) `int x; int* p3 = &x; ReAllocate(p3, 0, 100);`
- d) `int* p4 = new int[1]; ReAllocate(p4, 0, 100);`

7.6 Arrays, Zeiger und Zeigerarithmetik

Zu einem Zeiger `p` kann ein ganzzahliger Wert `n` addiert werden:

```
T* p; // T ein beliebiger Datentyp
p + n // n ganzzahlig
```

Das Ergebnis ist ein Zeiger desselben Datentyps. Der Wert von `p+n` ist aber nicht die um `n` erhöhte Adresse `p`, sondern die Adresse

`p+n*sizeof(T)`

Beispiel: Angenommen, der Zeiger `p` erhält durch die Definition

```
int* p = new int[10]; // sizeof(int)==4
```

die Adresse 1000. Dann ist `p+1` nicht die Adresse 1001, sondern 1004.

Durch `p+1` erhält man also nicht die Adresse des nächsten Bytes, sondern die Adresse des nächsten `int`-Wertes, wenn `p` den Datentyp „Zeiger auf `int`“ hat.

Entsprechend kann man von einem Zeiger `p` auch einen ganzzahligen Wert `n` oder einen Zeiger `q` subtrahieren:

- Der Zeiger `p-n` stellt die Adresse `p-n*sizeof(T)` dar.
- Bei der **Subtraktion von zwei Zeigern** `p` und `q` müssen diese auf Elemente desselben Arrays zeigen. Wenn `p` auf das `i`-te und `q` auf das `j`-te Element zeigen (`p=a+i` und `q=a+j`), ist die Differenz `p-q` als `i-j` definiert. Falls sie nicht auf Elemente desselben Arrays zeigen, ist das Ergebnis nicht definiert.
- Die **Addition** von Zeigern ist nicht definiert.

Eine solche **Addition** von **Zeigern** und **ganzzahligen Werten** bzw. **Subtraktion** von Zeigern bezeichnet man als **Zeigerarithmetik**.

Zeigerarithmetik wird vor allem mit Zeigern auf ein Array verwendet und beruht darauf, dass der Compiler den Namen eines Arrays als einen **Zeiger auf das erste Arrayelement** behandelt, wenn der Name des **Arrays** ohne den Indexoperator `[]` verwendet wird

(Ausnahme: Als Argument von *sizeof*). Bisher wurde der Name eines Arrays fast immer nur zusammen mit dem Indexoperator in einem Ausdruck verwendet (z.B. `a[i]`).

Deshalb ist nach den Definitionen

```
T* p;    // T irgendein Datentyp
T a[10];
```

die folgende Zuweisung möglich:

```
p = a;
```

Dabei erhält `p` denselben Wert wie durch

```
p = &a[0];
```

Entsprechend erhalten `i` und `j` durch die folgenden Anweisungen denselben Wert:

```
T i = a[0];
T j = *a;
```

Damit sind die folgenden Ausdrücke gleichwertig:

```
*(a+1)    und    a[1]
*(a+2)    und    a[2]
*(a+i)    und    a[i]
```

Tatsächlich ist `a[i]` nicht nur gleichwertig mit `*(a + i)`, sondern sogar durch diesen zweiten Ausdruck definiert. Aus dieser Definition ergibt sich die, zumindest auf den ersten Blick, überraschende **Kommutativität der Indizierung**:

```
a[i] == i[a]
```

Aus dieser Definition folgt außerdem, dass auch **für einen Zeiger indizierte Ausdrücke** gebildet werden können. Deshalb ist nach der Definition

```
T* p;
```

auch dieser Ausdruck definiert:

```
p[i] // i ein ganzzahliger Ausdruck
```

Bei der Dereferenzierung eines Zeigerarithmetik-Ausdrucks dürfen die Klammern nicht vergessen werden. Da der Operator `*` stärker bindet als der Operator `+`, wird der Ausdruck

```
*p+i
```

als `(*p)+i` ausgewertet und nicht etwa als `*(p+i)`. Falls `p` auf einen arithmetischen Datentyp zeigt, sind beide Ausdrücke zulässig, so dass der Compiler dann nicht vor einer versehentlich falschen oder vergessenen Klammerung warnen kann.

Deshalb kann man die Elemente eines Arrays sowohl mit Zeigerarithmetik als auch mit dem Indexoperator ansprechen, und es stellt sich die Frage, welche dieser beiden Möglichkeiten vorzuziehen ist. Einige Argumente:

- Der Zugriff auf Arrayelemente mit dem Indexoperator wird meist als einfacher angesehen. Zeigerarithmetik wird dagegen oft als trickreich, undurchsichtig und fehleranfällig beurteilt.
- In vielen (vor allem älteren) Büchern (z.B. Kernighan/Ritchie 1988, Abschnitt 5.3) findet man den Hinweis, dass Zeigerarithmetik oft schneller ist.

Der vom Visual C++ Compiler erzeugte Assembler-Code zeigt aber, dass das Geschwindigkeitsargument nicht zutrifft. Der Assembler-Code wird

- bei der Ausführung des Programms im Debugger unter *Debuggen|Fenster|Disassembly* angezeigt, oder mit
- nach *Projekt|Eigenschaften|Konfigurationseigenschaften|C/C++|Ausgabedateien|Assemblyausgabe* erzeugt.

Die nächste Abbildung zeigt, dass für `a[i]` und `*(a+i)` derselbe Assemblercode erzeugt wird:

The screenshot shows a disassembler window with the following assembly code:

```

Disassembly | prog.cpp | FixedP64.h | GlobalDecl.cpp
Adresse: N_GlobalDecl::test_access_array()
a[i]=17;
0000001c lea    eax, [esp]
0000001f mov    dword ptr [eax+esi*4], 11h
*(a+i)=17;
00000026 lea    eax, [esp]
00000029 mov    dword ptr [eax+esi*4], 11h
  
```

Deswegen gibt es meist keinen Grund, Arrayelemente mit Zeigerarithmetik anzusprechen. Aus den folgenden Gründen sollte man Zeigerarithmetik aber doch kennen:

- Man findet sie in vielen Büchern und real existierenden Programmen.
- Mehrdimensionale Arrays müssen manchmal über Zeiger als Parameter an Funktionen übergeben werden.
- Die Standardbibliothek verwendet für ihre Iteratoren ein ähnliches Konzept.

Aufgabe 7.6

1. Beschreiben Sie nach den Definitionen

```
int a[10] = { 1,3,5,7 }, *p = a;
```

den Wert der folgenden Ausdrücke durch indizierte Ausdrücke des Arrays `a`:

<code>*p</code>	<code>*p + 1</code>
<code>(*p) + 1</code>	<code>*(p + 1)</code>
<code>*(p + 3**p)</code>	<code>*p**p</code>

2. Überarbeiten Sie die Funktion *AuswahlSort* von Aufgabe 5.4 zu einer Funktion *AuswSortPtr*, bei der die Arrayelemente mit Zeigerarithmetik angesprochen werden.

7.7 Arrays als Funktionsparameter Θ

Die in diesem Abschnitt vorgestellte Übergabe von Arrays als Parametern steht schon in C zur Verfügung und ist deshalb recht verbreitet. Mit den Containerklassen `std::vector` (siehe Abschnitt 12.1.1) oder `std::array` (siehe Abschnitt 12.1.12) anstelle von Arrays ist die Parameterübergabe aber einfacher und weniger fehleranfällig, da die Anzahl der Arrayelemente nicht extra übergeben werden muss.

Schon in Abschnitt 7.6 wurde darauf hingewiesen, dass der Compiler den Namen eines Arrays als Zeiger auf das erste Element behandelt. Das gilt auch bei der Übergabe eines Arrays als Parameter. Dabei macht es keinen Unterschied, welche der folgenden Schreibweisen man dabei verwendet:

```
int sum1(int a[10])
{
    int s = 0;
    for (int i = 0; i < 10; i++) s = s + a[i];
    return s;
}

int sum2(int a[])
{ // Genau dieselben Anweisungen wie bei sum1
    int s = 0;
    for (int i = 0; i < 10; i++) s = s + a[i];
    return s;
}
```

Da ein Arrayparameter in einen Zeiger auf das erste Element des Arrays konvertiert wird, sind diese beiden Definition gleichwertig mit der von `sum3`:

```
int sum3(int* a)
{ // Genau dieselben Anweisungen wie bei sum1
    int s = 0;
    for (int i = 0; i < 10; i++) s = s + a[i];
    return s;
}
```

Hier werden die Arrayelemente `a[i]` über den Zeiger `a` mit dem Indexoperator angesprochen. Wie im letzten Abschnitt dargestellt wurde, sind die Ausdrücke „`a[i]`“ und „`*(a+i*sizeof(T))`“ gleichwertig.

Die Funktionen `sum1`, `sum2` und `sum3` können mit einem `int`-Array einer beliebigen Elementanzahl aufgerufen werden:

```
int a1[5] = { 1,2,3,4,5 };
int s1 = sum1(a1);
int s2 = sum2(a1);
int s3 = sum3(a1);
```

Da bei der Konvertierung die Anzahl der Arrayelemente nicht eingeht, ist die Konstante „10“ in der Parameterliste von *sum1* ohne jede Bedeutung. Deswegen werden bei jedem dieser Aufrufe nicht reservierte Speicherbereiche angesprochen.

Wenn man eine Funktion mit verschiedenen großen Arrays aufrufen will, muss man die Anzahl der Arrayelemente ebenfalls als Parameter übergeben:

```
int sum(int* a, int n) // n: Anzahl der Arrayelemente
{
    int s = 0;
    for (int i = 0; i < n; i++) s = s + a[i];
    return s;
}
```

Diese Funktion kann dann folgendermaßen aufgerufen werden:

```
int a[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };
int s = sum(a, 10);
```

Aufgaben 7.7

1. a) Überarbeiten Sie die Funktion *Auswahlort* von Aufgabe 5.4, so dass ein Array von *int*-Werten mit einer beliebigen Anzahl von Argumenten als Parameter übergeben werden kann.
- b) Schreiben Sie eine Funktion *isSorted* die prüft, ob die Elemente eines als Parameter übergebenen Arrays in einer sortierten Reihenfolge sind.
- c) Testen Sie die Funktionen aus a) und b) an einigen Arrays
 - mit einem Arrayelement
 - mit zwei Arrayelementen in einer richtigen Anordnung
 - mit zwei Arrayelementen in einer falschen Anordnung
 - mit drei Arrayelementen in allen dabei möglichen Anordnungen.
2. Überarbeiten Sie die Funktion *Horner* von Aufgabe 5.2, 4. so, dass ihr das Array mit den Koeffizienten des Polynoms als Parameter übergeben wird.

7.8 Funktionszeiger und Datentypen für Funktionen Θ

In der Programmiersprache C sind Funktionszeiger die einzige Möglichkeit, Variablen zu definieren, denen man eine Funktion zuweisen kann. Solche Funktionszeiger muss man in C dann immer verwenden, wenn man eine Funktion als Parameter übergeben wollte. Da man Funktionszeiger auch gelegentlich in C++-Programmen findet, soll die Schreibweise kurz an Beispielen vorgestellt werden. In C++ steht allerdings mit *std::function* (siehe Abschnitt 9.2.13) eine intuitivere Schreibweise zur Verfügung.

Beispiel: Mit

```
typedef string(*F)(int);
```

ist `F` ein Datentyp. Einer Variablen des Typs `F` kann man eine Funktion wie

```
std::string f(int i)
{
    return "nur ein Beispiel";
}
```

kann:

```
F x = f;
std::string s = x(17);
```

Eine Variable des Datentyps von `F` erhält man auch mit der Definition

```
string(*y)(int) = f;
std::string t = y(17);
```

Mit *using* (seit C++11) sind Synonyme für Datentypen von Funktionen etwas intuitiver. Mit *std::function* (siehe Abschnitt 9.2.13) geht es aber noch einfacher.

Beispiel: Der Typ-Alias

```
using Funktion = string(*) (int, int);
```

ist gleichwertig zu der *typedef*-Deklaration für einen Funktionstyp

```
typedef string (*Funktion)(int, int);
```

Nach beiden Deklarationen kann man die Funktion

```
string MeineFunktion(int, int) { return ""; }
```

einer Variablen des Typs *Funktion* zuweisen

```
Funktion f = MeineFunktion;
```

und über diese Variable dann die Funktion *MeineFunktion* aufrufen:

```
string s = f(1, 2);
```

Mit dem nach

```
#include <functional>
```

verfügbaren *std::function* ist das aber noch einfacher:

```
std::function<string(int,int)> fun = MeineFunktion;
```


7.9 Konstante Zeiger

Bei der Definition einer Zeigervariablen kann man durch eine *const* Angabe erreichen, dass sie (die **Zeigervariable**) oder die **dereferenzierte Variable** nicht veränderbar ist. Welche der beiden konstant ist, ergibt sich aus der Reihenfolge von *const* und *. Die folgenden Beispiele verwenden den Datentyp *int*, gelten aber genauso für andere Datentypen:

- Nach „*int* const p;*“ ist *p* ein konstanter **Zeiger**. Dann kann der Wert von *p* nicht verändert werden.
- Nach den beiden gleichwertigen Schreibweisen „*const int* p;*“ und „*int const * p;*“ ist *p* ein Zeiger auf „*const int*“. Dann kann die **dereferenzierte *int* Variable** **p* nicht verändert werden.

Da diese drei Schreibweisen sehr ähnlich aussehen, können sie leicht verwechselt werden. Wenn man *const* nach dem Datentyp schreibt, kann man die Bedeutung einer solchen Definition immer nach dem Schema „lese von rechts nach links“ ableiten.

Für einige der folgenden Beispiele wird eine *int*-Variable *i* vorausgesetzt:

```
int i;
```

1. Nach den beiden gleichwertigen Definitionen

```
const int* p1; // a)
int const* p1; // b)
```

ist *p1* ein Zeiger auf ein *const int*. Da in b) *const* auf den Datentyp folgt, ergibt sich diese Bedeutung nach dem Schema „lese von rechts nach links“. In der weiter verbreiteten Schreibweise a) kann man dieses Schema nicht anwenden. Von den nächsten beiden Zuweisungen ist nur die erste zulässig:

```
p1 = &i;
*p1 = 7; //error: Zuweisung an const Variable nicht möglich
```

2. Nach

```
int* const p2 = &i;
```

ist *p2* ein *const* Zeiger auf *int*. Deshalb ist von den nächsten beiden Zuweisungen nur die zweite zulässig:

```
p2 = &i; //error: Zuweisung an const Variable nicht möglich
*p2 = 17;
```

3. Sollen sowohl *p* als auch **p* konstant sein, muss man *const* zweimal angeben (vor und nach dem Stern). Die nächsten beiden Definitionen sind gleichwertig:

```
const int * const p3 = &i;
int const * const p3 = &i;
```

Dann ist keine der nächsten beiden Zuweisungen zulässig:

```
p3 = &i;//error: Zuweisung an const Variable nicht möglich
*p3 = 7;//error: Zuweisung an const Variable nicht möglich
```

4. Falls mehr als eine Zeigervariable in einer einzigen Deklaration definiert wird, ist eventuell nicht unmittelbar klar, was konstant ist und was nicht:

```
int const * const p4 = &i, *p5;
*p5 = 7;//error: Zuweisung an const Variable nicht möglich
p5 = &i;// das geht
```

Der Compiler unterbindet eine Zuweisung eines konstanten Zeigers `pc` an einen nicht konstanten Zeiger `p`, da sonst über `*p` auch `*pc` verändert werden könnte:

```
void f(int* p, const int* pc)
{
    p = pc; // error: Konvertierung 'const int *' nach 'int *'
    *p = 17; // Würde *p und den Alias *pc ändern
}
```

Aus diesem Grund ist auch der Aufruf von `g` in `h` nicht zulässig:

```
int g(int* p) { }

void h(const int* p)
{
    g(p);// error: Konvertierung 'const int *' nach 'int *'
}
```

Konstante Zeiger werden vor allem für Funktionsparameter verwendet, wenn der dereferenzierte Wert in der Funktion nicht verändert wird. Dann dokumentiert bereits die Funktionsdeklaration, dass die Variable, auf die das Argument zeigt, beim Aufruf nicht verändert wird. Es ist generell empfehlenswert, alle Parameter eines Zeigertyps, die nicht verändert werden, als `const` zu definieren (**const-Korrektheit**, siehe auch Abschnitt 3.7.1).

Beispiel: Wenn der Parameter für die Quelle `src` in

```
char *strcpy(char *dest, const char *src);
```

nicht konstant wäre, könnte der Compiler nicht entdecken, wenn die Quelle und das Ziel verwechselt werden:

```
char a[100];
const char* msg = "Keine Auszahlung mehr möglich";
strcpy(msg, a); // error:Konvertierung nicht möglich
```

Bei Funktionen, die Zeiger zurückgeben, kann man durch einen `const` Rückgabetypp erreichen, dass der dereferenzierte Funktionswert nicht verändert werden kann. Ein solcher Funktionswert kann nur einem konstanten Zeiger zugewiesen werden. Bei Funktion, die

keine Zeiger oder Referenzen zurückgeben, ist ein konstanter Rückgabetytpe meist nicht sinnvoll.

7.10 Stringlitterale, nullterminierte Strings und *char**-Zeiger

In der Programmiersprache C haben Zeiger eine wesentlich größere Bedeutung als in vielen anderen Sprachen, da in C einige Sprachkonzepte Zeiger verwenden, die in anderen Sprachen ohne Zeiger auskommen. Dazu gehören z.B. Zeichenketten (Strings), die durch Zeiger auf nullterminierte Strings dargestellt werden.

Ein **Stringliteral** ist eine durch Anführungszeichen begrenzte Zeichenfolge wie

```
"Hallo"
```

Ein Stringliteral hat in Standard-C++ den **Datentyp** `const char[n+1]` (siehe Abschnitt 5.2), wobei *n* die Länge des Strings ist. Der Compiler reserviert für die Zeichen des Stringliterals einen Speicherbereich, in dem er die Zeichen des Literals ablegt. Nach dem letzten Zeichen fügt er ein **Nullzeichen** `'\0'` („**Nullterminator**“, alle Bits Nullen) an, um das Ende des Strings zu kennzeichnen. Deshalb belegt "Hallo" 6 Bytes und nicht nur 5. Aus dieser Art der Kennzeichnung ergibt sich auch der Name **nullterminierter String**.

Der Compiler konvertiert ein Stringliteral in die Adresse seines ersten Zeichens. Deshalb ist die nächste Zuweisung zulässig:

```
const char* s = "Hallo";
```

Dabei erhält die Zeigervariable *s* die Adresse des ersten Zeichens 'H' des Literals. Eine solche Zuweisung kopiert also nicht alle Zeichen des Strings, obwohl das auf den ersten Blick so aussieht. Ebenso wenig werden durch

```
const char* t = s;
```

die Zeichen des **Strings** *t* nach *s* **kopiert**. Vielmehr wird durch eine solche Zuweisung die Adresse in *s* nach *t* kopiert.

Im Unterschied zu jedem anderen Zeigertyp akzeptieren C++ Compiler aus historischen Gründen auch Zuweisungen und Initialisierungen von nicht konstanten *char** Zeigervariablen mit Stringlitteralen:

```
char* t = ".."; // deprecated, const char* t=".." wäre ok
```

Solche Zuweisungen sind in C verbreitet. Im C++-Standard sind sie dagegen als „deprecated“ klassifiziert, was bedeutet, dass man sie vermeiden soll. Sie ermöglichen die Veränderung des konstanten Stringliterals, was zu undefiniertem Verhalten führen kann:

```
t[1] = 'x'; // Programmabsturz möglich (undefined behavior)
```

Dass für Stringliterale Variable des Typs `const char *` verlangt werden ist keine ernsthafte Einschränkung, da sie meist nur als Namen für das Stringliteral verwendet werden. Es besteht fast nie ein Anlass, eine solche Variable zu verändern.

Der Speicher für ein Stringliteral wird immer statisch (wie eine globale Variable) angelegt. Deshalb ist die Adresse eines lokalen Stringliterals auch außerhalb einer Funktion gültig, im Unterschied zu einer lokalen Variablen eines anderen Datentyps:

```
const char* Message()           const int* DontDoDat()
{
    return "Hello";
}
{
    int i;
    return &i;
}
```

Wenn man bei einer Windows Forms Anwendung die Zeichen, auf die ein `char*`-Zeiger zeigt, in einem .NET Steuerelement anzeigen will, kann man die Konversionsfunktion `to_String()` im Internet unter http://free.rkaiser.de/Cpp/CppCLR_Utils.h aus dem Namensbereich `rk1` verwenden:

```
const char* c1 = "9ou9ouo";
String^ SC2 =rk1::to_String(c1); //rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

Der Datentyp `char*` wird oft als Zeiger auf das erste Zeichen eines nullterminierten Strings interpretiert, obwohl ein solcher Zeiger auch auf ein einzelnes Zeichen zeigen kann, auf das kein Nullterminator folgt. Zur Bearbeitung eines solchen Strings werden dann alle Zeichen ab dieser Adresse bis zum nächsten Nullterminator bearbeitet.

Das soll am Beispiel einer Funktion `my_strcpy` illustriert werden. Sie kopiert alle Zeichen ab der Adresse in `t` bis zum nächsten Nullterminator einzeln in das `char` Array ab `s`. Als kleine Anwendung der **Zeigerarithmetik** werden die Zeiger mit `+1` um 1 (`sizeof(char)`) erhöht:

```
void my_strcpy(char* s, const char* t) // wie strcpy
{ // kopiert den nullterminierten String t nach s
    while ((*t) != '\0') // kürzer: while (*t)
    {
        *s = *t;
        s = s + 1;           // Zeigerarithmetik
        t = t + 1;           // s++ bzw. t++ geht auch
    }
}
```

Nur als Randbemerkung: Kernighan und Ritchie (1988, Abschnitt 5.5) schreiben diese Funktion etwas kürzer. Bei ihnen besteht der gesamte Anweisungsteil aus einer leeren Anweisung `;;`:

```
while (*s++ = *t++); // das müssen Sie nicht verstehen
```

Die Verwendung solcher Funktionen ist **nicht ohne Risiko**: Falls ab der Zieladresse weniger Speicher reserviert ist als die Quelle benötigt, wird nicht reservierter Speicher gnadenlos überschrieben, und das Programm kann abstürzen. Der Grund dafür ist einfach, dass nur

Zeiger übergeben werden. Und an einem Zeiger kann man nicht erkennen, wie viel Speicher ab der Adresse reserviert ist.

Auch im Debugger wird ein *char** Ausdruck als ein Zeiger auf das erste Zeichen eines nullterminierten Strings interpretiert.

Beispiel: Zeigt man einen Ausdruck *s* des Datentyps *char** im Debugger an, werden sowohl seine Adresse als auch die Zeichen von **s* bis zum nächsten Nullterminator dargestellt. Im Unterschied dazu wird für andere Zeigertypen nur die Adresse dargestellt. Die Variablen

```
const char* s = "123 456";
int* pi = new int(17);
```

werden im Debugger folgendermaßen dargestellt:

Name	Wert	Typ
▶ s	0x00d56190 "123 456"	char*
49 '1'		char
▶ pi	0x0545c248	int*
*pi	17	int

Der von einem nullterminierten String belegte Speicher kann im Debugger mit *Debuggen\Fenster\Arbeitsspeicher* angezeigt werden. Hier sieht man auch das Nullzeichen '\0' (hex 00) am Ende des Strings:

Adresse:	s
0x00D56190	31 32 33 20 34 35 36 00 49 00 54 123 456.I.T
0x00D56198	00 45 00 52 00 41 00 54 00 4f 00 .E.R.A.T.O.
0x00D561A6	52 00 20 00 4c 00 49 00 53 00 54 R. .L.I.S.T
0x00D561B1	00 20 00 43 00 4f 00 52 00 52 00 . .C.O.R.R.

Da der Compiler den Namen eines Arrays als Zeiger auf sein erstes Element interpretiert, kann ein mit einem Stringliteral initialisiertes Array

```
char s[] = "Da Bruno si mangia bene";
```

wie ein Zeiger auf das erste Zeichen eines nullterminierten Strings verwendet werden. Deswegen können mit einem solchen Array auch alle Funktionen für nullterminierte Strings aufgerufen werden, wie z.B.

```
int n = strlen(s);
```

Einem *string* kann man einen Zeiger auf einen nullterminierten String zuweisen:

```
const char* p = "abc";
string s = p; // s = "abc";
s = p; // s = "abc";
```

Der *string* besteht dann aus allen Zeichen ab der Adresse *p* bis zum nächsten Nullterminator.

Aufgaben 7.10

Schreiben Sie die Lösungsfunktionen in eine wie in Abschnitt 2.11 beschriebene Header-Datei (z.B. in die schon für Aufgabe 7.4 angelegte Header-Datei) und rufen Sie diese auf.

1. a) Schreiben Sie eine Funktion, die die Anzahl der Leerzeichen ' ' in einem als Parameter übergebenen nullterminierten String (*char**) zurückgibt.
 - b) Entwerfen Sie systematische Tests für diese Funktion (siehe Abschnitt 3.6.4).
 - c) Schreiben Sie eine Testfunktion (mit hart kodierten Strings, nicht aus einer TextBox) für diese Tests.

2. Auch auf einfache Fragen gibt es oft vielfältig widersprüchliche Antworten. So hat vor einiger Zeit jemand in einer Diskussionsgruppe im Internet gefragt, ob die folgenden Anweisungen

```
char *x;
x = "hello";
```

von erfahrenen Programmierern als korrekt angesehen würden. Er erhielt darauf über 100 Antworten, aus denen die folgenden vier ausgewählt wurden. Diese geben insbesondere auch einen Hinweis auf die Qualität mancher Beiträge in solchen Diskussionsgruppen. Begründen Sie für jede Antwort, ob sie korrekt ist oder nicht.

- a) Nein. Da durch diese Anweisungen kein Speicher reserviert wird, überschreibt die Zuweisung einen anderen Speicherbereich.
- b) Diese Anweisungen haben eine Zugriffsverletzung zur Folge. Die folgende Anweisung ist viel besser:

```
char* x = "hello";
```

- c) Antwort auf b):

Welcher Compiler produziert hier eine Zugriffsverletzung? Die beiden Anweisungen sind völlig gleichwertig.

- d) Ich würde die Anweisung

```
char x[] = "hello";
```

vorziehen, da diese *sizeof(char*)* Bytes Speicherplatz reserviert.

3. Welche der folgenden Bedingungen sind nach der Definition

```
const char* s = "blablabla";
```

in den *if*-Anweisungen zulässig, und welchen Wert haben sie?

- a) `if (s == " ")...`
- b) `if (*s == " ")...`
- c) `if (*s == 'a' + 1) ...`
- d) `if (s == ' ')...`

e) Welche Strings stellen s1, s2 und s3 nach den Anweisungen

```
string s1 = s;
string s2 = s+1;
string s3 = s+20;
```

dar?

4. Die Funktion *Checksum* soll eine einfache Prüfsumme für Namen mit weniger als 10 Zeichen berechnen:

```
int Checksum(const char* name)
{
    char a[10]; // 10 is enough
    strcpy(a, name);
    int s = 0;
    for (int i = 0; a[i] != 0; i++) s = s + a[i];
    return s;
}
```

Beschreiben Sie das Ergebnis dieses Aufrufs:

```
int c = Checksum("Check me, baby");
```

5. Welche der Zuweisungen in a) bis j) sind nach diesen Definitionen zulässig:

```
const int i = 17;
int* p1;          char* q1;
const int* p2;    const char* q2;
int const* p3;    char const* q3;
int* const p4 = p1; char* const q4 = q1;
```

- a) `p1 = p2;`
- b) `p1 = &i;`
- c) `p2 = p1;`
- d) `*p3 = i;`
- e) `*p4 = 18;`
- f) `q1 = q2;`
- g) `q1 = "abc";`
- h) `q2 = q1;`
- i) `*q3 = 'x';`
- j) `*q4 = 'y';`

7.11 Verkettete Listen

Wenn man einen Container als sortiertes Array implementiert, muss man nach dem Einfügen oder Löschen von Elementen alle auf das eingefügte bzw. gelöschte Element folgenden

Elemente nach hinten oder vorne verschieben, damit die Sortierung erhalten bleibt. Das ist aber bei manchen Anwendungen zu zeitaufwendig.

Diesen Zeitaufwand kann man mit **verketteten Listen** reduzieren. Eine solche Liste besteht aus sogenannten **Knoten**, die Daten und einen Zeiger auf den nächsten Knoten enthalten. Die folgenden Ausführungen sollen nur einfache grundlegende Konzepte zeigen. Für praktische Anwendungen verwenden Sie besser die Klasse `list` (siehe Abschnitt 12.1.8) anstelle der Funktionen von hier.

Im Folgenden wird der Name `T` für den Datentyp der Nutzdaten gewählt, damit man sieht, dass dieser beliebig sein kann. Die Knoten einer verketteten Liste werden meist durch einen Datentyp wie `Listnode` dargestellt:

```
typedef int T; // Datentyp der Nutzdaten

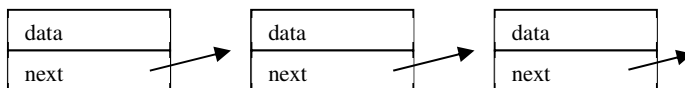
struct Listnode {
    T data;           // die Nutzdaten
    Listnode* next; // Zeiger auf den nächsten Knoten
};
```

Die Verwendung eines Datentyps in seiner Definition ist nur mit Zeigern oder Referenzen möglich. Ein solcher Datentyp wird auch als rekursiver Datentyp bezeichnet.

Beispiel: Verwendet man einen Datentyp ohne `*` oder `&` in seiner Definition, wird das vom Compiler als Fehler betrachtet:

```
struct Listnode {
    T data;
    Listnode next; // error: verwendet gerade
};                // definiertes Listnode
```

Mit einem Datentyp wie `Listnode` erhält man eine verkettete Liste, indem man mit `new` Variablen dieses Typs erzeugt und in jedem Knoten dem Zeiger `next` die Adresse des nächsten Knotens zuweist:



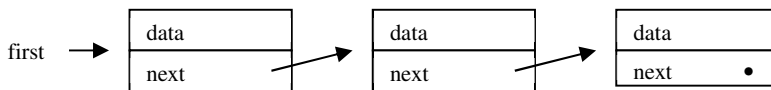
Ein Zeiger wie `first` zeigt auf den **ersten Knoten** der Liste:

```
Listnode* first; // Zeiger auf den ersten Knoten
```

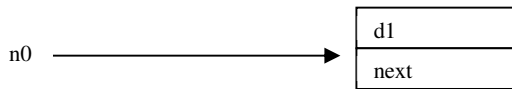
Den **letzten Knoten der Liste** kennzeichnet man durch einen Zeiger `next` mit dem Wert `0`. Grafisch wird dieser Wert oft durch einen schwarzen Punkt dargestellt:

•

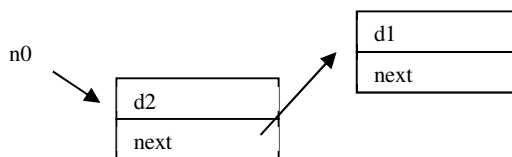
Dann hat die **verkettete Liste** einen eindeutigen Anfang und ein eindeutiges Ende:



Als nächstes sollen Anweisungen gesucht werden, mit denen man vor einem Knoten, auf den ein Zeiger `n0` zeigt,



einen neuen Knoten einfügen kann, auf den `n0` dann zeigt:



Das ist mit den Anweisungen unter 1. und 2. möglich:

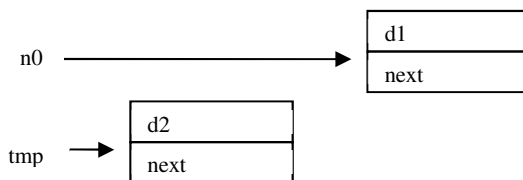
1. Ein Zeiger `tmp` soll auf einen neuen Knoten zeigen, der mit `new` erzeugt wird

```
Listnode* tmp = new Listnode; // 1.1
```

und dem die Daten durch eine Anweisung wie

```
tmp->data = d2; // 1.2
```

zugewiesen werden. Dadurch ergibt sich:

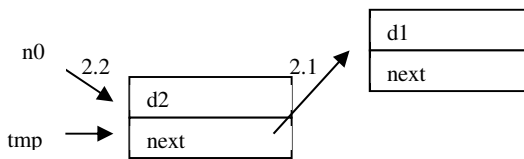


2. Der neue Knoten `*tmp` wird dann mit den beiden Anweisungen

```
tmp->next = n0; // 2.1
```

```
n0 = tmp; // 2.2
```

in die Liste eingehängt:



Diese Anweisungen werden mit der Funktion

```
ListNode* newListnode(const T& data, ListNode* next)
{ // gibt einen Zeiger auf einen neuen Listenknoten
  // {d0,nx0} zurück, wobei d0 und nx0 die Argumente für
  // data und next sind.
  ListNode* tmp = new ListNode; // 1.1
  tmp->data = data; // 1.2
  tmp->next = next; // 2.2
  return tmp; // Nachbedingung: Der Rückgabewert zeigt auf
} // einen neuen Knoten {d0,nx0}
```

durch den Aufruf

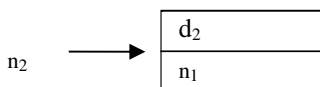
```
n0 = newListnode(d2, n0); // 2.1
```

ausgeführt. `n0` zeigt danach auf einen neu erzeugten Knoten, dessen Element `next` auf den Knoten zeigt, auf den das Argument für `next` zeigt. Falls das Argument für `next` den Wert `0` hat, zeigt der Funktionswert auf einen Knoten mit `next==0`.

Das Ergebnis der ersten drei Ausführungen der Anweisung

```
first = newListnode(d1, first);
```

mit den Daten `d1`, `d2` usw., wobei der Wert von `first` zuerst `0` sein soll, ist in dem folgenden Ablaufprotokoll dargestellt. Dabei sind die Zeiger auf die von `newListNode` erzeugten Knoten mit `n1`, `n2` usw. bezeichnet, und ein Knoten, auf den ein solcher Zeiger zeigt, mit `->{di,nj}`. Der Ausdruck `->{d2,n1}` in der Spalte `n2` ist also nichts anderes als eine Kurzschreibweise für



Die Werte in den Spalten `n1`, `n2` usw. erhält man einfach durch Einsetzen der Argumente in die Nachbedingung von `newListNode`:

```
first = nullptr; // first n1 n2 n3
// 0
first = newListnode(d1, first); // n1 ->{d1, 0}
first = newListnode(d2, first); // n2 ->{d2, n1}
first = newListnode(d3, first); // n3 ->{d3, n2}
```

Dieses Ablaufprotokoll illustriert, wie der erste dieser Aufrufe einen ersten Knoten mit *next==0* erzeugt, auf den *first* dann zeigt, und wie jeder weitere Aufruf einen neuen Knoten am Anfang in die verkettete Liste einhängt, auf die *first* zeigt. Mit vollständiger Induktion kann man zeigen, dass das allgemein gilt.

Die Funktionsweise von *newListnode* beruht insbesondere darauf, dass eine mit *new* erzeugte Variable bis zum Aufruf von *delete* existiert. Im Unterschied zu einer gewöhnlichen Variablen wird ihr Speicherplatz nicht mit dem Verlassen des Blocks wieder freigegeben, in dem sie erzeugt wurde.

- Deshalb existiert die Variable **tmp*, die mit

```
Listnode* tmp = new Listnode;
```

erzeugt wurde, auch noch nach dem Verlassen der Funktion *newListnode*.

- Der Zeiger *tmp* ist dagegen eine „gewöhnliche“ lokale Variable, deren Speicherplatz mit dem Verlassen des Blocks wieder freigegeben wird. Da der Wert von *tmp* dem Element *next* des Funktionswerts zugewiesen wird, kann man die lokal erzeugte Variable **tmp* über den Funktionswert auch außerhalb der Funktion verwenden, in der sie erzeugt wurde.

Listen, bei denen neue Elemente am Anfang eingehängt werden, bezeichnet man auch als „**Last-in-first-out**“-Listen (**LIFO**), da das zuletzt eingefügte Element am Anfang steht. Eine LIFO-Liste erhält man mit einem Zeiger *first*, der am Anfang den Wert 0 hat, und wiederholte Aufrufe der Funktion *newListnode*:

```
Listnode* first = nullptr;

void LIFOInsert(const T& data)
{
    first = newListnode(data, first);
}
```

Um alle Elemente einer **Liste** zu **durchlaufen**, kann man sich mit einer Hilfsvariablen *tmp* vom Anfang bis zum Ende durchhangeln:

```
void showList(TextBox^ tb, Listnode* start)
{ // Gibt alle Daten der Liste ab der Position start aus
    Listnode* tmp = start;
    while (tmp != nullptr)
    {
        tb->AppendText(tmp->data.ToString());
        tmp = tmp->next;
    }
}
```

Da *start* als Werteparameter übergeben wird, kann man auch *start* als Laufvariable verwenden. Wäre *start* ein Referenzparameter, würde das Argument verändert:

```

while (start != nullptr)
{
    tb->AppendText(start->data.ToString());
    start = start->next;
}

```

Anstelle einer *while*-Schleife kann man auch eine *for*-Schleife verwenden:

```

for (ListNode* tmp = start; tmp != nullptr; tmp = tmp->next)
    tb->AppendText(tmp->data.ToString());

```

Durch diese Schleifen werden die Listenelemente in der Reihenfolge ausgegeben, in der sie sich in der Liste befinden. Falls sie durch eine Funktion wie *LIFOInsert* immer am Anfang eingehängt werden, werden sie in der umgekehrten Reihenfolge ausgegeben, in der sie eingehängt wurden.

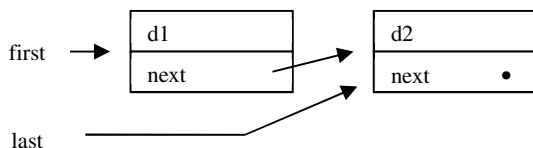
Einen Zeiger auf den ersten Knoten mit den Daten *x* erhält man mit der Funktion *findLinear*. Falls kein solcher Knoten gefunden wird, ist der Funktionswert *nullptr*:

```

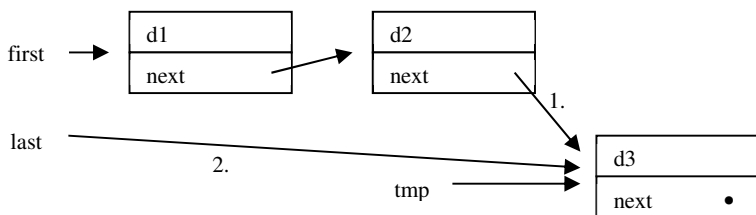
ListNode* findLinear(ListNode* start, const T& x)
{
    ListNode* found = nullptr;
    ListNode* tmp = start;
    while (tmp != nullptr && found == nullptr)
    {
        if (tmp->data == x) found = tmp;
        tmp = tmp->next;
    }
    return found;
}

```

Oft will man die Knoten einer Liste nicht in der umgekehrten Reihenfolge durchlaufen, in der sie eingefügt wurden, sondern in derselben. Das kann man dadurch erreichen, dass man einen neuen Knoten immer **am Ende** der Liste **einhängt**. Damit man sich dann aber nicht bei jedem Einfügen zeitaufwendig bis zum Ende der Liste durchhangeln muss, kann man einen **Zeiger last** einführen, der immer **auf das letzte Element** der Liste zeigt:



Ein neuer Knoten **tmp* soll dann der letzte Knoten in der Liste sein:



Das wird dadurch erreicht, dass man sein Element *next* auf 0 setzt:

```
Listnode* tmp = newListnode(data, nullptr);
```

In eine nichtleere Liste ($last \neq 0$) wird der neue Knoten dann durch

```
last->next = tmp; // 1.
```

nach dem bisherigen letzten Element eingehängt. Falls die Liste dagegen leer ist ($last = 0$), ist der neue Knoten der erste in der Liste:

```
first = tmp;
```

Mit

```
last = tmp; // 2.
```

zeigt *last* dann auf den neuen letzten Knoten. Diese Anweisungen werden durch die folgende Funktion zusammengefasst:

```
Listnode* first = nullptr;
Listnode* last = nullptr;

void insertLastListnode(const T& data)
{ // Erzeugt einen neuen Listen-Knoten und fügt diesen
  // nach last ein. last zeigt anschließend auf den
  // letzten und first auf den ersten Knoten der Liste.
  Listnode* tmp = newListnode(data, nullptr); // tmp->{d0,0}
  if (last == nullptr) first = tmp;
  else last->next = tmp; // 1.
  last = tmp; // 2.
  // Nachbedingung: Bezeichnet man den Wert von last vor
  // dem Aufruf dieser Funktion mit l0, gilt
  // Fall I, l0==0: first==tmp && last==tmp
  // Fall II, l0!=0: l0->next==tmp && last==tmp
}
```

Beim ersten Aufruf dieser Funktion gilt $last = 0$, was zur Ausführung des *then*-Zweigs der *if*-Anweisung und zu der als Fall I bezeichneten Nachbedingung führt. Bei jedem weiteren Aufruf gilt $last \neq 0$: Dann wird der *else*-Zweig ausgeführt, und es gilt die als Fall II bezeichnete Nachbedingung.

Das Ergebnis der ersten drei Ausführungen der Anweisung

```
insertLastListNode(di);
```

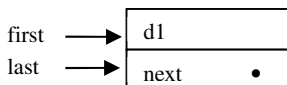
mit den Daten d_1, d_2 usw. ist in dem folgenden Ablaufprotokoll dargestellt. Dabei sind die Zeiger auf die in *insertLastListNode* erzeugten Knoten wieder wie im letzten Ablaufprotokoll mit n_1, n_2 usw. bezeichnet, und ein Knoten, auf den ein solcher Zeiger zeigt, mit $\rightarrow\{d_i, n_j\}$. Die Werte in den Spalten n_1, n_2 usw. erhält man durch Einsetzen der Argumente in die Nachbedingung von *insertLastListNode*:

```

// first last n1      n2      n3
first = nullptr; // 0
last = nullptr;  //      0
insertLastLn(d1); // n1  n1  ->\{d1, 0\}
insertLastLn(d2); //      n2  ->\{d1, n2\} ->\{d2, 0\}
insertLastLn(d3); //      n3      ->\{d2, n3\} ->\{d3, 0\}

```

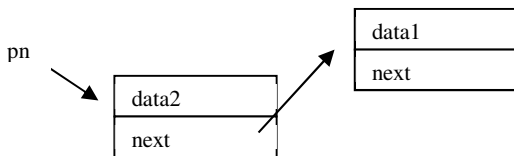
Das entspricht nach dem ersten Aufruf der Konstellation



und nach dem zweiten und dritten Aufruf den oben dargestellten Konstellationen. Offensichtlich hängt ein Aufruf von *insertLastListNode* einen neuen Knoten auch in eine Liste mit n Elementen am Ende ein.

Eine Liste, bei der Knoten am Ende eingehängt und am Anfang entnommen werden, bezeichnet man auch als „**F**irst-**i**n-**f**irst-**o**ut“-Liste (**FIFO**) oder als **Queue**. FIFO-Listen werden oft zur Simulation von Warteschlangen verwendet. Solche Warteschlangen können sich bilden, wenn Ereignisse in der Reihenfolge ihres Eintreffens bearbeitet werden (Fahrkartenausgabe, Bankschalter, Kasse in einem Supermarkt usw.).

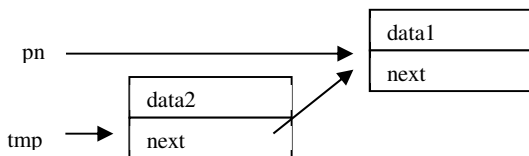
Um den Knoten, auf den ein Zeiger pn zeigt, aus einer Liste zu entfernen



hängt man diesen Knoten einfach mit einer Anweisung wie

```
pn = pn->next;
```

aus der Liste aus:



Den vom ausgehängten Knoten belegten Speicher gibt man wie in *eraseListnode* mit *delete* wieder frei. Dazu muss man den Zeiger auf den Knoten vor dem Aushängen speichern:

```

void eraseListnode(Listnode*& pn)
{ // entfernt *p aus der Liste
  if (pn != 0)//falls pn==0, nichts machen oder Fehlermeldung
  {
    Listnode* tmp = pn;
    pn = pn->next;
    delete tmp;
  }
}
  
```

Beim Aufruf von *eraseListnode* muss das Argument der Zeiger im Listenknoten davor sein, damit dieser Zeiger anschließend auf das neue nächste Element zeigt. Diesen Zeiger kann man in einer einfach verketteten Liste nur durch eine Suche vom Anfang aus bestimmen, was relativ aufwendig ist. Deswegen verwendet man *eraseListnode* am besten nur in einer doppelt verketteten Liste, in der jeder Knoten auch einen Zeiger auf das vorherige Element enthält (siehe Aufgabe 2 h).

Alle Knoten einer verketteten Liste können durch eine Funktion wie *clearList* ausgehängt und gelöscht werden. Falls ein Zeiger *last* auf das letzte Element zeigen soll, muss *last* auf 0 gesetzt werden.

```

void clearList()
{ // löscht alle Knoten der Liste
  while (first != 0) eraseListnode(first);
  last = 0;
}
  
```

Dieser Abschnitt sollte nur einen ersten Einblick in den Aufbau und die Arbeit mit verketteten Listen geben. Dabei hat sich insbesondere gezeigt, dass **verkettete Listen** eine Alternative zu **Arrays** sein können, wenn ein Container zur Speicherung von Daten benötigt wird. **Vergleichen** wir zum Schluss die wichtigsten Vor- und Nachteile dieser beiden Alternativen. Diese Vor- und Nachteile gelten dann auch für die in Abschnitt 12.1 vorgestellten Container **vector** und **list** der C++-Standardbibliothek, die mit dynamisch erzeugten Arrays und doppelt verketteten Listen implementiert sind:

- Die Größe eines **gewöhnlichen Arrays** muss zum Zeitpunkt der Kompilation festgelegt werden. Wenn man zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht weiß, wie viele Daten zur Laufzeit anfallen, reserviert man eventuell zu viel oder zu wenig.
- Bei einem **dynamisch erzeugten Array** kann man mit Funktionen wie *ReAllocate* (siehe Abschnitt 7.5) bei Bedarf auch noch weiteren Speicher reservieren.

Wenn man einen **Zeiger** *p* auf eine Position in einem dynamischen Array hat und die Speicherbereiche mit einer Funktion wie *ReAllocate* verschoben werden, ist *p* anschließend **ungültig**. Bei einer verketteten Liste werden die Elemente dagegen nie verschoben. Ein Zeiger auf einen Listenknoten wird nur ungültig, wenn der Knoten gelöscht wird.

- Für eine mit *new* erzeugte Variable (wie z.B. ein Knoten einer Liste) ist neben dem Speicherplatz für die eigentlichen „Nutzdaten“ noch **Speicherplatz für die Adresse** (im Zeiger) notwendig. Speichert man eine Folge von kleinen Datensätzen (z.B. einzelne Zeichen) in einer verketteten Liste, kann das mit einem beträchtlichen Overhead verbunden sein. Die Adresse eines Arrayelements wird dagegen über den Index berechnet und belegt keinen Speicherplatz.
- Der **Zugriff auf das n-te Element** eines Arrays ist einfach über den Index möglich. Da man auf das n-te Element einer verketteten Liste in der Regel keinen direkten Zugriff hat, muss man sich zu diesem meist relativ zeitaufwendig durchhangeln.
- Will man in eine **sortierte Folge von Daten** neue Elemente einfügen bzw. entfernen, ohne die Sortierfolge zu zerstören, muss man in einer verketteten Liste nur die entsprechenden Zeiger umhängen. In einem Array müssen dagegen alle folgenden Elemente verschoben werden.

Offensichtlich kann man nicht generell sagen, dass einer dieser Container besser ist als der andere. Vielmehr muss man die Vor- und Nachteile in jedem Einzelfall abwägen.

Normalerweise brauchen und sollen Sie (außer in den folgenden Übungsaufgaben) keine eigenen verketteten Listen und dynamischen Arrays schreiben. Die Containerklassen *list* und *vector* der **C++-Standardbibliothek** sind für die allermeisten Anwendungen besser geeignet als selbstgestrickte Listen und Arrays. Da sich die wesentlichen Unterschiede zwischen diesen Containerklassen aus den zugrundeliegenden Datenstrukturen ergeben, ist ein Grundverständnis dieser Datenstrukturen wichtig, auch wenn sie nicht selbst geschrieben werden sollen.

Aufgabe 7.11

Falls diese Aufgaben im Rahmen einer Gruppe (z.B. in einer Vorlesung) bearbeitet werden, können einzelne Teilaufgaben auch auf verschiedene Teilnehmer verteilt werden. Die Lösungen der einzelnen Teilaufgaben sollen dann in einem gemeinsamen Projekt zusammen funktionieren.

1. Ein Programm soll *int*-Werte aus einer TextBox in eine verkettete Liste einhängen. Die beiden Zeiger *first* und *last* sollen bei einer leeren Liste den Wert *nullptr* haben und bei einer nicht leeren Liste immer auf den ersten und letzten Knoten der Liste zeigen.

Legen Sie wie in Abschnitt 2.11 ein neues Projekt an, dessen Formular eine einzeilige Textbox (zur Eingabe), eine mehrzeilige Textbox (zur Ausgabe) und verschiedene Buttons enthält. Schreiben Sie die folgenden Funktionen und rufen Sie diese beim Anklicken eines entsprechenden Buttons auf. Sie können sich dazu an den Beispielen im Text orientieren.

- a) **pushFront** soll einen neuen Knoten mit den als Parameter übergebenen Daten am Anfang in die Liste einhängen. Diese Funktion soll beim **Anklicken** eines Buttons mit der Aufschrift „**Am Anfang einfügen**“ aufgerufen werden. Das Argument soll der *int*-Wert aus der TextBox sein.
 - b) **showList** soll die Daten der Liste in einer mehrzeiligen TextBox anzeigen und beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Anzeigen**“ aufgerufen werden.
 - c) Schreiben Sie ein Ablaufprotokoll für 4 Aufrufe der Funktion **pushFront** (z.B. mit den Argumenten “10”, “11”, “12” und “13”). Geben Sie eine Beziehung an, die nach jedem Aufruf dieser Funktion gilt.
 - d) **findLinear** soll ab einer Startposition (ein als Parameter übergebener Zeiger auf einen Knoten) nach dem ersten Knoten der Liste mit den als Parameter übergebenen Daten suchen. Falls ein solcher Knoten existiert, soll ein Zeiger auf ihn zurückgegeben werden und andernfalls der Wert 0. Diese Funktion soll beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Linear suchen**“ aufgerufen werden und alle *int*-Werte der Liste ausgegeben, die gleich dem in der Eingabe-TextBox sind.
 - e) **pushBack** soll einen neuen Knoten mit den als Parameter übergebenen Daten am Ende der Liste einhängen. Diese Funktion soll beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Am Ende einfügen**“ aufgerufen werden. Das Argument soll der *int*-Wert aus der TextBox sein. Diese Funktion soll auch dann funktionieren, wenn *pushBack* und *pushFront* in einer beliebigen Reihenfolge aufgerufen werden.
 - f) **insertSorted** soll einen neuen Knoten mit den als Parameter übergebenen Daten so in eine sortierte verkettete Liste einhängen, dass die Liste anschließend auch noch sortiert ist. Diese Funktion soll beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Sortiert einfügen**“ aufgerufen werden. Das Argument soll der *int*-Wert aus der TextBox sein. Schreiben Sie dazu eine Funktion *findBefore*, die die Position des Knotens zurückgibt, an der der neue Knoten eingefügt werden soll.
 - g) **clearList** soll den gesamten von der verketteten Liste belegten Speicherplatz wieder freigeben. Danach sollen *first* und *last* wieder eine leere Liste darstellen. Diese Funktion soll beim Anklicken eines Buttons mit der Aufschrift „**Liste löschen**“ aufgerufen werden
 - h) Bei welcher dieser Funktionen zeigen *first* und *last* auch nach dem Aufruf auf den ersten und letzten Knoten der Liste, wenn sie vor dem Aufruf auf diese Knoten gezeigt haben?
2. Eine **doppelt verkettete Liste** besteht aus Knoten, die nicht nur einen Zeiger *next* auf den nächsten Knoten enthalten, sondern außerdem auch noch einen Zeiger *prev* auf den Knoten davor. Eine solche Liste kann man sowohl vorwärts als auch rückwärts durchlaufen. Die doppelt verkettete Liste in dieser Aufgabe soll durch die beiden Zeiger *firstDll* und *lastDll* dargestellt werden, die immer auf den ersten bzw. letzten Knoten zeigen.

Schreiben Sie die folgenden Funktionen und rufen Sie diese beim Anklicken eines entsprechenden Buttons auf. Sie können sich dazu an der letzten Aufgabe orientieren.

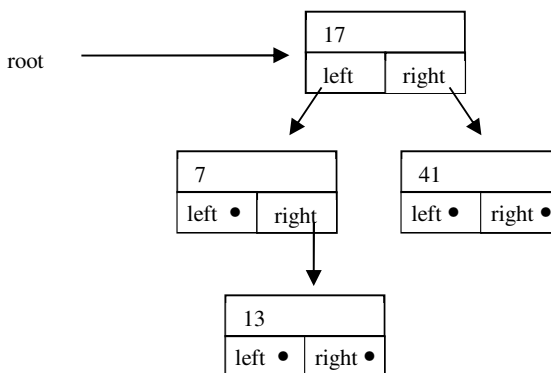
- a) Entwerfen Sie eine Datenstruktur **DllListnode**, die einen Knoten einer doppelt verketteten Liste darstellt. Eine Funktion *newDllListnode* soll einen solchen Knoten mit den als Argument übergebenen Zeigern auf die Knoten *next* und *prev* sowie den Daten erzeugen und einen Zeiger auf diesen Knoten zurückgeben.

- b) Schreiben Sie eine Funktion **pushFrontDll**, die einen Knoten mit den als Argument übergebenen Daten in eine doppelt verkettete Liste am Anfang einhängt.
- c) **showDllForw** soll die Daten der doppelt verketteten Liste in einer TextBox anzeigen und dabei mit *firstDll* beginnen.
- d) **showDllRev** soll die Daten der doppelt verketteten Liste in einem TextBox anzeigen und dabei mit *lastDll* beginnen.
- e) Stellen Sie das Ergebnis der ersten drei Aufrufe von **pushFrontDll** in einem Ablaufprotokoll dar.
- f) **pushBackDll** soll einen Knoten mit den als Argument übergebenen Daten am Ende in die verkettete Liste einhängen.
- g) Stellen Sie das Ergebnis der ersten drei Aufrufe von **pushBackDll** in einem Ablaufprotokoll dar
- h) **eraseDllListNode** soll den ersten Knoten mit den als Parameter übergebenen Daten löschen, falls ein solcher Knoten existiert.
- i) **clearList** soll den gesamten von der verketteten Liste belegten Speicherplatz wieder freigeben. *firstDll* und *lastDll* sollen danach eine leere Liste darstellen.

7.12 Binärbäume Θ

Auch diese Ausführungen über Binärbäume sollen nur einfache grundlegende Konzepte zeigen. Für praktische Anwendungen verwenden Sie besser assoziative Container (siehe Abschnitt 12.2) anstelle der Funktionen von hier.

Baumstrukturen werden aus Knoten aufgebaut, die einen Zeiger auf einen linken und rechten Teilbaum enthalten:



Ein Baumknoten kann durch einen Datentyp wie *Treenode* dargestellt werden:

```
typedef int T; // Datentyp der Nutzdaten
```

```

struct Treenode {
    T data;           // die Nutzdaten
    Treenode* left;
    Treenode* right;
};

```

Der Zeiger auf den obersten Knoten des Baums wird oft als *root* bezeichnet:

```
Treenode* root = nullptr;
```

Die Funktion *newTreenode* erzeugt einen Baumknoten mit den als Argument übergebenen Daten und Zeigern:

```

Treenode* newTreenode(const T& data,
    Treenode* left, Treenode* right)
{ // gibt einen Zeiger auf einen neuen Knoten zurück
    Treenode* tmp = new Treenode;
    tmp->data = data;
    tmp->left = left;
    tmp->right = right;
    return tmp;
}

```

Baumstrukturen sollen im Folgenden am Beispiel von **binären Suchbäumen** illustriert werden. Ein **binärer Suchbaum** ist eine Baumstruktur, in der

- ein Knoten einen Schlüsselwert hat, nach dem die Knoten im Baum angeordnet werden, sowie eventuell weitere Daten,
- jeder linke Teilbaum eines Knotens nur Schlüsselwerte enthält, die kleiner sind als der Schlüsselwert im Knoten, und
- jeder rechte Teilbaum nur Schlüsselwerte, die größer oder gleich dem Schlüsselwert im Knoten sind.

Beispiel: Der Baum von oben ist ein binärer Suchbaum, bei dem *data* als Schlüsselwert verwendet wird. Hängt man Knoten mit den folgenden Werten an den jeweils angegebenen Positionen ein, ist der Baum auch anschließend noch ein binärer Suchbaum:

- 5: an der Position *left* beim Knoten mit dem Wert 7
- 10: an der Position *left* beim Knoten mit dem Wert 13
- 15: an der Position *right* beim Knoten mit dem Wert 13

In einen binären Suchbaum mit der Wurzel *root* können Knoten mit der folgenden Funktion eingehängt werden:

```

void insertBinTreenode(const T& x)
{
    if (root == nullptr)
        root = newTreenode(x, nullptr, nullptr);
    else
    {

```

```

Treenode* i = root;
Treenode* p;
while (i != nullptr)
{
    p = i;
    if (x<i->data) i = i->left;
    else i = i->right;
}
if (x<p->data)
    p->left = newTreenode(x, nullptr, nullptr);
else p->right = newTreenode(x, nullptr, nullptr);
}
}

```

Mit einer Funktion wie *searchBinTree* kann man einen Knoten mit den als Argument übergebenen Daten finden:

```

Treenode* searchBinTree(const T& x)
{
    Treenode* result = nullptr;
    if (root != nullptr)
    {
        Treenode* i = root;
        while (i != nullptr && i->data != x)
        {
            if (x<i->data) i = i->left;
            else i = i->right;
        }
        if (i != nullptr && i->data == x)
            result = i;
    }
    return result;
}

```

Falls in einem Baum der linke und rechte Teilbaum eines Knotens jeweils etwa gleich tief ist, reduziert sich der Suchbereich mit jedem Schritt etwa um die Hälfte, so dass man wie beim binären Suchen logarithmische Suchzeiten erhält. Ein solcher Baum wird auch als **balancierter Baum** bezeichnet. Verbreitete balancierte Bäume sind die sogenannten Rot-Schwarz-Bäume, die oft in der C++-Standardbibliothek verwendet werden, und AVL-Bäume. Bei ihnen werden Knoten immer so eingefügt oder gelöscht, dass der Baum anschließend ausgeglichen ist.

Balancierte Binärbäume werden oft mit **rekursiven Funktionen** bearbeitet, da ihre Rekursionstiefe nicht sehr groß wird. Im Folgenden werden rekursive Varianten von einigen der iterativen Funktionen von oben vorgestellt. Alle diese Funktionen arbeiten nach dem gleichen Schema:

- wenn das Argument 0 ist, wird die Rekursion beendet und eine entsprechende Aktion ausgeführt (z.B. ein neuer Knoten eingefügt oder ein Wert zurückgegeben).

- bei einem von 0 verschiedenen Argument wird im linken oder rechten Teilbaum weitergesucht.

Die Funktion `insertBinTreeNode_rec` fügt wie die Funktion `insertBinTreeNode` einen neuen Knoten in den Binärbaum ein, dessen Wurzel als Argument übergeben wird:

```
void insertBinTreeNode_rec(Treenode*& b, const T& x)
{
    if (b == nullptr) b = newTreenode(x, nullptr, nullptr);
    else if (x < b->data) insertBinTreeNode_rec(b->left, x);
    else insertBinTreeNode_rec(b->right, x);
}
```

`traverseTree` durchläuft alle Knoten von links nach rechts (in sortierter Reihenfolge) und führt mit jedem Knoten die Anweisungen von `processTreenode` aus:

```
void processTreenode(TextBox^ tb, Treenode* n)
{
    tb->AppendText(n->data.ToString() + "\r\n");
}

void traverseTree_rec(TextBox^ tb, Treenode* n)
{
    if (n != nullptr)
    {
        traverseTree_rec(tb, n->left);
        processTreenode(tb, n);
        traverseTree_rec(tb, n->right);
    }
}
```

Die Funktion `searchBinTree_rec` sucht wie die Funktion `searchBinTree` einen Knoten mit den als Argument übergebenen Daten. Der Rückgabewert ist ein Zeiger auf diesen Knoten, wenn er gefunden wird, und andernfalls der Wert 0. Da der Binärbaum so aufgebaut ist, dass alle kleineren Schlüsselwerte links und alle größeren rechts vom aktuellen Knoten eingehängt sind, braucht man nach einem kleineren Schlüssel nur links und nach einem größeren nur rechts weitersuchen:

```
Treenode* searchBinTree_rec(Treenode* n, const T& x)
{
    if (n == nullptr) return nullptr;
    else if (x == n->data) return n;
    else if (x < n->data) return searchBinTree_rec(n->left, x);
    else return searchBinTree_rec(n->right, x);
}
```

Falls der Baum ausgeglichen ist, halbiert sich der verbleibende Suchbereich mit jedem Rekursionsschritt. Der Knoten mit dem gesuchten Schlüsselwert wird in einem Baum mit n Knoten dann in etwa $\log_2(n)$ Rekursionsschritten gefunden. Damit ist die Suche in einem binären Suchbaum ähnlich schnell wie die binäre Suche in einem sortierten Array.

Normalerweise brauchen und sollen Sie (außer in den folgenden Übungsaufgaben) keine eigenen Binärbäume schreiben. Die **C++-Standardbibliothek** enthält die Containerklassen *set*, *map*, *unordered_map* usw. (siehe Abschnitt 12.1.12), die intern mit balancierten Binärbäumen (meist Rot-Schwarz-Bäume) implementiert sind und die für die allermeisten Anwendungen besser geeignet sind als selbstgestrickte Bäume. Da sich die wesentlichen Eigenschaften dieser Containerklassen aus den zugrundeliegenden Datenstrukturen ergeben, ist ein Grundverständnis dieser Datenstrukturen wichtig, auch wenn sie nicht selbst programmiert werden sollen. Für weitere Informationen zu Baumstrukturen wird auf die umfangreiche Literatur verwiesen (z.B. Cormen, 2001).

Aufgabe 7.12

Bei den folgenden Aufgaben geht es nur um einige elementare Operationen und nicht um Performance. Deshalb muss der Baum nicht balanciert sein. Die assoziativen Container der Standardbibliothek in Abschnitt 12.1.12 ermöglichen einfachere und bessere Lösungen dieser Aufgaben.

1. Eine typische Anwendung von balancierten Binärbäumen ist ein **Informationssystem**, das zu einem eindeutigen Schlüsselbegriff eine zugehörige Information findet, z.B. den Preis zu einer Artikelnummer.
 - a) Entwerfen Sie eine Datenstruktur *Treenode*, die einen Knoten eines Baums mit einem Schlüssel *key* und zugehörigen Daten *data* (Datentyp z.B. *int* für beide) darstellt. Eine Funktion *newTreenode* soll einen solchen Knoten mit den als Argument übergebenen Zeigern auf die Unterbäume *left* und *right* sowie den Daten *key* und *data* erzeugen.
 - b) Schreiben Sie eine Funktion *insertBinTreenode*, die einen Knoten mit den als Argument übergebenen Daten in einen Binärbaum einhängt. Rufen Sie diese Funktion beim Anklicken eines Buttons mit Argumenten für *key* und *data* auf, die aus zwei TextBoxen übernommen werden. Die Knoten sollen im Baum entsprechend dem Schlüsselbegriff angeordnet werden.
 - c) Schreiben Sie eine Funktion *searchBinTree*, die einen Zeiger auf einen Knoten mit dem als Argument übergebenen Schlüsselbegriff zurückgibt, wenn ein solcher Knoten gefunden wird, und andernfalls den Wert 0. Schreiben Sie unter Verwendung der Funktion *searchBinTree* eine Funktion

```
bool ValueToKey(const keyType& Key, dataType& Value)
```

Ihr Funktionswert soll *true* sein, wenn zum Argument für *Key* ein Knoten mit diesem Schlüsselwert gefunden wurde. Die zugehörigen Daten sollen dann als Argument für *Value* zurückgegeben werden. Falls kein passender Wert gefunden wird, soll der Funktionswert *false* sein.

Ergänzen Sie Ihre Lösung der Aufgaben b) und c) mit rekursiven Funktionen:

- d) Die Funktion *insertBinTreenode_rec* soll wie *insertBinTreenode* einen Knoten mit den als Argument übergebenen Werten für *key* und *data* in einen Binärbaum einhängen.
- e) Die Funktion *traverseTree_rec* soll für alle Knoten im Baum die Werte für *key* und *data* ausgeben.

- f) Die Funktion *searchBinTree_rec* soll wie *searchBinTree* einen Zeiger auf einen Knoten mit dem als Argument übergebenen Schlüsselbegriff zurückgeben, wenn ein solcher Knoten gefunden wird, und andernfalls den Wert 0.

7.13 Zeiger als Parameter Θ

In der Programmiersprache C gibt es keine Referenzparameter (siehe Abschnitt 3.4.5 und 8.4.3) und auch kein anderes Sprachelement, mit dem man den Wert eines **Arguments** durch eine Funktion **verändern** kann. Um in C mit einer Funktion eine als Argument übergebene Variable zu verändern, übergibt man deshalb als Parameter einen Zeiger auf die Variable. Die Variable wird dann in der Funktion durch eine Dereferenzierung des Zeigers verändert.

Funktionen mit Zeiger-Parametern schreiben bei ihrem Aufruf meist Werte an die **als Argument** übergebene Adresse. Deshalb muss diese Adresse auf einen reservierten Speicherbereich zeigen.

Beispiel: Mit der Funktion *vertausche* können die Werte von zwei Variablen des Datentyps *int* vertauscht werden:

```
void vertausche(int* x, int* y) // im C-Stil
{
    int h = *x;
    *x = *y;
    *y = h;
}
```

Beim Aufruf der Funktion übergibt man dann die Adresse der zu vertauschenden Variablen als Argument:

```
int x = 0, y = 1;
vertausche(&x, &y);
```

Da viele C++-Programmierer früher in C programmiert haben und C++-Programme oft C-Bibliotheken verwenden, findet man diese Technik auch heute noch in C++-Programmen. Sie bietet dieselben Möglichkeiten wie Referenzparameter. Allerdings sind Referenzparameter aus den folgenden Gründen einfacher:

- Die Parameter müssen in der Funktion nicht dereferenziert werden.
- Beim Aufruf der Funktion muss der Adressoperator & nicht angegeben werden.

Normalerweise besteht in einem C++-Programm keine Notwendigkeit, Parameter eines Zeigertyps zu verwenden. Zu den Ausnahmen gehören Funktionen aus C Bibliotheken, die Parameter eines Zeigertyps haben. Solche Funktionen sind aber in C++ normalerweise nicht notwendig.

7.14 C-Bibliotheksfunktionen in `string.h` für nullterminierte Strings Θ

Da in C nur nullterminierte Strings zur Bearbeitung von Zeichenfolgen zur Verfügung stehen, gibt es zahlreiche Bibliotheksfunktionen für nullterminierte Strings, die noch aus den Urzeiten von C stammen. Da sie recht bekannt sind, werden sie auch heute noch oft in C++-Programmen verwendet. Das ist allerdings ein Anachronismus, der vermieden werden sollte: C++ enthält **Stringklassen**, die wesentlich einfacher und sicherer benutzt werden können (siehe Kapitel 4), und die bevorzugt werden sollten. Microsoft Visual C++ hat diese Funktionen seit Visual Studio 2005 als „deprecated“ gebannt. Bei jeder Verwendung einer solchen Funktion gibt der Compiler eine Warnung oder Fehlermeldung der Art

warning C4996: 'sprintf' was declared deprecated

aus (siehe Abschnitt 3.11.4). Falls Sie also nie mit C-Programmen zu tun haben werden, lassen Sie dieses Kapitel am besten aus und verwenden die hier vorgestellten Funktionen und Bibliotheken nie. Falls Sie jedoch mit älteren Programmen arbeiten müssen, die diese Konzepte verwenden bleibt Ihnen dieses Kapitel nicht erspart.

Nach `#include <string.h>` sind unter anderem die folgenden Funktionen der C Standardbibliothek für nullterminierte Strings verfügbar. Sie hangeln sich alle wie im Beispiel `my_strcpy` (siehe Abschnitt 7.10) von einem als Argument übergebenen Zeiger bis zum nächsten Nullterminator durch. Deshalb dürfen sie nur mit Argumenten aufgerufen werden, bei denen

- die Zeiger für eine Quelle auf einen nullterminierten String zeigen, und
- die Zeiger für einen Zielbereich auf genügend reservierten Speicher zeigen.

Da die Überprüfung dieser Voraussetzungen oft nicht einfach ist oder vergessen werden kann, ist ihre Verwendung nicht ungefährlich.

size_t **strlen**(*const char* *s);

Der Rückgabewert ist die Länge des nullterminierten Strings, auf den *s* zeigt (ohne den Nullterminator `'\0'`). Dabei werden ab **s* die Zeichen bis zum nächsten Nullterminator gezählt.

char ***strcpy**(*char* *dest, *const char* *src);

Kopiert alle Zeichen ab der Adresse in *src* bis zum nächsten Nullterminator in die Adressen ab *dest* (wie `my_strcpy`).

char ***strcat**(*char* *dest, *const char* *src);

`strcat` hängt eine Kopie von *src* an das Ende von *dest* an. Das Ergebnis hat die Länge `strlen(dest) + strlen(src)`. Der Rückgabewert ist *dest*.

int **strcmp**(*const char* *s1, *const char* *s2);

Vergleicht die nullterminierten Strings, auf die *s1* und *s2* zeigen, zeichenweise als *unsigned char*. Der Vergleich beginnt mit dem ersten Zeichen und wird so lange

fortgesetzt, bis sich die beiden Zeichen unterscheiden oder bis das Ende eines der Strings erreicht ist. Falls $s1==s2$, ist der Rückgabewert 0. Ist $s1 < s2$, ist der Rückgabewert < 0 und andernfalls > 0 .

```
char *strstr(char *s1, const char *s2);
```

Diese Funktion durchsucht $s1$ nach dem ersten Auftreten des Teilstrings $s2$. Falls $s2$ in $s1$ vorkommt, ist der Rückgabewert ein Zeiger auf das erste Auftreten von $s2$ in $s1$. Andernfalls wird 0 (Null) zurückgegeben.

Zur **Umwandlung von Strings**, die ein Dezimalliteral des entsprechenden Datentyps darstellen, stehen nach `#include <stdlib.h>` diese Funktionen zur Verfügung:

```
int atoi(const char *s); // „ascii to int“
long atol(const char *s); // „ascii to long“
double atof(const char *s); // „ascii to float“, aber Ergebnis double
```

Sie geben den Wert des umgewandelten Arguments zurück, falls es konvertiert werden kann:

```
int i = atoi("123"); // i=123
double d = atof("45.67"); // d=45.67
```

Diese Funktionen brechen die Umwandlung beim ersten Zeichen ab, das nicht zu einem Literal des jeweiligen Datentyps passt:

```
double d = atof("45,67"); // d=45: Komma statt Punkt
```

Dabei kann man nicht feststellen, ob alle Zeichen des Strings umgewandelt wurden oder nicht. Deshalb sollte man diese Funktionen nicht zur Umwandlung von Benutzereingaben verwenden, da solche Strings nicht immer dem erwarteten Schema entsprechen.

Die vielseitigste Funktion zur **Umwandlung** von Ausdrücken verschiedener Datentypen in **einen nullterminierten String** ist (nach `#include <stdio.h>`)

```
int sprintf(char *buffer, const char *format[, argument, ...]);
```

Sie schreibt einen nullterminierten String in das *char* Array, dessen Adresse für *buffer* übergeben wird. Der String ergibt sich aus dem **Formatstring** (dem Argument für *format*) und den weiteren Argumenten. Der Formatstring enthält sowohl Zeichen, die unverändert ausgegeben werden, als auch **Formatangaben**, die festlegen, wie die weiteren Argumente dargestellt werden. Die erste Formatangabe legt das Format für das erste Argument fest, usw. Weitere Funktionen sind ähnlich aufgebaut und schreiben Text in eine Datei (*fprintf*) oder bei einem Konsolenprogramm auf die Konsole (*printf*).

Eine **Formatangabe** beginnt immer mit dem Zeichen `%` und ist nach folgendem Schema aufgebaut:

```
% [flags] [width] [.prec] [F|N|h|l|L] type_char
```

Das %-Zeichen wird (immer in dieser Reihenfolge) gefolgt von:

optionalen *flags* (z.B. „-“ für eine linksbündige Formatierung)
 der optionalen Angabe für die minimale Breite [*width*]
 der optionalen Präzisionsangabe [*prec*]
 der optionalen Größenangabe [*FMhlLL*]
 dem obligatorischen Typkennzeichen *type_char*, das festlegt, wie das zugehörige Argument interpretiert wird. Es kann unter anderem einer dieser Werte sein:

- d konvertiert einen Ganzzahlwert in das Dezimalformat
- x konvertiert einen Ganzzahlwert in seine Hexadezimaldarstellung
- e stellt einen *double*-Wert in einem Exponentialformat „ddd...e+dd“ dar
- f stellt einen *double*-Wert in einem Festkommaformat „ddd.ddd...“ dar
- p stellt einen Zeiger hexadezimal dar
- c zur Darstellung von Zeichen (Datentyp *char*)
- s zur Darstellung nullterminierter Strings (Datentyp *char**)

Diese Liste ist nicht vollständig. Für weitere Details wird auf die Online-Hilfe verwiesen. Einige Beispiele für die fast unüberschaubare Zahl von Kombinationen:

```
char s[100];
sprintf(s, "%d + %x = %g", 17, 17, 17 + 17.0);
// s="17 + 11 = 34"
char const* t = "Hallo";
sprintf(s, "%s ihr da dr%cußen: ", t, 'a');
// s="Hallo ihr da draußen: "
double d = 1e5;
sprintf(s, "Bitte überweisen Sie %g Euro auf mein Konto", d);
// s="Bitte überweisen Sie 100000 Euro auf mein Konto"
char const* u = "linksbündig";
sprintf(s, "%-20s:", u);
// s="linksbündig           : "
```

Die *printf* Funktionen interpretieren den Speicherbereich an der Adresse eines auszugebenden Arguments nach den zugehörigen Angaben im Formatstring, und zwar unabhängig davon, ob sie zusammenpassen oder nicht. Falls sie nicht zusammenpassen, wird das bei der Kompilation nicht entdeckt und hat falsche Ergebnisse zur Folge. Deshalb ist bei der Verwendung von *sprintf* Vorsicht geboten.

Beispiel: Wenn man *sprintf* ein *int*-Argument mit einer *double*-Formatangabe übergibt, wird das *int*-Bitmuster als Gleitkommawert interpretiert. Falls das Ergebnis nicht allzu unplausibel aussieht, wird dieser Fehler vom Anwender eventuell nicht einmal bemerkt:

```
int i = 17;
sprintf(s, "i=%f", i); // s=="i=0.000000"
```

Falls *sprintf* 8 Bytes (*sizeof(double)*) anspricht, obwohl nur 4 Bytes für *i* reserviert sind, kann das Programm abstürzen.

Während der Kompilation erfolgt kein Hinweis auf ein eventuelles Problem. Im Unterschied dazu ist die Verwendung der Stringklassen ohne jedes Risiko.

Nullterminierte Strings aus „**wide char**“-Zeichen werden als Zeiger auf *wchar_t* definiert. Literale beginnen mit einem „L“ und können Unicode-Texte darstellen:

```
wchar_t* w = L"بب ث ش گ"; // arabische Zeichen
```

Für solche Strings gibt es im Wesentlichen dieselben Funktionen wie für *char**. Ihre Namen beginnen mit „wcs“ (für „wide character string“) anstelle von „str“:

```
size_t wcslen(const wchar_t *s); // wie strlen
wchar_t *wcscpy(wchar_t *dest, const wchar_t *src); // wie strcpy
wchar_t *wcscat(wchar_t *dest, const wchar_t *src); // wie strcat
int wcscmp(const wchar_t *s1, const wchar_t *s2);
...
```



8 Überladene Funktionen und Operatoren

Mit Funktionen können Anweisungen unter einem eigenen Namen zusammengefasst und unter diesem Namen wieder aufgerufen werden. Dieses einfache Konzept hat viele Vorteile:

- **Mehrfach auszuführende Anweisungsfolgen** können über einen Namen aufgerufen werden. Da man sie nicht jedes Mal ins Programm schreiben muss, spart das Schreibearbeit und man erhält kürzere, übersichtlichere Programme.
- Wenn **Änderungen** einer solchen mehrfach auszuführenden Anweisungsfolge notwendig werden, muss man sie nur einmal durchführen.
- Eine Programmiersprache kann um selbst definierte, **problemangemessene Sprachelemente** erweitert werden.
- Bei der Suche nach der Lösung eines komplexeren Problems kann man systematisch die Strategie der **schrittweisen Verfeinerung** anwenden. Dabei versucht man die Lösung eines Gesamtproblems dadurch zu finden, dass man es in einfachere Teilprobleme zerlegt, die dann isoliert gelöst werden. Diese Vorgehensweise ist die wohl wichtigste allgemeine Lösungsstrategie.
- Wenn man die Lösung jedes Teilproblems in einer Funktion zusammenfasst, wird die **Struktur der Lösung explizit** im Programm dokumentiert.

Funktionen bieten aber mehr als nur die Zusammenfassungen von Anweisungen:

- Mit **Parametern** können die Anweisungen einer Funktion mit verschiedenen Werten bzw. Variablen durchgeführt werden.
- **Lokale Deklarationen** von Variablen usw. in einer Funktion sind von den Deklarationen in anderen Funktionen getrennt und damit auf die Lösung eines einzigen Teilproblems beschränkt.
- Default-Argumente können die Angabe von Argumenten ersparen.
- Verschiedene Funktionen mit hinreichend unterschiedlichen Parametern können denselben Namen haben (**überladene Funktionen**).
- Mit **Operatorfunktionen** können Operatoren für Operanden eines selbst definierten Datentyps definiert werden.

8.1 Inline-Funktionen Θ

Die Angabe *inline* bei Funktionen war früher ein wichtiges Mittel zur Programmoptimierung. Heute wird von den meisten Compilern selbständig entschieden (d.h. unabhängig von der

Angabe *inline*), ob diese Optimierung durchgeführt wird oder nicht. Da dieser Begriff aber auch heute noch gelegentlich auftritt und auch noch andere Auswirkungen haben kann, wird er hier kurz erklärt. Es gibt aber heute nur noch selten einen Grund, bei einer Funktionsdefinition *inline* anzugeben.

Gibt man bei einer Funktionsdeklaration vor dem Namen der Funktion das Schlüsselwort ***inline*** an, bezeichnet man diese Funktion als *inline*-Funktion.

Beispiel:

```
inline bool less(Kontobewegung x, Kontobewegung y)
{ // mit struct Kontobewegung { int KontoNr; // ...
  return (x.KontoNr < y.KontoNr);
}
```

Eine solche Angabe ist eine Aufforderung an den Compiler, einen Aufruf der Funktion durch ihre Anweisungen zu ersetzen. Das wird auch als **inline Expansion** bezeichnet. Er soll die Funktion also nicht nur ein einziges Mal übersetzen und dann immer wieder aufrufen, sondern den Aufruf jedes Mal ersetzen. Das hat die folgenden Auswirkungen:

- Durch eine Expansion wird der Aufwand für den Funktionsaufruf und die Übergabe der Parameter auf dem Stack gespart. Dadurch werden die Funktionsaufrufe etwas schneller. Der Geschwindigkeitsvorteil ist aber nur bei kleinen Funktionen spürbar, die häufig aufgerufen werden. Bei Funktionen mit einem großen Anweisungsteil wirkt er sich kaum aus.
- Falls die Expansion zu mehr Code führt als ein Aufruf, wird die Exe-Datei größer. Bei einer kleinen Funktion kann der Code für die Anweisungen der Funktion aber auch kleiner sein als der für die Übergabe der Parameter auf dem Stack.

Eine *inline*-Angabe muss keine **Auswirkungen** haben:

- Da es Funktionen gibt, die nicht inline expandiert werden können, lässt der C++-Standard ausdrücklich zu, dass der Compiler den Aufruf einer *inline*-Funktion nicht expandiert. Ein gewöhnlicher Aufruf ist ebenfalls konform zum Standard.
- In Visual Studio kann man die Expansion von *inline*-Funktionen über *Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften\C/C++\Optimierung\Inlinefunktionserweiterung* steuern. Mit den Optimierungseinstellungen */O1*, */O2* oder */Ox* expandiert Visual C++ auch Funktionen, die nicht mit *inline* gekennzeichnet sind. Das Ergebnis eines Funktionsaufrufs ist aber immer unabhängig davon, ob es sich um eine *inline*-Funktion handelt oder nicht.
- Bei einer Debug-Konfiguration werden *inline*-Funktionen nicht expandiert, sondern immer wie gewöhnliche Funktionsaufrufe übersetzt.

Die meisten Compiler expandieren nur „einfache“ Funktionen. Deshalb kann man nur bei **kleinen und einfachen Funktionen Vorteile** durch *inline* erwarten.

Beispiel: Die meisten Compiler sollten die Funktion *less* vom Beispiel oben expandieren können. Dann wird der Aufruf mit zwei Kontobewegungen *k1* und *k2*

```
if (less(k1, k2)) ...
```

ersetzt durch

```
if (k1.KontoNr < k2.KontoNr)...
```

Der Compiler verwendet eine *inline*-Funktion nur bei ihrem Aufruf. Er erzeugt aus einer solchen Funktion insbesondere keinen Code, der in die Object-Datei aufgenommen wird. Deswegen reichen ein Prototyp und eine Object-Datei, die zum Programm gelinkt wird, nicht aus. Falls man eine *inline*-Funktion in eine getrennte Datei auslagern will, muss man sie in eine Header-Datei aufnehmen, die mit einer *#include*-Anweisung in den Quelltext eingebunden wird.

Beispiel: Die linke und die rechte Spalte zeigen die Unterschiede bei der Definition von *inline*-Funktionen und gewöhnlichen Funktionen in der Header-Datei (z.B. *utils.h*) und der Implementationsdatei (z.B. *utils.cpp*):

<pre>utils.h inline int f(int x) { return x++; }</pre>	<pre>utils.h int f(int x); // nur der Prototyp</pre>
<pre>utils.cpp #include "utils.h" // f kommt nicht vor</pre>	<pre>utils.cpp #include "utils.h" int f(int x) { return x++; }</pre>

8.2 Überladene Funktionen

Der Name einer Funktion sollte immer so gewählt werden, dass er ihre Aufgabe klar zum Ausdruck bringt. Mit der Möglichkeit, verschiedenen Funktionen denselben Namen zu geben (**überladene Funktionen**), ist das auch dann möglich, wenn verschiedene Funktionen dieselbe Aufgabe haben. Die verschiedenen überladenen Funktionen werden dann durch ihre Parameterlisten unterschieden, die hinreichend unterschiedlich sein müssen.

Beispiel: In der Programmiersprache C steht zur Bestimmung des Absolutbetrags ($-x$ für $x < 0$, sonst x) einer *int*-Zahl die Funktion

```
int abs(int x); // in der Datei „include\stdlib.h“
```

zur Verfügung. In der Umgangssprache (zumindest der mathematischen) wird der Name *abs* aber nicht nur für den Absolutbetrag von *int*-Werten verwendet, sondern unabhängig vom Datentyp auch für den von Gleitkommawerten, komplexen Zahlen usw. Da in C alle Funktionen verschiedene Namen haben müssen und der Name *abs* bereits vergeben war, mussten für die anderen Varianten dieser Funktion andere Namen gewählt werden. Für die *double*-Variante wurde der Name *fabs* gewählt, der die Aufgabe dieser Funktion kaum noch erkennen lässt:

```
double fabs(double x); // in der Datei „include\math.h“
```

Hier kommt der Anfangsbuchstabe *f* noch aus der Zeit, als der Standard-Gleitkommadatentyp *float* war. Falls man diese Funktion nicht kennt, kann es sehr mühsam sein, sie zu finden, insbesondere wenn man die *double* Version unter dem Namen *dabs* sucht.

Die *abs*-Funktionen sind nicht das einzige Beispiel. Die C-Funktionen aus *string.h* (z.B. *strcpy*) wurden irgendwann einmal um die wide-char-Funktionen ergänzt, die mit *w* beginnen (z.B. *wstrcpy*), beide um die Versionen mit maximal *n* Zeichen (z.B. *strncpy* und *wcsncpy*), und alle diese die secure-Versionen (z.B. *strcpy_s*, *wstrcpy_s*, *strncpy_s* und *wcsncpy_s*). Alle diese Funktionen machen im Wesentlichen dasselbe, nur immer ein wenig anders.

In C++ kann derselbe Name für verschiedene Funktionen mit verschiedenen Parameterlisten verwendet werden. Der Compiler entscheidet dann beim Aufruf einer solchen Funktion anhand des Datentyps der Argumente, welche Funktion aufgerufen wird. Eine solche mehrfache Verwendung desselben Namens für verschiedene Funktionen bezeichnet man als **Überladen von Funktionsnamen**.

Überladene Funktionen sind **sinnvoll** und angemessen, wenn für verschiedene Funktionen derselbe Name zutreffend ist, und diese Funktionen unterschiedliche Parametertypen haben. In Programmiersprachen, die keine überladenen Funktionen kennen, muss man solche Namen durch zusätzliche Angaben „künstlich“ unterscheiden. Diese Namen beschreiben dann die Funktion oft nicht mehr treffend.

In C++ werden überladene Funktionen oft verwendet:

- Die meisten mathematischen Funktionen sind für die Datentypen *float*, *double* und *long double* überladen. Dazu muss man diese über *cmath* und nicht über *math.h* einbinden:

```
#include <cmath> // nicht: #include <math.h>
using namespace std;
```

- Da die Konstruktoren einer Klasse (siehe Abschnitt 9.1.5) dadurch charakterisiert sind, dass sie alle denselben Namen wie die Klasse haben, ermöglichen überladene Funktionen verschiedene Konstruktoren.
- Alle Operatorfunktionen (siehe Abschnitt 8.3) für einen Operator haben denselben Namen.

Durch die folgenden beiden Definitionen werden zwei verschiedene Funktionen definiert, die beide den Namen *f* haben:

```
int f(int x) { return x*x; }
double f(double x) { return x + 1; }
```

Die nächsten beiden Funktionsaufrufe führen dann zum Aufruf der im Kommentar angegebenen Funktion, da es zu jedem Argumenttyp eine Funktion mit diesem Parametertyp gibt:

```
s = f(1); // Aufruf von f(int)
s = f(1.0); // Aufruf von f(double)
```

Falls eine überladene Funktion aber mit einem Argument eines anderen Datentyps aufgerufen wird, stellt sich die Frage, ob überhaupt eine dieser Funktionen aufgerufen wird, und wenn ja, welche:

```
s = f(1.0f); // Wird float in double oder int konvertiert?
```

Die Regeln, nach denen eine überladene Funktion ausgewählt wird, folgen in Abschnitt 8.2.2.

Eine Funktion mit Default-Argumenten ist oft eine Alternative zu überladene Funktionen (z.B. wenn eine überladene Variante nur einen zusätzlichen Parameter hat). Falls diese Alternative besteht, sind Funktionen mit Default-Argumenten oft die bessere Wahl.

8.2.1 Funktionen, die nicht überladen werden können

Damit der Compiler verschiedene überladene Funktionen unterscheiden kann, müssen sie verschiedene Parameterlisten haben. In den folgenden Fällen können Funktionen nicht überladen werden, und der Compiler erzeugt eine Fehlermeldung:

1. Falls die Parameter nur unterschiedlich aussehen, aber vom Compiler in denselben Typ konvertiert werden. Einige Beispiele:
 - Da ein Name für ein Array in einen Zeiger auf das erste Element konvertiert wird, hat für den Compiler ein eindimensionaler Arrayparameter denselben Datentyp wie ein Zeiger des Elementtyps. Deshalb führt die zweite Definition zu einer Fehlermeldung des Compilers

```
int f(int x[]) { return x[0]; }
int f(int* x) { return x[3]; } // Fehler: Für die Funktion
// existiert bereits ein Funktionsrumpf
```

- Wenn sich die Parameter nur durch *const* oder *volatile* auf der „äußersten Ebene des Datentyps“ unterscheiden, sind sie für den Compiler gleich. Deshalb haben die folgenden Funktionen denselben Datentyp:

```
int f(int x) { return x*x; }
int f(const int x) { return x + 1; } //Fehler: Für die ...
```

Wenn solche Angaben dagegen wie in „Zeiger auf const T“ im Inneren der verbalen Beschreibung des Datentyps des Parameters „enthalten“ sind, werden die Datentypen dagegen unterschieden. Deswegen sind die folgenden Funktionen verschieden und damit zulässig:

```
void f(int& i) {}
void f(const int& i) {}
void g(int* i) {}
void g(const int* i) {}
```

2. Falls sich nur der Rückgabetyt unterscheidet. Der Compiler kann nach den beiden Definitionen


```
int f(int x) { return x*x; }
double f(int x) { return x + 1; } // Fehler: Redeklaration
// von 'f(int)' mit anderem Typ
```

nicht entscheiden, welche dieser Funktionen er hier aufrufen soll:

```
double x = f(3);
```

3. Zwei Parameterlisten, die sich nur in ihren Default-Argumenten unterscheiden, sind gleichwertig. Nach den beiden Definitionen

```
int f() { return 1; }
int f(int x = 1) { return x*x; }
```

kann der Compiler nicht entscheiden, welche Funktion er hier aufrufen soll:

```
f(); // Fehler: Mehrdeutigkeit zwischen 'f()' und 'f(int)'
```

8.2.2 Regeln für die Auswahl einer passenden Funktion

Beim Aufruf einer überladenen Funktion sucht der Compiler nach einer **am besten passenden Funktion**. Als Ergebnis dieser Suche gibt es drei Möglichkeiten:

- Es wird keine solche Funktion gefunden, und der Compiler erzeugt eine Fehlermeldung.
- Es wird genau eine solche Funktion gefunden, die dann aufgerufen wird.
- Es wird mehr als eine solche Funktion gefunden. Dann ist der Funktionsaufruf mehrdeutig und der Compiler erzeugt eine Fehlermeldung.

Die Entscheidung, welche Funktion am besten zu einem Funktionsaufruf passt, erfolgt nach einem umfangreichen Regelwerk des C++-Standards. Die wichtigsten dieser **Regeln für Funktionen mit einem einzigen Parameter** sind unter den Punkten 1 - 5 zusammengefasst. Da von diesen Regeln in den meisten Anwendungen nur die ersten drei von Bedeutung sind, und die ersten beiden einfach sind, ist dieses Regelwerk doch recht überschaubar.

Die Nummerierung dieser Regeln definiert ihre **Rangfolge**. Die erste Regel, nach der ein Funktionsaufruf zu einer Funktionsdefinition passt, legt fest, welche Funktion aufgerufen wird. Falls nach dieser ersten Regel mehrere Funktionen passen, kann der Aufruf mehrdeutig sein (Compilerfehler). Weitere Regeln, die hier nicht aufgeführt sind, können aber auch eine eindeutige Auflösung ermöglichen.

1. **Exakt passende Funktion:** Das Argument hat denselben Datentyp wie der Parameter. Dabei werden auch Array- und Zeigertypen sowie Funktionen und Funktionszeiger als gleich betrachtet.

Beispiel: Nach den Funktionsdefinitionen

```
void f(char* s) { };
void f(const char* s) { };
void f(double g(double)) { }
```

führen die folgenden Aufrufe zum Aufruf der jeweils im Kommentar angegebenen Funktion:

```
const char s[20] = "123";
f(s);           // Aufruf von f(const char*)
f("Hallo");    // Aufruf von f(const char*)
f(sin);        // Aufruf von f(double f(double))
```

Eine Variable passt zu einem konstanten oder nichtkonstanten Referenzparameter (siehe Abschnitt 8.4.3) und einem Werteparameter desselben Typs. Sie passt besser zu einem Referenz- oder Werteparameter als zu einem konstanten Referenzparameter. Eine Konstante (dazu gehört auch ein Literal), passt zu einem konstanten Referenzparameter und einem Werteparameter desselben Typs.

Beispiel: Falls nur eine dieser drei Funktionen

```
void f(int& s) { };
void f(const int& s) { };
void f(int s) { }
```

definiert ist, führt der Aufruf

```
int i;
f(i);
```

zum Aufruf dieser Funktion. Falls alle drei definiert sind, ist dieser Aufruf mehrdeutig, da diese beiden Funktionen

```
void f(int& s) { };
void f(int s) { };
```

passen. Zu einer Konstanten passen nur Werte- und konstante Referenzparameter. Falls die zweite und dritte Variante von `f` definiert sind, ist der nächste Aufruf mehrdeutig:

```
f(17);
```

Damit für einen Ausdruck `x` des Datentyps `T` ein Aufruf

```
f(x);
```

sowohl mit einer Konstanten als auch mit einer Variablen möglich ist, definiert man entweder eine Funktion `f` mit einem Werteparameter

```
void f(T p) { }
```

oder aber zwei überladene Funktionen mit einem konstanten und einem nicht konstanten Referenzparameter:

```
void f(const T& p) { };
void f(T& p) { };
```

Für selbstdefinierte Datentypen (wie z.B. Klassen) ohne benutzerdefinierte Konversionen ist das bereits die einzige Regel. Falls Ihre überladenen Funktionen nur selbstdefinierte Datentypen als Parameter verwenden, ist die Gefahr von Verwechslungen gering.

2. **Typangleichungen** für Werteparameter oder konstante Referenzparameter: Falls unter den überladenen Funktionen keine exakt passende, aber eine mit einem *int*-Parameter ist, und das Argument beim Aufruf einen der Datentypen *bool*, *char*, *signed char*, *unsigned char*, *short int* oder *unsigned short int* hat oder ein Aufzählungstyp ist, wird die Funktion mit dem *int*-Parameter aufgerufen. Das Argument wird dann durch eine ganzzahlige Typangleichung („integral promotion“) in *int* konvertiert. Entsprechend wird auch bei einer Funktion mit einem *double*-Parameter und einem *float*-Argument die *double*-Funktion aufgerufen.

Beispiel: Nach den Definitionen

```
void f(int x) { }
void f(unsigned char x) { }
void f(double x) { }
```

werden die folgenden Aufrufe wie angegeben aufgelöst:

```
short int si;
f(si);    // Aufruf von f(int)
f('c');  // Aufruf von f(int) - nicht f(unsigned char)
enum E { e1, e2 } e;
f(e);    // Aufruf von f(int)
f(3.14f); // Aufruf von f(double)
```

3. **Standardkonversion** für Werteparameter oder konstante Referenzparameter: Der Datentyp des Arguments kann durch eine der folgenden Konversionen in den Datentyp des Parameters konvertiert werden:

- ein beliebiger arithmetischer Datentyp in einen beliebigen anderen arithmetischen Datentyp,
- der Wert 0 sowohl in einen Zeigertyp als auch in einen arithmetischen Datentyp,
- ein schwach typisierter Aufzählungstyp in einen beliebigen numerischen Datentyp,
- ein Zeiger auf eine abgeleitete Klasse in einen Zeiger auf eine Basisklasse (siehe Abschnitt 9.3.8),
- ein beliebiger Zeigertyp in den Datentyp *void**.

Beispiel: Nach den Definitionen

```
void f(char* x) { }
void f(double x) { }
```

führen die folgenden Aufrufe alle zum Aufruf von *f(double)*:

```
f(true);
f('c');
f(1);
```

Da das Argument 0 sowohl zu einem Zeiger als auch zu einem arithmetischen Datentyp passt, ist der folgende Aufruf zweideutig:

```
f(0); // Fehler: Mehrdeutigkeit zwischen 'f(char*)' und 'f(double)'
```

Dagegen führt der folgende Aufruf zum Aufruf von *f(char*)*:

```
char* p = 0;
f(p);
```

Obwohl die Datentypen *long* und *int* in 32-bit Visual C++ denselben Wertebereich haben, sind sie verschiedene Datentypen. Bei einem *int*-Parameter wird das Argument durch eine Typangleichung konvertiert, während bei einem *long*-Parameter eine Standardkonversion stattfindet. Deshalb ist mit den Definitionen der linken Spalte

```
void f(double x) { };      void f(double x) {};
void f(int x) { };        void f(long x) {};
```

der Aufruf

```
f(1);
```

eindeutig. Mit den Definitionen der rechten Spalte ist er dagegen mehrdeutig, weil der Wert 1 durch eine Standardkonversion sowohl in *double* als auch *long* konvertiert werden kann.

Das nächste Beispiel zeigt die Auflösung bei Funktionen mit Referenz- und Werteparametern desselben Typs und Argumenten eines konvertierbaren Typs:

Beispiel: Von den drei Funktionen

```
void f(int& s) { };
void f(const int& s) { };
void f(int s) { };
```

passen nur die letzten beiden zu einem Argument, das in den Parameter konvertiert werden kann. Da beide gleich gut zu einem konstanten Argument eines solchen Typs passen, ist der nächste Aufruf mehrdeutig:

```
const char c = 'x';
f(c);
```

4. **Benutzerdefinierte Konversion:** Das Argument kann durch eine benutzerdefinierte Konversion in den Parameter konvertiert werden. Solche Konversionen werden mit einem Konstruktor oder mit einem Konvertierungsoperator definiert (siehe die Abschnitte 9.2.9 und 9.2.10).
5. Das Argument passt zu einer Funktion mit einer unspezifizierten Anzahl von Argumenten. Solche Funktionen sollten aber vermieden werden.

Beispiel: Nach den Definitionen

```
void f(double x) { }
void f(...) { }
```

führt der folgende Ausdruck zum Aufruf von `f(...)`:

```
f("");
```

Bei **Funktionen mit mehreren Parametern** werden diese Regeln auf jeden Parameter angewandt. Wenn für einen Funktionsaufruf mehrere Funktionen in Frage kommen, wird diejenige aufgerufen, bei der

- jedes Argument genauso gut oder besser passt als bei allen anderen, und
- mindestens ein Argument besser passt als bei allen anderen.

Falls es keine passende Funktion oder mehrere solcher Funktionen gibt, erzeugt der Compiler eine Fehlermeldung.

Beispiel: Nach den beiden Definitionen

```
int f(int i, int j) { return i; } // f1
int f(double c, double i) { return i; } // f2
```

gibt es beim Aufruf

```
f('a', 1.1); // Fehler: Mehrdeutigkeit ..
```

keine am besten passende Funktion: 'a' passt besser zu `f1` und 1.1 passt besser zu `f2`. Dagegen gibt es bei dem Aufruf

```
f(1L, 1L); // Fehler: Mehrdeutigkeit ..
```

zwei am besten passende Funktionen: 1L passt sowohl zu `f1` als auch zu `f2`.

Angesichts der vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten von Argumenten und Parametern ist ein umfangreiches Regelwerk notwendig, damit sich verschiedene Compiler einheitlich verhalten. Das bedeutet aber nicht, dass man alle **diffizilen Feinheiten** dieser Regeln ausnutzen sollte. Vielmehr sollte man beim Entwurf der Parameterlisten immer darauf achten, die Gefahr von **Missverständnissen** zu minimieren.

Aufgaben 8.2

1. a) Eine erste Version eines Programms soll zunächst die Funktion

```
int fkt(double d) { return 0; };
```

enthalten, die dann weiter hinten im Programm so aufgerufen wird:

```
int x = fkt(42);
```

Später wird das Programm dann unmittelbar nach der Definition der ersten Funktion durch

```
int fkt(int i) { return 1; };
```

ergänzt. Wie wirkt sich diese Änderung aus?

- b) Geben Sie eine Kategorie von Datentypen an, für die der Effekt von Aufgabe a) nicht auftreten kann.
2. Können die Funktionen unter a) bzw. b) durch eine Funktion mit Default-Argumenten ersetzt werden?

a)

```
void f(string s, string format) {};
void f(string s) {};
void f() {};
```

b)

```
void g(int n) {};
void g(double d) {};
void g(double d, string s) {};
```

- c) Eine Variable des Typs

```
struct Bruch {
    int z, n; // z: Zähler, n: Nenner
};
```

soll durch den Aufruf einer Funktion *initBruch* initialisiert werden. Beim Aufruf mit zwei Argumenten soll der Zähler den Wert des ersten Arguments erhalten und der Nenner den Wert des zweiten. Beim Aufruf mit einem Argument soll der Zähler diesen Wert erhalten und der Nenner den Wert 1.

Schreiben Sie *initBruch* einmal mit Default-Argumenten und einmal mit überladenen Funktionen.

- d) Falls die Alternative besteht: Sind Default-Argumente oder überladene Funktionen die bessere Wahl?
3. Eine Bibliothek soll für eine Funktion wie *sqrt* drei überladene Varianten mit *float*, *double* und *long double* Argumenten und Rückgabewerten wie

```
float sqrt(float x) {};
double sqrt(double x) {};
long double sqrt(long double x) {};
```

zur Verfügung. Welche der folgenden Aufrufe werden kompiliert?

```
double x1 = sqrt(1);
double x2 = sqrt(1.0);
double x3 = sqrt(1.01); // ein long double Argument
```

8.3 Überladene Operatoren mit globalen Operatorfunktionen

Die meisten Operatoren können durch eine sogenannte **Operatorfunktion** überladen werden. Durch eine Operatorfunktion wird dann der Operator für einen oder zwei Operanden eines selbst definierten Datentyps definiert. Der Name einer solchen Funktion setzt sich dabei aus dem Schlüsselwort *operator* und einem der folgenden Operatoren zusammen:

operator-function-id:
operator operator

operator: one of
new delete new[] delete[] + - * / % ^ & | ~ ! = < > +=
-= *= /= %= ^= &= |= << >> >>= <<= == != <= >= && ||
++ -- , ->* -> () []

Beispiel: Schon in Zusammenhang mit den Containerklassen der Standardbibliothek wurde erwähnt, dass die Funktion *sort* zum Sortieren den Operator „<“ verwendet. Sobald dieser Operator für einen Datentyp definiert ist, kann ein Container oder ein Array mit Elementen dieses Datentyps mit dieser Funktion sortiert werden.

```
#include <algorithm>
Kontobewegung a[10];
std::sort(a, a + 10);
```

Für zwei Operanden des Datentyps

```
struct Kontobewegung { int KontoNr; /* usw. */ };
```

kann man den Operator „<“ durch diese Operatorfunktion definieren:

```
bool operator<(const Kontobewegung& x, const Kontobewegung&
y)
{
    return (x.KontoNr < y.KontoNr);
}
```

Nach dieser Definition kann man den Operator „<“ auf zwei Operanden des Datentyps *Kontobewegung* anwenden:

```
Kontobewegung k1, k2;
if (k1 < k2) // Aufruf von operator<(k1,k2)
```

Ein solcher Ausdruck wird dann als Aufruf der Funktion mit dem Namen „operator<“ ausgewertet, der der linke Operand als erstes und der rechte Operand als zweites Argument übergeben wird. Diese Funktion kann sogar unter diesem

Namen aufgerufen werden. Allerdings ist diese umständliche Schreibweise nicht üblich:

```
if (operator<(k1, k2)) // umständlich
```

Ein durch eine Operatorfunktion definierter Operator hat **dieselbe Priorität, Assoziativität** und Anzahl von Operanden wie dieser Operator für einen vordefinierten Datentyp. Es ist nicht möglich, diese Eigenschaften zu verändern. Es ist auch nicht möglich, **andere Operatoren** als die hier aufgeführten zu definieren. Deshalb kann weder ein neuer Operator ****** für die Potenzierung noch ein unärer Operator „**/**“ definiert werden. Da in dieser Liste die Operatoren

```
. * :: ?:
```

nicht enthalten sind, können diese nicht überladen werden. Bei den ersten drei Operatoren liegt das darin begründet, dass sie als Operanden einen Namen und nicht einen Ausdruck haben.

Es ist außerdem nicht möglich, die Bedeutung der Operatoren für die vordefinierten Datentypen zu verändern. Mindestens einer der Parameter einer Operatorfunktion muss einen selbst definierten Datentyp haben.

Eine Operatorfunktion kann sowohl als **globale Funktion** als auch als **Elementfunktion einer Klasse** definiert werden. Da Elementfunktionen erst in Abschnitt 9.1.1 vorgestellt werden, wird in diesem Abschnitt nur gezeigt, wie man globale Operatorfunktionen definiert. Allerdings können die Operatoren „**=**“ (Zuweisung), „**()**“ (Funktionsaufruf), „**[]**“ (Indexoperator) und „**->**“ (Zugriff auf ein Klasselement) nicht mit globalen Funktionen überladen werden, sondern nur mit Elementfunktionen (siehe Abschnitt 9.2.5).

Überladene Operatoren sind **nicht nur für mathematische Operationen** geeignet. Ihre eingängigen Symbole ermöglichen oft auch für andere Operationen kurze und prägnante Ausdrücke. So verwenden die **Iteratoren** der Containerklassen aus der Standardbibliothek unter anderem die folgenden Operatoren:

- Der Operator **++** rückt den Iterator auf das nächste Element im Container vor.
- Der Operator **--** setzt den Iterator auf die vorangehende Position.
- Der Operator ***** liefert das Element im Container, auf das der Iterator zeigt.

Diese Operatoren stehen bei den verschiedenen Containerklassen für völlig verschiedene Anweisungen. Da sie aber in allen Containern dieselbe Bedeutung haben, kann man sie in allen Containern mit derselben Syntax verwenden, ohne dass man sich um die Details der Implementierung kümmern muss. Diese einheitliche Schnittstelle der Iteratoren ist die Grundlage der Algorithmen der Standardbibliothek. Alle Algorithmen sind ausschließlich mit Hilfe von Iteratoren definiert.

Da die Operatoren der Iteratoren außerdem dieselben sind wie bei Zeigern und diese auch dort dieselbe Bedeutung haben, funktionieren alle Algorithmen der Standardbibliothek auch mit Datenstrukturen, die über Zeiger angesprochen werden. Da dazu auch Arrays gehören, funktionieren alle solchen Algorithmen auch mit Arrays.

8.3.1 Globale Operatorfunktionen

Das letzte Beispiel zeigt bereits das Schema, nach dem eine globale Operatorfunktion für einen **binären Operator** @ definiert wird. Hier wird das Zeichen @ als Symbol für einen der Operatoren von oben verwendet. Nach der Definition

```
T operator@(T1 p1, T2 p2) // @ steht für einen Operator
{ // T, T1 und T2 stehen für Datentypen
  return ...
}
```

kann der Operator @ mit einem ersten Operanden des Typs T1 und einem zweiten Operanden des Typs T2 verwendet werden. Der Ausdruck

```
x @ y // Datentyp von x bzw. y: T1 bzw. T2
```

wird dann vom Compiler in einen Aufruf der Funktion

```
operator@(x, y)
```

übersetzt. Dabei wird der linke Operand als erstes und der rechte Operand als zweites Argument übergeben. Der Wert des Ausdrucks ist der Rückgabewert und hat den Datentyp T.

Entsprechend wird ein **unärer Operator** durch eine globale Funktion mit einem Parameter überladen. Für einen Operanden x ist der Wert des Ausdrucks

```
@x
```

der Rückgabewert

```
operator@(p1)
```

Die Operatoren

```
+ - * &
```

können sowohl als unäre als auch als binäre Operatoren überladen werden. Die Anzahl der Operanden entscheidet dann wie bei einer überladenen Funktion darüber, welche Funktion aufgerufen wird.

Bei überladenen Operatoren gelten die **Identitäten** der Operatoren für die vordefinierten Datentypen **nicht automatisch**. Wenn für überladene Operatoren und beliebige Operanden x, y immer

```
x +=y und x=x+y bzw.
++x und x+1
```

gleich sein soll, muss dies durch entsprechende Definitionen sichergestellt werden. Bei manchen Operatoren kann man diese Identitäten dadurch herstellen, dass man sie auf andere Operatoren zurückführt.

Wenn z.B. der Operator „==“ definiert ist, kann man den Operator „!=“ folgendermaßen durch diesen Operator definieren:

```
bool operator!=(const T& x, const T& y)
{
    return !(x == y);
}
```

Entsprechend lassen sich die Operatoren „>“, „>=“ und „<=“ auf den Operator „<“ zurückführen:

```
bool operator>(const T& x, const T& y)
{
    return y < x;
}

bool operator<=(const T& x, const T& y)
{
    return !(y < x);
}

bool operator>=(const T& x, const T& y)
{
    return !(x < y);
}
```

Diese Beispiele wurden mit leichten Änderungen aus der Datei der C++-Standardbibliothek übernommen, die man mit „#include <utility>“ erhält.

Aufgaben 8.3.1

1. Auf den ersten Blick erscheint es vielleicht als naheliegend, mit dem Operator ^ Potenzen zu realisieren, so dass x^n für x^n steht. Welcher Wert würde sich dabei für den folgenden Ausdruck ergeben?

$$x^n - 1$$

2. Eine rationale Zahl (ein Bruch im Sinne der Bruchrechnung) besteht aus einem ganzzahligen Zähler und einem Nenner und kann deshalb durch die folgende Klasse dargestellt werden:

```
struct Bruch {
    int z, n; // z: Zähler, n: Nenner
};
```

Die Bruchrechnung ist auf Rechnern nicht sehr verbreitet, da die Rechnungen leicht zu einem Überlauf führen. Sie ist aber ein einfaches Beispiel dafür, wie man überladene Operatoren definieren kann.

Zur Vereinfachung werden Brüche im Folgenden durch Wertepaare wie (1,2) dargestellt und nicht mit einem Bruchstrich wie in $\frac{1}{2}$.

- Zwei Brüche (pz,pn) und (qz,qn) sind gleich, wenn $pz*qn==pn*qz$ gilt. Definieren Sie die Operatoren „==“ und „!“ für Operanden des Datentyps *Bruch*. Stellen Sie sicher, dass zwischen diesen Operatoren die üblichen Beziehungen gelten.
- Der Bruch (pz,pn) ist kleiner als (qz,qn), wenn $pz*qn < pn*qz$ gilt. Definieren Sie die Operatoren „<“, „>“, „<=“ und „>=“ für Operanden des Datentyps *Bruch*. Stellen Sie sicher, dass zwischen diesen Operatoren die üblichen Beziehungen gelten.
- Definieren Sie Operatorfunktionen für die folgenden Operationen.

$$(pz,pn) + (qz,qn) = (pz*qn + pn*qz, pn*qn)$$

$$(pz,pn) - (qz,qn) = (pz*qn - pn*qz, pn*qn)$$

$$(pz,pn) * (qz,qn) = (pz*qz, pn*qn)$$

$$(pz,pn) / (qz,qn) = (pz*qn, pn*qz)$$

Bei diesen Operationen sollen der Zähler und Nenner gekürzt werden, indem man beide durch den größten gemeinsamen Teiler dividiert. Dazu kann die Funktion *ggT* (siehe auch Aufgabe 3.4.10, 1.c) verwendet werden:

```
int ggT(int a, int b)
{
    int x = a, y = b;
    while (y != 0)
    {
        int r = x%y;
        x = y;
        y = r;
    }
    return x; // ggT(a,b)==x;
}
```

- Sie können diese Operatoren testen, indem Sie die Werte vergleichen, die sich bei der geometrischen Reihe

$$1 + p + p^2 + \dots + p^N = (p^{N+1} - 1) / (p - 1) \quad // \quad p = z/n$$

durch Aufsummieren (linke Seite) und mit der Summenformel (rechte Seite) ergeben. Sie können diese Werte außerdem mit dem Bruch vergleichen, den man beim Einsetzen von z/n für p in die Summenformel erhält.

8.3.2 Die Ein- und Ausgabe von selbst definierten Datentypen

Die Ein- und Ausgabeoperatoren „>>“ und „<<“ können auch für selbst definierte Datentypen definiert werden. Dazu schreibt man Operatorfunktionen für diese Operatoren nach dem folgenden Schema:

```

std::ostream& operator<<(std::ostream& f, const T& k)
{
    // T ist ein selbst definierter Datentyp
    return f << // Ausgabe der Elemente von k
}

std::istream& operator >> (std::istream& f, T& k)
{
    // T ist ein selbst definierter Datentyp
    f >> // Einlesen der Elemente von T
        // zum selbst definierten Datentyp zusammensetzen
    return f;
}

```

Da sich alle selbst definierten Datentypen letztendlich aus vordefinierten Datentypen zusammensetzen, für die die Operatoren „<<“ und „>>“ vordefiniert sind, kann man diese Elemente nach den Ausdrücken „f<<“ bzw. „f>>“ angeben.

Bei diesen Operatorfunktionen haben der Funktionswert und der erste Parameter denselben Datentyp (zum Thema Referenzen als Rückgabebetyp siehe Abschnitt 8.4.4). Deshalb kann man den Funktionswert einer solchen Funktion wieder als erstes Argument in diese Funktion einsetzen:

```
operator<<(operator<<(operator<<(f, x), y), z);
```

Dieser verschachtelte Funktionsaufruf ist aber nur eine andere Schreibweise für den Ausdruck

```
((f << x) << y) << z)
```

und dieser Ausdruck ist gleichwertig zu

```
f << x << y << z
```

da die Shift-Operatoren << und >> linksassoziativ sind. Deswegen kann man diese Operatoren wie bei den vordefinierten Datentypen verketteten, wenn man sie nach dem Schema von oben definiert.

Ähnlich wie im Beispiel in Abschnitt 4.3.4 kann man z.B. die Operatorfunktion für die Ausgabe von Variablen des Datentyps *Kontobewegung* definieren:

```

std::ostream& operator<<(std::ostream& f, const Kontobewegung& k)
{ // #include <iomanip>, #include <fstream>
  using namespace std;
  return f << setw(4) << k.KontoNr << " " << left << setw(20)
    << k.NameInhaber << right << setw(2) << k.Datum.Tag << "."
    << setw(2) << k.Datum.Monat << "." << setw(2)
    << k.Datum.Jahr << " " << k.BewArt << setprecision(8)
    << double(k.Betrag) << endl;
}

```

Mit dieser Funktion kann man eine Variable dieses Datentyps folgendermaßen in einen *ostream* (z.B. einen *ofstream* oder einen *ostream*) schreiben:

```
std::ofstream f("c:\\test\\kb.dat");
f << k; // k eine Variable des Datentyps Kontobewegung
```

Den Eingabeoperator für eine *Kontobewegung* kann man so z.B. definieren:

```
std::istream& operator >> (std::istream& f, Kontobewegung& k)
{
    char Punkt1, Punkt2;
    std::string Vorname, Nachname;
    f >> k.KontoNr >> Nachname >> Vorname >> k.Datum.Tag >> Punkt1
        >> k.Datum.Monat >> Punkt2 >> k.Datum.Jahr >> k.BewArt
        >> k.Betrag;
    k.NameInhaber = Vorname + Nachname;
    return f;
}
```

Aufgaben 8.3.2

1. Definieren Sie für die Klasse *Bruch* aus Aufgabe 8.3.1 überladene Operatoren << und >>, so dass ein *Bruch* sowohl aus einem *istream* eingelesen als auch über einen *ostream* (z.B. *cin* oder *cout*) ausgegeben werden kann.
- a) Verwenden Sie diese Operatoren, um Brüche in eine Datei zu schreiben bzw. aus einer Datei zu lesen (siehe Abschnitt 13.4). Eine Datei kann zum Schreiben über eine Variable der Klasse *ofstream* und zum Lesen über eine Variable der Klasse *ifstream* angesprochen werden. Diese Klassen stehen im Namensbereich *std* zur Verfügung nach

```
#include <fstream>
```

- b) Verwenden Sie diese Operatoren in zwei Funktionen *BruchToStr* und *StrToBruch*, die einen *Bruch* über einen *ostream* (siehe Abschnitt 4.6) in einen *string* der Standardbibliothek von C++ umwandeln bzw. über einen *istream* einen *Bruch* aus einem *string* einlesen.

8.4 Referenztypen, Werte- und Referenzparameter

Im Folgenden werden die wichtigsten Sachverhalte über Parameter, Referenztypen und Rückgabetyphen zusammenfasst.

8.4.1 Werteparameter

Ein Parameter, dessen Datentyp kein Referenztyp ist, wird auch als **Werteparameter** bezeichnet. Ein Werteparameter ist in der Funktion eine lokale Variable, die auf dem **Stack** angelegt und beim Aufruf der Funktion mit dem Wert (daher der Name) des entsprechenden Arguments initialisiert wird. Da die lokale Variable einen anderen Speicherbereich als das Argument belegt, wird das Argument bei einem Aufruf der Funktion nicht verändert.

Beispiel: Nach dem Aufruf der Funktion

```
void f(int x) // x ist ein Werteparameter
{
    x = 2;
}
```

in

```
int y = 3;
f(y);
```

hat die Variable *y* (wie schon vor dem Aufruf von *f*) unverändert den Wert 3, da nur der in *f* lokalen Variablen *x* der Wert 2 zugewiesen wird, nicht jedoch der globalen Variablen *y*.

Als **Argument** kann für einen Werteparameter ein beliebiger Ausdruck (eine Konstante, Variable usw.) eingesetzt werden, für den eine **Konversion** in den Datentyp des Parameters definiert ist. Die Funktion *f* aus dem letzten Beispiel kann deswegen auch mit einem konstanten Gleitkommawert aufgerufen werden.

Da Werteparameter auf dem Stack angelegt werden, müssen die Argumente auf den Stack kopiert werden. Da dieses Kopieren bei großen Parametern mit einem gewissen Zeitaufwand verbunden sein kann, sollte man große Werteparameter nur mit Bedacht verwenden.

Konstante Werteparameter sind nur selten sinnvoll. Da sich die Veränderung eines Werteparameters in einer Funktion nur auf die lokale Kopie der Daten auswirkt, hat das Argument nach dem Aufruf der Funktion denselben Wert wie vorher, und zwar unabhängig davon, ob der Parameter mit *const* deklariert wurde oder nicht. Einer der wenigen Vorteile von konstanten Werteparametern ist, dass eine Verwechslung von „=“ und „==“ wie in „if (x=17)“ durch den Compiler entdeckt wird.

8.4.2 Referenztypen

Eine **Referenz** ist ein anderer Name für eine Variable oder Konstante.

Man erhält eine Referenz durch eine Definition nach dem Schema

```
T& r
```

Dabei ist *T* ein Datentyp, der kein Referenztyp sein darf, und *r* ein Bezeichner. Der Datentyp der **Referenz** *r* ist dann ein **Referenztyp**, der auch als „Referenz auf *T*“ oder als „*T*&“ bezeichnet wird. Wenn das Zeichen & wie hier nach einem Datentyp steht, ist es nicht wie vor einer Variablen der Adressoperator.

Um sicherzustellen, dass eine Referenz ein anderer Name für eine Variable oder Konstante ist, muss sie bei ihrer Definition mit der anderen Variablen initialisiert werden.

```
T& r = v; // die Referenz r wird mit der Variablen oder Konstanten v
initialisiert
```

Die Referenz `r` ist dann ein anderer Name für die Variable oder Konstante `v`. Für eine Referenz des Typs `T&` muss `v` den Datentyp `T` oder `T&` oder den einer von `T` abgeleiteten Klasse haben. Die Regeln für konstante Referenzen (siehe Abschnitt 8.4.5) sind nicht ganz so streng.

Beispiel: Durch die zweite Zeile wird `r` ein anderer Name für die Variable `i`:

```
int i = 0;
int& r = i; // r ist eine Referenz auf i. Der
           // Datentyp von r ist "Referenz auf int"
```

Falls eine Referenz nicht initialisiert wird, ist das ein Fehler:

```
int& r1; // error: Verweise müssen initialisiert
        // werden
```

Auch nicht passende Datentypen werden vom Compiler bemängelt:

```
double& d = i; // error: 'int' kann nicht in
              // 'double&' konvertiert werden
```

Eine konstante Referenz kann dagegen auch mit einem anderen Datentyp initialisiert werden. Eine implizite Konversion reicht aus:

```
const double& d = i; // Mit konstanten Referenzen geht das
```

Referenzen auf Referenzen gibt es nicht. Eine Referenz kann aber mit einer Referenz initialisiert werden:

```
int&& rr1 = r; // error
int& rr = r; // rr ist eine weitere Referenz auf i
```

Alle Operationen mit einer Referenz werden mit der Variablen ausgeführt, mit der sie initialisiert wurde.

Beispiel: Mit den Definitionen des letzten Beispiels erhält `i` in der nächsten Zeile den Wert 17, obwohl das aus dem Text nicht unmittelbar hervorgeht:

```
r = 17; // weist i den Wert 17 zu!
```

Offensichtlich kann die Verwendung von zwei verschiedenen Namen für eine Variable (Aliasing, siehe Abschnitt 7.2) zu unübersichtlichen Programmen führen. Da es nur selten einen Grund dafür gibt, sollte man auf **eine solche Anwendung** von Referenzvariablen **verzichten**.

Referenztypen sind aber **für Funktionsparameter sinnvoll** (siehe Abschnitt 3.4.5 und 8.4.3).

8.4.3 Referenzparameter

Wenn der Datentyp eines Parameters ein Referenztyp ist, wird der Parameter auch als **Referenzparameter** bezeichnet.

Bei einem Referenzparameter bedeutet die **Initialisierung** des Parameters mit einem Argument beim Aufruf der Funktion, dass der Parameter ein anderer Name für das Argument ist. Mit diesem Argument werden dann beim Aufruf der Funktion alle Anweisungen ausgeführt, die in der Funktionsdefinition mit dem Parameter ausgeführt werden. Diese Form der Initialisierung wird vom Compiler dadurch realisiert, dass die Adresse des Arguments auf dem Stack übergeben wird. Über diese Adresse wird dann das Argument angesprochen. Daraus ergeben sich die folgenden Unterschiede zu Werteparametern:

- Das **Argument** für einen **Referenzparameter** kann im Unterschied zu einem Werteparameter in der Funktion **verändert** werden. Ein Referenzparameter wird beim Aufruf der Funktion mit dem entsprechenden Argument initialisiert und ist dann in der Funktion ein anderer Name für das Argument. Alle Anweisungen mit dem Parameter erfolgen dann beim Aufruf mit dem Argument.
- Bei einem nicht konstanten Referenzparameter muss das Argument **denselben Datentyp** wie der Parameter haben und eine **Variable** sein. Bei Klassen kann der Datentyp des Arguments auch eine vom Datentyp des Parameters abgeleitete Klasse sein. Mit anderen Argumenten kann ein Referenzparameter nur initialisiert werden, wenn er konstant ist.
- Funktionsaufrufe mit Referenzparametern sind meist **schneller** als mit Werteparametern, da nur die Adresse des Arguments auf den Stack kopiert wird. Bei einem Werteparameter wird dagegen das ganze Argument kopiert.

Beispiel: Mit der Funktion

```
void f(int& x) // x ist ein Referenzparameter
{
    x = 2;
}
```

hat y nach der Ausführung von

```
int y = 3;
f(y);
```

den Wert 2, da die Anweisung x=2 direkt mit der globalen Variablen y und nicht mit einer in f lokalen Variablen x ausgeführt wird. Deswegen werden beim Aufruf der folgenden Funktion *vertausche* auch die Werte der beiden als Argument übergebenen Variablen vertauscht:

```
void vertausche(int& x, int& y)
{
    int h = x;
    x = y;
    y = h;
}
```


Der Compiler übergibt für einen Referenzparameter immer die Adresse des Arguments und dereferenziert diese in der Funktion automatisch. Insofern besteht kein Unterschied zu einem Parameter eines Zeigertyps (siehe Abschnitt 7.13). Da das Argument für einen Referenzparameter normalerweise eine gewöhnliche Variable ist, besteht keine Gefahr, dass diese auf nicht reservierten Speicher zeigt. Diese Gefahr ist bei Argumenten eines Zeigertyps wesentlich größer.

Für **verschiedene nicht konstante Referenzparameter** sollte man **nie dieselbe Variable** als **Argument** einsetzen, da diese sonst in der Funktion unter verschiedenen Namen angesprochen wird (Aliasing). Das kann zu unerwarteten Ergebnissen führen.

Beispiel: Auf den ersten Blick wird man nach einem Aufruf der Funktion

```
void g(int& a, int& b, int& c)
{
    c = a + b;
    c = c + a;
}
```

erwarten, dass das Argument für c den Wert $a+b+a$ hat. Das trifft auch zu, wenn man sie mit verschiedenen Argumenten aufruft:

```
int x = 1, y = 2, z = 3;
g(x, y, z); // z = 4
```

Es gilt aber nicht, wenn man für verschiedene Parameter dasselbe Argument einsetzt:

```
int x = 1, y = 2, z = 3;
g(z, x, z); // z = 8 !!!
```

Mit konstanten Referenzparametern können solche Effekte nicht auftreten. Bei nicht konstanten Referenzparametern kann man sie vermeiden, indem man in der Funktion prüft, ob die Argumente verschiedene Variable sind. Das kann man feststellen, indem man die Adressen der Argumente vergleicht.

Beispiel: In der Funktion f werden die Fälle mit verschiedenen und gleichen Variablen als Argumente in verschiedenen Zweigen behandelt:

```
void f(T& x, T&y)
{
    if (&x != &y)
    {
        // Die Argumente für x und y sind verschieden,
    } // "normaler" Code
    else
    {
        // Die Argumente für x und y sind gleich,
    } // Code für aliasing
}
```

Den Aufruf einer Funktion mit **Referenzparametern** kann man in einem **Ablaufprotokoll** dadurch darstellen, dass man den Namen des Parameters durch den seines Arguments ersetzt.

Beispiel: Für die Anweisungen aus dem letzten Beispiel erhält man so das folgende Ablaufprotokoll. Die jeweiligen Argumente sind als Kommentar angegeben.

	<i>x</i>	<i>y</i>	<i>z</i>
<code>x = 1; y = 2; z = 3 ;</code>	1	2	3
<code>g(x,y,z) // a=x, b=y, c=z</code>			
<code> c = a+b; // z=x+y</code>			1+2
<code> c = c+a; //z=z+x</code>			1+2+1
<code>x = 1; y = 2; z = 3</code>	1	2	3
<code>g(z,x,z) // a=z, b=x, c=z</code>			
<code> c = a+b // z = z+x</code>			3+1
<code> c = c+a; // z = z+z</code>			4+4

8.4.4 Referenzen als Rückgabetypen

Der **Rückgabety** einer Funktion kann nicht nur ein Wertety, sondern auch ein **Referenzty** sein. Dann ist der Funktionswert ein anderer Name für den Ausdruck nach *return*:

```
int& f(int& i)
{
    i = i + 10;
    return i;
}
```

Der Aufruf einer solchen Funktion kann auf der linken Seite einer Zuweisung stehen.

```
int x = 0;
f(x) = 1; // x=1 und nicht etwa 10 oder 11
```

Offensichtlich hat eine Zuweisung an einen Funktionsaufruf nicht viel mit der üblichen Verwendung von Funktionen gemein und wird meist als verwirrend angesehen. Diese Zuweisung ist nur wegen dem Referenzzeichen & beim Rückgabety möglich. Entfernt man es wieder, ist sie nicht möglich.

Funktionswerte auf der linken Seite von Zuweisungen sind im Wesentlichen nur mit den Operatoren „*“ (Dereferenzierung), „=“ (Zuweisung), „[]“ (Indexoperator), den Ein- und Ausgabeoperatoren << bzw. >>, den kombinierten Zuweisungsoperatoren („+=“, „*=“, „&=“ usw.) und den Präfixoperatoren ++ und -- üblich. Für andere Operatoren oder gewöhnliche Funktionen werden sie dagegen nur selten eingesetzt.

Beispiel: Normalerweise sollte man die Operatorfunktionen für selbstdefinierte Datentypen so definieren, dass sie wie die vordefinierten Datentypen verwendet werden

können. Da der Präfixoperator „++“ mit einer Variablen eines vordefinierten Datentyps auf der linken Seite einer Zuweisung stehen kann

```
int x;
++x = 17; // operator++(x)=17, Ergebnis x=17
```

sollte das auch mit einem selbstdefinierten Datentyp möglich sein, wenn der diesen Operator benötigt. Das ist möglich, wenn der **Rückgabotyp** ein **Referenztyp** ist:

```
struct C {
    int x;
};

C& operator++(C& c) // Präfix
{
    c.x++;
    return c;
}
```

Operatorfunktionen, die auf der linken Seite einer Zuweisung stehen können, sind nicht die einzige Anwendung von Referenzrückgabetypen. Weitere Anwendungen ergeben sich daraus, dass bei der Rückgabe eines Funktionswertes durch eine *return*-Anweisung die folgende **Analogie zur Parameterübergabe** bei einem Funktionsaufruf besteht:

- Falls der **Rückgabotyp keine Referenz** ist, wird der Ausdruck nach *return* in den Speicherbereich des Funktionswerts kopiert, ähnlich wie das Argument für einen Werteparameter bei einem Funktionsaufruf in die entsprechende lokale Variable kopiert wird.
- Wenn der **Rückgabotyp** dagegen **ein Referenztyp** ist, wird nur die Referenz (also die Adresse) zurückgegeben, ähnlich wie beim Aufruf einer Funktion mit einem Referenzparameter.

Referenzen für Rückgabetypen sind außerdem bei Funktionen notwendig, die einen Referenzparameter haben, für den wieder diese Funktion als Argument eingesetzt werden soll. Damit das Argument denselben Datentyp wie der Parameter hat, muss der Rückgabotyp ein Referenztyp sein. Mit einer Funktion wie *g*

```
T& g(T& x, int y) // T irgendein Datentyp
{
    ...
    return x;
}
```

erreicht man dann, dass bei dem **verschachtelten Aufruf**

```
g(g(g(f, x), y), z)
```

g jedes Mal dieselbe Variable f verwendet. Ohne Referenztypen würde bei jedem Aufruf von g eine Kopie des Ausdrucks nach *return* zurückgegeben. Beispiele für solche Funktionen sind z.B. die Ein- und Ausgabeoperatoren (siehe Abschnitt 8.3.2):

```
operator<<(operator<<(operator<<(f, x), y), z);
```

Hier wird die Funktion `operator<<` wie die Funktion `g` verwendet.

Elementfunktionen von Klassen mit Referenzen-Rückgabetypen können verschachtelt aufgerufen werden. So haben z.B. viele Elementfunktionen der Klassen aus der Standardbibliothek einen solchen Rückgabetypp, wie z.B. die Funktion

```
string& insert(size_type pos, const string& str);
```

der Klasse `string`. Im Beispiel von Abschnitt 4.3 wird gezeigt, dass `insert` auch so verwendet werden kann:

```
s3.insert(1, "1").insert(3, "2");
```

8.4.5 Konstante Referenzparameter

Konstante Referenzparameter können in der Funktion nicht verändert werden. Deshalb ist mit einem solchen Parameter wie mit einem Werteparameter sichergestellt und explizit dokumentiert, dass das Argument beim Aufruf der Funktion nicht verändert wird. Da nur die Adresse des Arguments auf den Stack kopiert wird, sind bei großen Parametern **Funktionsaufrufe mit Referenzparametern** deutlich **schneller** als solche mit Werteparametern. Konstante Referenzparameter verbinden also diesen Vorteil von Werteparametern mit der höheren Geschwindigkeit von Referenzparametern.

So wurden z.B. für 5 000 000 Aufrufe der Funktionen

```
const int Size = 10000; // 1, 100
struct TBig {           // sizeof(TBig)=10000
    char s[Size];
};

int Wertepar(TBig b)
{
    return b.s[0];
}

int ConstWertepar(const TBig b)
// dieselben Anweisungen wie Wertepar

int Ref(TBig& b) // dieselben Anweisungen wie Wertepar

int ConstRef(const TBig& b)
// dieselben Anweisungen wie Wertepar
```

```
int Ptr(TBig* b)
{
    return b->s[0];
}
```

die folgenden Ausführungszeiten gemessen:

Visual C++ 2017, Release 10 000 000 Aufrufe	Size=1	Size=100	Size =10 000
<i>Wertepar, ConstWertepar</i>	0,13 Sek.	0,32 Sek.	20 Sek.
<i>ConstRef, Ref, Ptr</i>	0,11 Sek.	0,11 Sek.	0,11 Sek.

Es empfiehlt sich deshalb, größere Parameter **immer** als **Referenzparameter** und nicht als Werteparameter zu übergeben, wenn das möglich ist. Aus diesem Grund werden die meisten größeren Parameter bei Bibliotheksfunktionen als Referenzparameter übergeben. Bei kleineren Parametern (bis zu `sizeof(int)`) ist der Vorteil aber meist gering.

Im Unterschied zu einem Argument für einen nicht konstanten Referenzparameter muss ein **Argument** für einen **konstanten Referenzparameter** nicht denselben Datentyp wie der Parameter haben und auch keine Variable sein. Der Compiler erzeugt dann aus dem Argument eine temporäre Variable vom Datentyp des Parameters und übergibt ihre Adresse an die Funktion. Falls man eine Funktion mit einem Referenzparameter sowohl mit Argumenten aufrufen will, die eine Variable oder eine Konstante sind, muss der Parameter ein konstanter Referenzparameter sein.

Aufgaben 8.4

1. a) Wie das als Kommentar angegebene Ablaufprotokoll zeigt, vertauscht die Funktion

```
void vertausche1(int& x, int& y) // Thanks to Alex
{
    // x          y
    // x0         y0
    x = x + y; // x0+y0
    y = x - y; // (x0+y0)-y0=x0
    x = x - y; // (x0+y0)-x0=y0
} // x==y0 && y==x0
```

die Werte der Argumente, wenn sie mit verschiedenen Argumenten aufgerufen wird. Welches Ergebnis hat der Aufruf

```
int x = 17;
vertausche1(x, x);
```

Verwenden Sie dazu ein Ablaufprotokoll, falls Sie das Ergebnis nicht gleich sehen.

- b) Ändern Sie diese Funktion so ab, dass sie auch bei einem Aufruf mit zwei gleichen Argumenten das richtige Ergebnis liefert.

c) Prüfen Sie, ob die Funktion

```
void vertausche(int& a, int& b)
{
    int h = a;
    a = b;
    b = h;
}
```

auch beim Aufruf mit zwei gleichen Variablen ein korrektes Ergebnis hat.



9 Objektorientierte Programmierung

Bisher haben wir vor allem mit elementaren Datentypen wie *int*, *double* usw. gearbeitet. In den letzten 30 Jahren hat sich aber gezeigt, dass es bei komplexeren Aufgaben sehr hilfreich sein kann, problemangemessene Datentypen zu haben. Da der Datentyp festlegt, welche Operationen mit einer Variablen des Datentyps möglich sind, bietet ein problemangemessener Datentyp im Idealfall genau die Operationen, die für die Lösung des anstehenden Problems hilfreich sind.

Objektorientierte Programmierung ist vor allem dadurch gekennzeichnet, dass man neue Datentypen definieren kann, die Daten und Funktionen zusammenfassen. Diese Funktionen sind dann die einzigen Operationen, die mit den Daten einer Variablen des Datentyps möglich sind. Dadurch können unzulässige Operationen mit den Daten unterbunden werden.

Die objektorientierte Programmierung beruht vor allem auf Konzepten wie **Klasse**, **Objekt**, **Vererbung** und **Polymorphie**. Diese relativ abstrakten Konzepte finden sich in ähnlicher Form in vielen modernen Programmiersprachen.

- Eine **Klasse** definiert einen Datentyp. Meist fasst eine Klasse Daten und Funktionen zusammen. Damit kann man explizit zum Ausdruck bringen, dass bestimmte Daten und Funktionen zusammengehören. Eine solche Zusammenfassung ist in nicht objektorientierten Programmiersprachen in der Regel nicht möglich.
- **Vererbung** ermöglicht die Konstruktion neuer Klassen aus vorhandenen. Die neuen Klassen übernehmen die Elemente der Basisklassen und können zusätzliche Elemente haben. Sie unterscheiden sich in den zusätzlichen Elementen von den Basisklassen und sind in den geerbten mit ihnen identisch. Auf diese Weise kann man eine Basisklasse als Baustein wiederverwenden und die abgeleitete Klasse als Erweiterung der Basisklasse betrachten.
- Vererbung ist außerdem die Grundlage für **Polymorphie**. Dabei wird beim Aufruf einer Funktion aus einer Klassenhierarchie erst zur Laufzeit (und nicht schon bei der Kompilation) entschieden, welche Funktion aufgerufen wird.

Nahezu alle anspruchsvollen und komplexen Programme (wie mit grafischen Benutzeroberflächen), Apps usw., die in den letzten Jahren entwickelt wurden, verwenden die objektorientierte Programmierung. Ohne diese Konzepte wäre ihre Entwicklung zu aufwendig fehleranfällig.

Damit Klassen hilfreich sind, müssen sie allerdings richtig entworfen sein. Es ist meist einfach, irgendwelche Klassen zu schreiben, die der Compiler übersetzen kann. Schwieriger ist es dagegen, sie so zu gestalten, dass sie sich auch in späteren Phasen eines Projekts

bewähren. Deshalb werden auch die Grundbegriffe der objektorientierten **Analyse** und des objektorientierten **Designs** behandelt. Dabei zeigt sich, dass man oft nur mit den erst in Abschnitt 9.4.9 behandelten abstrakten Basisklassen ein tragfähiges Konzept erhält. Die Dramaturgie vieler Beispiele und Aufgaben soll verschiedene Design-Alternativen und die Schwierigkeiten bei der Auswahl der richtigen zeigen. In Abschnitt 9.4.9 zeigt sich dann, dass alles doch nicht so schwierig ist, wie es zunächst gelegentlich ausgesehen haben mag.

9.1 Klassen

In der objektorientierten Programmierung ist ein **Objekt** eine Zusammenfassung von Daten und Funktionen. Dieser Begriff hat der objektorientierten Programmierung den Namen gegeben.

In C++ ist ein Objekt eine Variable, deren Datentyp eine Klasse ist. Anstelle von Objekt sind auch die Bezeichnungen **Klassenobjekt**, **Klasseninstanz** oder **Instanz** verbreitet, die aber im Folgenden nicht verwendet werden. Zur Vermeidung von umständlichen Formulierungen werden Objekte auch als Variablen bezeichnet und umgekehrt, falls es nicht darauf ankommt, ob ein Datentyp eine Klasse ist.

Die Syntax einer Klassendefinition ergibt sich aus den folgenden Regeln. Diese sind gegenüber dem C++-Standard stark vereinfacht, decken aber praktisch alle im Folgenden behandelten Fälle ab:

class-specifier:

```
class-head { member-specificationopt }
```

class-head:

```
class-key class-name class-virt-specifieropt base-clauseopt
```

class-virt-specifier:

```
final
```

class-key:

```
class
struct
union
```

Klassen werden meist mit dem Schlüsselwort *class* oder *struct* definiert. Anstelle von *class* oder *struct* kann man auch *union* verwenden. Bei mit *union* definierten Klassen sind allerdings zahlreiche Einschränkungen zu beachten. Deshalb werden solche Klassen im Rahmen der objektorientierten Programmierung nur selten verwendet und im Folgenden auch nicht weiter berücksichtigt.

Auf *class* oder *struct* folgt dann der Name der Klasse (ein Bezeichner), eventuell *final* und eine Basisklasse. Danach werden in geschweiften Klammern die Elemente der Klasse angegeben.

9.1.1 Datenelemente und Elementfunktionen

Die Elemente einer Klasse werden durch geschweifte Klammern zusammengefasst.

```
class-specifier:
    class-head { member-specificationopt }
```

Zwischen den geschweiften Klammern können Elementdeklarationen und Zugriffsrechte (access-specifier) stehen:

```
member-specification:
    member-declaration member-specificationopt
    access-specifier : member-specificationopt
```

Elemente können Funktionen, Datenelemente sowie weitere Deklarationen angegeben werden.

```
member-declaration:
    decl-specifier-seqopt member-declarator-listopt ;
    function-definition
```

In der Programmiersprache C können mit *struct* (siehe Abschnitt 6.1) nur Datenelemente zusammengefasst werden. In diesem Kapitel werden vor allem Klassen definiert, die auch Funktionen enthalten. Eine Funktion, die zu einer Klasse gehört, wird als **Elementfunktion** (member function) bezeichnet.

Beispiel: Die Klasse *C2DPunkt* soll einen zweidimensionalen Punkt darstellen. Sie fasst dessen Koordinaten *x* und *y* (Datenelemente) sowie die Funktionen *Init*, *toStr* und *anzeigen* zusammen.

```
class C2DPunkt{
    double x,y;
    void Init(double x_, double y_);
    string toStr();
    void anzeigen(TextBox^ tb);
}; // Semikolon am Ende einer Klasse notwendig
```

Anstelle von *class* kann bei einer Klassendefinition auch *struct* verwendet werden:

```
struct C2DPunkt{
    double x,y;
    void Init(double x_, double y_);
    string toStr();
    void anzeigen(TextBox^ tb);
}; // Semikolon am Ende einer Klasse notwendig
```

Die Unterschiede zwischen einer Klassendefinition mit *struct* und *class* werden in Abschnitt 9.1.3 beschrieben.

Eine Klasse muss durch eine **Semikolon** abgeschlossen. Wie bei einer gewöhnlichen Funktion ist ein solches Semikolon am Ende einer Elementfunktion zulässig, aber nicht notwendig.

Eine Elementfunktion kann innerhalb oder außerhalb der Klasse definiert werden. Wenn sie **außerhalb der Klasse definiert** wird, muss sie zuvor in der Klasse durch die Angabe ihres Prototyps deklariert werden. Bei der Definition gibt man vor ihrem Namen den Namen der Klasse und den Bereichsoperator „::“ an.

Beispiele: Nach den Deklarationen des letzten Beispiels können die Funktionen für die Klasse *C2DPunkt* folgendermaßen definiert werden:

```
void C2DPunkt::Init(double x_, double y_)
{
    x = x_;
    y = y_;
}; // Semikolon zulässig, aber nicht notwendig

string C2DPunkt::toStr()
{
    return "(" + std::to_string(x) + "|" + std::to_string(y)
+ ")";
} // z.B. (2,345|3,45678)

void C2DPunkt::anzeigen(TextBox^ tb)
{ // to_String konvertiert string in String
  // (siehe Abschnitt 4.1)
  tb->AppendText(rk1::to_String(toStr()) + "\r\n");
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

Wenn eine **Elementfunktion** nicht außerhalb, sondern **innerhalb der Klasse definiert** (und nicht nur deklariert) wird, ist sie automatisch eine **inline-Funktion**. Deshalb kann eine Klasse mit solchen Funktionsdefinitionen in einer Header-Datei enthalten sein.

Beispiel: Die folgende Klassendefinition unterscheidet sich von der aus dem letzten Beispiel nur dadurch, dass die Funktionen hier *inline*-Funktionen sind. Dabei ist es unerheblich, ob die Klasse mit *class* oder *struct* definiert wird.

```
class C2DPunkt{
    double x,y;

    void Init(double x_, double y_)
    {
        x = x_;
        y = y_;
    };
};
```

```

string toStr()
{
    return "(" + std::to_string(x) + "|" +
           std::to_string(y) + ")";
} // z.B. (2,345|3,45678)

void anzeigen(TextBox^ tb)
{
    tb->AppendText(rk1::to_String(toStr()) + "\r\n");
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
};

```

Default-Argumente kann man sowohl bei der Deklaration in der Klasse als auch bei der Definition außerhalb angeben, wenn die Klassen nicht auf eine Header-Datei und in eine Implementationsdatei verteilt wird (siehe Abschnitt 9.2.13).

Für den Compiler wird durch **jede Definition einer Klasse** ein **neuer Datentyp** erzeugt. Deshalb werden durch die beiden Klassendefinitionen in

```

struct { int i; } s1;
struct { int i; } s2;

```

zwei verschiedene Datentypen erzeugt, obwohl man auch erwarten könnte, dass die Datentypen von *s1* und *s2* gleich sind. Da die Datentypen von *s1* und *s2* verschieden sind, verweigert der Compiler die Übersetzung der Zuweisung

```

s1 = s2; // Kein "="-Operator stimmt mit diesen Operanden überein.

```

Verwendet man dagegen denselben Klassennamen bei der Definition von Variablen, haben sie denselben Datentyp und können einander zugewiesen werden. Nach der Definition

```

C2DPunkt p1;
C2DPunkt p2;

```

wird die folgende Zuweisung vom Compiler akzeptiert:

```

p1 = p2;

```

Seit Visual Studio 2013 kann ein Datenelement auch bei seiner Definition initialisiert werden. Die Klasse C zeigt die wichtigsten Möglichkeiten:

```

struct C {
    int i = 17;
    int j = { 2 }; // Initialisiererlisten gehen auch
    int k = i;    // nicht konstante Initialisierer gehen auch
    const int Max = i; // keine Compilezeitkonstante
    // constexpr int M = 10; // Fehler: constexpr geht hier nicht
    // auto a=17; // Fehler: auto geht hier nicht
    string s = ""; // Element eines Klassentyps
    // string t("123"); // das geht nicht
};

```

```
const string cs = "konstant";
};
```

In den folgenden Beispielen und Aufgaben sollen die Klassen immer in einer eigenen Header-Datei definiert werden, die dem Projekt entweder mit

Projekt\Neues Element hinzufügen\Visual C++\Code\Headerdatei (.h)

oder mit *Projekt\Klasse hinzufügen* (hier muss *Inline* markiert sein und *Verwaltet* nicht)

Klasse hinzufügen

Klassenname: H-Datei: ... CPP-Datei: ...

Basisklasse: Zugriff:

Andere Optionen:

Virtueller Destruktor

Inline

Verwaltet

hinzugefügt wurde. Diese Vorgehensweise, alle Klassen in der Header-Datei zu definieren, ist sehr einfach und für größere Projekte oft nicht angemessen. Sie umschifft aber einige Fehlermöglichkeiten, über die Anfänger oft stolpern, wenn sie die Klassendefinition auf eine Header- und Cpp-Datei aufteilen. In Abschnitt 9.2.13 wird gezeigt, wie man die Definitionen aus einer Header-Datei in eine Cpp-Datei verschieben lassen kann.

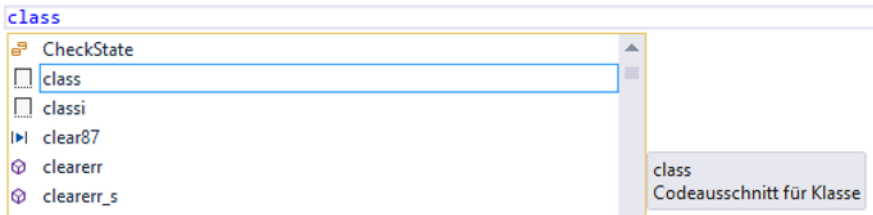
Diese Klasse kann man dann nach einer *#include*-Anweisung wie

```
#include "MeineKlasse.h"
```

verwenden. Verwendet man sie in einer Formulardatei (z.B. Form1.h) einer Windows Forms-Anwendung, muss diese *#include*-Anweisung vor dem ersten *namespace* stehen, das Visual Studio erzeugt hat:

```
#pragma once
#include "MeineKlasse.h"//<<- vor dem äußersten namespace
namespace CppCLR_WinForms_Project {
```

Klassen kann man auch mit einem Code-Ausschnitt erzeugen lassen. Wählt man nach dem Eintippen von „class“



mit der Tab-Taste den Code-Ausschnitt „class“ aus, fügt Visual Studio eine Klasse ein, deren Elementfunktionen außerhalb der Klasse definiert sind. Mit dem Code-Ausschnitt „classi“ erhält man eine Klasse mit Elementfunktionen innerhalb der Klasse:

```
class MyClass
{
public:
    MyClass()
    {
    }

    ~MyClass()
    {
    }

private:
};
```

Da man die hier erzeugten Klassen aber nicht in jeder Klasse benötigt, ist der praktische Nutzen dieser Code-Ausschnitte gering.

9.1.2 Der Gültigkeitsbereich von Klassenelementen

Die Zusammengehörigkeit der Elemente einer Klasse kommt insbesondere dadurch zum Ausdruck, dass man in einer Elementfunktion die Elemente der Klasse allein über ihren Namen ansprechen kann. Es ist dabei nicht notwendig, die Klasse in irgendeiner Form anzugeben.

Beispiel: In der Funktion *Init* sind *x* und *y* die Datenelemente der Klasse *C2DPunkt*. In der Funktion *anzeigen* wird die Elementfunktion *toStr* aufgerufen:

```
class C2DPunkt {
    double x, y;
    void Init(double x_, double y_);
    string toStr();
    void anzeigen(TextBox^ tb);
}; // Semikolon am Ende einer Klasse notwendig
```

```

void C2DPunkt::Init(double x_, double y_)
{
    x = x_; // x und y sind die Datenelemente aus der
    y = y_; // Klasse C2DPunkt
};

string C2DPunkt::toStr()
{
    return "(" + std::to_string(x) + "|" + std::to_string(y)
           + ")";
} // z.B. (2,345|3,45678)

void C2DPunkt::anzeigen(TextBox^ tb)
{
    tb->AppendText(rk1::to_String(toStr()) + "\r\n");
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2

```

Der Bereich im Quelltext, in dem der Name eines Klassenelements dieses Element bezeichnet, wird als **Klassengültigkeitsbereich** (*class scope*) bezeichnet. Er erstreckt sich:

- nicht nur von der Deklaration des Namens bis zum Ende der Klasse, sondern auch
- **auf alle Elementfunktionen** der Klasse, in denen der Name nicht durch eine lokale Deklaration desselben Namens verdeckt wird. Dabei ist es unerheblich, ob die Funktionsdefinition vor oder nach der Deklaration des Namens steht und ob die Funktion innerhalb oder außerhalb der Klasse definiert wird.
- Falls in einer Elementfunktion derselbe Name wie in der Klasse deklariert wird, **verdeckt** die lokale Deklaration in der Funktion die der Klasse.

Ein in einer Elementfunktion verdecktes Klasselement kann man mit dem Bereichsoperator ansprechen. Dazu gibt man vor seinem Namen den Namen der Klasse und den Bereichsoperator „::“ an. Deshalb stehen alle Klasselemente in allen Elementfunktionen zur Verfügung.

Beispiele:

1. Der Klassengültigkeitsbereich ermöglicht es, **Variablen**, Klassen, typedefs usw. zu definieren, die nur in **ganz bestimmten Funktionen** einer Übersetzungseinheit zur Verfügung stehen, aber in anderen Funktionen nicht. Dazu muss man nur diese Variablen usw. in einer Klasse zusammenfassen.

In nicht objektorientierten Sprachen wie C besteht diese Möglichkeit nicht. Wenn man da Variable, Klassen usw. definieren will, die in mehr als einer Funktion verfügbar ist, muss man sie global definieren. Dann sind sie aber auch in allen anschließend definierten Funktionen verfügbar. Es ist nicht möglich, eine Variable x zu definieren, die nur in zwei Funktionen f1 und f2 verfügbar ist, aber nicht in einer anschließend definierten Funktion f3:

```

int x;

class C {
    int x;

```

```

void f1()                void f1()
{ x = 17; }              { x = 17; }

void f2()                void f2()
{ x = 18; }              { x = 18; }
};

void f3()                void f3()
{ x = 19; } // ok       { x = 19; } // Fehler

```

Die Zugriffsrechte auf die Elemente eines Objekts einer Klasse werden in Abschnitt 9.1.3 beschrieben.

2. Ein Klasselement kann auch vor seiner Definition in der Klasse verwendet werden:

```

int x, y;

class C2DPunkt{

    void Init(double x_, double y_)
    {
        x = x_;
        y = y_;
    }

    double x, y;
};

```

Hier werden in der Elementfunktion *Init* die Klasselemente *x* und *y* und nicht etwa die globalen Variablen *x* und *y* angesprochen.

3. Wenn man in einer Elementfunktion denselben Namen wie in der Klasse lokal deklariert, verdeckt die lokale Deklaration die der Klasse:

```

void C2DPunkt::Init(double x_, double y_)
{
    double x; // hier ist x die lokale Variable
    x = x_;
    y = y_;
}

```

Das gilt insbesondere auch für die Parameter einer Elementfunktion:

```

void C2DPunkt::Init(double x, double y)
{
    x = x; // hier sind x und y die Parameter aus der
    y = y; // Parameterliste
}

```

Deshalb wählt man für die Parameter einer Elementfunktion meist andere Namen als für die Datenelemente.

4. Die durch eine lokale Deklaration verdeckten Namen der Klasselemente kann man mit dem Namen der Klasse und dem Bereichsoperator oder mit *this->* (siehe Abschnitt 9.1.4) ansprechen. Deswegen muss man für die Parameter einer Elementfunktion nicht zwingend andere Namen wie für die Elemente wählen:

```
void C2DPunkt::Init(double x, double y)
{
    C2DPunkt::x = x;
    C2DPunkt::y = y;
}
```

oder

```
void C2DPunkt::Init(double x, double y)
{ // this wird in Abschnitt 9.1.4 beschrieben
    this->x = x;
    this->y = y;
}
```

Allerdings ist die erste dieser beiden Varianten nicht sehr verbreitet. Insbesondere muss man so bei einer Änderung des Namens der Klasse diesen auch beim Zugriff auf die Elemente ändern.

Eine Klasse kann außer Datenelementen und Elementfunktionen auch verschachtelte Klassen, Aufzählungstypen und *typedef*-Deklarationen enthalten. Diese können dann in allen Elementfunktionen verwendet werden. Außerhalb einer Elementfunktion kann man sie mit dem Namen der Klasse und dem Bereichsoperator verwenden, wenn ein Zugriffsrecht (siehe Abschnitt 9.1.3) besteht.

Beispiel: Die Klasse C enthält die verschachtelte Klasse D, den Aufzählungstyp E und die *typedef*-Deklaration F, die in der Elementfunktion f verwendet werden:

```
class C {
    class D { }; // eine verschachtelte Klasse
    enum E { e1, e2 };
    typedef int F;
    void f()
    {
        D d;
        E e;
        F f;
    }
};
```

In einer globalen Funktion kann man sie nur verwenden, wenn sie in C *public* sind:


```

void g()
{
    C::D d;
    C::E e;
    C::F i = C::e1;
}

```

9.1.3 Datenkapselung: Die Zugriffsrechte *private* und *public*

Eine Klasse ist ein Datentyp und ein Objekt eine Variable, deren Datentyp eine Klasse ist. Deshalb kann man ein Objekt wie eine Variable eines einfachen Datentyps definieren. Es enthält dann alle Elemente der Klasse. Diese kann man unter dem Namen des Objekts ansprechen, auf den ein Punktoperator „.“ und der Name des Elements folgt. Mit einem Zeiger auf ein Objekt kann man auch den Pfeiloperator „->“ verwenden.

Beispiel: Mit der Klasse *C2DPunkt* erhält man durch die folgenden Definitionen zwei Objekte *p* bzw. **pc* dieser Klasse:

```

C2DPunkt p;
C2DPunkt* pc = new C2DPunkt;

```

Diese Objekte enthalten dann die Datenelemente

p.x und *p.y*

bzw.

pc->x und *pc->y*

Solange eine Klasse keine virtuellen Elementfunktionen oder statischen Elemente (mehr darüber später) enthält, ergibt sich der **Speicherplatzbedarf** für ein Objekt nur aus dem für seine Datenelemente. Die Elementfunktionen tragen nicht dazu bei. Falls der Compiler für die Elemente eines Objekts nicht mehr Platz als notwendig reserviert, belegt ein Objekt genauso viel Speicherplatz wie alle Datenelemente seiner Klasse zusammen:

$$\text{sizeof}(C2DPunkt) = \text{sizeof}(\text{double}) + \text{sizeof}(\text{double}) = 16$$

Mit den **Zugriffsrechten** *private*, *protected* und *public* kann man für jedes Klassenelement explizit festlegen, ob man von außerhalb einer Elementfunktion (d.h. über ein Objekt oder aus einer abgeleiteten Klasse) darauf zugreifen kann. Auf den Zugriff aus einer Elementfunktion hat ein solches Zugriffsrecht keinen Einfluss: Wie schon im letzten Abschnitt gesagt wurde, kann man in einer Elementfunktion auf jedes Klassenelement zugreifen.

access-specifier:

```

private
protected
public

```

Diese Spezifizierer definieren ab ihrer Angabe einen Abschnitt mit Zugriffsrechten, die für alle folgenden Elemente bis zum nächsten solchen Spezifizierer oder bis zum Ende der Klasse gelten. Ohne die Angabe eines Zugriffsrechts ist das Zugriffsrecht *private*. Ein Element aus einem *private*, *protected* oder *public* Abschnitt heißt auch *private*, *protected* oder *public* Element.

- Ein **public** Element kann über ein Objekt angesprochen werden.
- Ein **private** oder **protected** Element kann nicht über ein Objekt angesprochen werden. Eine Ausnahme sind *friend*-Funktionen (siehe Abschnitt 9.2.3) der Klasse.
- Der Unterschied zwischen *private* und *protected* wirkt sich nur in abgeleiteten Klassen aus: Ein **protected** Element kann in einer abgeleiteten Klasse (siehe Abschnitt 9.3.2) angesprochen werden.

	Zugriff über ein Objekt
<i>public</i>	ja
<i>private</i>	nein
<i>protected</i>	nein

Ohne die Angabe eines Zugriffsrechts sind alle Elemente einer mit *class* definierten Klasse *private*, während alle Elemente einer mit *struct* definierten Klasse *public* sind. Dieses voreingestellte Zugriffsrecht ist der **einzige Unterschied** zwischen einer mit *class* und einer mit *struct* definierten Klasse.

Beispiel: Alle Elemente der Klassen C0 und C1 haben das Zugriffsrecht *private*:

```
class C0 {
    int x;
    int f() { return x; }
};

struct C1 {
    private:
    int x;
    int f() { return x; }
};
```

Jeder Zugriff auf diese Elemente über ein Objekt führt zu einer Fehlermeldung:

```
void test(C0 a, C1 b)
{
    a.x = 1; //Fehler: Kein Zugriff auf private Member
    a.f(); //Fehler: Kein Zugriff auf private Member
    b.x = 1; //Fehler: Kein Zugriff auf private Member
    b.f(); //Fehler: Kein Zugriff auf private Member
}
```

Mit dem Zugriffsrecht *public* sind alle diese Zugriffe zulässig:

```

class C0 {
public:
    int x;
    int f() { return x; }
};

struct C1 {
    int x;
    int f() { return x; }
};

```

Eine Klasse kann eine **beliebige Anzahl von Abschnitten** mit verschiedenen Zugriffsrechten in einer beliebigen **Reihenfolge** enthalten. Die Reihenfolge der Abschnitte ist dabei ohne Bedeutung. Es wird aber gelegentlich empfohlen, sie in der Reihenfolge *public*, *protected* und *private* aufzuführen. Dann kommen die Elemente zuerst, die für einen Anwender der Klasse von Bedeutung sind, und dieser muss dann den Rest der Klasse überhaupt nicht mehr anschauen, der nur für einen Entwickler von abgeleiteten Klassen (*protected* Elemente) oder dieser Klasse (*private* Elemente) von Bedeutung ist.

Beispiel: Die beiden Klassen *C1* und *C2* sind gleichwertig. Oft werden die verschiedenen Abschnitte wie bei *C1* in der Reihenfolge *private*, *protected* und *public* aufgeführt. Wenn man sie aber wie bei *C2* in der umgekehrten Reihenfolge anordnet, kommen die Elemente, die für das breiteste Publikum interessant sind, am Anfang:

```

class C1 {                class C2 {
    int x;                public:
public:                   int f(C p);
    int f(C p);          private:
};                          int x;
                           };

```

Ein **Benutzer** einer Klasse ist dadurch charakterisiert, dass er eine Variable des Klassentyps definiert (ein Objekt) und dann auf ihre Elemente zugreift (z.B. Elementfunktionen aufruft). Da man über ein Objekt nur auf die *public* Elemente zugreifen kann, werden diese auch als **Schnittstelle** der Klasse bezeichnet.

Beispiel: Die Schnittstelle der Klasse *Datum_1* besteht aus den Datenelementen *Tag*, *Monat* und *Jahr*, und die der Klasse *Datum_2* aus den Funktionen *setze*, *Tag*, *Monat* und *Jahr*. Über ein Objekt der Klasse *Datum_2* ist kein Zugriff auf die Elemente *Tag_*, *Monat_* und *Jahr_* möglich.

```

class Datum_1 {
public:
    int Tag, Monat, Jahr;
};

class Datum_2 {
public:

```

```

bool gueltigesDatum(int Tag, int Monat, int Jahr)
{
    int MaxTag = 31;
    if ((Monat == 4) || (Monat == 6) ||
        (Monat == 9) || (Monat == 11)) MaxTag = 30;
    else if (Monat == 2)
    {
        bool Schaltjahr = ((Jahr % 4 == 0) && (Jahr % 100 !=
0)) ||
                                (Jahr % 400 == 0);
        if (Schaltjahr) MaxTag = 29;
        else MaxTag = 28;
    }
    return ((1 <= Monat) && (Monat <= 12) &&
        (1 <= Tag) && (Tag <= MaxTag));
}

void setze(int Tag, int Monat, int Jahr)
{
    if (gueltigesDatum(Tag, Monat, Jahr))
    {
        Tag_ = Tag;
        Monat_ = Monat;
        Jahr_ = Jahr;
    }
    else Fehlermeldung("Ungültiges Datum");
}

int Tag() { return Tag_; }
int Monat() { return Monat_; }
int Jahr() { return Jahr_; }
private:
    int Tag_, Monat_, Jahr_;
};

```

Auf den ersten Blick mag es unsinnig erscheinen, den Zugriff auf Elemente zu sperren (**Datenkapselung, information hiding**). Wozu hat man sie dann überhaupt definiert? Die folgenden Punkte zeigen, dass *private* Datenelemente gravierende **Vorteile** haben können:

- Das Zugriffsrecht *private* ermöglicht die **Trennung** der **Implementation** einer Klasse von ihrer **Schnittstelle**. Dann kann ein Benutzer die Klasse auch nach einer Änderung ihrer Implementation wie bisher verwenden, ohne seine Aufrufe zu ändern.

Beispiel: Um mit Kalenderdaten rechnen zu können, stellt man ein Datum oft durch die Anzahl der Tage seit einem bestimmten Stichtag dar. Bei einer Klasse wie *Datum_2* kann man die interne Darstellung und die Implementation der Funktionen ändern, so dass ein Anwender den bisher geschriebenen Code weiterverwenden kann. Bei einer Klasse wie *Datum_1* ist das dagegen nicht möglich.

Obwohl solche Änderungen nach einer vollständigen Problemanalyse eigentlich nicht vorkommen dürften, sind sie in Praxis nicht selten: Oft erkennt man erst während der Entwicklung eines Systems alle Anforderungen, bzw. nach der Fertigstellung, dass Algorithmen zu langsam sind und optimiert werden müssen. Bei großen Projekten ändern sich die Anforderungen oft während ihrer Realisierung (z.B. durch neue Gesetze).

- Bei *private* Datenelementen ist der **Bereich** im Quelltext eines Programms, in dem sie verändert werden können, **kleiner** als bei *public* Elementen. Je kleiner dieser Bereich ist, desto kleiner ist der Bereich, in dem sie einen Fehler verursachen können und in dem man nach seiner Ursache suchen muss.

Beispiel: In der Klasse *Datum_2* können die Datenelemente nur in der Funktion *setze* verändert werden. Falls ein Objekt dieser Klasse ein ungültiges Datum darstellt, muss die Ursache dieses Fehlers in der Funktion *setze* sein. Mit der Klasse *Datum_1* kann ein ungültiges Datum dagegen durch jedes Objekt dieser Klasse verursacht werden.

- Bei einem *private* Datenelement kann man gezielt festlegen, ob es nur gelesen oder auch geändert werden kann, indem man entsprechende Elementfunktionen zur Verfügung stellt.

Beispiel: In der Klasse *Datum_2* können die einzelnen Datenelemente nur gelesen, aber nicht geändert werden.

Deshalb wird oft empfohlen, **alle Datenelemente** einer Klasse *private* zu deklarieren, und den Zugriff auf die *private* Elemente nur über **public Elementfunktion** zur ermöglichen. Falls durch den Zugriff auf Datenelemente eine Konsistenzbedingung verletzt werden kann, ist das aber nicht nur eine gut gemeinte Empfehlung, sondern ein Muss.

Oft sind auch **private Elementfunktionen** sinnvoll. Das sind meist Hilfsfunktionen, die nur in den Elementfunktionen aufgerufen werden, aber einem Benutzer der Klasse ausdrücklich nicht zur Verfügung stehen sollen.

Im Laufe dieses Kapitels wird als Beispiel immer wieder eine Stringklasse *MeinString* verwendet, die ähnlich wie die Stringklasse *string* der Standardbibliothek verwendbar sein soll. Diese Klasse soll einen String intern als Zeiger *s* auf einen nullterminierten String und ein Längenfeld darstellen.

Beispiel: Wenn die Länge wie hier ein *public* Datenelement ist,

```
class MeinString {
    char* s; // Zeiger auf nullterminierten String
public:
    int Laenge; // Länge des Strings
};
```

kann sie über jedes Objekt verändert werden, ohne dass dieser Wert der Länge entsprechen muss, auf die der Zeiger *s* zeigt. Um solche Inkonsistenzen zu vermeiden, muss jeder Anwender der Klasse (das sind bei den Strings der

Standardbibliothek recht viele) in jeder Programmzeile, in der er auf einen String zugreifen kann, auf Inkonsistenzen achten.

Stellt man die Länge dagegen durch ein *private* Datenelement *n* dar und gibt diesen Wert durch eine Funktion zurück, kann der Anwender der Klasse die Länge nur lesen, aber nicht verändern. Dann hat er auch keine Möglichkeit, *n* und *s* in einen inkonsistenten Zustand zu bringen:

```
class MeinString {
    char* s; // Zeiger auf nullterminierten String
    int n;   // Länge des Strings
public:
    int Laenge() { return n; } // Länge des Strings
};
```

Wenn der Entwickler dann in allen *public* Elementfunktionen der Klasse darauf achtet, dass *s* und *n* nie inkonsistent werden, kann der Anwender sicher sein, dass *n* und *s* nie inkonsistent sind. Der Aufwand für einen solchen Nachweis durch den Entwickler ist viel geringer als der für alle Anwender.

9.1.4 Der Aufruf von Elementfunktionen und der *this*-Zeiger

Da zu einer Klasse Datenelemente gehören können, auf die man in einer Elementfunktion zugreifen kann, kann eine nicht statische Elementfunktion außerhalb einer Klasse nur nach der Definition eines Objekts aufgerufen werden. Es ist nicht möglich, eine Elementfunktion wie eine globale Funktion allein über den Namen aufzurufen, mit dem sie definiert wurde:

Beispiel: Der Aufruf einer nicht statischen Elementfunktion allein über ihren Namen führt zu einer Fehlermeldung des Compilers:

```
C2DPunkt::Init(0, 0); // error: Die erneute Dekla-
// ration der Memberfunktion ist unzulässig
```

Mit dem Objekt *p* bzw. einem Zeiger *q* auf ein Objekt

```
C2DPunkt p;
C2DPunkt* q = new C2DPunkt;
```

kann eine Elementfunktion mit dem Punkt- oder Pfeiloperator nach dem Namen des Objekts aufgerufen werden:

```
p.Init(0, 0);
q->Init(0, 0);
```

Beim **Aufruf einer** nicht virtuellen **Elementfunktion** bestimmt der Compiler die aufzurufende Funktion über den Datentyp, der bei der Definition des Objekts angegeben wurde. Wie bei einer gewöhnlichen Funktion steht so bereits zum Zeitpunkt der Kompilation fest, welche Funktion aufgerufen wird. Deshalb bezeichnet man diese Art der Auflösung von Funktionsaufrufen auch als **frühe Bindung**. Im Unterschied dazu spricht man bei den später

vorgestellten virtuellen Funktionen von **später Bindung**, da sich hier erst während der Laufzeit des Programms ergibt, welche Funktion aufgerufen wird.

Beispiel: Nach der Definition der Objekte

```
C2DPunkt p1, p2;
```

wird jeder der beiden Aufrufe

```
p1.Init(0, 0);
p2.Init(1, 1);
```

in einen Aufruf von `C2DPunkt::Init` übersetzt, da `p1` und `p2` beide den Datentyp `C2DPunkt` haben.

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, woher die Elementfunktion `C2DPunkt::Init` weiß, dass sie beim ersten Aufruf die Datenelemente von `p1` und beim zweiten die von `p2` verwenden soll. Die Antwort ergibt sich daraus, dass der Compiler jeder nicht statischen Elementfunktion automatisch die Adresse des aktuellen Objekts als zusätzlichen Parameter `this` übergibt. Über diesen Zeiger werden dann alle Klassenelemente adressiert.

Beispiel: Der Compiler übersetzt die Elementfunktion

```
void C2DPunkt::Init(double x_, double y_)
{
    x = x_;
    y = y_;
}
```

so, als ob sie mit einem zusätzlichen Parameter `this` vereinbart wäre, dessen Datentyp ein Zeiger auf ihre Klasse ist. Alle Klassenelemente werden über diesen Parameter `this` adressiert:

```
void C2DPunkt::Init(C2DPunkt* this, double x_, double y_)
{
    this->x = x_;
    this->y = y_;
}
```

Beim Aufruf einer Elementfunktion wird dann automatisch ein Zeiger auf das aktuelle Objekt für den Parameter `this` übergeben. Der Aufruf

```
p1.Init(0, 0);
```

wird übersetzt als

```
C2DPunkt::Init(&p1, 0, 0);
```

Der Parameter `this` kann in einer nicht statischen Elementfunktion verwendet werden. Das wird oft gemacht, wenn man in einer Elementfunktion für einen Parameter denselben Namen wie für ein Element verwenden will:

Beispiel: Die Parameter von *Init* haben dieselben Namen wie die Klasselemente:

```
void C2DPunkt::Init(double x, double y)
{
    this->x = x;
    this->y = y;
};
```

9.1.5 Konstruktoren und Destruktoren

In den bisherigen Beispielen wurde die Elementfunktion *Init* dazu verwendet, die Datenelemente eines Objekts zu initialisieren. Damit man den Aufruf einer solchen Initialisierungsfunktion nicht versehentlich vergisst, kann man in C++ sogenannte Konstruktoren definieren. Der Compiler akzeptiert dann die Definition eines Objekts nur, wenn dabei ein Konstruktor aufgerufen wird.

Ein **Konstruktor** ist eine Elementfunktion der Klasse, die dadurch charakterisiert ist, dass sie denselben Namen wie die Klasse hat. Er darf keinen Rückgabebetyp haben (auch nicht *void*) und nicht *virtual* oder *static* sein (siehe Abschnitt 9.4.2 und 9.2.11). Eine Klasse kann mehrere Konstruktoren haben. Diese müssen sich dann wie alle anderen überladenen Funktionen durch hinreichend verschiedene Parameter unterscheiden. Die Parameter können auch Default-Argumente haben.

Ein Konstruktor wird in den folgenden Situationen automatisch aufgerufen:

1. Wenn man **ein Objekt durch eine Definition erzeugt**. Dabei muss nach dem Namen des Objekts eine Liste von Argumenten angegeben werden, die zur Parameterliste des Konstruktors passt. Bei der Definition des Objekts wird dann der Konstruktor mit diesen Argumenten aufgerufen.

Beispiel: Mit der Klassendefinition

```
class C2DPunkt {
    double x, y;
public:
    C2DPunkt(double x_)
    { // ein Parameter: x-Wert
        x = x_;
        y = 0;
    }

    C2DPunkt(double x_, double y_)
    {
        x = x_;
        y = y_;
    }
};
```

können folgendermaßen Objekte dieser Klasse definiert werden:


```
C2DPunkt p(3); // p=(3,0)
C2DPunkt q(5, 6); // q=(5,6)
```

Dagegen wird diese Definition vom Compiler nicht akzeptiert:

```
C2DPunkt p; // error: Kein Standardkonstruktor verfügbar
```

Die beiden Konstruktoren von *C2DPunkt* können auch durch einen einzigen mit einem Default-Argument ersetzt werden:

```
class C2DPunkt {
    double x, y;
public:
    C2DPunkt(double x_, double y_ = 0)
    {
        x = x_;
        y = y_;
    }
};
```

Die Argumente für einen Konstruktor kann man auch in einem Initialisierungsausdruck übergeben:

```
C2DPunkt p{ 3 }; // p=(3,0)
C2DPunkt q{ 5, 6 }; // q=(5,6)
```

Der Zeitpunkt des Konstruktoraufrufs hängt von der Art der Definition ab:

- Bei einer globalen Definition wird der Konstruktor ein einziges Mal beim Start des Programms aufgerufen.
 - Bei einer lokalen nicht statischen Definition wird er bei jeder Ausführung der Deklarationsanweisung aufgerufen.
 - Bei einer lokalen statischen Definition wird er bei der ersten Ausführung der Definition aufgerufen.
2. Wenn ein **Objekt mit *new* erzeugt** wird. Dabei muss man nach *new* den Namen der Klasse und anschließend eine Liste von Argumenten für einen Konstruktor angeben. Bei der Ausführung der *new*-Anweisung wird dann der Konstruktor aufgerufen, der zu den Argumenten passt.

Beispiel: Mit der Klasse *C2DPunkt* aus dem letzten Beispiel sind die ersten beiden Definitionen möglich. Die dritte wird dagegen vom Compiler abgelehnt:

```
C2DPunkt* pp = new C2DPunkt(3); // *pp=(3,0)
C2DPunkt* pq = new C2DPunkt(5, 6); // *pq=(5,6)
C2DPunkt* p = new C2DPunkt; // Fehler
```

3. Ein **Konstruktor** kann **explizit** mit seinem Namen (also dem Namen der Klasse) **aufgerufen** werden. Dabei wird ein **temporäres Objekt** erzeugt, das keinen Namen hat. Solche Ausdrücke werden oft in einer Zuweisung, bei einer *return*-Anweisung, als Argument oder als Default-Argument verwendet.

Beispiel: In den mit 1, 2, 3 und 4 gekennzeichneten Anweisungen werden temporäre Objekte erzeugt:

```

C2DPunkt Nullpunkt()
{
    return C2DPunkt(0, 0); // 1
}

void f(const C2DPunkt& r = C2DPunkt(0, 0)) {}

C2DPunkt p(1, 2);
p = C2DPunkt(3, 4); // 2
f(C2DPunkt(5, 6)); // 3
f(); // 4

```

Die temporären Objekte in diesem Beispiel existieren nur während der Ausführung des Ausdrucks, in dem sie erzeugt werden. Ein temporäres Objekt, das eine Referenz initialisiert, existiert während der gesamten Lebensdauer des initialisierten Objekts. Deshalb existiert das beim Aufruf `f()` erzeugte temporäre Objekt bis zum Ende des Blocks der Funktion `f`.

Ein Konstruktor, der mit einem einzigen Argument aufgerufen werden kann, heißt **konvertierender Konstruktor** (siehe auch Abschnitt 9.2.9), da sein Aufruf wie eine Typkonversion aussieht. Dabei wird ein temporäres Objekt erzeugt. Solche Konstruktoren gehören zu den **benutzerdefinierten Konversionen** und werden oft dazu verwendet, einem Ausdruck einen bestimmten Datentyp zu geben:

```

const char* s = "12";
const char* t = "abc";
string u = s + t; //error: Zeiger können nicht addiert werden
string u = string(s) + t; // das geht - konvertierender Konstruktor

```

Ein temporäres Objekt wird außerdem durch einen *throw*-Ausdruck erzeugt.

4. Wenn eine Funktion einen Parameter hat, dessen Datentyp eine Klasse mit einem konvertierenden Konstruktor ist, dann kann die Funktion auch mit einem Argument für diesen Konstruktor aufgerufen werden. Der Compiler erzeugt dabei aus dem Argument mit dem konvertierenden Konstruktor ein temporäres Objekt, das der Funktion als Argument übergeben wird.

Beispiel: Die Klasse `C2DPunkt` von oben hat einen konvertierenden Konstruktor, der mit einem Ganzzahlargument aufgerufen werden kann. Deshalb kann man die Funktion

```
void f(C2DPunkt x) {}
```

auch mit einem Ganzzahlargument aufrufen. Dieser Aufruf führt dann zum Aufruf des Konstruktors, der aus dem Argument `y` ein temporäres Objekt `C2DPunkt(y)` erzeugt:

```
f(1); // f(C2DPunkt(1));
```

Solche Konversionen kann man mit *explicit* (siehe Abschnitt 9.2.9) unterbinden.

- Bei der Definition eines **Arrays von Objekten** wird **für jedes Arrayelement** in der Reihenfolge der Indizes ein Konstruktor aufgerufen. Die Konstruktoren kann man in einer Initialisiererliste angeben. Für Konstruktoren mit einem Parameter genügt ein Argument für den Konstruktor.

Beispiel: Mit der Klasse *C2DPunkt* erzeugt die folgende Definition die als Kommentar angegebenen Arrayelemente:

```
C2DPunkt a[2] = { C2DPunkt(1,2), 3 };
// a[0]=(1,2), a[1]=(3,0)
```

Enthält diese Liste weniger Elemente als das Array, werden die restlichen Elemente durch den sogenannten Standardkonstruktor initialisiert. Das ist ein Konstruktor, der ohne Argumente aufgerufen werden kann (siehe Abschnitt 9.1.6). Bei einem Array ohne eine solche Liste und einem mit *new* angelegten Array, bei dem man keine Initialisiererliste angeben kann, werden alle Elemente mit dem Standardkonstruktor initialisiert. Falls die Klasse keinen Standardkonstruktor hat, bringt der Compiler eine Fehlermeldung.

Beispiel: Die folgende Definition führt zum zweifachen Aufruf des Standardkonstruktors der Klasse *C2DPunkt*, falls dieser definiert ist, bzw. zu einer Fehlermeldung:

```
C2DPunkt* pa = new C2DPunkt[2];
```

- Wenn eine Klasse Datenelemente eines Klassentyps enthält, wird beim Erzeugen eines Objekts der umgebenden Klasse ein Konstruktor für jedes enthaltene Objekt aufgerufen (siehe Abschnitt 9.2.2).

Normalerweise ist es die **Aufgabe eines Konstruktors**, alle Datenelemente eines Objekts der Klasse so zu initialisieren, dass sie beim Aufruf einer beliebigen Elementfunktion **konsistent** sind. Falls die Klasse keine Konsistenzbedingung hat, sollten sie zumindest in einem definierten Zustand sein. Wenn eine Elementfunktion der Klasse Datenelemente verwendet, die nach dem Aufruf eines Konstruktors nicht initialisiert sind, ist das meist ein **Fehler**.

Beispiel: Nach der Definition

```
class C2DPunkt{
    double x,y;
public:
    C2DPunkt(double x_, double y_=0)
    {
        x=x_; // Initialisierung von y wurde vergessen
    }
}
```

```

string toStr()
{
    return "(" + std::to_string(x) + "|" +
           std::to_string(y) + ")";
} // z.B. (2,345|3,45678)
};

```

wird beim Aufruf von *toStr* ein undefinierter Wert von *y* verwendet.

Die von einem Objekt reservierten Ressourcen (z.B. Speicher) müssen am Ende seiner Existenz auch wieder freigegeben werden. Damit das nicht versehentlich vergessen wird, kann man diese Freigabe in einem **Destruktor** durchführen.

Ein Destruktor ist dadurch charakterisiert, dass sein Name mit dem Zeichen „~“ (Tilde) beginnt, auf das der Name der Klasse folgt. Ein Destruktor muss *public* sein und darf weder eine Parameterliste noch einen Rückgabotyp (auch nicht *void*) haben. Während eine Klasse also mehrere verschiedene Konstruktoren haben kann, kann sie nur einen einzigen Destruktor haben.

Ein Destruktor wird in den folgenden Situationen automatisch aufgerufen:

1. Beim Verlassen des Blocks, in dem ein lokales, nicht statisches Objekt durch eine Definition erzeugt wurde. Das gilt auch, wenn der Block verlassen wird, weil eine Exception ausgelöst wird. Für ein Array von Objekten wird der Destruktor für jedes Element des Arrays aufgerufen.
2. Wird während der Ausführung eines Konstruktors eine Exception ausgelöst, dann wird für alle bisher konstruierten Objekte ihr Destruktor aufgerufen.
3. Am Ende des Programms für ein Objekt, das durch eine globale oder eine lokale statische Definition erzeugt wurde.
4. Wenn für ein mit *new* erzeugtes Objekt *delete* aufgerufen wird.
5. Für ein mit *new[]* erzeugtes Array von Objekten wird durch den Aufruf von *delete[]* der Destruktor für jedes Objekt des Arrays aufgerufen.
6. Wenn ein Objekt Element eines anderen Objekts ist, ruft der Destruktor des umgebenden Objekts die Destruktoren aller Elemente auf.
7. Bei einem temporären Objekt mit dem Ende der Ausdrucksanweisung, in der es erzeugt wurde. Falls das temporäre Objekt eine Referenz initialisiert, wird der Destruktor am Ende der Lebensdauer der Referenz aufgerufen.

Man kann einen Destruktor auch explizit aufrufen. Das ist aber meist nicht notwendig.

Beim Aufruf eines Destruktors werden zuerst die Anweisungen in seinem Anweisungsteil ausgeführt. Danach werden die Destruktoren aller Datenelemente in der umgekehrten Reihenfolge ihrer Definition aufgerufen und danach die Destruktoren aller Basisklassen in der umgekehrten Reihenfolge ihrer Definition.

Beispiel: Beim Aufruf der Funktion *test*

```

class C {
public:
    ~C() // Destruktor
    {
        rk1::StaticTextBox::WriteLine("Destruktor");
        // siehe 3.6.2, oder
        System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Destruktor");
    }
};

void test()
{
    C* pc = new C;
    delete pc; // 1. Aufruf des Destruktors
    C c;
    rk1::StaticTextBox::WriteLine("vor
        dem Blockende"); // siehe 3.6.2, oder
    System::Diagnostics::Trace::WriteLine("vor dem
        Blockende");
} // 2. Aufruf des Destruktors

```

werden die folgenden Meldungen ausgegeben:

```

Destruktor
vor dem Blockende
Destruktor

```

Falls für eine Klasse kein Destruktor definiert wird, erzeugt der Compiler einen als *public inline* Funktion mit einem leeren Anweisungsteil:

```
C::~~C() { }
```

Dieser **automatisch erzeugte Destruktor** ist ausreichend, falls alle von einem Objekt reservierten Ressourcen am Ende seiner Lebenszeit automatisch wieder freigegeben werden. Das gilt insbesondere dann, wenn in den Konstruktoren nur Elemente initialisiert werden. Deshalb muss man nicht für jede Klasse, die einen oder mehrere Konstruktoren hat, auch einen Destruktor definieren. Ein mit *new* reservierter Speicherbereich wird allerdings nicht automatisch wieder freigegeben. Deshalb benötigt jede Klasse einen Destruktor, die in einem Konstruktor oder in einer Elementfunktion mit *new* Speicher reserviert.

Da eine Klasse nur einen einzigen Destruktor hat, muss die Reservierung der Ressourcen in allen Konstruktoren so erfolgen, dass sie im Destruktor wieder freigegeben werden können. Falls z.B. ein Konstruktor eine bestimmte Ressource reserviert, während ein anderer Konstruktor sie nicht reserviert, muss sich im Destruktor feststellen lassen, ob sie freigegeben werden muss. Solche Fallunterscheidungen können vermieden werden, indem die Ressourcen in allen Konstruktoren durch dieselben Anweisungen reserviert werden.

Konstruktoren und Destruktoren unterliegen denselben **Zugriffsrechten** wie alle anderen Klassenelemente: Damit ein Objekt mit einem Konstruktor angelegt werden kann, muss dieser *public* sein.

Betrachten wir als weiteres Beispiel die am Ende von Abschnitt 9.1.3 vorgestellte **einfache Stringklasse** *MeinString*. Diese soll jetzt um einen Konstruktor erweitert werden, mit dem ein *MeinString* wie ein *string* aus einem als Argument übergebenen Zeiger auf einen nullterminierten String erzeugt wird:

```
string s("abc");
```

Der interne Zeiger soll auf eine Kopie des Arguments zeigen, und der dafür notwendige Speicherplatz soll auf dem Heap reserviert werden.

```
class MeinString {
    char* s; // Zeiger auf nullterminierten String
    int n;   // Länge des Strings
public:
    MeinString(const char* p) // 1
    { // p muss auf einen nullterminierten String zeigen
        n = strlen(p);
        s = new char[n + 1];
        strcpy(s, p);
    };
};
```

Der nächste Konstruktor ermöglicht die Initialisierung eines Strings mit einem einzigen Zeichen des Datentyps *char*:

```
MeinString(char c)
{
    n = 1;
    s = new char[n + 1];
    *s = c;
    *(s + 1) = '\0';
};
```

Dieser Destruktor gibt den von einem String reservierten Speicher wieder frei:

```
~MeinString()
{
    delete[] s;
};
};
```

Aufgaben 9.1.5

1. Beschreiben Sie die Aufgaben eines Konstruktors und Destruktors. Werden diese Aufgaben in der folgenden Klasse erfüllt?

```
class C {
    int n, max;
    int* a;
public:
```

```

C()
{
    max = 100;
    a = new int[max];
}

C(int i)
{
    n = 1;
    a = new int[100];
    a[0] = i;
};

C(int i, int j)
{
    n = 2;
    max = 100;
    a = new int[100];
    a[1] = i;
    a[2] = j;
};

void add_data(int d)
{
    if (n < max - 1)
    {
        ++n;
        a[n] = d;
    }
}

void show_data(TextBox^ tb)
{
    for (int i = 0; i < n; ++i)
        tb->AppendText(a[i].ToString());
}
};

```

2. Für welche der folgenden Klassen muss man einen Destruktor definieren?

```

a) class C1 {
    int x, y, z;
public:
    C1(int x_ = 0, int y_ = 0, int z_ = 0)
    {
        x = x_; y = y_; z = z_;
    }
};

```

```

b) class C2 {
    int* x;
public:
    C2(int n)
    {
        x = new int[n];
    }
};

c) #include <fstream>
using std::ifstream;
class C3 {
    ifstream f; // eine Klasse der C++-Standardbibliothek
public:
    C3(const char* FileName)
    {
        f.open(FileName);
    }
};

```

3. Definieren Sie die folgenden Klassen. Jede soll geeignete Konstruktoren sowie bei Bedarf auch einen Destruktor enthalten. Legen Sie mit jedem Konstruktor der unter a) bis c) definierten Klassen zwei Objekte an. Das erste soll durch eine Definition und das zweite mit *new* angelegt werden. Rufen Sie jede Funktion, die Sie geschrieben haben, für jedes dieser Objekte auf.
- Die Klasse *Kreis* soll einen Kreis darstellen und als *private* Datenelement den Radius (Datentyp *double*) enthalten. Ein Konstruktor und die Elementfunktion *setzeRadius* sollen einen Parameter des Datentyps *double* haben, der den Radius setzt. Der Konstruktor soll auch ohne ein Argument aufgerufen werden können und dann den Radius auf 1 setzen. Die Elementfunktion *Radius()* soll den Radius als Funktionswert zurückgeben. Alle Elementfunktionen von *Kreis* sollen innerhalb der Klasse definiert werden.
 - Die Klasse *Quadrat* soll ein Quadrat darstellen und als *private* Datenelement die Seitenlänge (Datentyp *double*) enthalten. Ein Konstruktor und die Elementfunktion *setzeSeitenlaengen* sollen einen Parameter des Datentyps *double* haben, der die Seitenlänge setzt. Der Konstruktor soll auch ohne ein Argument aufgerufen werden können und dann die Seitenlänge auf 1 setzen. Die Elementfunktion *Seitenlaenge()* soll die Seitenlänge als Funktionswert haben. Alle Elementfunktionen sollen außerhalb der Klasse definiert werden.
 - Die Klasse *Rechteck* soll ein Rechteck darstellen und als *private* Datenelemente die Seitenlängen *a* und *b* (Datentyp *double*) enthalten, die durch einen Konstruktor initialisiert werden. Diese sollen auch mit der Funktion *setzeSeitenlaengen* gesetzt werden können, die zwei Parameter des Datentyps *double* hat. Die jeweiligen Seitenlängen sollen als Funktionswert der Funktionen *Seitenlaenge_a()* und *Seitenlaenge_b()* zurückgegeben werden.

- d) Ergänzen Sie jede der unter a) bis c) definierten Klassen um die Elementfunktionen *Flaeche()*, *Umfang()* und *toStr()*. Die Funktion *toStr()* soll einen *string* der Art „Kreis mit Radius 5“ oder „Rechteck mit a=6 und b=7“ zurückgeben.
- e) Die Klasse *C2DPunkt* soll wie in den Beispielen einen zweidimensionalen Punkt darstellen. Diese Klasse wird später in zahlreichen Beispielen und Aufgaben zur Darstellung einer Position verwendet. Versuchen Sie, diese Klasse möglichst vollständig zu schreiben, ohne dass diese Anforderungen jetzt schon bekannt sind. Andererseits soll sie auch keine unnötigen Elemente enthalten.
4. a) Welche Ausgabe erzeugt ein Aufruf der Funktion *test1*?

```

void display(string s, int i = -1)
{
    if (i >= 0) s = s + std::to_string(i);
    rk1::StaticTextBox::WriteLine(s); // siehe 3.6.2, oder
    System::Diagnostics::Trace::WriteLine(rk1::to_String(s));
} // Ohne int-Argument wird nur s ausgegeben

class C {
    int a;
public:
    C(int a_ = 0)
    { // Beim Aufruf ohne Argument ein Standard-
      a = a_; // konstruktor
      display("Konstruktor: ", a);
    }
    ~C()
    {
      display("Destruktor: ", a);
    }
};

void f1(C c)
{
    display(" in f1(): Werteparameter");
};

void f2(const C& c)
{
    display(" in f2(): Referenzparameter");
};

C f3(int i)
{
    display(" in f3(): return-Wert");
    return C(i);
};

```

```

void test1()
{
    C x(1);
    C* z = new C(2);
    display("vor x=C(3)");
    x = C(3);
    display("vor f1(4)");
    f1(4);
    display("vor f2(x)");
    f2(x);
    display("vor f3(5)");
    x = f3(5);
    delete z;
    display("Ende von test()");
}

```

Vergleichen Sie ihre Vermutungen anschließend mit dem Ergebnis eines Programms, das die Funktion *test1* aufruft.

- b) Wenn Speicher mit *new[]* reserviert wird, muss er mit *delete[]* wieder freigegeben werden. Gibt man mit *new* reservierten Speicher mit *delete[]* wieder frei, ist das Ergebnis undefiniert, ebenso, wie wenn man mit *new[]* reservierten Speicher mit *delete* wieder freigibt. Beschreiben Sie zunächst, welche Ausgabe Sie von einem Aufruf der Funktion *test2* erwarten. Vergleichen Sie Ihre Vermutungen dann mit dem Ergebnis eines Programms, das die Funktion *test2* aufruft.

```

void test2()
{
    display("vor p1");
    C* p1 = new C[2];
    delete[] p1;

    display("vor p2");
    C* p2 = new C[2];
    delete p2;

    display("vor p3");
    C* p3 = new C;
    delete[] p3;

    display("vor p4");
    C* p4 = new C(4);
    delete[] p4;
}

```

5. Definieren Sie für die Klasse *MeinString* eine Elementfunktion *c_str*. Sie soll wie bei der Stringklasse *string* den Zeiger auf den internen nullterminierten String zurückgeben und damit auch Argumente des Typs *MeinString* bei den Stringfunktionen wie *strcpy* usw. ermöglichen.

6. In der folgenden Klasse soll T ein großer Datentyp sein, bei dem eine Kopie als Wert (wie in dem Kommentar bei *data*) zu lange dauert. Um den Zeitaufwand für die Kopie zu reduzieren, gibt diese als Funktionswert eine Referenz und keine Kopie des Elements x zurück. Beurteilen Sie diesen Ansatz.

```
class C {
    T x;
public:
    C(T x_) { x = x_; }

    T& data() // T data() wäre zu langsam
    {
        return x;
    }
};
```

7. Was halten Sie von dem folgenden Trick, den ich im Internet gefunden habe (<http://home.att.net/~robertdunn/CodeSamples/CheapTricks.html>): „Borland, for some unfathomable reason, decided to make member data private in many classes. Here is a rather clever way to get around it:“

```
#define private public
#define protected public
#include <theworld.h>
#undef private
#undef public
```

9.1.6 OO Analyse und Design: Der Entwurf von Klassen

Eine Klasse ist eine Zusammenfassung von Daten und Funktionen. Deshalb liegt es nahe, in einer Klasse solche Variablen und Funktionen zusammenzufassen, die inhaltlich zusammengehören. Das bedeutet aber nicht, dass jede solche Zusammenfassung auch eine „gute“ Klasse ist, die zur Lösung des Problems beiträgt. Deshalb stellt sich die Frage, wie man zu einer gegebenen Problemstellung solche Klassen findet.

Diese Fragen sind Gegenstand der objektorientierten Analyse und des objektorientierten Designs (OOD). Die folgenden Ausführungen sollen nur einen kleinen Einblick in dieses Thema geben. Für eine ausführlichere Darstellung wird auf Booch (1994), Meyer (1997) und Stroustrup (1997, Kap. 23 und 24) verwiesen.

Die Suche nach den Klassen, die für die Lösung eines Problems angemessen sind, ist meist ein **iterativer Prozess**: In einem ersten Schritt entwickelt man Klassen und Objekte, die eine erste Näherung der Lösung darstellen. Diese wird dann immer weiterentwickelt, bis die Aufgabe gelöst ist. **Booch** (1994, S. 136) gesteht freimütig ein, dass er es **außer in trivialen Fällen nie geschafft hat, eine Klasse auf Anhieb richtig zu entwerfen**.

„Gute“ Klassen sind oft dadurch charakterisiert, dass sie vom Anwender leicht verstanden und vom Entwickler leicht an neue Anforderungen angepasst werden können. Die folgenden Regeln tragen oft dazu bei, „gute“ Klassen zu finden (Booch 1994, Abschnitt 3.6; Meyer 1997, S. 730; Stroustrup 1997, Abschnitt 23.4.2):

1. Eine Klasse soll ein **einziges, klar umrissenes, einfaches Konzept** darstellen

Falls eine Klasse verschiedene Konzepte darstellt, ist beim Aufruf einer Elementfunktion eventuell nicht klar, auf welches der Konzepte sich diese Funktion bezieht. Das führt leicht zu unübersichtlichen Programmen.

2. Die **Schnittstelle** einer Klasse soll **vollständig und minimal** sein.

Sie soll für alle Operationen Elementfunktionen enthalten, die ein Anwender für die Lösung des Problems benötigt. Sie soll aber auch keine unnötigen Funktionen haben. Dazu gehören oft Funktionen, die einfache Anweisungen zusammenfassen, die man genauso gut und ohne jeden Verlust an Einfachheit anstelle des Funktionsaufrufs verwenden könnte.

Das verlangt vom Designer bzw. Entwickler Weitsicht und ein Problemverständnis aus der Sicht des Benutzers.

3. Jedes Objekt (d.h. jede Variable des Klassentyps) soll ein Objekt der Realität darstellen. Dazu müssen die Datenelemente oft in einer bestimmten Beziehung zueinander stehen. Eine solche Bedingung wird auch als **Konsistenzbedingung** oder als **Klasseninvariante** bezeichnet.

Beispiele:

1. Bei einer Klasse, die ein Kalenderdatum durch drei *int*-Werte für den Tag, den Monat und das Jahr darstellt, ist die Konsistenzbedingung $1 \leq \text{Monat} \leq 12$ und $1 \leq \text{Tag} \leq \text{MaxTag}$ (siehe Abschnitt 9.1.3).
2. Da ein Punkt der Ebene beliebige Koordinaten aus dem Wertebereich von *double* haben kann, stellt jede Kombination von Koordinaten *x* und *y* eines Objekts der Klasse *C2DPunkt* einen Punkt dar. Man sagt dann auch, dass die Konsistenzbedingung immer erfüllt, d.h. *true* ist.
3. Ein Objekt der Klasse

```
class MeinString {
    char* s; // Zeiger auf nullterminierten String
    int n; // Länge des Strings
public:
    // ...
};
```

ist in einem inkonsistenten Zustand, wenn *s* nicht auf einen reservierten Speicherbereich mit *n*+1 Zeichen ($n \geq 0$) zeigt, bei dem das letzte Zeichen der Nullterminator '\0' ist. Die auf Seite 402 vorgestellten Konstruktoren der Klasse *MeinString* sind so implementiert, dass man unmittelbar sieht, dass sie die Klasseninvariante herstellen:

```
class MeinString {
    // Klasseninvariante I: s zeigt auf einen reservier-
```

```

//    ten Speicherbereich mit n+1 Zeichen, wobei das
//    letzte Zeichen der Nullterminator ist.
char* s;
int n;
public:

MeinString(const char* p)
{ // Vorbedingung: p zeigt auf einen nullterminierten
  n = strlen(p); // String
  s = new char[n + 1];
  strcpy(s, p);
}; // I

MeinString(char c)
{ // keine besondere Vorbedingung notwendig
  n = 1;
  s = new char[n + 1];
  *s = c;
  *(s + 1) = '\0';
}; // I
};

```

Solche Konstruktoren findet man für viele Klassen. Wenn man die Klasseninvariante formuliert hat, ist es oft leicht, die Konstruktoren so zu schreiben, dass sie hergestellt wird.

4. Damit die Klasse *Kreis* einen Kreis darstellt, liegt die Bedingung Radius $r \geq 0$ nahe. Falls ein solcher Kreis in einem Grafikprogramm verwendet wird, bei dem man den Radius durch Ziehen am Rand über den Mittelpunkt hinaus verändern kann, ist eventuell auch ein negativer Radius sinnvoll.
5. Während der Ausführung einer *public* Elementfunktion, nach einer *private* oder *protected* Elementfunktion und nach der Ausführung des Destruktors muss die Konsistenzbedingung nicht gelten.

Wenn z.B. die Datenelemente *Tag_* und *Monat_* bei der Klasse *Datum_2* (siehe Abschnitt 9.1.3) die konsistenten Werte 1 und 2 haben, und die Funktion *setze* mit den konsistenten Argumenten 31 und 1 für *Tag* und *Monat* aufgerufen wird, ist die Konsistenzbedingung nach der Ausführung der ersten Anweisung verletzt:

```

// Tag_==1, Monat_==2, Tag==31, Monat=1
Tag_ = Tag;
// Tag_==31, Monat_==2, Tag==31, Monat=1
Monat_ = Monat;

```

Deshalb kann man beim Aufruf einer Elementfunktion in einer Elementfunktion die Konsistenzbedingung nicht immer voraussetzen.

Dass ein Objekt keine **Konsistenzbedingungen** verletzt, erreicht man mit

- Konstruktoren, die die Konsistenzbedingung herstellen oder eine Exception auslösen, falls die Argumente kein konsistentes Objekt konstruieren
- *private* Datenelementen, auf die nur mit *public* Elementfunktionen zugegriffen wird, die diese Bedingungen herstellen (**Datenkapselung**, siehe Abschnitt 9.1.3)
- Elementfunktionen, die die Datenelemente nie in einen inkonsistenten Zustand bringen

Die **Namen** der Klassen und ihrer Elemente sollten immer so gewählt werden, dass sie ihre Bedeutung beschreiben (z.B. *x* für die x-Koordinate). Diese Empfehlung ist aber sehr allgemein und lässt sich in vielen Varianten umsetzen, die meist noch weitere Ziele verfolgen, wie z.B. Namenskonflikte von Datenelementen und Elementfunktionen zu vermeiden:

- Früher wurde oft empfohlen, alle Namen von Datenelementen mit „m“ oder „m_“ zu beginnen (also *mx* oder *m_x* für die x-Koordinate). Da solche Namen aber oft die Lesbarkeit mindern, wird in neueren Richtlinien meist von solchen Namen abgeraten. Solche Namen werden im Folgenden nicht verwendet.
- Oft werden für Datenelemente Namen empfohlen, die mit „_“ enden, wie z.B. *x_*.
- In UML (UML 2005) beginnen die Namen von Datenelementen und Elementfunktionen mit einem Kleinbuchstaben.
- Microsoft verwendet in seiner .NET Bibliothek für die Datenelemente Namen, die mit einem Kleinbuchstaben beginnen (z.B. *textBox1*). Die Namen von Elementfunktionen beginnen dagegen immer mit einem Großbuchstaben (z.B. *AppendText*).
- Die strikte Umsetzung von englischen Namensrichtlinien führt wegen der unterschiedlichen Groß- und Kleinschreibung in der deutschen Sprache oft zu sperrigen Begriffen. Deswegen wird auch empfohlen, für alle Klassen und Klasselemente englische Namen zu wählen.

Für welche Varianten Sie sich entscheiden ist nicht so wichtig. Das oberste Ziel sollte aber auf jeden Fall die **Verständlichkeit** des Programms und eine einheitliche Namensgebung sein.

Da Klassen und Objekte in einem Programm meist Konzepte und Objekte der Realität darstellen, die in der Umgangssprache mit Substantiven bezeichnet werden, wird oft empfohlen (z.B. Meyer 1997, S. 727 und S. 881; Booch, 1994, S. 164),

- für die Namen von Klassen und Objekten Substantive zu verwenden.

Die Empfehlungen für die grammatikalische Kategorie von Namen für Elementfunktionen ergeben sich meist aus dem Rückgabetyt:

- Verben für die Namen von Funktionen, die für eine Aktion stehen (Rückgabetyt *void*).
- Adjektive für Namen von Funktionen mit einem booleschen Rückgabewert.
- Substantive für die Namen von Funktionen, die einen Wert zurückgeben.

Allerdings werden diese Empfehlungen nicht überall befolgt: In der UML wird der erste Buchstabe eines Klassennamens groß und der von Attributen und Elementfunktionen klein geschrieben.

Beispiel: Alle in den bisherigen Beispielen und Aufgaben mit aussagekräftigen Namen bezeichneten Klassen stellen ein Konzept der Realität dar:

C2DPunkt, Kreis, Rechteck, MeinString usw.

Dagegen sollen die mit Namen wie C, D usw. bezeichneten Klassen lediglich Sprachelemente von C++ illustrieren.

9.1.7 Klassendiagramme

In Visual Studio kann man Klassen durch **Klassendiagramme** darstellen. Das sind im Wesentlichen UML-Diagramme. Diese Diagramme sind oft übersichtlicher als der Quelltext, insbesondere wenn es um die Beziehungen zwischen den Klassen in einer Klassenhierarchie geht.

Solche Diagramme für alle Klassen einer Datei erhält man im Kontextmenü der Datei im Projektmappen-Explorer mit *Klassendiagramm anzeigen*. Diagramme für einzelne Klassen erhält man über das Kontextmenü der Klassenansicht (*Ansicht/Klassenansicht*).

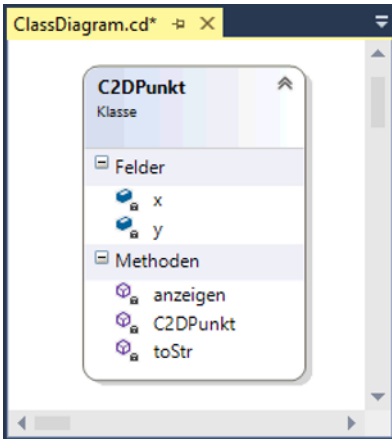
So erhält man zum Beispiel für die Klasse

```
class C2DPunkt {
    double x, y;
public:
    C2DPunkt(double x_, double y_)
    {
        x = x_;
        y = y_;
    };

    string toStr()
    {
        return "(" + std::to_string(x) + "|" + std::to_string(y) + ")";
    } // z.B. (2,345|3,45678)

    void anzeigen(TextBox^ tb)
    {
        tb->AppendText(rk1::to_String(toStr()) + "\r\n");
    } // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
};
```

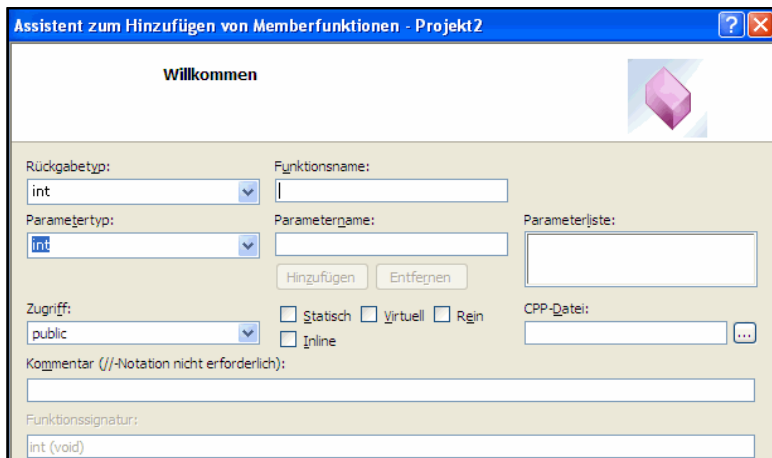
dieses Diagramm:



Unterhalb des Klassendiagramms (bzw. über das Kontextmenü oder über *Ansicht\Weitere Fenster\Klassendetails*) werden die Klassendetails angezeigt:

Name	Typ	Modifizierer	Zusammenfassung	Ausblenden
Methoden				
anzeigen	void	public		<input type="checkbox"/>
C2DPunkt		public		<input type="checkbox"/>
{ x_	double			
, y_	double			
}				
toStr	string	public		<input type="checkbox"/>
Felder				
x	double	private		<input type="checkbox"/>
y	double	private		<input type="checkbox"/>

In Visual Studio 2017 ist es im Unterschied zu typischen UML-Tools nicht möglich (auch nicht in der Enterprise Version), Klassen grafisch entwerfen und daraus C++-Quellcode erzeugen.



Aufgabe 9.1.7

Erzeugen Sie von Ihren Lösungen der Aufgaben 9.1.5 Klassendiagramme.

9.2 Klassen als Datentypen

Beim Entwurf von C++ wurde nicht nur das Ziel verfolgt, mit Klassen und den Konzepten der objektorientierten Programmierung neue Datentypen definieren zu können. Vielmehr sollen Klassen einem Programmierer auch „die Möglichkeit geben, neue Datentypen zu schaffen, die genauso wie die eingebauten Datentypen verwendet werden können“ (Stroustrup, 1997, Abschnitte 10.1 und 10.3).

Selbstverständlich ist es schwierig, eine klare Grenze zwischen diesen beiden Zielen zu ziehen, da sie eng miteinander verwoben sind. Verzichtet man aber auf eine solche Differenzierung, entsteht bei einigen Sprachelementen der Eindruck, als ob sie etwas mit objektorientierter Programmierung zu tun hätten, obwohl das nicht zutrifft.

Deshalb wurde das Thema „Klassen“ in diesen und den letzten Abschnitt unterteilt. Ein Vergleich mit anderen objektorientierten Sprachen zeigt, dass man die Konzepte des letzten Abschnitts in allen diesen Sprachen findet. Für die Konzepte aus diesem Abschnitt findet man aber oft keine Entsprechungen.

9.2.1 Der Standardkonstruktor

Ein Konstruktor, der ohne Argumente aufgerufen werden kann, wird als **Standard-konstruktor** oder auch als **Default-Konstruktor** bezeichnet. Der Standardkonstruktor einer Klasse C wird dann bei der Definition eines Objekts aufgerufen, wenn dem Objekt wie in

```
C c; // initialisiert c mit dem Standardkonstruktor
```

keine Argumente übergeben werden. Diese Schreibweise entspricht allerdings nicht dem üblichen Schema, nach dem eine Funktion ohne Parameter mit einem leeren Paar runder Klammern aufgerufen wird:

```
C c(); // Funktionsdeklaration, keine Definition eines
      // Objekts
```

Im C++-Standard ist ausdrücklich festgelegt, dass diese Schreibweise als Funktionsdeklaration und nicht als Definition eines Objekts (einer Variablen) interpretiert wird. Wenn ein Objekt dagegen mit *new* erzeugt wird, ist es ohne Bedeutung, ob die Klammern angegeben oder weggelassen werden:

```
C* p = new C; // Diese beiden Definitionen
C * q = new C (); // sind gleichwertig
```

Ein Standardkonstruktor kann ein Konstruktor **ohne Parameter** oder einer **mit Default-Argumenten** sein:

```
struct C {
    C() { } // Standardkonstruktor
};

struct C1 {
    C1(int i = 0, int j = 0) { } // Standardkonstruktor
};
```

Bei der schon früher betrachteten Stringklasse *MeinString* wird man normalerweise erwarten, dass der String *s* nach der Definition

```
MeinString s;
```

ein leerer String ist. Das erreicht man durch den einen Standardkonstruktor, der Platz für ein einziges Zeichen reserviert, das dann den Nullterminator '\0' erhält:

```
class MeinString {
    char* s;
    int n; // Länge des Strings
public:
    MeinString()
    {
        n = 0;
        s = new char[n + 1];
        *s = '\0';
    } // Stellt die Klasseninvariante her (siehe Seite 9.1.6)
};
```

Definiert man für eine Klasse keinen Konstruktor, **erzeugt** der **Compiler** einen **Standardkonstruktor**, wenn dieser benötigt wird. Er ist eine *public inline* Funktion mit einem leeren Anweisungsteil. Für eine Klasse *C* ohne einen Konstruktor erzeugt der Compiler also den Standardkonstruktor

```
C::C() { };
```

Deshalb kann man ein Objekt der Klasse C folgendermaßen definieren:

```
C c;
```

Falls eine Klasse jedoch einen oder mehrere Konstruktoren enthält, erzeugt der Compiler keinen Standardkonstruktor. Deshalb wird für die Klasse

```
struct C {
    C(int i) { }
};
```

die folgende Definition vom Compiler zurückgewiesen:

```
C c; //error: Kein geeigneter Standardkonstruktor verfügbar
```

In C++11 (ab Visual Studio 2013) wurde die Option aufgenommen, einen **Standardkonstruktor** auch dann vom Compiler erzeugen zu lassen, wenn die Klasse andere Konstruktoren hat. Das wird mit der Angabe „*=default*“ erreicht. Außerdem wurde die Option aufgenommen, mit „*=delete*“ die Erzeugung des Standardkonstruktors durch den Compiler zu unterbinden. Siehe dazu Abschnitt 9.2.8.

Ein **Standardkonstruktor** wird immer dann aufgerufen, wenn sich aus der Definition eines Objekts nicht ergibt, dass ein anderer Konstruktor aufgerufen werden soll. Dadurch wird gewährleistet, dass jedes Objekt durch einen Konstruktoraufruf initialisiert wird. Das gilt insbesondere auch dann,

- wenn ein Array von Objekten ohne Initialisiererliste definiert wird oder
- wenn ein Objekt in einer Klasse enthalten ist, deren Konstruktor keinen Elementinitialisierer (siehe Abschnitt 9.2.2) für dieses Objekt enthält.

Wir werden später im Zusammenhang mit virtuellen Funktionen sehen, wie wichtig die Initialisierung eines Objekts mit solchen Funktionen durch einen Konstruktor ist.

Der aufgerufene Konstruktor wird anhand der Argumente bestimmt, die bei der Definition des Objekts als Initialisierer angegeben werden. Die Definition eines Objekts ohne solche Argumente führt zum Aufruf des Standardkonstruktors. Deshalb ist ein **Standardkonstruktor immer dann notwendig**, wenn man ein Objekt ohne Argumente für einen Konstruktor definiert.

Beispiel: Da die Klasse C keinen Standardkonstruktor hat,

```
struct C {
    C(int n) {}
};

class D {
    C e;
};
```

sind die folgenden Definitionen nicht zulässig:

```
C a[5]; // error: Kein geeigneter Standard-
        //           konstruktor verfügbar
D d;    // error: Kein geeigneter Standard-
        //           konstruktor verfügbar
```

Erweitert man C um einen Standardkonstruktor, sind sie zulässig.

9.2.2 Objekte als Klasselemente und Elementinitialisierer

Klassen werden oft als Bausteine für weitere Klassen verwendet, z.B. als Datentyp von Elementen. Im Folgenden wird gezeigt, wie man Datenelemente eines Klassentyps mit ihrem Konstruktor initialisieren kann.

Wenn eine Klasse C wie in

```
class C { // enthält ein Element e eines Klassentyps E
    E e;  // führt zum Aufruf des Standardkonstruktors
public:
    C(int n) { };
};
```

ein **Element** eines Klassentyps enthält, für das nicht festgelegt ist, wie es bei der Definition eines Objekts der Klasse C initialisiert werden soll, wird es automatisch mit dem Standardkonstruktor von E initialisiert. Meist will man das Element e jedoch mit einem anderen Wert als dem initialisieren, der sich mit dem Standardkonstruktor ergibt. Das ist mit dem Aufruf eines entsprechenden Konstruktors von E im Konstruktor von C möglich:

```
class C { // initialisiert e doppelt
    E e;  // führt zum Aufruf des Standardkonstruktors
public:
    C(int n)
    {
        e = E(n); // zweiter Aufruf eines Konstruktors für e
    };
};
```

Allerdings wird dadurch der automatische Aufruf des Standardkonstruktors nicht unterbunden. Deshalb werden so zwei Konstruktoren für e aufgerufen. Dabei ist der erste Aufruf des Standardkonstruktors überflüssig und kostet unnötig Zeit, da der von ihm gesetzte Wert gleich anschließend überschrieben wird.

Den **automatischen Aufruf** des Standardkonstruktors kann man **mit** einem **Konstruktorinitialisierer** (*ctor-initializer*) **verhindern**:

```
ctor-initializer:
    : mem-initializer-list
```

Einen Konstruktorinitialisierer gibt man nach der Parameterliste eines Konstruktors an. Er beginnt mit einem Doppelpunkt, auf den durch Kommas getrennte **Elementinitialisierer** (*mem-initializer*) für jedes zu initialisierende Element folgen:

mem-initializer-list:

mem-initializer ...opt
mem-initializer-list , mem-initializer ...opt

mem-initializer:

mem-initializer-id (expression-list_{opt})
mem-initializer-id braced-init-list

mem-initializer-id:

class-or-decltype
identifizier

Ein Elementinitialisierer besteht aus dem Namen des zu initialisierenden Elements und einer eventuell leeren Liste von Ausdrücken:

- Wenn der Datentyp des Elements eine Klasse ist, muss diese Liste eine zulässige Liste von Argumenten für einen Konstruktor des Elements sein. Der Elementinitialisierer initialisiert dann das Element mit diesem Konstruktor.
- Ein Element *e* eines skalaren Datentyps kann mit höchstens einem Argument initialisiert werden. Der Ausdruck *e(a)* entspricht dabei einer Zuweisung *e=a* und der Ausdruck *e()* der Zuweisung *e=0*.

Ein nicht statisches Datenelement einer Klasse wird also folgendermaßen initialisiert:

- Wenn der Datentyp des Elements eine Klasse ist
 - und ein Elementinitialisierer für das Element angegeben ist, wird der entsprechende Konstruktor aufgerufen und **nicht** sein **Standardkonstruktor**.
 - und kein Elementinitialisierer für das Element angegeben ist, wird **automatisch** sein **Standardkonstruktor aufgerufen**. Da ein Elementinitialisierer mit einer leeren Liste von Ausdrücken zum Aufruf des Standardkonstruktors führt, kann man einen solchen Elementinitialisierer ebenso gut auch auslassen.

Deshalb werden alle Elemente einer Klasse, deren Datentyp eine Klasse ist, entweder durch ihren Standardkonstruktor oder den Konstruktor initialisiert, der durch einen Elementinitialisierer aufgerufen wird.

- Wenn der Datentyp des Elements keine Klasse ist
 - und ein Elementinitialisierer für das Element angegeben ist, wird es mit dem Argument des Elementinitialisierers initialisiert. Diese Initialisierung ist gleichwertig mit der Zuweisung des Arguments im Konstruktor.
 - und kein Elementinitialisierer für das Element angegeben ist, wird es nicht initialisiert.

Beim Aufruf eines Konstruktors für eine Klasse *C*, die mehrere Elemente eines Klassentyps enthält, werden zuerst die Elemente initialisiert. Die **Reihenfolge** der Initialisierung ergibt sich aus der Reihenfolge, in der sie in der Klasse definiert werden. Die Reihenfolge ihrer

Elementinitialisierer hat darauf keinen Einfluss. **Danach** werden die Anweisungen des **Konstruktors** von C ausgeführt. Da die Elemente vor den Anweisungen des Konstruktors initialisiert werden, kann man im Konstruktor von C voraussetzen, dass alle Elemente von C, deren Datentyp eine Klasse ist, durch einen Konstruktor initialisiert sind. Die **Destruktoren** werden immer in der umgekehrten Reihenfolge der Konstruktoren aufgerufen.

Beispiel: Mit den Klassen

```
class E {
public:
    E(int n, TextBox^ tb)
    {
        tb->AppendText("Konstruktor E \r\n ");
    }
};

class C {
    int i;
    double d;
public:
    C(int n, TextBox^ tb) :e(n, tb), i(3), d()
    { // hier kann vorausgesetzt werden, dass e, i
      // und d initialisiert sind
      tb->AppendText("Konstruktor C \r\n ");
    };
    E e; // führt nicht zum Aufruf des Standard-
}; // konstruktors von E, da e oben angegeben ist

C c(5, textBox1);
```

erhält man die Ausgabe

```
Konstruktor E
Konstruktor C
```

Die Elemente werden in der Reihenfolge ihrer Definition in der Klasse initialisiert (also zuerst i, dann d und dann e) und nicht in der Reihenfolge ihrer Elementinitialisierer (also nicht zuerst e, dann i und dann d). Da e in der Liste der Elementinitialisierer des Konstruktors von C enthalten ist, wird der Standardkonstruktor für e nicht aufgerufen.

Dieses Beispiel zeigt insbesondere auch, wie ein Argument für einen Konstruktor von C an einen Konstruktor eines Elements weitergegeben wird:

```
C(int n, TextBox^ tb) :e(n, tb),...
```

Wenn ein Konstruktorinitialisierer aus mehreren Elementinitialisierern besteht, erweckt das bei einem Leser eventuell den Eindruck, dass die Elemente in der Reihenfolge der Elementinitialisierer initialisiert werden. Um dem vorzubeugen, empfiehlt es sich, die **Elementinitialisierer in derselben Reihenfolge wie die Definition der Elemente** aufzuführen.

Definiert man einen Konstruktor außerhalb der Klasse, gibt man die Elementinitialisierer bei der Definition und nicht bei der Deklaration an:

```
C::C(int n, TextBox^ tb) :i(3), d(), e(n, tb) {} // Reihenfolge der Definition
```

Wenn ein Konstruktor nur Datenelemente initialisiert und dazu Elementinitialisierer verwendet, erhält man einen Konstruktor mit einem **leeren Anweisungsteil**.

Der implizit definierte **Standardkonstruktor** ist eine Funktion mit einem leeren Anweisungsteil, die insbesondere keine Elementinitialisierer enthält. Deshalb werden durch diesen Konstruktor alle Datenelemente einer Klasse, deren Datentyp selbst eine Klasse ist, mit ihrem Standardkonstruktor initialisiert.

Beispiel: Die Klasse C soll zwei nicht statische Datenelemente des Typs C1 und C2 und keinen explizit definierten Standardkonstruktor haben:

```
struct C {
    C1 c1;
    C2 c2;
};
```

Dann hat der vom Compiler implizit erzeugte Standardkonstruktor

```
C::C() { };
```

denselben Effekt wie

```
C::C() : c1(), c2() { }
```

Obwohl der implizit erzeugte Standardkonstruktor so aussieht, als ob er nichts tun würde, können mit seinem Aufruf doch umfangreiche und zeitaufwendige Operationen verbunden sein.

Aufgaben 9.2.2

1. Eine Klasse E soll in einem Standardkonstruktor die Meldung „Standardkonstruktor“ und in einem Konstruktor mit einem *int*-Parameter die Meldung „int-Konstruktor“ ausgeben. Diese Klasse soll als Datentyp der Elemente in

```
class C {
    E e1, e2;
public:
    C() { }
    C(int i) :e1(i) { }
    C(int i, int j) :e1(i), e2(j) { }
};
```

verwendet werden. Welche Meldungen erhält man dann durch die folgenden Definitionen:

```

C c0;
C c1(1);
C c2(1, 2);

```

Welchen Wert würden e1 und e2 bei diesen drei Definitionen erhalten, wenn ihr Datentyp keine Klasse, sondern *int* wäre?

- Überarbeiten Sie die Klassen *Kreis*, *Quadrat*, *Rechteck* und *C2DPunkt* von Aufgabe 9.1.5, 3. so, dass die Konstruktoren alle Elemente mit Elementinitialisierern initialisieren.
- Überarbeiten Sie eine Kopie der *Kreis* aus Aufgabe 9.1.5, 3. zu einer Klasse *C2DKreis*. Sie soll als zusätzliches Element einen *C2DPunkt* mit der Position des Kreises (dem Mittelpunkt) enthalten. Definieren Sie für diese Klasse Konstruktoren, so dass Objekte wie in

```

C2DKreis k1(1, 2, 3); // r=1, Mittelpunkt=(2,3)
C2DKreis k2(4); // r=1, Mittelpunkt=(0,0)
C2DKreis k3; // r=1, Mittelpunkt=(0,0)
C2DPunkt p(6, 7);
C2DKreis k4(5, p); // r=5, Mittelpunkt=(6,7)

```

angelegt werden können. Falls nur ein Argument für den Radius übergeben wird, soll die Position der Nullpunkt sein. Ein Standardkonstruktor soll den Radius 1 setzen. Verwenden Sie für möglichst viele Elemente Elementinitialisierer. Versuchen Sie, die Anzahl der Konstruktoren möglichst gering zu halten.

- Im Konstruktor der Klasse *Rechteck1* soll der Mittelpunkt des Rechtecks angegeben werden. In der Klasse soll allerdings nicht der Mittelpunkt, sondern der linke obere Eckpunkt gespeichert werden:

```

class Rechteck1 {
    C2DPunkt LinksOben; // Eckpunkt links oben
    double a, b; // Seitenlängen
public:
    Rechteck1(C2DPunkt Mittelpunkt, double a_, double b_) :
        a(a_), b(b_), LinksOben(Mittelpunkt.X() - a / 2,
            Mittelpunkt.Y() - b / 2) { }
    string toStr()
    {
        return "Links oben: " + LinksOben.toStr();
    }
};

```

Mit dieser Definition erhält der Punkt *LinksOben* jedoch nicht den beabsichtigten Wert. Finden Sie die Ursache dieses Fehlers und korrigieren Sie die Definition so, dass ein Objekt dieser Klasse das gewünschte Ergebnis hat.

- In Abschnitt 9.2.1 wurde als Ergänzung zu den Konstruktoren aus Abschnitt 9.1.5 der folgende Standardkonstruktor für die Klasse *MeinString* definiert:


```

class MeinString {
    char* s;
    int n; // Länge des Strings
public:
    MeinString()
    {
        n = 0;
        s = new char[n + 1];
        *s = '\0';
    };
};

```

Da hier nur Platz für ein einziges Zeichen '\0' reserviert wird, hätte man ebenso gut den folgenden Standardkonstruktor verwenden können:

```

class MeinString {
    // ...
    MeinString() :n(0)
    {
        s = new char('\0');
    };
};

```

Vergleichen Sie diese beiden Konstruktoren. Ist einer besser als der andere?

9.2.3 Initialisiererlisten

Ab Visual Studio 2013 können Variablen und Konstanten mit einer **Initialisiererliste** Werte zugewiesen werden. Eine solche Liste besteht wie die Initialisiererliste eines Arrays aus einer durch Kommas getrennten Folge von Werten zwischen geschweiften Klammern. Sie kann bei der **Definition** einer Variablen direkt nach ihrem Namen oder nach ihrem Namen und einem Gleichheitszeichen angegeben werden. Die letzte Schreibweise ist auch bei einer **Zuweisung** möglich.

Beispiel: Die Initialisierung von *i1* und *i2* mit einer Initialisiererliste

```

int i{ 17 }; // i=17
int j = { 18 }; // j=18

```

hat denselben Effekt wie eine Initialisierung mit der klassischen Schreibweise

```

int i(17); // i=17
int j = 18; // j=18

```

Eine Initialisiererliste kann auch in einer Zuweisung verwendet werden:

```

i = { 19 }; // wie i=19

```

Diese Beispiele sollten nur die Syntax illustrieren. Initialisiererlisten sind aber mehr als nur eine neue Syntax zur Initialisierung.

Bei einer Zuweisung oder Initialisierung mit einer Initialisiererliste werden **nur sichere Konversionen** akzeptiert. Wenn in einer Initialisiererliste Werte angegeben werden, die nicht im Wertebereich der Variablen oder Konstanten liegen, erzeugt der Compiler eine Fehlermeldung.

Beispiel: Mit einem 32-Bit *int*-Datentyp erzeugt die Initialisierung

```
int i = { 100'000'000'000}; //Fehler: erfordert Konvertierung
```

wie auch die Zuweisung

```
i = { 100'000'000'000 }; // Fehler: erfordert Konvertierung
```

eine Fehlermeldung. Das ist ein Vorteil gegenüber der traditionellen Schreibweise wie in

```
i = 100'000'000'000; // i = 1'215'752'192
```

bei der keine Prüfung auf den Wert durchgeführt wird. Auch die Zuweisung eines Gleitkommawertes an eine Ganzzahlvariable wird nicht akzeptiert:

```
int i3{ 3.0 }; // Fehler: erfordert Konvertierung
int i6 = { 6.0 }; // Fehler: erfordert Konvertierung
```

Initialisiererlisten sind nicht nur bei Initialisierungen und Zuweisungen möglich, sondern auch als Argumente bei einem Funktions- oder Konstruktoraufwurf, bei einer *return*-Anweisung oder bei einem Elementinitialisierer. Damit können auch in diesen Fällen unsichere Konversionen verhindert werden.

Beispiel: Die folgenden Anweisungen werden alle nicht kompiliert:

```
class C {
    int i;
public:
    C(double x) :i{ x } {}; //Fehler: erfordert Konvertierung
};

int f(int x) { return{ 3.14 }; } // Fehler: erfordert
                               Konvertierung
int y = f({ 3.15 }); // Fehler: erfordert Konvertierung
```

Deshalb sollte man Initialisiererlisten immer bevorzugen. Das kann insbesondere bei Programmen, die für 32- und 64-Bit Plattformen kompiliert werden, Fehler vermeiden, die leicht übersehen werden.

Wenn der Compiler einen Ausdruck eines Klassentyps C erwartet, kann für den Ausdruck eine Initialisiererliste mit Argumenten für einen Konstruktor angegeben werden. Das ist z.B. bei

- der Übergabe von Argumenten an eine Funktion oder einen Konstruktor
- einer *return*-Anweisung
- einem Elementinitialisierer

möglich. Eine leere Liste führt zum Aufruf des Standardkonstruktors.

Beispiel: Mit der Klasse

```
class C {
public:
    C() {};
    C(int x, int y) {};
};
```

können Objekte so

```
C c1{ 1,2 }; // wie "C c1(1, 2);"
C c2 = { 1,2 }; // wie "C c2 = C(1, 2);"
C c3{}; // Aufruf des Standardkonstruktors
C c4 = {}; // Aufruf des Standardkonstruktors
```

angelegt werden. Die Schreibweise

```
C c3{}; // Aufruf des Standardkonstruktors
```

führt zum Aufruf des Standardkonstruktors, während die entsprechende Schreibweise mit runden Klammern

```
C c3(); // ein Funktionsprototyp
```

kein Objekt erzeugt.

Die Funktion

```
void f1(C c) {}
```

kann so aufgerufen werden:

```
f1({ 1,2 });
```

Auch die Argumente für einen Ausdruck nach *return* können in einer Initialisiererliste angegeben werden:

```
C f2(int x, int y) { return{ x,y }; }
```

Damit kann ein Default-Argument etwas einfacher als mit einem temporären Ausdruck angegeben werden:

```
void f3(C c = { 1,2 }) {}
void f4(C c = C(1,2)) {}
```

Mit Initialisiererlisten können auch **dynamisch erzeugte Arrays** bei ihrer Definition initialisiert werden. Das war vor C++11 nicht möglich. Dazu gibt man die Initialisiererliste nach der Definition des Arrays an. Eine Zuweisung einer Initialisiererliste an ein dynamisches Array ist nicht möglich.

Beispiel: Werte, die nicht in der Initialisiererliste angegeben sind, werden auf 0 gesetzt:

```
int* da = new int[5]{2, 3}; // da[0]=2, da[1]=3, i>=2: da[i]=0
int* db = new int[5]{ }; // Alle Elemente sind 0
```

Für eine solche Initialisierung war früher ein Ausdruck wie `memset` notwendig:

```
int* dc = new int[5];
memset(dc, 0, 5*sizeof(int));
```

Initialisiererlisten sind mit dem nach

```
#include <initializer_list>
```

verfügbaren Typ `std::initializer_list<T>` implementiert. Für einen Parameter dieses Typs kann als Argument eine Initialisiererliste mit beliebig vielen Werten des Typs T angegeben werden.

Beispiel: Die Funktion

```
int sum(std::initializer_list<int> args)
{
    int sum = 0;
    for (auto& i : args)
    {
        sum += i;
    }
    return sum;
}
```

kann folgendermaßen aufgerufen:

```
int sum1 = sum({ 1 }); // sum1=1
int sum2 = sum({ 1,2,3 }); // sum2=6
int sum3 = sum({ 1,2,3,4,5 }); // sum3=15
```

Die Container der Standardbibliothek haben alle Konstruktoren mit Parametern des Typs `std::initializer_list<T>`. Ein solcher Konstruktor wird auch als **Sequenzkonstruktor** bezeichnet. Ein Sequenzkonstruktor hat eine höhere Priorität als ein klassischer Konstruktor.

Beispiel: Deshalb können diese mit einer beliebigen Anzahl von Argumenten initialisiert werden. Jedes Argument wird dann als Element in den Container eingefügt:

```
vector<int> v3{ 1, 3, 5 };
vector<double> v4 = { 1, 3, 5 };
```

In älteren Versionen von C++ musste jedes Element mit *push_back* eingefügt werden, oder die Elemente aus einem Array übernommen werden.

Falls eine Klasse wie *vector* einen Konstruktor mit zwei *int*-Werten hat, besteht ein Unterschied zwischen einer Initialisierung mit runden und geschweiften Klammern:

```
std::vector<int> vec1(2, 3); //zwei Elemente mit dem Wert 3
std::vector<int> vec2{ 2,3 };// die Elemente 2 und 3
```

Diesen spitzfindigen Unterschied gibt es aber nur bei wenigen Klassen.

Initialisiererlisten können auch verschachtelt werden.

Beispiel: Ein zweidimensionaler Vektor ist ein Vektor, der Vektoren enthält:

```
std::vector<vector<int>> v = { {1,2,3},{1,2} };
```

Die Elemente von

```
std::map<int, vector<std::string>> m = { {1,{"a"}},
                                         { 2,{ "bb", "ccc" } } };
```

sind Wertepaare aus einem *int*- und einem *vector<string>*-Wert.

Wenn man eine **Klasse schreiben** will, von der Objekte mit einer beliebigen Anzahl von Argumenten initialisiert werden können, verwendet man einen Konstruktor mit einem Parameter des Typs *std::initializer_list<T>*.

Beispiel: Objekte der Klasse

```
class MeinVektor2 {
    int* p;
    size_t size;
public:
    MeinVektor2(std::initializer_list<int> seq) // #include
    {                                           // <initializer_list>
        size = seq.size();
        p = new int[size];
        /* entweder
        for(auto i=seq.begin(); i!=seq.end();i++)
        {
            p[i-seq.begin()] = *i;
        }
        oder */
        std::uninitialized_copy(seq.begin(), seq.end(), p);
    }
};
```

können mit einer beliebigen Anzahl von Elementen initialisiert werden:

```

MeinVektor2 v2a{};
MeinVektor2 v2b{1};
MeinVektor2 v2c{1,2,3};
MeinVektor2 v2d{1,2,3,4,5,6,7};

```

9.2.4 *friend*-Funktionen und –Klassen

In Abschnitt 9.1.3 wurde empfohlen, alle Datenelemente einer Klasse *private* zu deklarieren. Dann kann man diese Elemente mit den bisher vorgestellten Sprachelementen nur in einer Elementfunktion der Klasse ansprechen. Wie das nächste Beispiel zeigt, ist die Zugriffsbeschränkung auf Elementfunktionen aber manchmal zu streng.

Beispiel: Angenommen, die Klasse

```

class C2DPunkt {
    double x, y;
public:
    C2DPunkt(double x_, double y_) : x(x_), y(y_) {};
};

```

hätte keine Funktionen zum Setzen der Koordinaten, und Sie hätten die Aufgabe, für die Klasse

```

class C2DKreis {
    C2DPunkt position; // Position des Kreises
    double r; // Radius
public:
    C2DKreis(C2DPunkt p, double r_) : position(p), r(r_) {}
};

```

eine globale Funktion zu schreiben, die den Kreis an eine bestimmte Position setzt. Dann ist die naheliegende Lösung

```

void setToPosition(C2DKreis& k, const C2DPunkt& p)
{
    k.position.x = p.x; // Fehler: Zugriff auf
    k.position.y = p.y; // 'C2DKreis::position'
} // nicht möglich

```

nicht möglich, weil auf die *private* Elemente von *k* und *p* nicht zugegriffen werden kann. Da hier auf die Elemente von zwei verschiedenen Klassen zugegriffen wird, lässt sich dieses Problem nicht dadurch lösen, dass man diese Funktion als Elementfunktion einer der beiden Klassen definiert. Es erscheint aber auch nicht als angemessen, die Datenelemente nur wegen dieser einen Funktion *public* zu definieren.

Solche Probleme können mit einer ***friend*-Funktion** gelöst werden. Eine *friend*-Funktion einer Klasse ist eine Funktion, die kein Element der Klasse ist und die trotzdem auf *private* und *protected* Elemente der Klasse zugreifen kann. Sie wird mit dem Schlüsselwort *friend* in der Klasse deklariert, auf deren Elemente sie zugreifen können soll:

```

class C {
    int i;
    friend void f(C& x);
};

void f(C& x) // nicht: void C::f(C& x)
{
    x.i = 0; // bei nicht-friend nicht möglich, da i private
}

```

Dabei spielt es keine Rolle, ob sie in einem *private*, *public* oder *protected* Abschnitt der Klasse aufgeführt wird. Sie hat keinen *this*-Zeiger und wird wie eine gewöhnliche Funktion aufgerufen, d.h. ohne den Punkt- oder Pfeiloperator mit einem Objekt:

```

void call_f()
{
    C c;
    f(c); // nicht: c.f(c)
}

```

Eine Funktion wird dadurch zum *friend* einer Klasse, dass man eine *friend*-Deklaration in die Klasse aufnimmt. Man sagt deshalb auch, dass sich eine Klasse ihre Freunde auswählt, und nicht etwa die Freunde die Klasse wählen. Und das Zugriffsrecht auf *private* Elemente wird auch durch die Formulierung beschrieben, dass Freunde einer Klasse in die Taschen greifen dürfen.

Auch eine Elementfunktion einer Klasse kann ein *friend* einer Klasse sein:

```

class C {
    void g(C& c);
};

class D {
    friend void C::g(C& x);
};

```

Wenn alle Elementfunktionen einer Klasse C *friend* einer Klasse D sein sollen, deklariert man die **Klasse C als *friend*** der Klasse D:

```

class D {
    double d;
    friend C;
};

C::g(C& c)
{
    D x;
    x.d = 1;
}

```

Ein *friend* einer Klasse C ist auch ein *friend* einer verschachtelten Klasse von C.

Damit lässt sich das Problem mit der Funktion *setToPosition* dadurch lösen, dass man sie als *friend* der beiden Klassen *C2DPunkt* und *C2DKreis* deklariert:

```
class C2DPunkt {
    double x, y;
    friend void setToPosition(C2DKreis&k, const C2DPunkt&p);
    // ...
};

class C2DKreis {
    C2DPunkt position; // Position des Kreises
    friend void setToPosition(C2DKreis&k, const C2DPunkt&p);
    // ...
};
```

Hätte man *setToPosition* folgendermaßen realisiert, würde es ausreichen, diese Funktion nur als *friend* der Klasse *C2DKreis* zu definieren:

```
void setToPosition(C2DKreis& k, const C2DPunkt& p)
{
    k.position = p;
}
```

Da hier nur auf ein Element der Klasse *C2DKreis* zugegriffen wird, kann man diese Funktion auch durch eine Elementfunktion dieser Klasse realisieren:

```
class C2DKreis {
    C2DPunkt position;
    double r; // Radius
public:
    void setToPosition(const C2DPunkt& p)
    {
        position = p;
    }
};
```

Wie dieses Beispiel zeigt, kann man eine Aufgabe manchmal sowohl mit einer *friend*-Funktion als auch mit einer Elementfunktion lösen. Da Elementfunktionen aber unter anderem den Vorteil haben,

- dass sie den Gültigkeitsbereich von Klasselementen nicht auf Funktionen erweitern, die nicht zur Klasse gehören, und
- viel offensichtlicher zur Klasse gehören und deshalb bei einer Änderung der Klasse eventuell ebenfalls geändert werden müssen,

sollte man eine **Elementfunktion bevorzugen**.

Diese Alternative besteht oft auch dann, wenn man zunächst nur eine *friend*-Funktion als Lösung gefunden hat. Dann sollte man immer gezielt nach einer Lösung mit einer Elementfunktion suchen. Eine solche Funktion kann man oft finden.

Beispiel: Eine Funktion wie *setPosition* gehört für eine Klasse wie *C2DKreis* normalerweise zu einer vollständigen Schnittstelle, und man kann es als Designfehler betrachten, wenn eine solche Funktion vergessen wird.

Viele umfangreiche C++-Bibliotheken (wie z.B. die Standardbibliothek) kommen mit relativ wenigen *friend*-Funktionen aus.

Es gibt allerdings auch Situationen, in denen man eine globale Funktion benötigt, die auf die Elemente einer Klasse zugreifen kann und die deshalb ein *friend* der Klasse sein muss. Beispiele dafür sind einige der im nächsten Abschnitt vorgestellten binären Operatorfunktionen.

9.2.5 Überladene Operatoren mit Elementfunktionen

Nachdem in Abschnitt 8.3 gezeigt wurde, wie man eine **Operatorfunktion** als **globale Funktion** definiert, werden jetzt Operatorfunktionen vorgestellt, die als **Elementfunktion** definiert sind.

Zur Erinnerung: Mit dem Symbol @ für einen binären Operator wird eine **globale Operatorfunktion** folgendermaßen definiert (T, C1 und C2 sind die Datentypen des Funktionswertes und der Operanden):

$$T \text{ operator}@ (C1 \text{ p1}, C2 \text{ p2})$$

Diese Funktion wird dann durch den Ausdruck

$$x@y$$

aufgerufen. Der Compiler übergibt den linken Operanden als erstes und den rechten als zweites Argument:

$$\text{operator}@ (x,y)$$

Der Funktionswert ist der Wert des Ausdrucks. Dabei müssen die Datentypen von x und y nicht identisch mit C1 und C2 sein: Es reicht aus, wenn sie in die Datentypen der Parameter konvertiert werden können und zu einem eindeutigen Funktionsaufruf führen.

Eine globale Operatorfunktion muss meist auf *private* oder *protected* Elemente der Operanden zugreifen. Deswegen müssen globale Operatorfunktionen meist ein *friend* der Klassen C1 und C2 sein.

Für alle überladbaren Operatoren kann die Operatorfunktion auch als **Elementfunktion** definiert werden. Eine Elementfunktion der Klasse C1 für einen **binären Operator @** hat nur einen Parameter, für den dann beim Aufruf der zweite Operand eingesetzt wird. Für den ersten Operanden wird das aktuelle Objekt eingesetzt. Deswegen wird eine solche Operator-Elementfunktion nur aufgerufen, wenn der Datentyp des linken Operanden die Klasse ist.

Die Operatorfunktion

```
T C1::operator@(C2 p2)
```

wird für einen linken Operanden x den Datentyps $C1$ durch den Ausdruck

```
x@y
```

aufgerufen. Der rechte Operand y wird als Argument für $p2$ übergeben:

```
x.operator@(y)
```

Entsprechend wird ein **unärer Operator @** durch eine Elementfunktion ohne Parameter überladen. Für ein Objekt x einer Klasse C führt dann der Ausdruck

```
@x
```

zum Aufruf der Funktion

```
x.operator@()
```

Die Präfix- und Postfix-Versionen der Operatoren $++$ und $--$ werden wie bei globalen Funktionen durch einen zusätzlichen *int*-Parameter unterschieden:

```
T& operator++(); // präfix Elementfunktion
T& operator--(); // präfix Elementfunktion
T operator++(int); // postfix Elementfunktion
T operator--(int); // postfix Elementfunktion
```

Im C++-Standard ist festgelegt, dass die Operatoren $=$ (Zuweisung), $()$ (Funktionsaufruf), $[]$ (Indexoperator) und $->$ (Zugriff auf ein Klasselement) nicht mit globalen Funktionen überladen werden können, sondern **nur mit Elementfunktionen**. Alle anderen Operatoren können sowohl mit globalen Funktionen als auch mit Elementfunktionen als auch mit beiden Formen überladen werden.

$x@y$ führt zum Aufruf der Operator-Elementfunktion, wenn der Datentyp des linken Operanden x eine solche Elementfunktion hat. Falls x keine solche Operator-Elementfunktion hat, wird eine globale Operatorfunktion aufgerufen, falls sie existiert. Dann muss der Datentyp von x nicht einmal identisch mit dem Datentyp des ersten Parameters sein: Wie bei jedem anderen Funktionsaufruf reicht es aus, wenn er in den Datentyp des Parameters konvertiert werden kann.

Beispiel: Für die Klasse *MeinString* kann der Operator $<$ durch die globale Funktion

```
bool operator<(const MeinString& s, const MeinString& t)
{ // muss friend von MeinString sein
  return (strcmp(s.s, t.s) < 0);
} // sehr einfach: funktioniert nicht mit Umlauten
```

definiert werden. Eine entsprechende Elementfunktion ist:

```
class MeinString {
    char* s;
    int n; // Länge des Strings
public:
    bool operator<(const MeinString& t)
    {
        return (strcmp(s, t.s) < 0);
    }
};
```

Falls beide Funktionen definiert sind, wird nach der Definition

```
MeinString s1, s2;
```

bei den folgenden Ausdrücken die als Kommentar angegebene Funktion aufgerufen:

```
s1 < s2 // s1.operator<(s2)
s1 < "123" // s1.operator<(MeinString("123"))
"123" < s1 // operator<(MeinString("123"),s1)
```

Zwischen globalen Operatorfunktionen und Elementfunktionen besteht also insbesondere der **Unterschied**, dass die globale Operatorfunktion nicht nur mit einem ersten Operanden eines einzigen Datentyps aufgerufen werden kann.

Beispiel: Für zwei Strings *s1* und *s2* der Klasse *MeinString* sind mit einer Elementfunktion für den Operator + nur die ersten drei der folgenden Operationen möglich.

```
s1 + s2;
s1 + "char*";
s1 + 'c';
"char*" + s2;
'c' + s2;
```

Da bei den letzten beiden der Datentyp des linken Operanden nicht die Stringklasse ist, sind diese nur mit einer globalen Operatorfunktion möglich. Diese Operatorfunktion kann global folgendermaßen implementiert werden:

```
MeinString operator+(const MeinString& s, const MeinString&
t)
{ // Muss ein friend von MeinString sein
    MeinString tmp;
    tmp.n = s.Laenge() + t.Laenge();
    tmp.s = new char[tmp.n + 1];
    strcpy(tmp.s, s.s);
    strcat(tmp.s, t.s);
    return tmp; // tmp erfüllt die Klasseninvariante
} // (siehe Abschnitt 9.1.6)
```

Für die Ausdrücke von oben sind die folgenden Konstruktoren notwendig:

```
class MeinString {
public:
    MeinString(char* p);
    MeinString(char c);
};
```

Als weiteres Beispiel für eine als Elementfunktion definierte Operatorfunktion wird jetzt der **Indexoperator** [] für die Klasse *MeinString* vorgestellt. Dieser Operator ist ein binärer Operator, der nur als nicht statische Elementfunktion einer Klasse und nicht durch eine globale Funktion überladen werden kann:

```
class MeinString {
    char* s;
    int n; // Länge des Strings
public:

    char& operator[](int i)
    { // Vorbedingung: 0<=i<n
        return *(s + i);
    }; // Die Klasseninvariante (siehe Abschnitt 9.1.6)
}; // ist erfüllt.
```

Nach dieser Definition ist der Aufruf der Operatorfunktion

```
s.operator[](i) // z.B. nach MeinString s("123"); int i;
```

gleichwertig mit dem indizierten Ausdruck:

```
s[i]
```

Da der Rückgabetyt der Operatorfunktion ein Referenztyp ist, kann man einen solchen Ausdruck auch auf der linken Seite einer Zuweisung verwenden:

```
s[1] = 'A';
```

Diese Operatorfunktion kann man leicht so erweitern, dass der Zugriff auf einen unzulässigen Index erkannt wird und z.B. eine Exception auslöst:

```
char& operator[](int i)
{
    if (i<0 || i >= n) throw std::out_of_range("String-Index");
    return *(s + i);
};
```

Der Parameter des Indexoperators kann einen **beliebigen Datentyp** haben und muss nicht wie bei einem Array ein Ganzzahldatentyp sein. Auf diese Weise kann man Klassen realisieren, die sich wie assoziative Container verhalten. Der gesuchte Wert wird dabei als Argument übergeben, und der gefundene Wert ist der Funktionswert der Operatorfunktion.

Aufgaben 9.2.5

1. Die Operatorfunktionen für die Ein- und Ausgabeoperatoren << bzw. >> einer selbstdefinierten Klasse C können prinzipiell sowohl als Elementfunktionen der Klasse C als auch als globale Funktionen definiert werden. Vergleichen Sie die beiden Alternativen im Hinblick auf die Syntax beim Aufruf.
2. Überarbeiten Sie eine Kopie der Klasse *Bruch* von Aufgabe 8.3.1, 2. so, dass die Datenelemente *private* sind. Ergänzen Sie diese Klasse um einen geeigneten Konstruktor. Definieren Sie
 - a) die Funktion für den Operator – als *friend*-Funktion.
 - b) die Operatorfunktion += als Elementfunktion und verwenden Sie diese zur Definition des +-Operators, so dass Sie keine *friend*-Funktion benötigen.

9.2.6 Der Kopierkonstruktor

Ein Objekt kann bei seiner Definition mit einem anderen Objekt derselben oder einer abgeleiteten Klasse (siehe Abschnitt 9.3.5) initialisiert werden:

```
class C { /* ...*/ };
C c;      // definiere c für die nächste Anweisung

C d = c; // keine Zuweisung: Initialisierung, da Definition
```

Eine solche **Initialisierung** mit dem Zuweisungsoperator führt ebenso wie die in der Funktionsschreibweise

```
C d(c); // gleichwertig mit C d=c;
```

zum Aufruf des sogenannten Kopierkonstruktors. Beide Schreibweisen sind gleichwertig. Obwohl eine Initialisierung syntaktisch und inhaltlich eine gewisse Ähnlichkeit mit einer Zuweisung

```
d = c;
```

hat, ist sie eine andere Operation als eine Zuweisung. Bei einer Zuweisung wird der Zuweisungsoperator (siehe dazu den nächsten Abschnitt) und nicht der Kopierkonstruktor der Klasse aufgerufen.

Da eine solche Initialisierung immer mit einer Definition verbunden ist, müssen die dabei definierten Datenelemente initialisiert werden wie bei jedem anderen Konstruktor auch. Bei einer Zuweisung werden dagegen die bisherigen Werte der linken Seite ungültig. Falls das Objekt auf der linken Seite Zeiger enthält, müssen die Speicherbereiche freigegeben werden, auf die sie zeigen. Diesen unterschiedlichen Anforderungen kann man in einem Zuweisungsoperator und in einem Kopierkonstruktor nachkommen.

Ein **Kopierkonstruktor** einer Klasse C ist dadurch charakterisiert, dass sein erster Parameter den Datentyp `C&`, `const C&`, `volatile C&` oder `const volatile C&` hat. Weitere Parameter können vorhanden sein. Sie müssen aber alle Default-Argumente haben.

Beispiele:

1. Alle Konstruktoren der Klasse C außer dem ersten sind Kopierkonstruktoren:

```
class C {
public:
    C() { };
    C(C& c) { };
    C(C& c, int i = 0) { };
    C(const C& c) { };
};
```

Mit

```
const C c;
```

führt dann die Initialisierung

```
C d = c;
```

zum Aufruf des Konstruktors mit dem `const`-Parameter. Dabei wird die rechte Seite als erstes Argument übergeben. Hätte man das Objekt `c` ohne `const` definiert, könnte der Compiler nicht entscheiden, ob er den zweiten oder den dritten Konstruktor von C aufrufen soll.

2. Der erste Konstruktor von D ist kein Kopierkonstruktor. Der zweite Konstruktor mit dem Werteparameter ist nicht zulässig, da sein Aufruf zu einer endlosen Rekursion führen würde:

```
class D {
public:
    D(D& c, int i);
    D(D c); // error: unzulässiger Kopierkonstruktor:
};        // erster Parameter darf nicht 'D' sein
```

Bei den meisten Klassen reicht ein einziger Kopierkonstruktor der Form

```
C::C(const C&);
```

aus. Objekte dieser Klassen kann man dann sowohl mit konstanten als auch mit nicht konstanten Ausdrücken initialisieren. Außerdem ist dann sichergestellt, dass der initialisierende Ausdruck nicht verändert wird. Wenn eine Klasse dagegen nur den Konstruktor

```
C::C(C&);
```

besitzt, kann ein Objekt dieser Klasse nicht mit konstanten Ausdrücken initialisiert werden.

Wenn man für eine Klasse **explizit keinen** Kopierkonstruktor definiert, erzeugt der Compiler einen, wenn er benötigt wird. Dieser **implizit** erzeugte Kopierkonstruktor bewirkt, dass bei einer Initialisierung alle nicht statischen Datenelemente mit den entsprechenden Werten der Elemente des initialisierenden Ausdrucks initialisiert werden.

Beispiel: Die Klasse C soll zwei nicht statische Datenelemente des Typs C1 und C2 haben:

```
struct C {
    C1 c1;
    C2 c2;
};
```

Dann erzeugt der Compiler für diese Klasse einen Kopierkonstruktor, der alle Elemente wie in dem folgenden Kopierkonstruktor initialisiert:

```
C(const C& x) : c1(x.c1), c2(x.c2) { }
```

Falls das Element eine Klasse ist, wird zur Initialisierung der Kopierkonstruktor des Elements ausgerufen. Bei einem Array werden alle Elemente einzeln initialisiert. Ein Element eines skalaren Datentyps wird mit dem vordefinierten Zuweisungsoperator initialisiert.

Beispiel: Auch wenn man für die Klasse *C2DPunkt* keinen Kopierkonstruktor definiert, ist nach der Definition

```
C2DPunkt p1(2, 3);
```

die folgende Initialisierung möglich:

```
C2DPunkt p2 = p1;
```

Dabei werden alle Datenelemente von p2 mit den entsprechenden Werten von p1 initialisiert, so dass diese Initialisierung denselben Effekt hat wie

```
p2.x = p1.x;
p2.y = p1.y;
```

In C++11 (ab Visual Studio 2013) kann man wie beim Standardkonstruktor durch die Angaben *=default* erreichen, dass der Compiler einen Kopierkonstruktor erzeugt. Mit *=delete* kann die Erzeugung dieser Funktionen unterbunden werden. Siehe dazu Abschnitt 9.2.8.

Bei einer Klasse, die **keine Zeiger** enthält, ist der vom Compiler **implizit erzeugte Kopierkonstruktor ausreichend**, wenn jedes Element eines Klassentyps durch seinen Kopierkonstruktor richtig initialisiert wird. Wenn eine Klasse jedoch Zeiger enthält, zeigen sie in beiden Objekten auf denselben Speicherbereich.

Beispiel: Falls für die Klasse *MeinString* wie bisher kein Kopierkonstruktor definiert ist, wird bei der Initialisierung von t mit s der implizit definierte Kopierkonstruktor aufgerufen:

```
MeinString s("123");
MeinString t = s;
```

Diese Initialisierung bewirkt, dass die Zeiger `t.s` und `s.s` beide auf denselben Speicherbereich zeigen.

Eine solche Kopie wird auch als „**flache Kopie**“ bezeichnet. Sie hat die folgenden, meist unerwünschten Konsequenzen:

- Jede Veränderung von `s` bewirkt auch eine Veränderung von `t` (und umgekehrt).
- Wenn der Speicherbereich für eines der beiden Objekte freigegeben wird, zeigt das andere auf einen nicht reservierten Speicherbereich.
- Nach dieser Zuweisung besteht keine Möglichkeit mehr, den Speicherbereich freizugeben, auf den `t` vor der Zuweisung gezeigt hat.

Entsprechende Ergebnisse des vom Compiler erzeugten Kopierkonstruktors erhält man bei allen Klassen, die Zeiger enthalten. Diese lassen sich durch einen explizit definierten Kopierkonstruktor vermeiden. Deshalb wird für eine Klasse meist dann ein **expliziter Kopierkonstruktor benötigt, wenn sie Zeiger enthält**.

Betrachten wir als Beispiel wieder die Klasse `MeinString`. Da der Kopierkonstruktor bei einer Definition (aber nicht bei einer Zuweisung) aufgerufen wird,

```
C x = y; // ruft den Kopierkonstruktor der Klasse C auf
x = y;  // ruft den Zuweisungsoperator auf
```

muss er Speicherplatz für das neue Objekt reservieren und diesen mit den Daten der rechten Seite füllen:

```
class MeinString {
    char* s;
    int n; // Länge des Strings
public:
    // ...
    MeinString(const MeinString& x)
    {
        n = x.n;           // 1
        s = new char[n + 1]; // 2
        strcpy(s, x.s);    // 3
    }; // dieser Konstruktor stellt die Klasseninvariante
}; // (siehe Abschnitt 9.1.6) her
```

Auf die Kommentare kommen wir beim überladenen Zuweisungsoperator für diese Klasse zurück.

Da der Compiler nicht darauf hinweist, wenn er einen **Kopierkonstruktor** erzeugt, sollte man **für jede Klasse mit Zeigern** entweder

- einen solchen Konstruktor **definieren**, oder

- durch `=delete` (siehe Abschnitt 9.2.8) unterbinden, dass ein solcher Konstruktor erzeugt wird.

Sonst kann es vorkommen, dass der implizit erzeugte Kopierkonstruktor verwendet wird, ohne dass man es bemerkt, und dessen flache Kopien unerwünschte Folgen haben.

Der Kopierkonstruktor wird nicht nur bei einer Definition mit einer **Initialisierung** wie in

```
C d = c;
```

aufgerufen. Die folgenden Punkte beschreiben weitere Situationen, die zum **Aufruf** eines **Kopierkonstruktors** führen können. In den Beispielen soll C eine Klasse mit einem *int*-Konstruktor sein:

1. Bei einem Funktionsaufruf mit einem **Werteparameter** wird die lokale Variable durch den Kopierkonstruktor mit dem Argument initialisiert:

```
void f1(C c)
{ // das lokale Objekt c wird beim Aufruf der Funktion
  // f1 mit dem Argument a wie in C c=a initialisiert.
}

C c(1); // Aufruf des Konstruktors C::C(int)
f1(c); // Führt zum Aufruf des Kopierkonstruktors
```

Falls das Argument für den Werteparameter ein **temporäres Objekt** ist, kann dieses durch die oben beschriebene **Optimierung** direkt in dem Speicherbereich konstruiert werden, der zur lokalen Variablen in der Funktion gehört. Dann unterbleibt der Aufruf des Kopierkonstruktors:

```
f1(C(1)); // Kein Aufruf des Kopierkonstruktors mit dem
          // temporären Objekt C(1)
```

Bei einem **Referenzparameter** wird der Kopierkonstruktor nicht aufgerufen. Im Unterschied zu einem Werteparameter wird so der Aufruf des Kopierkonstruktors und des Destruktors gespart. Deswegen sind konstante Referenzparameter meist etwas schneller als Werteparameter.

2. Auch die Rückgabe eines Funktionswerts mit *return* ist eine Initialisierung. Wenn dabei ein **nicht temporäres Objekt** zurückgegeben wird, führt das zum Aufruf des Kopierkonstruktors:

```
C f3()
{
  C c(1);
  return c; // Initialisiert den Funktionswert mit c
};

c(1);
c = f3(); // Aufruf des Kopierkonstruktors bei return
```

9.2.7 Der Zuweisungsoperator = für Klassen

Da Zuweisungen und Initialisierungen ähnlich aussehen,

```
C d = c; // Initialisierung, da Deklaration
d = c;  // Zuweisung, da keine Deklaratio
```

soll unmittelbar im Anschluss an den Kopierkonstruktor gezeigt werden, wie man den Zuweisungsoperator „=“ für Klassen definieren kann. Diese Funktion wird bei einer Zuweisung aufgerufen.

Der Zuweisungsoperator für eine Klasse C wird durch eine Elementfunktion

```
C::operator=
```

definiert, die genau einen Parameter des Typs C, C&, *const C&*, *volatile C&* oder *const volatile C&* hat. Eine Klasse kann mehr als einen Zuweisungsoperator haben. Dieser muss eine nicht statische **Elementfunktion** sein. Es ist nicht möglich, ihn als globale Operatorfunktion zu definieren. Deshalb ist der linke Operand dieses Operators immer das Objekt **this*, mit dem der Operator aufgerufen wird.

Wenn man für eine Klasse **explizit keinen** Zuweisungsoperator definiert, erzeugt der Compiler einen, wenn er benötigt wird. Dieser **implizit** erzeugte Zuweisungsoperator hat eine der beiden Formen

```
C& operator=(C& x)
C& operator=(const C& x)
```

und bewirkt, dass allen nicht statischen Datenelementen die Werte der entsprechenden Elemente des Ausdrucks auf der rechten Seite zugewiesen werden. Er gibt über den Rückgabety C& das Objekt zurück, an das die Zuweisung erfolgt.

Beispiel: Die Klasse C soll zwei nicht statische Datenelemente des Typs C1 und C2 und keinen Zuweisungsoperator haben:

```
struct C {
    C1 c1;
    C2 c2;
};
```

Dann erzeugt der Compiler für diese Klasse einen Zuweisungsoperator, der alle Elemente wie im folgenden Zuweisungsoperator kopiert:

```

C& operator=(const C& x)
{
    c1 = x.c1;
    c2 = x.c2;
    return *this;
}

```

Falls das Element eine Klasse ist, wird dabei der Zuweisungsoperator des Elements ausgerufen. Bei einem Array werden alle Elemente einzeln zugewiesen. Für ein Element eines skalaren Datentyps wird der vordefinierte Zuweisungsoperator verwendet.

Beispiel: Auch wenn man für die Klasse *C2DPunkt* keinen Zuweisungsoperator definiert, ist nach der Definition

```
C2DPunkt p1, p2;
```

die Zuweisung

```
p1 = p2;
```

möglich. Dabei werden die Werte aller Datenelemente von p2 an p1 zugewiesen, so dass diese Zuweisung denselben Effekt hat wie

```

p1.x = p2.x;
p1.y = p2.y;

```

Bei einer Klasse, die keine Zeiger enthält, ist der implizit erzeugte Zuweisungsoperator ausreichend, wenn jedes Element eines Klassentyps durch seinen Zuweisungsoperator richtig kopiert wird. Wenn eine Klasse jedoch Zeiger enthält, erhält man mit dem vom Compiler erzeugten Operator eine „**flache Kopie**“. Die damit verbundenen Probleme wurden schon im letzten Abschnitt beschrieben.

Beispiel: Falls für die Klasse *MeinString* wie bisher kein Zuweisungsoperator definiert ist, wird bei der folgenden Zuweisung der implizit definierte Zuweisungsoperator aufgerufen:

```
t = s; // z.B. nach: MeinString s("123"),t("xyz");
```

Diese Zuweisung bewirkt, dass die Zeiger t.s und s.s beide auf denselben Speicherbereich zeigen.

Da der Compiler nicht darauf hinweist, wenn er einen **Zuweisungsoperator** erzeugt, sollte man **für jede Klasse mit Zeigern** entweder

- einen solchen Operator **definieren**, oder
- durch **=delete** (siehe Abschnitt 9.2.8) unterbinden, dass er erzeugt wird.

Sonst kann es vorkommen, dass der implizit erzeugte Operator verwendet wird, ohne dass man es bemerkt, und dessen flache Kopien unerwünschte Folgen haben.

Eine Klasse benötigt einen explizit überladenen Zuweisungsoperator meist dann, wenn sie Zeiger enthält. Dieses Kriterium wurde auch schon für den Destruktor und den Kopierkonstruktor angegeben. Generell kann man sagen: **Wenn eine Klasse eine dieser Funktionen benötigt, benötigt sie meist auch die beiden anderen.** Diese Regel wird auch als **Dreierregel** bezeichnet. Bei Klassen, die keine Zeiger enthalten, kann man sich die Definition aller dieser Funktionen meist sparen, da die vom Compiler erzeugten Funktionen reichen.

Flache Kopien können mit einem Zuweisungsoperator vermieden werden. In dieser Operatorfunktion kann dann der zur linken Seite gehörende Speicherbereich freigegeben und durch eine Kopie der rechten Seite ersetzt werden. Diese Operatorfunktion wird für eine Klasse C normalerweise nach folgendem Schema definiert:

```
C& operator=(const C& x)
{
    if (this == &x) return *this;
    // 1. alten Speicherbereich freigeben
    // 2. neuen Speicherbereich reservieren
    // 3. x in das aktuelle Objekt kopieren
    return *this;
};
```

Der Rückgabe von **this* ermöglicht es, einen Zuweisungsausdruck wieder auf der linken Seite einer Zuweisung zu verwenden und so Zuweisungsketten wie bei den eingebauten Datentypen zu bilden:

```
x = y = z // x=(y=z)
```

Da der Zuweisungsoperator rechtsassoziativ ist, wird dieser Ausdruck vom Compiler wie der verschachtelte Funktionsaufruf

```
x.operator=(y.operator=(z))
```

behandelt. Dieser Ausdruck zeigt, dass der Funktionswert des Ausdrucks (y=z) das Argument für den äußeren Funktionsaufruf ist. Deshalb liegt es nahe, für den Rückgabetyt denselben Datentyp wie für das Argument zu wählen, also den Referentztyp C&.

Allerdings sind solche Zuweisungsketten auch mit dem Rückgabetyt C anstelle von C& möglich. Die Notwendigkeit für den Referentztyp ergibt sich lediglich aus der Klammerregel, nach der durch

```
(x = y) = z;
```

zunächst x den Wert von y erhält, und x anschließend durch den Wert von z überschrieben wird. Dieses Ergebnis erhält man nur mit einem Referentztyp. Mit dem Rückgabetyt C erhält x in dieser Zuweisung nur den Wert von y, aber nicht den von z, da der Funktionswert von (x=y) ein temporäres Objekt ist und diesem z zugewiesen wird.

Da man solche diffizilen Feinheiten leicht übersieht, sollte man den **Zuweisungsoperator immer nach dem Schema von oben definieren.**

Betrachten wir als Beispiel einen Zuweisungsoperator für die Klasse *MeinString*. Dieser kann folgendermaßen definiert werden:

```
class MeinString {
    char* s;
    int n; // Länge des Strings
public:
    // ...
    MeinString& operator=(const MeinString& x)
    {
        if (this != &x)          // a
        {
            delete[] s;          // b
            n = x.n;             // 1
            s = new char[n + 1]; // 2
            strcpy(s, x.s);      // 3
        }
        return *this;           // c
    }; // dieser Operator stellt die Klasseninvariante
}; // (siehe Abschnitt 9.1.6) her
```

In der Zeile b dieser Operatorfunktion wird zunächst der Speicherbereich wieder freigegeben, auf den der Zeiger *s* bisher gezeigt hat. Die Zeilen 1 bis 3 konstruieren den neuen String aus der rechten Seite der Zuweisung und sind mit den entsprechenden Anweisungen im Kopierkonstruktor identisch. Eine Prüfung wie in Zeile a ist notwendig, damit ein Objekt auch sich selbst zugewiesen werden kann. Ohne eine solche Abfrage würde die Zuweisung

```
s = s;
```

dazu führen, dass der Speicherbereich mit den Zeichen des Strings zuerst (Zeile b) freigegeben und dann in Zeile 3 als Quelle für die Kopie verwendet wird. Das Ergebnis eines Zugriffs auf einen mit *delete* freigegebenen Speicherbereich ist aber undefiniert.

In C++11 (ab Visual Studio 2013) kann man wie beim Standardkonstruktor und Kopierkonstruktor durch die Angabe *=default* erreichen, dass der Compiler den Zuweisungsoperator erzeugt. Mit *=delete* kann die Erzeugung dieser Funktion unterbunden werden. Siehe dazu Abschnitt 9.2.8.

Abschließend soll nochmals auf den **Unterschied** zwischen dem **Zuweisungsoperator** und dem **Kopierkonstruktor** hingewiesen werden: Der Kopierkonstruktor wird nur bei einer Initialisierung aufgerufen und nicht bei einer Zuweisung. Der Zuweisungsoperator wird dagegen nur bei einer Zuweisung aufgerufen:

```
C x = y; // ruft den Kopierkonstruktor der Klasse C auf
x = y;  // ruft den Zuweisungsoperator auf
```

Die beiden Funktionen der Klasse *MeinString* zeigen die typischen Unterschiede:

- Bei der Initialisierung wird der Speicher für ein Objekt nur reserviert, während bei einer Zuweisung der für den linken Operanden reservierte Speicher auch freigegeben werden muss. Deswegen ist die mit // b gekennzeichnete Anweisung im Kopierkonstruktor nicht notwendig.
- Der Kopierkonstruktor kann wie jeder andere Konstruktor keinen Funktionswert zurückgeben. Deswegen hat er keine Anweisung wie in // c.
- Mit dem Kopierkonstruktor sind keine Zuweisungen wie s=s möglich. Deshalb ist die mit // a gekennzeichnete Anweisung nicht notwendig.

Im Unterschied zu allen anderen Operatorfunktionen wird ein überladener Zuweisungsoperator nicht an eine abgeleitete Klasse vererbt (siehe Abschnitt 9.3.4).

Aufgaben 9.2.7

1. Begründen Sie für jede der folgenden Klassen, ob für sie ein Kopierkonstruktor, ein überladener Zuweisungsoperator oder ein Destruktor explizit definiert werden muss. Falls eine solche Funktion notwendig ist, definieren Sie diese.
 - a) Die Klassen *Kreis*, *Quadrat* und *Rechteck* von Aufgabe 9.1.5, 3.
 - b) Ein einfaches Programm zur Verwaltung von Immobilien soll eine Klasse *Grundstueck* enthalten, mit der Grundstücke dargestellt werden können. Diese Klasse soll die Datenelemente *Anschrift* des Datentyps *char**, *Kaufpreis* des Datentyps *double* und *Flaeche* enthalten.
 - c) Wie wäre ihre Antwort, wenn die Strings in *Grundstueck* von b) nicht mit *char**, sondern mit der Stringklasse *string* definiert wäre.
 - d) Kann es mit Nachteilen verbunden sein, diese Funktionen zu definieren, obwohl das nicht notwendig ist, weil sie vom Compiler erzeugt werden?
 - e) Oft kann man eine Klasse sowohl mit Zeigern als auch ohne Zeiger definieren, ohne dass eine dieser beiden Varianten Nachteile gegenüber der anderen hat. Vergleichen Sie den Aufwand für die Implementation der beiden Varianten.
2. a) Beschreiben Sie, was beim Aufruf der Funktion *test* passiert:

```
class MeinString {
    char* s; // Zeiger auf nullterminierten String
    int n; // Länge des Strings
public:
    MeinString(const char* p) // 1
    {
        n = strlen(p);
        s = new char[n + 1];
        strcpy(s, p);
    };
    ~MeinString() { delete[] s; }
};
```

```
void test()
{
    MeinString s1("abc"), s2("31234");
    s1 = s2;
}
```

- b) Nehmen Sie die Klasse *MeinString* aus a) in ein Programm auf und führen Sie die Funktion *test* aus.
 - c) Falls beim Aufruf von *test* ein Fehler auftritt, beheben Sie diesen.
 - d) Falls in c) ein Fehler aufgetreten ist: Gibt es noch eine ähnliche Konstellation, die zu einem Fehler führen kann? Geben Sie Anweisungen an, die zu diesem Fehler führen. Beheben Sie dann die Ursache für diesen Fehler.
3. Im C++-Standard wird verlangt, dass der Zuweisungsoperator eine Elementfunktion der Klasse ist. Angenommen, diese Regel würde nicht gelten. Welche unerwarteten Effekte könnten dann auftreten?

```
class MeineKlasse {
    // Hier soll kein Zuweisungsoperator definiert sein.
    // Deshalb erzeugt ihn der Compiler selbst.
    // ...
};

MeineKlasse a, b;

// Ein selbstdefinierter Zuweisungsoperator:
MeineKlasse& operator=(MeineKlasse& lhs, const MeineKlasse& rhs)
{
    // ...
}
```

9.2.8 Die Angaben *=delete* und *=default*

In C++03 erzeugt der Compiler den Standardkonstruktor, den Kopierkonstruktor, den Zuweisungsoperator und den Destruktor einer Klasse automatisch, wenn diese nicht explizit definiert werden. Der Move-Konstruktor und der Move-Operator werden unter etwas komplizierteren Bedingungen automatisch erzeugt. Diese Funktionen werden zusammenfassend auch als spezielle Elementfunktionen bezeichnet.

Die Bedingungen, unter denen diese speziellen Elementfunktionen automatisch erzeugt werden, sind oft richtig. Aber es gibt auch Situationen, in denen andere Regeln besser wären. Deswegen wurde in C++11 (ab Visual Studio 2013) die Möglichkeit aufgenommen, für jede spezielle Elementfunktion festlegen zu können, ob diese erzeugt wird oder nicht. Gibt man nach dem Prototyp einer speziellen Elementfunktion

=default an, wird diese immer erzeugt
=delete an, wird diese nicht erzeugt

Eine mit *=default* erzeugte spezielle Elementfunktion hat denselben Effekt wie die vom Compiler unter normalen Bedingungen erzeugte Funktion. In älteren Versionen von C++

(vor C++11) hat man den Effekt von `=delete` dadurch erreicht, dass man die entsprechende Funktion in einem `private` oder `protected` Abschnitt definiert hat.

Beispiel: Die Klasse C1 hat einen Standardkonstruktor, obwohl sie auch noch andere Konstruktoren enthält.

```
struct C1 {
    C1(int i) { }
    C1() = default;
};
```

Die Klasse C2 hat keinen Standardkonstruktor, obwohl sie keine Konstruktoren enthält:

```
struct C2 {
    int x;
    C2() = delete;
};
```

Im C++11-Standard wird bei Klassen, bei denen ein Kopierkonstruktor oder Zuweisungsoperator keinen Sinn macht, durch die Angabe `=delete` unterbunden, dass dieser vom Compiler erzeugt wird. Dann kann kein Objekt aus einem anderen erzeugt werden. Da diese Angabe in der Klassendefinition enthalten ist, sieht man dieser unmittelbar an, dass man keine Objekte mit einem Kopierkonstruktor erzeugen kann:

```
class thread {
public:
    ...
    thread(const thread&) = delete;
    thread& operator=(const thread&) = delete;
    ...
};
```

Wenn man spezielle Elementfunktionen mit `=default` erzeugt bzw. mit `=delete` löscht, muss man darauf achten, dass die **Dreierregel** (Kopierkonstruktor, Zuweisungsoperator und Destruktor: entweder alle oder keinen) eingehalten wird.

Die Angabe `=delete` ist **nicht nur bei den speziellen Elementfunktionen** möglich, sondern außerdem auch bei anderen Elementfunktionen oder globalen Funktionen.

Beispiele: Durch einen mit `=delete` gekennzeichneten `operator new` kann man verhindern, dass ein Objekt mit `new` angelegt wird:

```
struct C
{
    void* operator new(std::size_t) = delete;
};
```



```

void test()
{
    C* pc = new C(); //Fehler: Zugriff auf gelöschte Funktion
}

```

Durch eine in einer abgeleiteten Klasse mit `=delete` gekennzeichnete Funktion kann man verhindern, dass diese Funktion mit einem Objekt der abgeleiteten Klasse aufgerufen wird:

```

struct C
{
    void f() {};
};

struct D:public C
{
    void f() = delete;
};

void test2()
{
    D d;
    d.f(); // Fehler: Zugriff auf gelöschte Funktion
}

```

Durch eine `=delete` gekennzeichnete überladene Funktion kann verhindert werden, dass diese mit einem speziellen Argumenttyp aufgerufen wird:

```

void f(double x) {}
void f(float x) = delete;

f(3.14); // das geht
f(3.14f); // Fehler: Zugriff auf gelöschte Funktion

```

9.2.9 Konvertierende und explizite Konstruktoren Θ

In diesem Abschnitt werden zunächst die konvertierenden und expliziten Konstruktoren von C++03 vorgestellt. Die Erweiterungen für C++11 folgen am Ende.

Wenn eine Klasse `C` einen Konstruktor hat, der mit genau einem Argument eines Datentyps `T` aufgerufen werden kann,

```

class C {
public:
    C(T p) {}
};

```

wird dieser bei einer Initialisierung oder Zuweisung mit einem Ausdruck `t` des Typs `T`

```

C c = t;
c = t;

```

implizit vom Compiler aufgerufen. Außerdem wird er bei einer **expliziten Konversion** aufgerufen:

```
C c = (C)t;
c = static_cast<C>(t);
```

Da dieser Konstruktor den Ausdruck des Datentyps T in ein Objekt des Datentyps C konvertiert, bezeichnet man einen solchen Konstruktor als **konvertierenden Konstruktor**. Ein konvertierender Konstruktor wird insbesondere auch für ein Argument aufgerufen, wenn eine Funktion mit einem Parameter des Typs C

```
void f(C x) {}
```

mit einem Argument t des Typs T aufgerufen wird:

```
f(t);
```

Dieser Aufruf wird dann zum Aufruf

```
f(C(t));
```

Da man beim Aufruf f(t) leicht übersieht, dass dieser zum Aufruf von f(C(t)) führt, kann ein konvertierender Konstruktor zu Ergebnissen führen, die nicht beabsichtigt sind.

Beispiel: Wenn eine Klasse einen Konstruktor mit einem *int*-Parameter hat,

```
class MeinString {
public:
    MeinString(int n) { /* reserviere n Bytes */ };
};
```

führen die Variablendefinitionen

```
MeinString s1 = 10;
s1 = 10;
MeinString s2 = 'A';
s2 = 'A';
```

zum Aufruf des *int*-Konstruktors, der 10 bzw. 65 (das Zeichen 'A' wird durch eine Standardkonversion in den *int*-Wert 65 konvertiert, da 'A' die Nummer 65 im Ascii-Zeichensatz hat) Zeichen für den String reserviert. Falls mit den Definitionen aber die Strings "10" oder "A" beabsichtigt waren, wird dieser Fehler vom Compiler nicht entdeckt. Gravierender als dieser Fehler dürfte aber ein Aufruf der Funktion

```
void f(MeinString s){}
```

mit einem *int*-Argument sein, der vom Compiler nicht entdeckt wird:

```
f(10); // führt zum Aufruf von f(MeinString(10))
```

Diese implizite Konversion des Arguments in den Datentyp eines Konstruktor-Parameters kann man unterbinden, indem man den Konstruktor mit dem Schlüsselwort *explicit* als **expliziten Konstruktor** definiert:

```
class C {
public:
    explicit C(T p) {}
};
```

Ein expliziter Konstruktor wird bei einer Initialisierung oder Zuweisung

```
C c = t; // Fehler: 'T' kann nicht in 'C' konvertiert werden
c = t;   // Fehler: 'T' kann nicht in 'C' konvertiert werden
```

nicht automatisch aufgerufen, um t in den Datentyp C zu konvertieren. Deswegen ist diese Initialisierung dann nur noch möglich, wenn t den Datentyp C hat bzw. den einer von C abgeleiteten Klasse. Ein expliziter Konstruktor kann nur mit einem Argument des Datentyps T

```
C c(t);
```

oder mit einer expliziten Konversion

```
C c = (C)t;
C d = C(t);
c = static_cast<C>(t);
```

aufgerufen werden.

Beispiel: Deklariert man den Konstruktor von

```
class MeinString {
public:
    explicit MeinString(int n) { /* reserviere n Bytes */ };
};
```

als *explicit*, sind nur noch explizite Konversionen möglich. Die Initialisierungen und Zuweisungen

```
MeinString s1 = 10; // Fehler: kann nicht konvertiert werden
s1 = 10;           // Fehler: kann nicht konvertiert werden
MeinString s2 = 'A'; // Fehler: kann nicht konvertiert werden
s2 = 'A';         // Fehler: kann nicht konvertiert werden
```

sowie der Aufruf

```
f(10);
```

sind dann nicht mehr möglich.

In C++03 waren nur Konstruktoren, die mit einem **einzigen Argument** aufgerufen werden können, konvertierende Konstruktoren. In C++11 können Konstruktoren auch mit Initialisierungsausdrücken (z.B. {1,2}) aufgerufen werden. Deshalb können in C++11 auch Konstruktoren als *explicit* gekennzeichnet werden, die **mit mehr als einem Argument** aufgerufen werden können.

Beispiel: Mit der Klasse

```
class C11 {
public:
    C11(int i, double d) {}
};
```

ist der *return*-Ausdruck in

```
C11 f11(C11 p)
{
    return{ 1, 3.14 };
}
```

und der Aufruf

```
f11({ 2, 1.41 });
```

möglich. Kennzeichnet man den Konstruktor in *C11* mit *explicit*, ist das nicht mehr möglich.

Da implizite Konversionen oft durchgeführt werden, ohne dass man es erwartet, wird oft empfohlen, alle Konstruktoren mit *explicit* zu definieren.

Aufgabe 9.2.9

1. Die Klasse *Kreis* und die Funktion *show* sollen folgendermaßen definiert sein:

```
class Kreis {
    double r;
public:
    Kreis(double Radius = 1) :r(Radius) {}
};

void show(Kreis k){}

Kreis k;
```

a) Welche der folgenden Aufrufe werden kompiliert

```
show(k);
show(1);
```

b) Die Definitionen von oben sollen ergänzt werden durch

```
class Quadrat {
    double a;
public:
    Quadrat(double Seitenlaenge = 1):a(Seitenlaenge){};
};

void show(Quadrat k) {}
```

Welche der Aufrufe in a) werden jetzt kompiliert?

- c) Welche der Aufrufe unter a) werden kompiliert, wenn der Konstruktor von *Kreis* explizit ist?
- d) Welche der Aufrufe

```
Quadrat q;

show(k);
show(1);
show(q);
```

werden kompiliert, wenn die beiden Konstruktoren explizit sind?

9.2.10 Konversionsfunktionen mit und ohne *explicit* Θ

Da ein Konstruktor ein Element einer Klasse sein muss, ist mit einem konvertierenden Konstruktor (siehe Abschnitt 9.2.9) nur eine Konversion in einen Klassentyp möglich. Wenn man einen Klassentyp in einen Datentyp konvertieren will, der keine Klasse ist (z.B. *int*), muss man in der Klasse eine **Konversionsfunktion** definieren.

Eine Konversionsfunktion definiert man in der Klasse, die konvertiert werden soll. Sie beginnt mit *operator* oder *explicit operator* und wird von dem Datentyp gefolgt, in den konvertiert werden soll. Der Rückgabotyp dieser Funktion ist immer der angegebene Datentyp. Sie muss eine *return*-Anweisung enthalten, die einen Wert dieses Datentyps zurückgibt. Parameter sind nicht zulässig.

Beispiel: Mit der Konversionsfunktion

```
class Bruch
{
    int z, n; // z: Zähler, n: Nenner
public:
    Bruch(int z_, int n_) :z(z_), n(n_) {}
    operator double()
    {
        return (double)z / n;
    }
};
```

kann eine Variable des Typs *Bruch* in *double* konvertiert werden:

```
Bruch b = { 1,2 };
double d = b;
```

Definiert man die Konversionsfunktion mit *explicit*, bezeichnet man diese als explizit. Dann ist keine implizite Konversion wie im letzten Beispiel möglich, sondern nur noch eine explizite.

Beispiel: Ändert man die Signatur der Konversionsfunktion im letzten Beispiel zu

```
explicit operator double()
```

ist nur noch eine explizite Konversion möglich:

```
double d1 = double(b);
double d2 = (double)b;
double d3 = static_cast<double>(b);
```

Konversionsfunktionen können vererbt werden und auch virtuell sein, aber nicht *static*.

Da implizite Konversionen leicht zu Mehrdeutigkeiten führen können, sollte man explizite Konversionen bevorzugen.

9.2.11 Statische Klassenelemente

Datenelemente und Elementfunktionen einer Klasse können mit dem Schlüsselwort *static* deklariert werden. Sie sind dann **statische Klassenelemente** und unterscheiden sich grundlegend von nicht statischen, da sie wie globale Variablen oder Funktionen unabhängig davon angesprochen werden können, ob ein Objekt der Klasse definiert wurde oder nicht.

Deshalb gelten viele Aussagen über nicht statische Elemente für statische Elemente nicht, weshalb diese bisher auch immer wieder explizit ausgeschlossen wurden. Zu den wenigen Gemeinsamkeiten gehört die Syntax, mit der ein Element über ein Objekt oder in einer Elementfunktion angesprochen wird. Außerdem müssen bei einem Zugriff die üblichen **Zugriffsrechte** gegeben sein.

Für ein **statisches Datenelement** gilt:

- Seine Deklaration in einer Klasse ist **keine Definition**. Deshalb muss man es außerdem noch global (eventuell in einem Namensbereich) definieren. Dazu muss der Name der Klasse und der Bereichsoperator „::“ verwendet werden:

```
struct C {
    static int ReferenceCount; // keine Definition
    C()
    {
        ++ReferenceCount;
    };
    ~C()
```

```

    {
        --C::ReferenceCount;
    };
};

int C::ReferenceCount = 0; // Definition

```

- Es hat eine statische Lebensdauer und existiert wie eine globale oder lokale statische Variable während der gesamten Laufzeit eines Programms. Insbesondere existiert es unabhängig davon, ob ein Objekt der Klasse definiert wurde oder nicht. Deswegen kann man statische Datenelemente auch mit dem Bereichsoperator und dem Namen der Klasse ansprechen:

```

void test()
{
    int x = C::ReferenceCount; // x = 0
    {
        C c;
        x = c.ReferenceCount; // x = 1
        C d;
        x = d.ReferenceCount; // x = 2
    } // Ruft den Destruktor für c und d auf
    x = C::ReferenceCount; // x = 0
    C c;
    x = c.ReferenceCount; // x = 1
}

```

Wenn mehrere Objekte einer Klasse angelegt werden, verwenden alle für ein statisches Datenelement denselben Speicherbereich. Deshalb wird in der Funktion *test* immer dieselbe Variable angesprochen. Aufgrund der Anweisungen im Konstruktor und im Destruktor zeigt diese an, wie viele Objekte einer Klasse angelegt sind.

- Es gehört nicht zu dem Speicherbereich, der für ein Objekt reserviert wird. Der von *sizeof* für eine Klasse zurückgegebene Wert berücksichtigt keine statischen Datenelemente.
- Da ein statisches Element unabhängig davon existiert, ob ein Objekt der Klasse definiert wird oder nicht, kann es auch dann verändert werden, wenn ein konstantes Objekt der Klasse definiert wird. Die Funktion *test* wird auch kompiliert, wenn man die Definition *c* der Variablen ändert in

```
const C c;
```

Für eine **statische Elementfunktion** gilt:

- Sie kann unabhängig davon aufgerufen werden, ob ein Objekt angelegt wurde oder nicht. Ihr Aufruf ist sowohl mit dem Namen der Klasse und dem Bereichsoperator „::“ als auch über ein Objekt möglich:

```

struct C {
    static void f() {};
};

```

```
void test()
{
    C::f();
    C c;
    c.f();
}
```

- Da sie ohne ein Objekt aufgerufen werden kann, wird ihr kein *this*-Zeiger übergeben. Sie kann deshalb auch keine nicht statischen Datenelemente ansprechen oder *virtual* oder *const* sein:

```
struct C {
    int i;
    static void f()
    {
        i = 1; // Fehler: Kein Zugriff auf C::i möglich
    };
};
```

Statische Datenelemente und Elementfunktionen können also im Wesentlichen wie globale Variablen und Funktionen verwendet werden. Sie haben aber gegenüber diesen die **Vorteile**:

- Die Anzahl der globalen Namen wird reduziert und damit auch die Gefahr von Namenskonflikten.
- Man kann explizit zum Ausdruck bringen, zu welcher Klasse ein Element inhaltlich gehört.
- Durch ihre Deklaration in einem *private* oder *protected* Abschnitt kann der Zugriff auf sie begrenzt werden.

Statische Elementfunktionen sind oft angemessen, wenn eine Funktion nur von ihren Argumenten und nicht von weiteren Klassenelementen abhängt.

Beispiel: Solche Funktionen kann man in einer Klasse zusammenfassen, deren Name eine Kategorie zum Ausdruck bringt, zu der Funktionen gehören:

```
class Utils {
public:
    static int Plus1(int x)
    {
        return x + 1;
    }
};
```

Die Funktion *Plus1* kann man dann folgendermaßen aufrufen:

```
int x = Utils::Plus1(1);
```

Statische Datenelemente und Elementfunktionen können wie die Elemente eines Namensbereichs (siehe Kapitel 10) angesprochen werden:

Beispiel: Die Elemente des Namensbereichs N können wie die Elemente der Klasse C angesprochen werden:

```

struct C {
    static void f() {}
    static int x;
};

C::f();
C::x = 17;

namespace N {
    void f() {}
    int x;
}

N::f();
N::x = 17;

```

Allerdings sind diese beiden Konzepte nicht gleichwertig. Die wichtigsten Unterschiede:

- Der Entwickler einer Klasse kann den Zugriff auf statische Klassenelemente mit *private* unterbinden. Das ist mit Namensbereichen nicht möglich.
- Mit einer *using*-Deklaration bzw. einer *using*-Direktive kann ein Element eines Namensbereichs ohne den Namen des Namensbereichs angesprochen werden. Eine solche Reduzierung des Schreibaufwands ist bei Klassen nicht möglich.
- Eine Klasse ist im Gegensatz zu einem Namensbereich ein Datentyp. Deshalb können statische Klassenelemente mit einer Klasse als Parameter übergeben werden. Das ist mit Namensbereichen nicht möglich.
- Klassen mit statischen Klassenelementen können vererbt werden. Auch das ist mit Namensbereichen nicht möglich.
- Namensbereiche können erweitert werden, ohne den Quelltext des Namensbereichs zu verändern. Das ist mit Klassen nicht möglich.

Bei manchen Funktionen (z.B. einem Standardkonstruktor oder einer Funktion, die einem Algorithmus der STL übergeben wird) ist die Parameterliste fest vorgegeben. Wenn man dann von dieser Funktion aus Meldungen in ein Windows-Steuerelement (z.B. eine TextBox) schreiben will, kann man dieses Steuerelement nicht als Parameter übergeben.

Dann kann man die über http://free.rkaiser.de/Cpp/CppCLR_Utils.h verfügbare Klasse

```

using namespace System;
using namespace System::Windows::Forms;

ref class StaticTextBox // Mit "ref" wird eine .NET-Klasse
definiert.
{ // Ermöglicht die Ausgabe in eine TextBox, ohne dass diese als
  // Parameter übergeben werden muss.

  // Diese TextBox muss vor dem ersten Aufruf von WriteLine durch
  // einen Aufruf von Init festgelegt werden, z.B. im Konstruktor
  // des Formulars.
  static System::Windows::Forms::TextBox^ tb = nullptr;
public:
  static void Init(System::Windows::Forms::TextBox^ tb_) {tb = tb_;}

```

```

static void WriteLine(std::string msg)
{
    if (tb != nullptr)
        tb->AppendText(String::Format(rk1::to_String(msg) + "\r\n"));
    else // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
        MessageBox::Show("StaticTextBox::textBox == nullptr (Init
                           vergessen)");
}
};

```

nach einer Initialisierung mit einer TextBox

```

rk1::StaticTextBox::Init(textBox1); // z.B. im Konstruktor des
                                     Formulars

```

verwenden:

```

rk1::StaticTextBox::WriteLine("Hallo");

```

Aufgaben 9.2.11

1. Definieren Sie eine Klasse *Singleton*, von der nur ein einziges Objekt erzeugt werden kann. Dazu soll sie eine Funktion *Instance* haben, die einen Zeiger auf dieses Objekt zurückliefert. Beim ihrem ersten Aufruf soll *Instance* ein neues Objekt erzeugen.

Die Verwaltung von Daten in einer solchen Klasse kann eine Alternative zu einer globalen Definition der Daten sein. Dadurch kann sichergestellt werden, dass mehrere (auch lokale) Definitionen (durch einen Aufruf von *Instance*) immer dieselben Daten verwenden. Siehe dazu Gamma (1995, S. 127).

9.2.12 Konstante Objekte und Elementfunktionen

Die Daten eines konstanten Objekts dürfen nicht verändert werden. Diesen kann nur in einem Konstruktor ein Wert zugewiesen werden. Der Aufruf einer Elementfunktion, die einen Wert eines konstanten Objekts verändert, ist nicht möglich.

Beispiel: Die Funktion *setze* kann nicht mit dem konstanten Objekt *c* aufgerufen werden, da sie nicht konstant ist:

```

class C {
    int x;
public:
    void setze (int v)
    {
        x = v;
    }
};

```

```
const C c;
c.setze(1); //error:this-Zeiger kann nicht von 'const C' in
           'C &' konvertiert werden
```

Das gilt auch für *const* Parameter: Aus Performance-Gründen werden Parameter oft als konstante Referenzen übergeben. Da sie dann in der Funktion konstant sind, dürfen sie nicht verändert werden.

Damit eine Elementfunktion mit einem konstanten Objekt aufgerufen werden kann, muss sie mit dem Schlüsselwort *const* nach der Parameterliste gekennzeichnet werden. Der Compiler übergibt dann den *this*-Zeiger als *const this** an die Funktion. Eine solche Funktion darf keine Datenelemente in der Funktion verändern und wird als **konstante Elementfunktionen** bezeichnet. Deshalb können in einer **konstanten Elementfunktion** keine Datenelemente verändert werden:

Der Compiler prüft bei einer solchen Funktion, ob sie auch wirklich keine Datenelemente verändert.

In einer Funktion mit einem konstanten Referenzparameter können nur konstante Elementfunktionen des Parameters aufgerufen werden.

Beispiel: Ergänzt man die Funktion *setze* aus dem letzten Beispiel um *const*, akzeptiert der Compiler den Aufruf. Er erzeugt aber eine Fehlermeldung, da das Element *x* verändert wird:

```
void setze (int v) const
{
    x = v;
}
```

Entfernt man die Zuweisung aus *setze*, akzeptiert der Compiler die Funktion. In der Klasse

```
class C2DPunkt {
    double x, y;
public:
    C2DPunkt(double x_ = 0, double y_ = 0) :x(x_), y(y_) {}

    double X() const { return x; }
    double Y() const { return y; }

    string toStr() const
    {
        return "(" + std::to_string(X()) + "|" +
                std::to_string(Y()) + ")";
    } // z.B. (2,345|3,45678)
};
```

können *X*, *Y* und *toStr* mit *const* definiert werden, da sie keine Klassenelemente verändern. Dann können diese Funktionen auch in einer Funktion wie

9.2.13 Funktionen als Objekte und Parameter mit `std::function`

Seit Visual Studio 2015 kann der Datentyp einer Funktion mit dem nach

```
#include <functional>
```

im Namensbereich `std` verfügbaren Klassen-Template **`function`** einfach und intuitiv formuliert werden. Damit können insbesondere auch Variablen oder Parameter, die Funktionen darstellen sollen, einfacher als in früheren C++-Versionen formuliert werden. Gelegentlich wird eine Funktion, die als Argument an eine Funktion übergeben wird, auch als **callback-Funktion** bezeichnet.

Dieses Template gehört zu den C++11-Erweiterungen und wird auch als polymorpher Funktionswrapper bezeichnet. Damit ist gemeint, dass Objekte dieses Datentyps aufrufbare Objekte darstellen können. Hier ist „aufrufbare Objekte“ ein Oberbegriff für Funktionen (globale oder Elementfunktionen), Funktionsobjekte, Lambda-Ausdrücke und Funktionszeiger. Das soll im Folgenden am Beispiel von globalen Funktionen und Elementfunktionen illustriert werden.

Einen Datentyp, der eine Funktion darstellen kann, erhält man mit

```
function<R(T1, T2, ..., Tn)>
```

Hier stehen R für den Rückgabotyp und T₁, T₂ usw. für den Datentyp der Funktionsparameter. Die Argumente für `function` werden also in derselben Reihenfolge angegeben wie bei der Definition einer dazu passenden Funktion:

$$R f(T_1 x_1, T_2 x_2, \dots, T_n x_n)$$

Beispiel: Eine **globale Funktion** mit einem `int`-Parameter und dem Rückgabewert `string` wie

```
string g(int x)
{
    return "globale Funktion g, x="+std::to_string(x);
}
```

kann man einer Variablen des Typs

```
std::function<string(int)>
```

zuweisen. Diese Variable kann man dann wie eine Funktion aufrufen. Ihr Aufruf führt dann zum Aufruf der zugewiesenen Funktion:

```
std::function<string(int)> f = g;
string r1 = f(1); // r1="globale Funktion g, x=1"
```

Normalerweise bringt es keinen Vorteil, eine Funktion über eine Variable aufzurufen. Man sieht aber an diesem Beispiel, wie man eine Funktion als

Parameter an eine Funktion (hier *f1*) übergeben kann. Dazu übergibt man *f1* einen ersten Parameter des Typs `std::function`, bei dem man in spitzen Klammern im Wesentlichen die Signatur der aufzurufenden Funktion angibt. Für jeden weiteren Parameter der Parameter-Funktion gibt man einen Parameter des entsprechenden Typs an:

```
string f1(std::function<string(int)> f, int x)
{ // #include<functional>
  return f(x);
}
```

f1 kann dann folgendermaßen aufgerufen werden:

```
string r1 = f1(g, 17); // r1=="globale Funktion g, x=17"
```

Statische Elementfunktionen von Klassen (siehe Abschnitt 9.2.11) werden im Wesentlichen genauso verwendet. Hier muss man lediglich noch den Namen der Klasse und `::` vor dem Namen der Funktion angeben.

Beispiel: Mit der Klasse

```
struct C {
  static string s(int x)
  {
    return "statische Elementfunktion s, x=" +
           std::to_string(x);
  }
}
```

kann die Funktion *s* einer Variablen zugewiesen und als Parameter übergeben werden:

```
std::function<string(int)> f = C::s;
string r3 = f(3); // r3== "statische Elementfunktion s, x=3"
string r4 = f1(C::s, 5); // r4=="statische Elementfunktion
                        s, x=5"
```

Für die nächsten Beispiele wird eine Klasse *C* mit gewöhnlichen Elementfunktionen verwendet:

```
struct C {
  string m0() { return "m0"; }
  string m1(int x) { return "m1, x=" + std::to_string(x); }

  string m2(int x, string y)
  {
    return "m2, x=" + std::to_string(x) + " y=" + y;
  }
};
```

sowie ein Objekt *c* dieser Klasse:

```
C c;
```

Der Aufruf einer gewöhnlichen (**nicht statischen**) **Elementfunktion** über ein Objekt *c* ist etwas umständlicher. Die auf den ersten Blick vielleicht naheliegenden Ausdrücke

```
f1(c.m, 19); // Fehler: Keine Standardsyntax, & verwenden
f1(&c.m, 19); // Fehler: & ungültige Operation auf Ausdruck einer
              gebundenen Memberfunktion
```

sind nicht zulässig, da einer Elementfunktion als erster Parameter immer ein Zeiger auf die aktuelle Klasse übergeben wird. Dieses Problem lässt sich mit dem Funktions-Template ***bind*** lösen, das ebenfalls nach

```
#include <functional>
```

verfügbar ist. *bind* erzeugt ein Funktionsobjekt (mehr dazu siehe Abschnitt 14.3), das die Elementfunktion und einen Zeiger auf das Objekt enthält, und das wie eine Funktion aufgerufen werden kann. Dieser Aufruf führt dann zum Aufruf der Elementfunktion. Eine Elementfunktion *m* der Klasse *C* wird dabei mit der Schreibweise *&C::m* angegeben:

```
std::function<string()> f0 = std::bind(&C::m0, &c);
string s0 = f0();           // s0 = "m0"
```

Falls die Elementfunktion Parameter hat, muss man diese mit einem **Platzhalter** (placeholder) an *bind* übergeben. Das sind Datentypen mit den Namen *_1*, *_2*, *_3* usw. für den ersten, zweiten, dritten usw. Parameter, die man *bind* übergeben kann. Sie stehen nach

```
using namespace std::placeholders;
```

zur Verfügung. Der erste Parameter des *bind*-Funktionsobjekts wird dann an der Position des Platzhalters *_1*, der zweite an der Position des Platzhalters *_2* usw. übergeben.

Beispiel: Die Elementfunktionen der Klasse *C* von oben können den folgenden *function*-Objekten zugewiesen werden:

```
std::function<string(int)> f1 = std::bind(&C::m1, &c,
                                       std::placeholders::_1);
string s1 = f1(1);           // s1 = "m1, x=1"
using namespace std::placeholders;
std::function<string(int, string)> f2 =
    std::bind(&C::m2, &c, _1, _2); // m2 hat 2 Parameter
string s2 = f2(2, "x");     // s2 = "m2, x=2 y=x"
```

In einer Elementfunktion wird bei der **Übergabe einer Elementfunktion** anstelle des Zeigers auf das Objekt der *this*-Zeiger übergeben.

Beispiel: Die Funktion *f1* kann man in einer Elementfunktion von *C* so aufrufen:

```
string r1 = f1(std::bind(&C::m1, this, _1), 15);
```

Da eine Elementfunktion einer Klasse *C* in eine Funktion übersetzt wird, die einen ersten Parameter des Datentyps *C** hat, kann man eine Elementfunktion einem solchen Funktionstyp zuweisen. Das ist mit *mem_fn* möglich. *mem_fn* wird nur der Name der Elementfunktion übergeben. Der Zeiger auf das Objekt wird beim Aufruf übergeben.

Beispiel: Der *bind*-Ausdruck

```
std::function<string(C*)> f0 = std::bind(&C::m0, &c);
string s0 = f0(&c);           // s0 = "m0"
```

kann mit *mem_fn* etwas vereinfacht werden. Die Elementfunktionen der Klasse *C* aus dem letzten Beispiel können so zugewiesen und aufgerufen werden:

```
std::function<string(C*)> f0 = std::mem_fn(&C::m0);
string s0 = f0(&c);           // s0 = "m0"
std::function<string(C*, int)> f1 = std::mem_fn(&C::m1);
string s1 = f1(&c, 1);        // s1 = "m1, x=1"
std::function<string(C*, int, string)> f2 =
std::mem_fn(&C::m2);
string s2 = f2(&c, 2, "x");    // s2 = "m2, x=2 y=x"
```

Bei älteren Compilern hat der Aufruf von Funktionen über *std::function*-Objekte oft spürbar länger gedauert als der direkte Aufruf. Bei neueren Compilern fällt der Unterschied kaum noch ins Gewicht.

Zum Schluss soll noch kurz gezeigt werden, wie Elementfunktionen mit der Syntax der „Zeiger auf Elementfunktionen“ als Parameter übergeben werden mussten, als es *std::function* noch nicht gab. Das nächste Beispiel soll nur die etwas kontraintuitive Syntax zeigen.

Beispiel: Eine Elementfunktion mit einem *int*-Parameter und einem *string*-Rückgabewert der Klasse *C* wird mit *string(C::*pmf) (int)* an eine Funktion übergeben:

```
string call_old_style(string(C::*pmf) (int), C obj, int n)
{
    return (obj.*pmf)(n);
}
```

Diese Funktion kann man dann folgendermaßen aufrufen:

```
C c;
string s=call_old_style(&C::m1, c, 3); // s = "m1, x=3"
```

Aufgabe 9.2.13

1. Weisen Sie Objekten der folgenden *function*-Typen


```
function<void(void)>;
function<int(int x, string y)>;
function<string(int x)>;
```

eine passende

- a) globale Funktion zu.
- b) statische Elementfunktion einer Klasse zu
- c) nicht statische Elementfunktion einer Klasse zu
- d) einen passenden Funktionszeiger zu

und rufen Sie das *function*-Objekt anschließend auf.

9.2.14 Delegierende Konstruktoren Θ

Verschiedene Konstruktoren mit im Wesentlichen den gleichen Aufgaben, aber unterschiedlichen Parameterlisten, werden in C++03 oft mit Default-Argumenten implementiert. Das geht aber nur, wenn die ersten Parameter gleich sind.

Beispiel: Wenn die Parameter der verschiedenen Konstruktoren nicht in derselben Reihenfolge kommen, ist eine Lösung mit Default-Argumenten nicht möglich. Dann schreibt man meist eine Init-Funktion, die in jedem der verschiedenen Konstruktoren aufgerufen wird. Dieser Aufruf kostet aber ein wenig Zeit, da der Standardkonstruktor trotzdem aufgerufen wird, und außerdem die Init-Funktion aufgerufen wird.

```
class C
{
public:
    C()
    {
        Init(0, "Success");
    }

    C(const string& message)
    {
        Init(e, message);
    }

    C(int e, const string& message)
    {
        Init(e, message);
    }

private:
    void Init(int e, const string& message)
    {
        //...
    }
};
```

C++11 führt zur Lösung dieses Problems delegierende Konstruktoren ein. Damit kann ein Konstruktoraufwurf an einen anderen Konstruktor delegiert werden. Dazu gibt man nach der Parameterliste des Konstruktors einen Doppelpunkt und den Namen des Konstruktors mit der Argumentliste an.

Beispiel: Das letzte Beispiel lässt sich mit delegierenden Konstruktoren folgendermaßen formulieren:

```
class C
{
public:
    C():C(0, "Success"){ }

    C(const string& message):C(-1,message){};
    C(int e, const string& message)
    {
        // Anweisungen wie in Init
    }

private:
    // void Init(int e, const string& message)
    // nicht mehr notwendig
};
```

9.2.15 Klassen und Header-Dateien

Wenn man eine Klasse in verschiedenen Quelltextdateien eines Programms bzw. Projekts verwenden will, verteilt man die Klassendefinition und die Definitionen der Elementfunktionen auf zwei verschiedene Dateien.

- Die Klassendefinition (einschließlich der innerhalb der Klasse definierten Funktionen, die *inline*-Funktionen sind) nimmt man in eine sogenannte **Header-Datei** oder **Interface-Datei** auf, die üblicherweise einen Namen hat, der mit „.h“ endet.
- Die außerhalb der Klasse definierten Elementfunktionen nimmt man in eine sogenannte **Implementationsdatei** auf. Diese hat üblicherweise denselben Namen wie die Header-Datei, aber eine andere Endung, z.B. „.cpp“ anstelle von „.h“. Die zugehörige Header-Datei wird vor der ersten Definition mit einer *#include*-Anweisung in die cpp-Datei übernommen.

Oft definiert man jede Klasse in einem eigenen Paar solcher Dateien. Diese Dateien verwendet man dann so:

- Die Header-Datei übernimmt man mit einer *#include*-Anweisung in alle Quelltexte, die diese Klasse benötigen.
- Die cpp-Datei wird kompiliert und die dabei erzeugte Object-Datei zum Projekt gelinkt. Diese Schritte werden in Visual Studio beim Erstellen eines Projekts automatisch durchgeführt, wenn man die cpp-Datei dem Projekt hinzugefügt hat (z.B. mit *Projekt\Neues Element hinzufügen*|Visual C++|Code|C++-Datei).

In Visual Studio kann man ein solches Paar von Dateien einfach mit *Projekt\Klasse hinzufügen\Visual C++\C++\C++-Klasse* erzeugen. Die beiden Dateien werden dann dem Projekt hinzugefügt. Die hier von Visual Studio erzeugten Quelltexte kann man löschen und durch eigene Klassen ersetzen. Zwischen einer Header- und Cpp-Datei kann man im Kontextmenü des Editors mit „Header-/Codedatei umschalten“ wechseln.

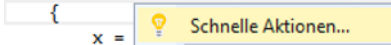
Für *inline*-Funktionen und Default-Argumente muss man dabei beachten:

- Da der Compiler eine **inline-Funktion** nicht in die Object-Datei aufnimmt, muss eine *inline*-Funktion in eine Header-Datei aufgenommen werden. Definiert man eine *inline*-Funktion in einer Implementationsdatei (Endung „.cpp“), hat das eine Fehlermeldung des Linkers („unresolved external“) zur Folge.
- **Elementinitialisierer** gibt man in der cpp-Datei und nicht in der Header-Datei an.
- **Default-Argumente** (siehe Abschnitt 3.4.8) gibt man in der Header-Datei an und nicht in der Implementationsdatei, da der Compiler die Default-Argumente sehen muss.

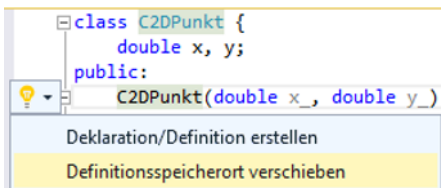
Visual Studio geht allerdings bei Formulardateien wie Form1.h nicht so vor, sondern legt für jedes Formularelement eines Programms nur eine Header-Datei an. In diese Klasse werden dann automatisch alle Steuerelemente aufgenommen, die aus der Toolbox auf das Formular gesetzt werden.

In Visual Studio kann man die Definitionen aus einer Header-Datei in eine Cpp-Datei verschieben lassen. Dazu geht man im Editor mit dem Mauszeiger auf die Definition einer Elementfunktion und wählt im Kontextmenü die Option „Schnelle Aktionen“:

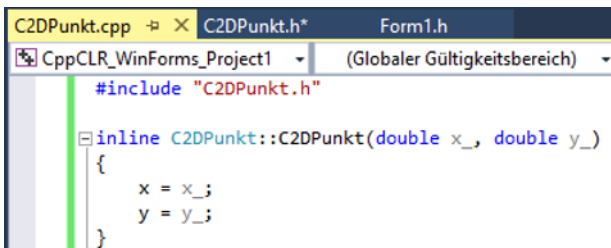
```
class C2DPunkt {
    double x, y;
public:
    C2DPunkt(double x_, double y_)
    {
        x =
```



Hier wählt man dann die Option „Definitionsspeicherort verschieben“:



Dann verschiebt Visual Studio die Definition in die Cpp-Datei:



```
C2DPunkt.cpp  C2DPunkt.h  Form1.h
CppCLR_WinForms_Project1 (Globaler Gültigkeitsbereich)
#include "C2DPunkt.h"

inline C2DPunkt::C2DPunkt(double x_, double y_)
{
    x = x_;
    y = y_;
}
```

Aufgaben 9.2.15

1. In den bisherigen Aufgaben wurden zur Vereinfachung alle Elemente einer Klasse meist in eine Header-Datei aufgenommen. In dieser Aufgabe sollen die Klassen von Aufgabe 9.1.5, 3. auf Header-Dateien und cpp-Dateien aufgeteilt werden.
 - a) Fügen Sie einem Projekt für jede der Klassen *Kreis* und *Quadrat* mit *Projekt\Klasse hinzufügen* eine Header-Datei und eine C++-Datei hinzu, auf die Sie dann die Deklarationen und die Definitionen verteilen. Rufen Sie einige der Elementfunktionen beim Anklicken eines Buttons auf.
Falls sich Visual Studio weigert, diese Klassen anzulegen, weil Sie bereits Klassen mit diesen Namen in Ihrem Projekt haben, wählen Sie andere Namen für die Klassen (z.B. *Kreis0* oder *Quadrat0*)
 - b) Legen Sie mit einem Texteditor (z.B. Notepad) außerhalb von Visual Studio zwei Textdateien *Rechteck.cpp* und *Rechteck.h* für die Klasse *Rechteck* an und fügen Sie diese dem Projekt mit *Projekt\Vorhandenes Element hinzufügen* hinzu. Rufen Sie einige der Elementfunktionen beim Anklicken eines Buttons auf.
 - c) Falls keine Ihrer Funktionen Default-Argumente hat, verwenden Sie bei mindestens einer Funktion Default-Argumente.
 - d) Definieren Sie in einer dieser Dateien mindestens eine globale *inline*-Funktion und rufen Sie diese beim Anklicken eines Buttons auf.
 - e) Kennzeichnen Sie möglichst viele Elementfunktionen der Klassen *Quadrat* und *Kreis* aus Aufgabe 1 als *const*.

9.3 Vererbung und Komposition

Neben der Klassenbildung ist die Vererbung ein weiteres grundlegendes Konzept der objektorientierten Programmierung. Sie ermöglicht es, neue Klassen auf der Basis vorhandener Klassen zu definieren. Die neuen Klassen übernehmen (erben) die Elemente der Basisklassen und können zusätzliche Elemente enthalten. Sie unterscheiden sich durch die zusätzlichen Elemente von den Basisklassen und sind in den übernommenen mit ihnen identisch.

Vererbung ermöglicht die Erweiterung einer Basisklasse. In der abgeleiteten Klasse können die Elemente der Basisklasse wiederverwendet werden:

- Dadurch erspart man sich die Wiederholung von Deklarationen.
- Da die abgeleitete Klasse nur die Erweiterungen enthält, kommen die Unterschiede der beiden Klassen explizit zum Ausdruck.
- Die abgeleitete Klasse unterscheidet sich von der Basisklasse nur in den Elementen, die nicht von ihr übernommen wurden. Auf diese Weise kann man Klassen konstruieren, bei denen bestimmte Elemente definitiv mit denen einer Basisklasse übereinstimmen, während andere Elemente diese erweitern.

Vererbung ist außerdem die Grundlage für virtuelle Funktionen, die dann im nächsten Abschnitt vorgestellt werden.

9.3.1 Die Elemente von abgeleiteten Klassen

Eine Klasse kann von einer oder mehreren Klassen abgeleitet werden. Dazu gibt man bei der Definition der abgeleiteten Klasse nach ihrem Namen einen „:“ und für jede Basisklasse einen *base-specifier* an:

```
base-clause:
    : base-specifier-list
```

Eine *base-specifier-list* besteht aus einer oder mehreren Angaben der Basisklasse (*base-specifier*). Das ist im einfachsten Fall

```
base-specifier: // stark vereinfachte Syntaxregel
    access-specifier virtualopt class-name
```

```
access-specifier:
    private
    protected
    public
```

Die abgeleitete Klasse enthält dann alle **Elemente** der Basisklassen **außer** den **Konstruktoren** und den Funktionen, die der Compiler automatisch für die Klasse erzeugt. Diese Übergabe von Elementen an abgeleitete Klassen bezeichnet man als **Vererbung**. Da *friend*-Funktionen keine Klasselemente sind, werden diese auch nicht vererbt.

Beispiel: Die Klasse D wird von der Klasse C abgeleitet:

```
class C { // Basisklasse C
    int a, b, c;
public:
    void f() {};
};

class D : public C { // von C abgeleitete Klasse D
    double d;
};
```

D enthält die Datenelemente a, b, c und d. Die Funktion f kann sowohl über ein Objekt der Klasse C als auch über ein Objekt der Klasse D aufgerufen werden:

```
void test(C x, D y)
{
    x.f();
    y.f();
}
```

Eine abgeleitete Klasse kann wiederum als Basisklasse verwendet werden. So kann man eine im Prinzip unbegrenzte Folge von abgeleiteten Klassen konstruieren, die man auch als **Klassenhierarchie** bezeichnet.

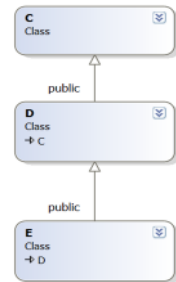
Die bei der Definition einer abgeleiteten Klasse angegebene Basisklasse bezeichnet man auch als **direkte Basisklasse**. Eine Basisklasse, die keine direkte Basisklasse ist, heißt **indirekte Basisklasse**. Mit einer von C abgeleiteten Klasse D und einer von D abgeleitete Klasse E ist dann auch E eine von C abgeleitete Klasse. Die Relation (im mathematischen Sinn) „ist abgeleitet von“ ist deshalb eine transitive Relation.

Beispiel: Mit den Klassen C und D aus dem letzten Beispiel ist E eine sowohl von C als auch von D abgeleitete Klasse:

```
class E : public D { // von D abgeleitete Klasse E
    double e;
};
```

E enthält die Datenelemente a, b, c, d und e. C ist eine direkte Basisklasse von D und eine indirekte von E.

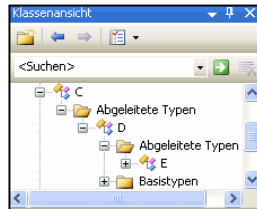
Zur grafischen Darstellung der Ableitungen in einer Klassenhierarchie verwenden der C++-Standard und UML Pfeile, die von einer abgeleiteten Klasse zur direkten Basisklasse zeigen. Die Pfeilrichtung bedeutet hier „ist direkt abgeleitet von“. Manche Autoren verwenden Pfeile, die gerade in die entgegengesetzte Richtung zeigen. Die Klassenhierarchie aus dem letzten Beispiel würde man dann wie in der Abbildung rechts darstellen:



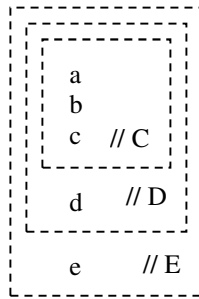
Oft stellt man eine Klassenhierarchie aber auch dadurch dar, dass man abgeleitete Klassen eingerückt unter die Basisklasse schreibt. Die Text-Darstellung links wird im Folgenden gelegentlich für die Beispiele verwendet. Die Abbildung rechts erhält man in Visual Studio mit *Ansicht*Klassenansicht:

```

C
├─ D
│  └─ E
```



Ein Objekt einer abgeleiteten Klasse enthält ein Objekt jeder Basisklasse, von der es abgeleitet wird. Dieses besteht aus den Elementen, die von der Basisklasse geerbt werden. Im C++-Standard wird ein solches Objekt einer Basisklasse auch als **Teilobjekt** („sub-object“) bezeichnet. Ein solches Teilobjekt hat keinen eigenen Namen, unter dem man es ansprechen kann. Der Compiler verwendet es aber z.B. bei den in Abschnitt 9.3.8 beschriebenen Konversionen. Das folgende Diagramm soll die verschiedenen Teilobjekte für ein Objekt der Klasse E aus den letzten Beispielen veranschaulichen.



In anderen Programmiersprachen werden anstelle von „Basisklasse“ und „abgeleitete Klasse“ oft andere Begriffe verwendet: In Eiffel „Vorfahr“ (ancestor) und „Nachkomme“ (descendant) und in Java „Oberklasse“ (super class) und „Unterklasse“ (sub class).

Gibt man nach dem Namen einer Klasse **final** an, kann von dieser Klasse nicht abgeleitet werden. In Visual Studio ab Version 2010 wird mit dem nicht standardkonformen Schlüsselwort **sealed** derselbe Effekt wie mit **final** erreicht.

Beispiel: Von der Klasse

```
class C final { };
```

kann nicht abgeleitet werden.

9.3.2 Zugriffsrechte auf die Elemente von Basisklassen

Wie die Syntaxregel für einen *base-specifier* zeigt, kann man vor der Basisklasse eines der **Zugriffsrechte** *public*, *protected* oder *private* angeben.

```
class C {
};

class D : public C { // anstelle von public ist auch
};                  // private oder protected möglich
```

In Abhängigkeit vom hier angegebenen Zugriffsrecht bezeichnet man die Basisklasse auch als **public Basisklasse**, **protected Basisklasse** oder **private Basisklasse**. Die abgeleitete Klasse nennt man dann auch eine *public*, *protected* oder *private* abgeleitete Klasse.

Diese Art der Ableitung wirkt sich unter anderem auf die Zugriffsrechte auf die Elemente der Basisklassen aus. Vorläufig werden allerdings nur *public* abgeleitete Klassen verwendet. Da sie wesentlich beschränkter sind als bei *public* Basisklassen, ist die Angabe *public* bei der Ableitung in den folgenden Beispielen wichtig. Erfahrungsgemäß wird sie von Anfängern leicht vergessen, was dann zu Fehlermeldungen des Compilers führt.

Für eine *public* abgeleitete Klasse haben die Zugriffsrechte *private*, *protected* und *public* die folgende Bedeutung:

- Über ein Objekt einer abgeleiteten Klasse kann man wie über ein Objekt der aktuellen Klasse (siehe Abschnitt 9.1.3) nur auf *public* Elemente der Basisklasse zugreifen, aber nicht auf ihre *private* und *protected* Elemente.
- In einer abgeleiteten Klasse kann man nur auf die *public* und *protected* Elemente der Basisklasse zugreifen, aber nicht auf ihre *private* Elemente.
- Eine *friend*-Funktion kann auch *private* und *protected* Elemente verwenden.

	Zugriff über ein Objekt der abgeleiteten Klasse	Zugriff in einer abgeleiteten Klasse
<i>public</i>	ja	ja
<i>private</i>	nein	nein
<i>protected</i>	nein	ja

Beispiel: In einer Elementfunktion der Klasse *D* kann man nicht auf das *private* Element der Basisklasse *C* zugreifen:

```
class C {
    int priv; // private, da class
protected:
    int prot;
public:
    int publ;
};

class D : public C {
    int f()
    {
        int i = priv; // Fehler: Zugriff nicht möglich
        int j = prot; // das geht
        int k = publ; // das geht
    }
};
```

Über ein Objekt der Klasse *D* kann man nur auf das *public* Element von *C* zugreifen:

```
D d;
d.priv = 1; // Fehler: Zugriff nicht möglich
d.prot = 1; // Fehler: Zugriff nicht möglich
d.publ = 1; // das geht
```

In Abschnitt 9.1.3 wurde empfohlen, Datenelemente *private* und nicht *public* zu deklarieren, um den Bereich möglichst klein zu halten, in dem das Element verändert werden kann. Deshalb sollte man auch ***protected* Elemente vermeiden**, da sie nicht nur in der eigenen Klasse, sondern auch in einer abgeleiteten Klasse verändert werden können. Eine Klasse, die Datenelemente einer Basisklasse verwendet, stellt kein in sich geschlossenes Konzept dar.

Man bezeichnet die Elemente aus einem *protected* Abschnitt auch als Entwicklerschnittstelle, da sie vor einem Benutzer der Klasse verborgen sind und nur von einem Entwickler in einer abgeleiteten Klasse verwendet werden können.

9.3.3 Verdeckte Elemente

Eine abgeleitete Klasse enthält außer den in ihr definierten Elementen alle Elemente der Basisklassen. Das gilt auch dann, wenn in der abgeleiteten Klasse ein Element mit demselben Namen wie in der Basisklasse definiert wird. Falls ein solches Element keine virtuelle Methode (siehe Abschnitt 9.4) ist, sagt man auch, dass das Element der abgeleiteten Klasse das der Basisklasse **verdeckt**.

Gleichnamige Elemente in einer Klassenhierarchie sind aber außer bei virtuellen Funktionen meist nicht empfehlenswert. In Abschnitt 9.3.8 wird gezeigt, dass man **einer Funktion in einer abgeleiteten Klasse nie denselben Namen wie den in einer Basisklasse geben sollte, außer wenn die Funktion virtuell ist**. Die folgenden Ausführungen sind aber trotzdem wichtig: Sie sind die Grundlage, um später die Besonderheiten von virtuellen Funktionen zu sehen.

Wenn der **Name** eines Klassenelements verwendet wird (z.B. bei einem Funktionsaufruf), berücksichtigt der Compiler alle Deklarationen der Klasse sowie alle nicht verdeckten Namen der Basisklassen. Falls er dabei eine eindeutige Deklaration findet, wird diese verwendet. Falls keine oder mehr als eine gefunden wird, erzeugt er eine Fehlermeldung.

Beispiel: In den Klassen D und E wurden Funktionen mit dem gleichen Namen wie in den Basisklassen definiert:

```
struct C {
    void f1() {};
    void f2() {};
    void f3() {};
};

struct D : public C {
    void f1() {};
    void f3() {};
};

struct E : public D {
    void f1() {};
```

Da Funktionen vererbt werden, enthält die Klasse D zwei verschiedene Funktionen mit dem Namen f1 (C::f1 und D::f1), und E drei (C::f1, D::f1 und E::f1).

Die nächste Tabelle fasst zusammen, wie Aufrufe der Funktionen f1, f2 und f3 für Objekte der Klassen C, D und E übersetzt werden:

	C	D	E
f1	C::f1	D::f1	E::f1
f2	C::f2	C::f2	C::f2
f3	C::f3	D::f3	D::f3

Im Rest dieses Abschnitts geht es darum, wie man verdeckte Elemente ansprechen kann. Da man verdeckte Elemente vermeiden sollte, sind diese Ausführungen nur selten von Bedeutung. Sie können bei einer ersten Lektüre ausgelassen werden.

Falls ein Element einer Basisklasse in einer abgeleiteten Klasse nicht verdeckt wird, kann man es wie ein Element der abgeleiteten Klasse verwenden.

Beispiel: Die Klasse D definiert keine Elemente mit demselben Namen wie in C:

```
struct C { // struct: alles public
    int i;
    void f(string s) { };
    void f(int j) { i = j; }
};

class D : public C {
};
```

Deswegen kann man alle *public* Elemente aus C über ein Objekt der Klasse D ansprechen:

```
void test(D d)
{
    d.f(3);    // Aufruf von C::f(int)
    d.f("");  // Aufruf von C::f(string)
    d.f(2);   // Aufruf von C::f(int)
}
```

Ein verdecktes Element kann mit dem Namen seiner Klasse und dem Bereichsoperator „::“ angesprochen werden, wenn ein Zugriffsrecht besteht.

Beispiel: Ergänzt man die Klasse D aus dem letzten Beispiel um Elemente mit demselben Namen wie in der Basisklasse, kann man ein verdecktes Element der Basisklasse wie in D::f angesprochen werden:

```
class D : public C {
    int i;
public:
    void f(int j)
    {
        int di = i;    // i aus D
        int ci = C::i; // i aus C
        C::f(j + 1);  // f(int) aus C
    }
};
```

Eine **verdeckte Funktion** aus einer Basisklasse **wird** außer mit einer *using*-Deklaration (siehe anschließend) bei der Auflösung eines Funktionsaufrufs **nie berücksichtigt**. Das gilt auch dann, wenn die Argumente exakt zu den Parametern der aufgerufenen Funktion in der Basisklasse und überhaupt nicht zu denen in der abgeleiteten Klasse passen.

Beispiel: Mit der Klasse D aus dem letzten Beispiel führt der Aufruf `d.f("")` zu einer Fehlermeldung des Compilers:

```
void test(D d)
{
    d.f(3); // Aufruf von D::f(int)
    d.f(""); // Fehler: const char* nicht mit int kompatibel
    d.C::f(2); // Aufruf von C::f(int)
    d.C::f(""); // Aufruf von C::f(string)
}
```

Mit einer **using-Deklaration** kann man die Deklaration eines Namens aus einer Basisklasse in eine abgeleitete Klasse übernehmen. Dadurch wird das Element der Basisklasse in der abgeleiteten Klasse so behandelt, wie wenn es in der abgeleiteten Klasse deklariert wäre. Damit kann man erreichen, dass auch eine verdeckte Funktion aus einer Basisklasse bei einem Funktionsaufruf berücksichtigt wird.

Durch eine *using*-Deklaration erhält das Element das **Zugriffsrecht** des Abschnitts, in dem sie sich befindet. Deshalb kann man so das Zugriffsrecht auf ein Element einer Basisklasse in der abgeleiteten Klasse **ändern**. Voraussetzung dafür ist ein Zugriffsrecht auf das Element der Basisklasse.

Beispiel: Nimmt man in die Klasse D aus dem vorletzten Beispiel noch die *using*-Deklaration

```
class D : public C {
public:
    using C::f;
```

auf, ist der nächste Aufruf zulässig:

```
void test(D d)
{
    d.f(""); // jetzt geht das
}
```

Hätte man die *using*-Deklaration nicht in einen *public*-Abschnitt, sondern einen *private*-Abschnitt aufgenommen, wäre `f` in `D` *private*.

Seit C++11 kann man bei einer *using*-Deklaration auch den Namen eines Konstruktors einer direkten Basisklasse angeben. Dann kann der Konstruktor der Basisklasse auch zur Definition eines Objekts einer abgeleiteten Klasse verwendet werden (**vererbte Konstruktoren, inheriting constructors**). Da ein Konstruktor einer Basisklasse nicht die zusätzlichen Elemente einer abgeleiteten Klasse initialisieren kann, müssen diese bei ihrer Definition initialisiert werden.

Beispiel: Durch die Angaben *using C::C* und *using D::D* werden die Konstruktoren der Basisklassen geerbt:

```

struct C {
    C(int i) {};
};

struct D : public C {
    using C::C; // die Konstruktoren aus C erben
    D(std::string s):C(1) {};
};

struct E : public D {
    int n = 0; // muss initialisiert werden
    // using C::C; // Fehler: nur Konstruktoren der direkten
    //                                     Basisklasse
    using D::D; // die Konstruktoren aus D erben
};

```

Deswegen kann ein Objekt der Klasse E mit diesen Konstruktoren initialisiert werden:

```

E e1(""); // ruft D::D(std::string) auf
E e2(17); // ruft C::C(int) auf

```

9.3.4 Konstruktoren, Destruktoren und implizit erzeugte Funktionen

Eine abgeleitete Klasse enthält alle Datenelemente ihrer Basisklassen. In einem Objekt einer abgeleiteten Klasse können diese gemeinsam als ein Objekt der Basisklasse betrachtet werden. Ein solches Objekt einer direkten Basisklasse kann mit einem Elementinitialisierer initialisiert werden, der den Namen der Basisklasse und Argumente für einen Konstruktor der Basisklasse hat.

- Solche Elementinitialisierer für Basisklassen unterscheiden sich von den in Abschnitt 9.2.2 vorgestellten Elementinitialisierern für ein **Datenelement** einer Klasse nur dadurch, dass sie den Namen der Basisklasse und nicht den Namen des Datenelements verwenden.
- Wenn man für eine Basisklasse keinen solchen Elementinitialisierer angibt, wird das Objekt der Basisklasse mit seinem **Standardkonstruktor** initialisiert. Dann muss die Basisklasse einen solchen Konstruktor haben.
- Da man so keine Teilobjekte von indirekten Basisklassen initialisieren kann, muss man in jeder Klasse immer die der direkten Basisklassen initialisieren.

Beispiel: In den Klassen D und E initialisieren die Elementinitialisierer mit dem Namen der Basisklasse die Teilobjekte der jeweiligen Basisklasse:

```

class C {
    int i, j;
public:
    C(int x, int y) :i(x), j(y) { }
};

class D : public C {
    int k, a;

```

```

    C c;
public:
    D(int x, int y, int z) :C(x, y), a(1), c(x, y), k(z) {}
}; // C(x,y) initialisiert das Teilobjekt
    // zur Basisklasse C

class E : public D {
    int m;
public:
    E(int x, int y, int z) :D(x, 3, z), m(z) { }
}; // D(x,3,z) initialisiert das Teilobjekt
    // zur Basisklasse D

```

Die **Reihenfolge**, in der die Elementinitialisierer angegeben werden, hat keinen Einfluss auf die Reihenfolge, in der die **Konstruktoren** der Elemente ausgeführt werden. Diese werden bei Klassen ohne Mehrfachvererbung immer in der folgenden Reihenfolge ausgeführt:

1. Die Konstruktoren der Basisklassen in der Reihenfolge, in der die Klassen voneinander abgeleitet sind (im letzten Beispiel also der von C zuerst).
2. Die nicht statischen Datenelemente in der Reihenfolge, in der sie in der Klasse definiert wurden.
3. Als letztes die Verbundanweisung des Konstruktors.

Damit beim Leser eines Programms nicht eventuell der irreführende Eindruck erweckt wird, dass die Elemente in der Reihenfolge der Elementinitialisierer initialisiert werden, wird empfohlen, diese Initialisierer immer in derselben Reihenfolge anzugeben, in der die Elemente in der Klasse definiert werden.

Die **Destruktoren** werden immer in der umgekehrten Reihenfolge ausgeführt, in der die Konstruktoren ausgeführt wurden. Durch diese Reihenfolge wird sichergestellt, dass ein später aufgerufener Destruktor keine Speicherbereiche anspricht, die von einem schon früher aufgerufenen Destruktor freigegeben wurden.

Betrachten wir nun ein etwas praxisnäheres Beispiel. Einen Punkt der Ebene kann man durch zwei Koordinaten x und y beschreiben und einen Punkt im Raum durch drei Koordinaten x , y und z . Die Koordinaten eines *C2DPunkt* kann man in einem *C3DPunkt* wiederverwenden:

```

class C2DPunkt{
    double x,y;
public:
    C2DPunkt(double x_=0, double y_=0):x(x_),y(y_) {}

    void setzeX(double x_) {x=x_;}
    double X() const { return x; }
    void setzeY(double y_) { y=y_; }
    double Y() const { return y; }

```

```

string toStr()const
{
    return "(" + std::to_string(x) + "|" + std::to_string(y) + ")";
} // z.B. (2,345|3,45678)

void anzeigen(TextBox^ tb) const
{ // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
    tb->AppendText(rk1::to_String(toStr()) + "\r\n");
}
};

```

Diese Klasse kann man als Basisklasse für die Klasse *C3DPunkt* verwenden:

```

class C3DPunkt:public C2DPunkt{
    double z;
public:
    C3DPunkt(double x_=0, double y_=0, double z_=0):C2DPunkt(x_,y_),
                                                    z(z_){}

    void setzeZ(double z_) { z=z_; }
    double Z() const { return z; }

    string toStr()const
    {
        return "(" + std::to_string(X()) + "|" + std::to_string(Y())
                + "|" +std::to_string(z)+")";
    } // z.B. (2,345|3,45678)

    void anzeigen(TextBox^ tb) const
    {
        tb->AppendText(rk1::to_String(toStr()) + "\r\n");
    } // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
};

```

C3DPunkt erbt von der Basisklasse *C2DPunkt* die Datenelemente *x* und *y*. Damit ihre Werte auch in einer abgeleiteten Klasse verfügbar sind, wurden die public Elementfunktionen *X* und *Y* definiert:

Den Konstruktor der Basisklasse kann man beim Konstruktor der abgeleiteten Klasse als Elementinitialisierer angeben:

```

C3DPunkt(double x_=0, double y_=0, double z_=0): C2DPunkt(x_,y_) ,
                                                    z(z_){}

```

Die Elementfunktionen *toStr* und *anzeigen* der Basisklasse werden verdeckt.

Mit den Definitionen

```

C2DPunkt p2(1, 2);
C3DPunkt p3(1, 2, 3);

```

und den Anweisungen

```
p2.anzeigen(textBox1);
p3.anzeigen(textBox1);
```

erhält man dann die Ausgabe:

```
(1|2)
(1|2|3)
```

Konstruktoren, Destruktoren und die Operatorfunktion für den Zuweisungsoperator werden nicht an eine abgeleitete Klasse vererbt. Da sie nur die Elemente ihrer Klasse kennen, können sie zusätzliche Elemente der abgeleiteten Klasse nicht berücksichtigen und deshalb ihre Aufgaben nicht erfüllen.

Deshalb werden auch bei abgeleiteten Klassen vom Compiler Funktionen für einen Standard- oder Kopierkonstruktor, einen Zuweisungsoperator oder einen Destruktor **implizit erzeugt**, wenn diese nicht explizit definiert werden:

- Der implizit definierte **Standardkonstruktor** ist eine Funktion mit einem leeren Anweisungsteil (siehe Abschnitt 9.2.1). Da er keine Elementinitialisierer enthält, werden alle Teilobjekte der Klasse mit ihrem Standardkonstruktor initialisiert.
- Der implizit definierte **Kopierkonstruktor** kopiert alle Teilobjekte der Klasse. Falls diese Teilobjekte Klassen sind, wird dazu der Kopierkonstruktor für diese Klassen verwendet.
- Der implizit definierte **Zuweisungsoperator** kopiert alle Teilobjekte der Klasse. Falls sie Klassen sind, wird dazu ihr Zuweisungsoperator verwendet.
- Der implizit definierte **Destruktor** ruft die Destruktoren aller Teilobjekte auf.

Falls eine abgeleitete Klasse keine Elemente (z.B. zusätzliche Zeiger) enthält, für die spezielle Operationen notwendig sind, reichen die implizit erzeugten Funktionen aus. Falls sie aber solche Elemente enthält, müssen diese Funktionen explizit definiert oder ihr Aufruf durch eine *private*-Deklaration unterbunden werden. Vergisst man die Definition einer dieser Funktionen in der abgeleiteten Klasse, wird man vom Compiler allerdings nicht auf diesen Fehler hingewiesen: Er ruft dann einfach die implizit erzeugten Funktionen auf.

Bei der Definition dieser Funktionen müssen alle Elemente der Klasse berücksichtigt werden, also nicht nur die der abgeleiteten Klasse, sondern auch die der Basisklasse. Falls man diese einzeln anspricht, besteht die Gefahr, dass nach einer Erweiterung der Basisklasse vergessen wird, die zusätzlichen Elemente auch in der abgeleiteten Klasse zu berücksichtigen. Diese Gefahr kann man vermeiden, indem man die entsprechende Funktion der Basisklasse aufruft:

- Bei den Konstruktoren ist das mit einem Elementinitialisierer möglich. Das gilt insbesondere auch für den Kopierkonstruktor, der so den Kopierkonstruktor der Basisklasse aufrufen kann:

```
D(const D& d) :C(d) // Aufruf des Kopierkonstruktors für
{                // das Teilobjekt der Basisklasse C
                // Konstruiere die zusätzlichen Elemente von D
}
```

- Im Zuweisungsoperator ruft man den Zuweisungsoperator der Basisklasse auf. Dadurch werden die Elemente der Basisklasse zugewiesen:

```
D& operator=(const D& rhs) // Basisklasse C,
{                               // abgeleitete Klasse D
    if (this == &rhs) return *this;
    C::operator=(rhs); // Aufruf von this->C::operator=
                       // Kopiere die zusätzlichen Elemente von D
    return *this;
};
```

Hier wird der Zuweisungsoperator der Basisklasse über den Namen `operator=` aufgerufen, da man die Basisklasse nicht vor dem Operator angeben kann (`C::=rhs` geht nicht).

Aufgaben 9.3.4

1. Welche Ausgabe erhält man durch einen Aufruf der Funktion `test`?

```
class C { // Die WriteLine-Funktionen geben einfach nur die
    int i, j; // als Argument übergebene Meldung aus.
public:
    C(int x, int y) : i(x), j(y)
    {
        rk1::StaticTextBox::WriteLine("Konstr C");//siehe 3.6.2, oder
        System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Konstr C");
    }

    C() : i(0), j(0)
    {
        rk1::StaticTextBox::WriteLine("Std-Konstr C"); // siehe
                                                         3.6.2, oder
        System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Std-Konstr C");
    }

    ~C()
    {
        rk1::StaticTextBox::WriteLine("Destruktor C"); // siehe
                                                         3.6.2, oder
        System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Destruktor C");
    }
};

class D : public C {
    int k, a, b;
    C c;
public:
```



```

D(int x = 1) :c(x, 1), a(x), b(0), k(19)
{
    rk1::StaticTextBox::WriteLine("Konstr 1 D"); // siehe 3.6.2,
                                                oder
    System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Konstr-1 D");
}

D(int x, int y, int z) :C(x, y), a(1), b(2), c(x, y), k(z)
{
    rk1::StaticTextBox::WriteLine("Konstr-2 D"); // siehe 3.6.2,
                                                oder
    System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Konstr-2 D");
}

~D()
{
    rk1::StaticTextBox::WriteLine("Destruktor D"); // siehe
                                                3.6.2, oder
    System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Destruktor D");
}
};

class E : public D {
    int m;
    C c;
    D b;
public:
    E(int x, int y) :b(y), c(2, 3), m(x + y)
    {
        rk1::StaticTextBox::WriteLine("Konstr E"); // siehe 3.6.2,
                                                    oder
        System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Konstr E");
    }

    ~E() {
        rk1::StaticTextBox::WriteLine("Destruktor E"); // siehe
                                                    3.6.2, oder
        System::Diagnostics::Trace::WriteLine("Destruktor E");
    }
};

void test()
{
    C c(1, 2);
    D d(1, 2, 3);
    E e(1, 2);
}

```

2. Einen eindimensionalen Punkt kann man sich als Zahl auf einem Zahlenstrahl vorstellen. Definieren Sie analog zu den Beispielen im Text eine Klasse *C1DPunkt*, die eine Zahl darstellt. Von dieser Klasse soll *C2DPunkt* und von *C2DPunkt* soll *C3DPunkt* abgeleitet

werden. Definieren Sie für jede dieser Klassen Konstruktoren, die alle Koordinaten initialisieren, sowie Funktionen *toStr* und *anzeigen* wie im Text. Die weiteren Elementfunktionen von Aufgabe 9.1.6, 3. brauchen hier nicht enthalten sein.

3. Manchmal hat man mehrere Möglichkeiten, Klassen voneinander abzuleiten:
 - a) Da ein Quadrat eine und ein Rechteck zwei Seitenlängen hat, kann man eine Klasse für ein Rechteck von einer Klasse für ein Quadrat ableiten und so die Seitenlänge des Quadrats im Rechteck verwenden.
 - b) Man kann ein Quadrat aber auch als Rechteck mit zwei gleichen Seiten betrachten. Definieren Sie eine Basisklasse für ein Rechteck und leiten Sie von dieser eine Klasse für ein Quadrat ab, bei der im Konstruktor die beiden Seitenlängen auf denselben Wert gesetzt werden.
 - c) Liefert eine in a) und b) definierte Funktion für den Umfang auch in der abgeleiteten Klasse das richtig Ergebnis?
 - d) Vergleichen Sie die Vor- und Nachteile der beiden Hierarchien.
4. Die Klassen der C++-Standardbibliothek kann man ebenso wie jede andere Klasse als Basisklasse für eigene abgeleitete Klassen verwenden. Da die Klasse *string* z.B. keinen Konstruktor hat, der ein *int*- oder *double*-Argument in einen String umwandelt, kann man eine abgeleitete Klasse mit einem solchen Konstruktor definieren. Welche Vor- und Nachteile sind mit einer solchen Erweiterung verbunden?

9.3.5 Vererbung bei Formularen in Windows Forms Anwendungen

Für jedes Formular, das Visual Studio anlegt, wird eine von der Klasse *System::Windows::Forms::Form* abgeleitete Klasse erzeugt. In diese werden alle Elemente aufgenommen, die man aus der Toolbox auf das Formular gesetzt hat:

```
public ref class Form1 : public System::Windows::Forms::Form
{
    ...
    System::Windows::Forms::Button^ button1;
    System::Windows::Forms::TextBox^ textBox1;
    ...
}
```

Da diese Klasse von *System::Windows::Forms::Form* abgeleitet ist, enthält sie alle Elemente dieser Basisklasse. Durch diese Ableitung ist sichergestellt, dass sich *Form1* in den geerbten Elementen wie ein Formular der Klasse Basisklasse verhält.

9.3.6 OO Design: *public* Vererbung und „ist ein“-Beziehungen

Vererbung bedeutet, dass eine abgeleitete Klasse alle Elemente der Basisklasse enthält. Sie kann auch mehr Elemente enthalten, aber nie weniger. Daraus ergeben sich die folgenden Beziehungen zwischen einer Basisklasse und einer abgeleiteten Klasse:

1. Da eine abgeleitete Klasse alle Elemente der Basisklasse enthält, kann ein Objekt einer abgeleiteten Klasse wie ein Objekt der Basisklasse verwendet werden, wenn in der abgeleiteten Klasse keine Elemente aus der Schnittstelle der Basisklasse verdeckt werden.

Insbesondere können über ein Objekt der abgeleiteten Klasse alle Elementfunktionen aus der Schnittstelle der Basisklasse aufgerufen werden.

In Abschnitt 9.3.8 wird gezeigt, dass man verdeckte Funktionen vermeiden sollte. Dann ist jedes Objekt einer abgeleiteten Klasse auch ein Objekt der Basisklasse. Man sagt deshalb auch, dass zwischen einer abgeleiteten Klasse und einer Basisklasse eine „**ist ein**“-Beziehung besteht.

- Da eine abgeleitete Klasse mehr Elemente als die Basisklasse haben kann, ist die abgeleitete Klasse eine speziellere Klasse als die Basisklasse. Die Basisklasse ist dagegen eine allgemeinere Klasse als eine abgeleitete Klasse, da sie alle Gemeinsamkeiten der abgeleiteten Klassen enthält. Deshalb bezeichnet man eine Basisklasse auch als **Verallgemeinerung** oder **Generalisierung** einer abgeleiteten Klasse und eine abgeleitete Klasse als **Spezialisierung** der Basisklasse.

Die **Konsistenzbedingungen** für ein Objekt einer abgeleiteten Klasse bestehen aus denen für ein Objekt der Basisklasse sowie eventuell weiteren Bedingungen für die Datenelemente der abgeleiteten Klasse. Die **Klasseninvariante** einer abgeleiteten Klasse besteht also aus der Klasseninvarianten der Basisklasse, die mit einem logischen *und* mit weiteren Bedingungen verknüpft ist.

Da eine Funktion aus einer Basisklasse auch mit einem Objekt einer abgeleiteten Klasse aufgerufen werden kann, muss der **Aufruf einer Funktion der Basisklasse auch mit jedem Objekt einer abgeleiteten Klasse das richtige Ergebnis** haben. Deshalb muss man bei einer Vererbung immer prüfen, ob jede Funktion aus der Schnittstelle der Basisklasse auch für ein Objekt einer abgeleiteten Klasse sinnvoll ist. Falls das nicht zutrifft, sollte man die Klassen auch nicht voneinander ableiten. Außerdem darf eine Funktion der Basisklasse **nie** die **Klasseninvariante** der abgeleiteten Klasse **zerstören**.

Beispiele: 1. Ein Quadrat kann als Rechteck mit zwei gleichen Seiten dargestellt werden:

```
class Rechteck {
    double a, b;
public:
    Rechteck(double a_, double b_) :a(a_), b(b_) {};
    double Flaeche() { return a*b; };
    double Umfang() { return 2 * (a + b); };
};

class Quadrat :public Rechteck {
public:
    Quadrat(double a_) :Rechteck(a_, a_) {}
};
```

In dieser Hierarchie liefern die Funktionen *Flaeche* und *Umfang* auch für ein Objekt der abgeleiteten Klasse richtige Ergebnisse.

Die Klasseninvariante von *Quadrat* besteht hier aus der Klasseninvarianten *true* für das Rechteck und der zusätzlichen Bedingung *a==b*.

2. Ergänzt man die Klasse *Rechteck* aus 1. um die Funktion *setzeSeitenlaengen*, dann kann diese Funktion auch über ein *Quadrat* aufgerufen werden. Da ein solcher Aufruf im *Quadrat* die Gleichheit der beiden Seitenlängen zerstören kann, ist die Ableitung eines *Quadrats* von einem solchen *Rechteck* nicht angemessen:

```
class Rechteck{
    double a, b;
public:
    Rechteck(double a_, double b_) :a(a_), b(b_){};
    void setzeSeitenlaengen(double a_, double b_)
    {
        a = a_;
        b = b_;
    }
    double Flaeche() { return a*b; };
    double Umfang() { return 2 * (a + b); };
    string toStr()const
    {
        return "Rechteck mit den Seitenlängen " +
            std::to_string(a) + " und " +
            std::to_string(b);
    }
};
```

Auch die Funktion *toStr* ist für ein *Quadrat* nicht unbedingt korrekt. Zwar ist die Meldung „Rechteck mit den Seitenlängen 1 und 1“ für ein *Quadrat* nicht falsch. Aber ein spezieller Text für ein *Quadrat* wie „*Quadrat* mit der Seitenlänge 1“ wäre besser.

Offensichtlich kann die Funktion *setzeSeitenlaengen* die Klasseninvariante der abgeleiteten Klasse zerstören.

Eine Klasse stellt meist ein Konzept der Realität dar (siehe Abschnitt 9.1.6). In diesem Beispiel werden die Konzepte „*Quadrat*“ und „*Rechteck*“ durch die Klassen *Quadrat* und *Rechteck* dargestellt. Dabei ist im ersten Fall eine Vererbung gerechtfertigt und im zweiten Fall nicht. Deshalb zeigt dieses Beispiel, dass **die Konzepte allein keine Entscheidung darüber ermöglichen**, ob eine Vererbung bei den Klassen sinnvoll ist, die diese Konzepte darstellen.

Bei der Klassenhierarchie des letzten Beispiels kommen zwei renommierte Autoren mit ähnlichen Namen zu völlig unterschiedlichen Ergebnissen und haben trotzdem beide recht:

- Scott Meyers (1998, S. 159) leitet eine Klasse für ein *Quadrat* von einer Klasse für ein *Rechteck* ab und definiert für die Basisklasse eine Funktion, die wie die Funktion *setzeSeitenlaengen* die beiden Seitenlängen des *Rechtecks* setzt. Da ein Aufruf dieser Funktion in einem *Quadrat* die Bedingung zerstört, dass beide Seitenlängen gleich sind, ist nach seiner Meinung die *public* Ableitung eines *Quadrats* von einem *Rechteck* völlig falsch.

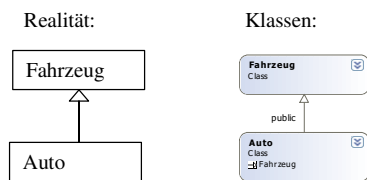
- Bertrand Meyer (1997, S. 826-827) leitet ebenfalls eine Klasse für ein Quadrat von einer Klasse für ein Rechteck ab. Allerdings verlangt er, dass alle Funktionen, die mit einem Quadrat aufgerufen werden können, die Gleichheit der Seitenlängen nicht zerstören. Deshalb ist hier eine *public* Vererbung korrekt. Der Preis für diese Hierarchie ist aber, dass die Klasse *Rechteck* keine Funktion haben darf, die die beiden Seitenlängen auf verschiedene Werte setzt. Bei einem Zeichenprogramm, bei dem die Größe der Figuren verändert werden muss, ist eine solche Einschränkung aber oft nicht akzeptabel.

Stroustrup (1997, Abschnitt 23.4.3.1) vertritt am Beispiel von Kreisen und Ellipsen die Ansicht, dass man meistens weder ein Rechteck von einem Quadrat noch ein Quadrat von einem Rechteck ableiten soll. Wir werden auf dieses Beispiel in Abschnitt 9.4.9 zurückkommen und dann eine Hierarchie finden, die nicht mit diesen Problemen verbunden ist.

Booch (1994, Kapitel 4) und Meyer (1997) beschäftigen sich ausführlich mit der historischen Entwicklung der Klassifikationen in der Biologie, Chemie, Philosophie usw. Diese Entwicklung zeigt, dass verschiedene Sichtweisen und Zielsetzungen zu völlig anderen Hierarchien führen können.

Beispiel: Nach Booch (1994, S. 148) wurden in früheren Klassifikationen der Biologie Tiere nach ihrem Körperbau, inneren Merkmalen und evolutionären Beziehungen klassifiziert. Neuere Klassifikationen beruhen auf Ähnlichkeiten der DNA. Nach den DNA-Klassifikationen haben Lungenfische mehr Gemeinsamkeiten mit Kühen als mit Forellen.

Wenn eine **Klasse** ein Konzept der Realität darstellt, **wird** sie meist **mit** diesem **Konzept identifiziert**. Dann sollte man darauf achten, dass zwischen den Klassen dieselben Beziehungen bestehen wie zwischen den Konzepten, die sie darstellen. Da zwischen einer Basisklasse und einer abgeleiteten Klasse eine „ist ein“-Beziehung besteht, sollte deshalb auch zwischen ihren Konzepten eine „ist ein“-Beziehung bestehen. Deswegen sollte man **nur solche Klassen voneinander ableiten**, bei denen auch **für die Konzepte eine „ist ein“-Beziehung** besteht und die **Verallgemeinerungen bzw. Spezialisierungen** voneinander **sind**. Falls das nicht gilt, führt die Hierarchie leicht zu **Problemen**. Typische Probleme mit einer solchen Hierarchie werden in Abschnitt 9.4.9 gezeigt.



In dieser Abbildung soll der Pfeil eine „ist ein“-Beziehung darstellen. Diese Beziehung soll nicht nur für die Klassen, sondern auch für die Konzepte der Realität gelten.

Wenn eine Klasse von einer Basisklasse abgeleitet wird, damit sie ihre Datenelemente verwenden kann, besteht zwischen den Konzepten, die die Klassen darstellen, oft keine „ist ein“-Beziehung.

Beispiel: In Abschnitt 9.3.4 wurde die Klasse *C3DPunkt* von *C2DPunkt* abgeleitet, damit sie Datenelemente der Basisklasse wiederverwenden kann:

```
class C2DPunkt {
    double x, y;
    // ...
};

class C3DPunkt : public C2DPunkt {
    double z; //C3DPunkt enthält die Elemente x,y,z
    // ...
};
```

Allerdings wird kaum jemand sagen, dass jeder Punkt im Raum auch ein Punkt in der Ebene ist. Ein 3D-Punkt hat 3 Koordinaten, und ein 2D-Punkt 2.

Als **Kriterium für eine „ist ein“-Beziehung** sollten also **nicht nur die Konzepte an sich** oder **die Datenelemente** betrachtet werden, sondern vor allem die **Elementfunktionen der Schnittstelle**. Eine Klasse hat meist nur den Sinn und Zweck, von einem Anwender benutzt zu werden. Dafür stehen ihm die Elemente ihrer Schnittstelle zur Verfügung, und das sind normalerweise Elementfunktionen und keine Datenelemente. Da zu den **Datenelementen** aber oft auch *get*- oder *set*-Funktionen gehören, sind sie über diese Funktionen **doch** wieder **ein Kriterium** für eine „ist ein“-Beziehung.

Booch (1994, S. 59 und S. 112) bezeichnet eine „ist ein“-Beziehung als Lackmus-Test für die Vererbung: Falls für zwei Klassen C und D die Beziehung „D ist ein C“ nicht gilt, soll D auch nicht von C abgeleitet werden. Meyer (1997, S. 811) ist nicht ganz so streng und verlangt lediglich, dass sich vernünftige Gründe für eine solche Interpretation finden lassen sollten.

Allerdings muss nicht jede Klassenhierarchie, die keine „ist ein“-Beziehung darstellt, zu Problemen führen. Wir werden die Hierarchie mit dem *C2DPunkt* und dem *C3DPunkt* in Abschnitt 9.4.2 ganz nützlich finden. Probleme mit solchen Hierarchien werden wir in Abschnitt 9.4.9 sehen und sie dann durch eine andere Hierarchie ersetzen.

Die bisherigen Beispiele in diesem Abschnitt waren nicht immer einfach und sollten vor allem zeigen, worauf man beim Entwurf einer Klassenhierarchie achten sollte. Das bedeutet aber nicht, dass der Entwurf einer Klassenhierarchie immer kompliziert ist. Im realen Leben findet man viele Konzepte, die **Verallgemeinerungen bzw. Spezialisierungen** voneinander sind. Solche Konzepte lassen sich **meist ohne Probleme** durch Klassen in einer Hierarchie darstellen.

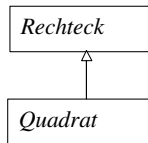
Beispiele: Jedes Auto ist ein Fahrzeug. Deswegen kann eine Klasse für ein Auto meist von einer Klasse für ein Fahrzeug abgeleitet werden. Da ein Girokonto ein spezielles Konto ist, spricht meist nichts gegen die Ableitung einer Klasse für ein Girokonto von einer Klasse für ein Konto.

Dass zwischen einer abgeleiteten Klasse und einer Basisklasse eine „ist ein“-Beziehung bestehen soll, darf allerdings **nicht** dazu verleiten, **jede umgangssprachliche „ist ein“-Formulierung** durch eine Vererbung darzustellen.

- Eine „ist ein“-Beziehung darf nur als **notwendige Bedingung** verstanden werden: Ist sie für die zugrundeliegenden Konzepte nicht erfüllt, ist das ein Hinweis darauf, dass die Klassenhierarchie zu Problemen führen kann.
- Wenn dagegen eine „ist ein“-Beziehung besteht, muss das noch lange nicht bedeuten, dass eine Vererbung sinnvoll ist.

Beispiele: 1. Die Aussage „Tübingen ist eine Stadt“ sollte nicht dazu führen, eine Klasse für die Stadt Tübingen von einer Klasse für eine Stadt abzuleiten. Vererbung ist eine Beziehung zwischen Klassen. Eine spezielle Stadt wird besser durch ein Objekt einer Klasse *Stadt* als durch eine eigene Klasse dargestellt. Dass die Definition einer eigenen Klasse für ein spezielles Objekt wie eine Stadt nicht sinnvoll ist, sieht man außerdem daran, dass es in der Realität keine verschiedenen Objekte einer Klasse wie *Tuebingen* gibt.

2. Die Aussage „Jedes Quadrat ist ein Rechteck“ legt diese Klassenhierarchie nahe, für die schon auf Seite 480 gezeigt wurde, dass sie nicht unproblematisch ist:



Diese Beispiele zeigen, dass die unbedachte Übertragung von umgangssprachlichen „ist ein“-Formulierungen leicht zu unpassenden Hierarchien führen kann.

Offensichtlich kann man sich in der Suche nach „der richtigen“ Hierarchie grenzenlos verlieren. Deshalb soll dieser Abschnitt mit einem Rat von Meyer (1997, S. 862) abgeschlossen werden: Das **Ziel einer Klassenhierarchie** ist die **Konstruktion von Software** und **nicht Philosophie**. Selten gibt es nur eine einzige Lösung. Und falls es mehrere gibt, ist es oft nicht einfach, die beste zu finden. Das wichtigste Kriterium ist hier, dass die Klassen ihren Zweck für bestimmte Anwendungen gut erfüllen. Und das kann auch mit Klassen möglich sein, die in einem philosophischen Sinn nicht perfekt sind.

9.3.7 OO Design: Komposition und „hat ein“-Beziehungen

Wenn man ein Quadrat zusammen mit einem *C2DPunkt* für seine Position darstellen will, hat man die Wahl zwischen den folgenden beiden Möglichkeiten:

1. Man nimmt in *C2DQuadrat* ein Element des Typs *C2DPunkt* auf (wie in der Klasse *C2DKreis* von Aufgabe 9.2.2):

```
class C2DQuadrat1 {
    C2DPunkt Position;
    double Seitenlaenge;
    // ...
};
```

2. Man leitet die Klasse *C2DQuadrat* von der Klasse *C2DPunkt* ab:

```
class C2DPunkt {
    double x, y;
public:
    double Abstand() { return sqrt(x*x + y*y); }
    // ...
};

class C2DQuadrat2 :public C2DPunkt {
    double Seitenlaenge;
    // ...
};
```

Diese beiden Klassen haben die folgenden Unterschiede und Gemeinsamkeiten:

1. Objekte der beiden Klassen haben **denselben Informationsgehalt**. Die Datenelemente eines Objekts *q1* der Klasse *C2DQuadrat1* unterscheiden sich nur durch ihre Namen von denen eines Objekts *q2* der Klasse *C2DQuadrat2*:

q1.Position.x	q2.x
q1.Position.y	q2.y
q1.Seitenlaenge	q2.Seitenlaenge

2. Die beiden Klassen unterscheiden sich durch ihre Schnittstelle, da eine abgeleitete Klasse die Schnittstelle der Basisklasse erbt. Über ein Objekt der Klasse *C2DQuadrat2* kann man auf die Funktion *Abstand* zugreifen:

```
q2.Abstand();
```

Über ein *private* Datenelement wie *Position* hat man dagegen keinen Zugriff auf die Funktion *Abstand*:

```
q1.Position.Abstand(); // Fehler: Kein Zugriff möglich
```

Allerdings kann man kaum sagen, dass in der Realität jedes Quadrat ein Punkt ist. Das würde insbesondere bedeuten, dass jede Elementfunktion eines Punktes (z.B. *Abstand*) auch für ein Quadrat sinnvoll ist (siehe Aufgabe 9.3.8, 2.).

Deshalb besteht zwischen den durch diese Klassen dargestellten Konzepten keine „ist ein“-Beziehung. Nach den Ausführungen des letzten Abschnitts ist dann auch keine Ableitung angemessen.

Stattdessen wird man eher sagen, dass ein Quadrat eine Position **hat**.

Falls eine Klasse D ein Datenelement einer Klasse C enthält, bezeichnet man die Beziehung zwischen den beiden Klassen auch als „**hat ein**“-**Beziehung** oder als **Komposition**. Eine „hat ein“-Beziehung unterscheidet sich von einer „ist ein“-Beziehung zwischen D und C dadurch, dass

1. die Schnittstelle von C über ein Objekt der Klasse D nicht verfügbar ist,
2. die Klassen C und D keine „ist ein“-Beziehung darstellen müssen,
3. die Klasse D mehr als ein Element der Klasse C enthalten kann.

9.3.8 Konversionen zwischen *public* abgeleiteten Klassen

In Abschnitt 9.3.6 wurde gezeigt, dass man ein Objekt einer *public* abgeleiteten Klasse wie ein Objekt einer Basisklasse verwenden kann, wenn in der abgeleiteten Klasse keine Elementfunktion der Basisklasse verdeckt wird. Deshalb sollte man ein Objekt einer *public* abgeleiteten Klasse auch anstelle eines Objekts einer Basisklasse verwenden können. Das ist in C++ tatsächlich möglich:

- Ein **Objekt** einer *public* abgeleiteten Klasse kann man einem Objekt einer Basisklasse zuweisen. Dabei wird das Objekt der abgeleiteten Klasse in das Teilobjekt der Basisklasse konvertiert, das in der abgeleiteten Klasse enthalten ist.
- Einen **Zeiger** auf ein Objekt einer abgeleiteten Klasse kann man einem Zeiger auf ein Objekt einer Basisklasse zuweisen. Der Zeiger auf das Objekt der abgeleiteten Klasse wird dann in einen Zeiger auf das Teilobjekt der Basisklasse konvertiert, das im Objekt der abgeleiteten Klasse enthalten ist.
- Eine **Referenz** auf eine Basisklasse kann mit einem Objekt einer abgeleiteten Klasse initialisiert werden.
- Eine Funktion mit einem **Parameter** eines Basisklassentyps kann mit einem Argument aufgerufen werden, dessen Typ eine abgeleitete Klasse ist. Der Parameter kann dabei ein Werteparameter, ein Zeiger oder eine Referenz sein.

Das sind die einzigen Konversionen, die der Compiler ohne eine benutzerdefinierte zwischen verschiedenen Klassen durchführt. Deshalb werden Klassen in der umgekehrten Reihenfolge (von der Basisklasse zur abgeleiteten Klasse) oder nicht voneinander abgeleitete Klassen nicht ineinander konvertiert.

Beispiele: Hier wird eine *public* von der Klasse *C2DPunkt* abgeleitete Klasse *C3DPunkt* vorausgesetzt. Außerdem sollen diese Variablen definiert sein:

```
C2DPunkt p2(1, 2);
C3DPunkt p3(3, 4, 5);

C2DPunkt* pp2 = new C2DPunkt(1, 2);
C3DPunkt* pp3 = new C3DPunkt(3, 4, 5);
```

1. Dann ist die Zuweisung

```
p2 = p3;
```

möglich. Dabei wird der Wert p3.z ignoriert. Die folgende Zuweisung wird dagegen vom Compiler zurückgewiesen:

```
p3 = p2; // Fehler: Konversion nicht möglich
```

2. Auch von den nächsten beiden Zuweisungen ist nur die erste möglich:

```
pp2 = pp3;
pp3 = pp2; // Fehler: Konversion nicht möglich
```

3. Die Funktion *show* kann man nicht nur mit einem Argument des Datentyps *C2DPunkt*, sondern auch mit einem des Typs *C3DPunkt* aufrufen:

```
void show(TextBox^ tb, C2DPunkt p)
{
    tb->AppendText(rk1::to_String(p.toStr()) + "\r\n");
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2

show(textBox1, p2); // (1,2) mit p2 von oben
show(textBox1, p3); // (3,4) mit p3 von oben
```

Wie schon in Abschnitt 9.3.3 gezeigt wurde, führt der Aufruf einer nicht virtuellen Elementfunktion immer zum Aufruf der Funktion, die zum Datentyp des Objekts gehört, mit dem sie aufgerufen wird. Deshalb kann man eine nicht virtuelle Funktion aus einer abgeleiteten Klasse nicht über ein Objekt einer Basisklasse aufrufen. Das gilt auch dann, wenn die Funktion aus der Basisklasse in einer abgeleiteten Klasse verdeckt wird und wenn sie über einen Zeiger oder eine Referenz auf ein Objekt der abgeleiteten Klasse aufgerufen wird. In Abschnitt 9.4.2 wird aber gezeigt, wie genau das mit virtuellen Funktionen möglich ist.

Beispiel: Mit den Zeigern *pp2* und *pp3* aus dem letzten Beispiel erhält man mit den folgenden Anweisungen die jeweils als Kommentar aufgeführte Ausgabe für einen *C2DPunkt*:

```
pp2 = &p3;
pp2->toStr(); // (3,4)
```

Obwohl *pp2* wie *pp3* auf einen *C3DPunkt* zeigt, wird beim Aufruf über *pp2* nicht die Funktion *C3DPunkt::toStr* aufgerufen:

```
pp3->toStr(); // (3,4,5)
```

Auch der Aufruf der Funktion *show* führt unabhängig vom Datentyp des Arguments immer zum Aufruf der Funktion *C2DPunkt::toStr*:

```
show(p2); // (1,2)
show(p3); // (3,4)
```

Von einer Funktion, die wie *show* mit Argumenten verschiedener Klassen aufgerufen werden kann, erwartet man aber normalerweise, dass sie für jedes Argument das richtige Ergebnis hat. Das richtige Ergebnis wäre hier die Ausgabe aller Koordinaten des Arguments, und das würde man durch einen Aufruf der Elementfunktion des Arguments erreichen. Ein solches Ergebnis ist deshalb mit nicht virtuellen Funktionen nicht möglich.

Wenn eine Funktion aus einer Basisklasse in einer abgeleiteten Klasse verdeckt wird, entsteht beim Aufruf der Funktion über einen Zeiger oder eine Referenz auf ein Objekt der Basisklasse eventuell der falsche Eindruck, dass die Funktion aus der abgeleiteten Klasse aufgerufen wird, wenn der Zeiger oder die Referenz auf ein Objekt der abgeleiteten Klasse zeigt.

Beispiel: Da die Funktion *toStr* aus *C3DPunkt* die Funktion der Basisklasse verdeckt, erwartet man eventuell bei den beiden Aufrufen

```
pp2 = &p3;
pp2->toStr(); // (1,2)
show(p3); // (3,4)
```

dass die Funktion *toStr* aus der Klasse *C3DPunkt* aufgerufen wird, da *pp2* und das Argument von *show* auf ein Objekt dieser Klasse zeigen.

Um diesen falschen Eindruck zu verhindern, sollte man **verdeckte Funktionen vermeiden**. **Stattdessen** sollte man **virtuelle Funktionen** (siehe Abschnitt 9.4.2) verwenden, wenn man eine Funktion aus einer Basisklasse in einer abgeleiteten Klasse mit demselben Namen, aber mit anderen Anweisungen implementieren will.

Aufgaben 9.3.8

- Besteht zwischen den Konzepten unter a) bis d) eine „ist ein“- oder eine „hat ein“-Beziehung? Da es oft nicht einfach ist, sich für eine der beiden zu entscheiden, sollen Sie möglichst für beide Sichtweisen Argumente suchen.
 - Automobil, Motor, Räder
 - Katze, Hund, Tier
 - Fahrzeug, Landfahrzeug, Wasserfahrzeug, Automobil, Segelboot
 - Mitarbeiter, Abteilungsleiter, Sekretärin
- Wieso gibt es keine implizite Konversion einer Basisklasse in eine abgeleitete Klasse?

9.3.9 Mehrfachvererbung und virtuelle Basisklassen

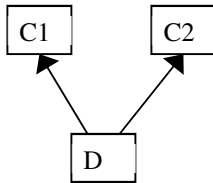
In allen bisherigen Beispielen hatte eine abgeleitete Klasse nur eine einzige direkte Basisklasse. Diese Art der Vererbung wird auch als **Einfachvererbung** (single inheritance) bezeichnet. In C++ ist es aber auch möglich, eine Klasse nicht nur aus einer Basisklasse abzuleiten, sondern aus mehreren:

```
class C1 {
    int a;
};

class C2 {
    int a;
};
```

```
class D : public C1, public C2 {
};
```

Diese Art der Vererbung bezeichnet man als **Mehrfachvererbung** (multiple inheritance). Wie in diesem Beispiel gibt man dabei mehrere Basisklassen einschließlich ihrer Zugriffsrechte nach dem „:“ an und trennt sie durch Kommas. In der grafischen Darstellung der Klassenhierarchie zeigen dann zwei oder mehr Pfeile von der abgeleiteten Klasse auf ihre Basisklassen:



Die abgeleitete Klasse enthält wie bei einer Einfachvererbung alle Elemente der Basisklassen. Falls wie in diesem Beispiel mehrere Basisklassen Elemente desselben Namens enthalten, kann es leicht zu Mehrdeutigkeiten kommen. Spricht man z.B. in einer Elementfunktion von D das Element a an, ist ohne weitere Angaben nicht klar, ob es sich um das Element aus C1 oder das aus C2 handelt:

```
class D : public C1, public C2 {
    void f(int i) // Dazu muss a in den Basisklassen
    {           // public oder protected sein.
        a = i; // error: mehrdeutiger Zugriff von "a": 'C1::a' und
    }           // 'C2::a'
};
```

Solche Mehrdeutigkeiten kann man durch eine Qualifizierung des Elementnamens mit dem Klassennamen auflösen:

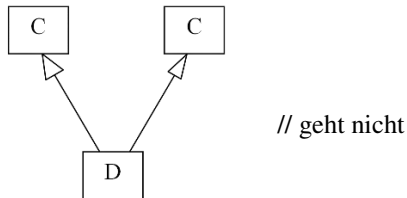
```
class D : public C1, public C2 {
    void f(int i)
    {
        C1::a = i;
        C2::a = i + 1;
    }
};
```

Außerhalb einer Elementfunktion kann man die Elemente wie in der Funktion f ansprechen:

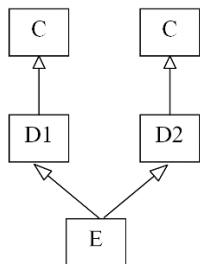
```
void f(D d, D* pd)
{
    d.C1::a = 17;
    pd->C1::a = 17;
}
```

Der Compiler prüft die Eindeutigkeit eines Namens vor den Zugriffsrechten auf diesen Namen. Deshalb kann man Mehrdeutigkeiten nicht dadurch verhindern, dass man die Elemente in der einen Basisklasse als *private* deklariert.

Eine Klasse kann keine mehrfache direkte Basisklasse einer abgeleiteten Klasse sein, da man dann die Elemente der Basisklassen nicht unterscheiden kann:



Als indirekte Basisklasse kann dieselbe Klasse jedoch mehrfach vorkommen:



Hier enthält die Klasse E zwei Basisklassen des Typs C und deshalb alle Elemente von C doppelt. Falls C ein Element a enthält, kann man die beiden von C geerbten Elemente über D1 und D2 unterscheiden:

```

void f(E e, E* pe)
{
    e.D1::a = 17;    // nicht e.D1::C::a
    pe->D2::a = 17; // nicht pe->D2::C::a
}
    
```

Manchmal möchte man allerdings nicht, dass ein Objekt einer mehrfach verwendeten Basisklasse mehr als einmal in einem Objekt der abgeleiteten Klasse enthalten ist. Damit eine Basisklasse von verschiedenen abgeleiteten Klassen gemeinsam benutzt wird, definiert man sie als **virtuelle Basisklasse**.

Eine mehrfach verwendete Basisklasse C ist eine virtuelle Basisklasse von F, wenn sie in allen Basisklassen von F als virtuell gekennzeichnet ist. Dazu gibt man vor oder nach dem Zugriffsrecht auf die Klasse das Schlüsselwort *virtual* an:

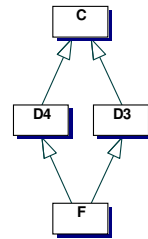
```

class D3 : virtual public C {
};

class D4 : public virtual C { // umgekehrte Reihenfolge
};

class F : public D3, public D4 {
};
    
```

Diese Klassenhierarchie wird durch das rechts abgebildete Diagramm dargestellt. Da die Klasse C in dieser Klassenhierarchie nur einmal an die Klasse F vererbt wird, ist das Element a in F eindeutig. Es ist nicht wie oben notwendig, beim Zugriff auf dieses Element anzugeben, von welcher Klasse es geerbt wurde:



```

void f(F f, F* pf)
{
  f.a = 17;          // f.D3::a=17 nicht notwendig
  pf->D4::a = 1;    // ebenfalls nicht notwendig, aber möglich
}
  
```

Ein Objekt einer virtuellen Klasse unterscheidet sich nicht von dem einer nicht virtuellen. Der Unterschied zwischen virtuellen und nicht virtuellen Basisklassen kommt erst dann zum Tragen, wenn eine virtuelle Klasse als Basisklasse einer weiteren Klasse verwendet wird.

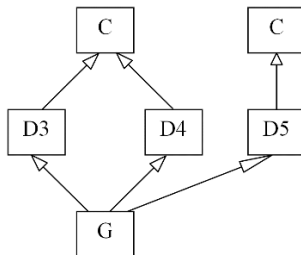
Eine Klasse kann eine Basisklasse sowohl als virtuelle als auch als nicht virtuelle Basisklasse enthalten. Definiert man zusätzlich zu den Klassen C, D3, D4 und F noch die Klassen

```

class D5 : public C {
};

class G : public D3, public D4, public D5 {
};
  
```

erhält man das Hierarchiediagramm



Die **Reihenfolge**, in der die Basisklassen bei der Definition einer Klasse angegeben werden, bestimmt die Reihenfolge, in der die Konstruktoren und Destruktoren aufgerufen werden: Die Konstruktoren werden in derselben und die Destruktoren in der umgekehrten Reihenfolge aufgerufen. Dabei werden die Konstruktoren der virtuellen Basisklassen vor den anderen aufgerufen.

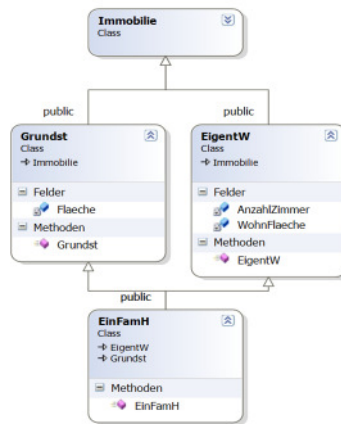
Bei der Definition eines Objekts der Klasse G werden die Konstruktoren in der folgenden Reihenfolge aufgerufen:

```

C // Konstruktor für die virtuelle Basisklasse C
D3
D4
C // Konstruktor für die nicht virtuelle Basisklasse C
D5
G
    
```

Bei der einfachen *public* Vererbung wurde darauf hingewiesen (siehe Abschnitt 9.3.6), dass sie einer „ist ein“-Beziehung entspricht. Nach diesem Schema entspricht die mehrfache Vererbung einer „ist sowohl ein ... als auch ein ..“-Beziehung (Booch 1994, S. 124).

Da eine von zwei Klassen C1 und C2 abgeleitete Klasse im Sinne einer „ist ein“-Beziehung sowohl ein C1 als auch ein C2 ist, führt eine Mehrfachvererbung leicht dazu, dass die abgeleitete Klasse kein einziges, in sich geschlossenes Konzept mehr darstellt. Dieses Kriterium war aber in Abschnitt 9.1.6 als eines der wichtigsten dafür genannt worden, dass eine Klasse „gut“ und einfach ist. Andererseits zeigt gerade das letzte Beispiel, dass sie doch nützlich sein kann.



Mehrfache Vererbung war Gegenstand zahlreicher Kontroversen (siehe dazu z.B. Stroustrup, 1994, Abschnitt 12.6). Viele halten sie für zu kompliziert und bezweifeln ihren Nutzen. Stroustrup (1994, Abschnitt 2.1) hält sie für nicht besonders wichtig und insbesondere für wesentlich weniger wichtig als Templates oder das Exception-Handling.

Booch meint (1994, S. 64), dass mehrfache Vererbung oft unnötig verwendet wird. Meyers (1998, Item 43) illustriert das an einem umfangreichen Beispiel, für das zunächst eine Lösung mit einer Mehrfachvererbung naheliegender erscheint. Nach weiteren Überlegungen findet er aber eine wesentlich einfachere Lösung, die nur eine Einfachvererbung verwendet.

In den Programmiersprachen Smalltalk und Object Pascal gibt es keine mehrfache Vererbung. In Java und anderen modernen Programmiersprachen gibt es Mehrfachvererbung nur für sogenannte Interface-Klassen.

Aufgabe 9.3.9

1. Eine Klasse *Kreis* soll die Funktionen *Flaechе*, *Umfang* und *toStr* haben, und ein *C2DPunkt* die Funktionen *Abstand* und *toStr*. Vergleichen Sie die folgenden Design-Alternativen für eine Klasse, die einen Kreis zusammen mit seiner Position darstellt:

- a) Die Klasse *C2DKreis* soll durch Mehrfachvererbung von einem *Kreis* und einem *C2DPunkt* abgeleitet werden.
- b) Die Klasse *C2DKreis* soll einen *Kreis* und einen *C2DPunkt* als Element enthalten.
- c) Die Klasse *C2DKreis* soll von einem *Kreis* abgeleitet werden und einen *C2DPunkt* als Element enthalten.

- d) Die Klasse *C2DKreis* soll wie in Aufgabe 9.2.2, 3. den Radius und die Position des Kreises als Element des Typs *C2DPunkt* enthalten.

Definieren Sie die Klassen in a) bis d) mit Konstruktoren, die wie in Aufgabe 9.2.2, 3. aufgerufen werden können. Welche dieser Alternativen ist am besten geeignet, einen Kreis mit seiner Position darzustellen?

9.4 Virtuelle Funktionen, späte Bindung und Polymorphie

Ein entscheidender Unterschied zwischen objektorientierten und nicht objektorientierten Sprachen ist die Möglichkeit, Aufrufe von Elementfunktionen nicht schon zum Zeitpunkt der Kompilation aufzulösen, sondern erst während der Laufzeit des Programms. Die dazu verwendete Technik wird als **späte Bindung** bezeichnet. Elementfunktionen, die diese Technik verwenden, heißen in C++ **virtuelle Elementfunktionen**.

9.4.1 Der statische und der dynamische Datentyp

Im Zusammenhang mit virtuellen Funktionen ist immer wieder der Begriff **dynamischer Datentyp** nützlich. Dieser unterscheidet sich nur bei einem Zeiger oder einer Referenz auf ein Objekt vom statischen Datentyp. Der dynamische Datentyp ist bei einem Zeiger der Datentyp des Objekts, auf den der Zeiger zeigt. Bei einer Referenz ist er der Datentyp des Objekts, mit dem die Referenz initialisiert wird. Der dynamische Datentyp kann sich während der Laufzeit eines Programms ändern, da einem Zeiger auf eine Basisklasse auch ein Zeiger auf ein Objekt einer abgeleiteten Klasse zugewiesen werden kann. Eine Referenz kann mit einem Objekt einer abgeleiteten Klasse initialisiert werden.

Wenn man explizit zum Ausdruck bringen will, dass man mit dem Begriff „Datentyp“ nicht den dynamischen Datentyp meint, spricht man vom **statischen Datentyp**. Mit dem Begriff „Datentyp“ (ohne das Attribut „dynamisch“) ist meist der statische Datentyp gemeint. Dieser ergibt sich allein aus einer Deklaration und verändert sich während der Laufzeit eines Programms nicht.

Beispiel: Wenn D eine von C abgeleitete Klasse ist, haben die folgenden Objekte den als Kommentar angegebenen statischen Datentyp:

```
C c; // C
C* pc; // Zeiger auf C
D d; // D
D* pd; // Zeiger auf D
```

Nach der Zuweisung

```
pc = &d;
```

hat pc den dynamischen Datentyp „Zeiger auf D“ und nach

```
pc = &c;
```


„Zeiger auf C“. Der statische Datentyp wird durch keine dieser Zuweisungen verändert.

Bei einem Referenzparameter ist der dynamische Datentyp der Datentyp des Arguments, mit dem die Funktion aufgerufen wird. Dieser ergibt sich erst beim Aufruf der Funktion und nicht schon bei ihrer Definition.

Beispiel: Wenn die Funktion `f` mit einem Argument aufgerufen wird, dessen Datentyp eine von `C` abgeleitete Klasse ist, ist der dynamische Datentyp von `c` in `f` der des Arguments:

```
void f(const C& c)
{
    // der dynamische Datentyp von c ist der Datentyp
    // des Arguments, mit dem f aufgerufen wird.
}
```

9.4.2 Virtuelle Funktionen in C++03

Eine mit dem Schlüsselwort *virtual* gekennzeichnete Elementfunktion wird als **virtuelle Funktion** bezeichnet. Wenn dann in einer abgeleiteten Klasse eine Funktion

- mit demselben Namen,
- derselben Parameterliste und
- im Wesentlichen demselben Datentyp des Funktionswertes

wie eine virtuelle Funktion einer direkten oder indirekten Basisklasse definiert wird, ist diese **ebenfalls virtuell**. Man sagt dann, dass die Funktion in der abgeleiteten Klasse die der Basisklasse **überschreibt**. Falls die Funktion in der abgeleiteten Klasse nur denselben Namen, aber eine andere Parameterliste hat, überschreibt sie die Funktion der Basisklasse dagegen nicht, sondern **verdeckt** sie.

Beispiel: Sowohl `C::f` als auch `E::f` sind virtuelle Funktionen, da `E::f` dieselbe Parameterliste wie `C::f` hat. Dagegen ist `D::f` nicht virtuell, da diese Funktion eine andere Parameterliste hat und deshalb `C::f` verdeckt:

```
struct C {
    virtual void f() {};
};

struct D : public C {
    void f(int i) {};
};

struct E : public D {
    void f() {};
};
```

Dieses Beispiel zeigt insbesondere, dass `E::f` die Funktion `C::f` überschreibt, obwohl `D` eine Funktion mit dem Namen `f` enthält, die `C::f` verdeckt.

In einer überschreibenden Funktion ist die Angabe *virtual* zulässig, aber **ohne** jede **Bedeutung**. Deswegen hätte man im letzten Beispiel *virtual* ebenso gut auch bei der Funktion *f* in der Klasse *E* angeben können:

```
struct E : public D {
    virtual void f() {};
};
```

9.4.3 Virtuelle Funktionen mit *override* in C++11

In C++03 wird eine virtuelle Funktion durch eine Funktion in einer abgeleiteten Klasse überschrieben, wenn diese denselben Namen, denselben Rückgabotyp und dieselbe Parameterliste hat. Da die überschreibende virtuelle Funktion nicht explizit als virtuell gekennzeichnet sein muss, muss man eventuell in den Basisklassen nachschauen, um herauszufinden, ob sie virtuell ist. Außerdem kann eine Änderung der Parameterliste dazu führen, dass eine Funktion nach der Änderung nicht mehr virtuell ist. Das ist umständlich und kann leicht zu Fehlern führen.

Diese Probleme lassen sich in C++11 mit *override* vermeiden (ab Visual Studio 2012). Dieser Bezeichner wird nach der Parameterliste einer Funktion angegeben und hat denselben Effekt wie *virtual*. Falls diese Funktion aber keine virtuelle Funktion einer Basisklasse überschreibt (z.B. weil es keine virtuelle Funktion mit demselben Namen, demselben Rückgabotyp und derselben Parameterliste gibt), erzeugt der Compiler eine Fehlermeldung.

In einer Funktion mit der Angabe *override* kann auch noch *virtual* angegeben werden. Diese zusätzliche Angabe hat aber keine Auswirkungen.

Beispiel: Die Beispiele aus dem letzten Abschnitt mit *override*:

```
struct C {
    virtual void f() {};
};

struct D : public C {
    void f(int i) {};
};

struct E : public D {
    virtual void f() override {};
};
```

Hier kann man bei *E::f* *virtual* auch weglassen.

```
struct E : public D {
    void f() override {};
};
```

Würde man hier *D* so

```

struct D : public C {
    virtual void f(int i) override {};
    virtual void h() override {}
};

```

definieren, würde der Compiler mit einer Fehlermeldung wie „Eine mit "override" deklarierte Memberfunktion überschreibt keinen Basisklassenmember“ darauf hinweisen, dass es keine Basisklasse gibt, von der f und h die Elementfunktionen überschreiben kann. Ohne die Angabe *override* in D würden alle Funktionen akzeptiert.

override ist ein sogenanntes kontextsensitives Schlüsselwort. Diese Kategorie von Schlüsselworten ist neu in C++11. Sie haben ihre Bedeutung nur in einem bestimmten Kontext. So hat *override* die Auswirkung, eine virtuelle Funktion zu überschreiben, nur, wenn es in einem Funktionskopf angegeben wird. In einem anderen Kontext kann es beliebig verwendet werden, z.B. als Name einer Variablen.

Virtuelle Funktionen werden vererbt. Deshalb ist eine virtuelle Funktion aus einer Basisklasse, die in einer abgeleiteten Klasse nicht überschrieben wird, auch eine virtuelle Funktion der abgeleiteten Klasse.

Beispiel: In der Klassenhierarchie im letzten Beispiel ist auch `C::f` eine virtuelle Funktion von D, da `C::f` in D nicht überschrieben wird.

Der Aufruf einer **virtuellen Funktion** über einen Zeiger oder eine Referenz führt immer zum Aufruf der Funktion, die zum **dynamischen Datentyp** des Zeigers oder der Referenz gehört. Das ist der wesentliche Unterschied zu einer **nicht virtuellen Funktion**, die immer über den **statischen Datentyp** des verwendeten Objekts aufgerufen wird.

Beispiel: Mit den Klassen aus dem letzten Beispiel werden nach den folgenden Zuweisungen die jeweils als Kommentar angegebenen Funktionen aufgerufen:

```

C* pc = new C; // stat. DT von pc: Zeiger auf C

pc->f();      // C::f
pc = new E;  // dyn. Datentyp von pc: Zeiger auf E
pc->f();      // E::f
C c;
pc = &c;     // dyn. Datentyp von pc: Zeiger auf C
pc->f();      // C::f

```

Wäre die Funktion f hier nicht virtuell, würde immer die Funktion `C::f` aufgerufen, da `pc` den statischen Datentyp „Zeiger auf C“ hat.

Da die Funktion f in D nicht überschrieben wird, ist die letzte überschreibende Funktion von f in der Klasse D die Funktion `C::f`. Der folgende Aufruf führt deshalb zum Aufruf von `C::f`:

```
D d;
pc = &d;    // dyn. Datentyp von pc: Zeiger auf D
pc->f();    // C::f
```

Die so aufgerufene Funktion wird auch als „**letzte überschreibende Funktion**“ bezeichnet:

- Falls die aufgerufene Funktion im dynamischen Datentyp definiert wird, ist diese Funktion die letzte überschreibende Funktion.
- Andernfalls muss die aufgerufene Funktion in einer Basisklasse definiert sein. Dann ist die letzte überschreibende Funktion die erste Funktion, die man ausgehend vom dynamischen Datentyp in der nächsten Basisklasse findet.

Wenn eine virtuelle Funktion nicht über einen Zeiger oder eine Referenz, sondern über ein „**gewöhnliches**“ **Objekt** aufgerufen wird, führt das zum **Aufruf** der Funktion, die zum statischen Datentyp gehört.

Beispiel: Die Objekte *c* und *e* sind weder Zeiger noch Referenzen. Deshalb wird immer die Funktion aufgerufen, die zum statischen Typ gehört:

```
E e;
C c = e; // statischer Datentyp von c: C
c.f(); // C::f(&c)
```

Dasselbe Ergebnis würde man auch beim Aufruf über einen Zeiger oder eine Referenz erhalten, wenn *f* nicht virtuell wäre.

Da die beim Aufruf einer virtuellen Funktion aufgerufene Funktion immer vom aktuellen Objekt abhängt, können nur Funktionen virtuell sein, die in Verbindung mit einem Objekt aufgerufen werden müssen. Das sind gerade die nicht statischen **Elementfunktionen**. Gewöhnliche (globale) Funktionen, statische Elementfunktionen oder *friend*-Funktionen können nicht virtuell sein.

Der Aufruf einer virtuellen Funktion über einen Zeiger oder eine Referenz unterscheidet sich also grundlegend von dem einer nicht virtuellen Funktion:

- Der Aufruf einer nicht virtuellen Funktion wird bereits bei der Kompilation in den Aufruf der Funktion übersetzt, die sich aus dem Datentyp des entsprechenden Objekts ergibt. Da diese Zuordnung bereits bei der Kompilation stattfindet, wird sie auch als **frühe Bindung** bezeichnet.
- Im Unterschied dazu ergibt sich diese Zuordnung beim Aufruf einer virtuellen Funktion nicht schon bei der Kompilation, sondern erst während der Laufzeit. Deshalb bezeichnet man diese Zuordnung auch als **späte Bindung**.

Da sich der dynamische Datentyp eines Objekts während der Laufzeit eines Programms ändern kann, kann derselbe Funktionsaufruf zum Aufruf von verschiedenen Funktionen führen. Dieses Verhalten virtueller Funktionen wird auch als **Polymorphie** („viele Formen“) bezeichnet.

Im Unterschied zu nicht virtuellen Funktionen kann man also beim Aufruf einer virtuellen Funktion dem Quelltext nicht entnehmen, welche Funktion tatsächlich aufgerufen wird. Um

die damit verbundene Gefahr von Unklarheiten zu vermeiden, muss der Name aller der Funktionen, die eine virtuelle Funktion überschreiben, für alle Funktionen zutreffend sein. Deshalb sollte eine Funktion nur durch solche Funktionen überschrieben werden, die dieselben Aufgaben haben, und für die deshalb auch derselbe Name angemessen ist. Siehe Abschnitt 9.4.7 und 9.4.9.

Der **typische Einsatzbereich** von virtuellen Funktionen ist eine Klassenhierarchie, in der die verschiedenen Klassen Funktionen mit derselben Aufgabe und derselben Schnittstelle haben, wobei die Aufgabe in jeder Klasse durch unterschiedliche Anweisungen gelöst wird. Definiert man dann jede dieser Funktionen mit den für die jeweilige Klasse richtigen Anweisungen virtuell, wird beim Aufruf einer solchen Funktion über einen Zeiger oder eine Referenz automatisch **immer „die richtige“ Funktion** aufgerufen.

In der folgenden Klassenhierarchie haben die beiden Klassen *C2DPunkt* und *C3DPunkt* eine solche Funktion *toStr*. Diese hat in beiden Klassen dieselbe Aufgabe, einen Punkt durch einen String darzustellen. Wegen der unterschiedlichen Anzahl von Koordinaten sind dafür aber in den beiden Klassen verschiedene Anweisungen notwendig:

```
class C2DPunkt {
    double x, y;
public:
    C2DPunkt(double x_ = 0, double y_ = 0) :x(x_), y(y_) {}

    double X() const { return x; }
    double Y() const { return y; }

    virtual string toStr() const
    {
        return "(" + std::to_string(x) + "|" + std::to_string(y) + ")";
    } // z.B. (2,345|3,45678)

    void anzeigen(TextBox^ tb) const
    { // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
        tb->AppendText(rk1::to_String(toStr()) + "\r\n");
    }
};

class C3DPunkt :public C2DPunkt {
    double z;
public:
    C3DPunkt(double x_ = 0, double y_ = 0, double z_ = 0) :
        C2DPunkt(x_, y_), z(z_) {}

    double Z() const { return z; }

    string toStr() const override
    {
        return "(" + std::to_string(X()) + "|" + std::to_string(Y()) +
            "|" +std::to_string(z) + ")";
    } // z.B. (2,345|3,45678)
};
```

```

void anzeigen(TextBox^ tb) const
{ // rk1::toString: siehe Abschnitt 4.2
  tb->AppendText(rk1::toString(toStr()) + "\r\n");
}
};

```

Diese Klassen unterscheiden sich von denen in Abschnitt 9.3.4 nur durch die Worte „virtual“ und „override“. Diese kleine Änderung hat zur Folge, dass bei den folgenden Beispielen immer automatisch „die richtige“ Funktion aufgerufen wird:

1. In einem Container (z.B. einem Array oder einem Vektor) mit Zeigern auf Objekte einer Basisklasse kann man auch **Zeiger auf Objekte** einer abgeleiteten Klasse ablegen:

```

const int n = 2;
C2DPunkt*a[n] = { new C2DPunkt(1,2), new C3DPunkt(1,2,3) };

```

Obwohl die Elemente des Containers auf Objekte verschiedener Klassen zeigen, kann man alle in einer einzigen Schleife bearbeiten:

```

for (int i = 0; i < n; ++i) //rk1::toString: siehe Abschnitt 4.2
  textBox1->AppendText(rk1::toString(a[i]->toStr()));

```

Da hier eine virtuelle Funktion aufgerufen wird, erhält man die Ausgabe:

```

(1|2)
(1|2|3)

```

2. In einer Funktion ist der dynamische Datentyp eines **Referenzparameters** der Datentyp des Arguments, mit dem die Funktion aufgerufen wird. Der Aufruf einer virtuellen Funktion des Parameters führt so zum Aufruf der entsprechenden Funktion des Arguments. Deshalb wird beim Aufruf der Funktion

```

void show(TextBox^ tb, const C2DPunkt& p) // Der dynami-
{ // sche Datentyp von p ist der Datentyp des Arguments.
  tb->AppendText(rk1::toString(p.toStr()));
}

```

die Elementfunktion *toStr* des Arguments aufgerufen. Mit den folgenden Anweisungen erhält man so dieselbe Ausgabe wie im letzten Beispiel:

```

C2DPunkt p2(1, 2);
C3DPunkt p3(1, 2, 3);
show(textBox1, p2); // ruft C2DPunkt::toStr auf
show(textBox1, p3); // ruft C3DPunkt::toStr auf

```

Da der Parameter *p* in *show* als konstanter Referenzparameter übergeben wird, muss die mit *p* aufgerufene Funktion *const* sein (siehe Abschnitt 9.2.12).

Wäre die Funktion *toStr* hier nicht virtuell, würde sie auch beim Aufruf mit einem Zeiger auf eine abgeleitete Klasse die Werte zur Basisklasse ausgeben:

```
C2DPunkt* pp2 = new C3DPunkt(1, 2, 3);  
pp2->toStr();// nicht virtuell: Aufruf von C2DPunkt::toStr
```

Das war gerade das Beispiel aus Abschnitt 9.3.8. Mit der virtuellen Funktion *toStr* erhält man also die richtigen Werte. Deshalb kann die Hierarchie der Klassen *C2DPunkt* usw. mit der virtuellen Funktion *toStr* sinnvoll sein, obwohl in Abschnitt 9.3.6 festgestellt wurde, dass sie nicht unbedingt eine „ist ein“-Beziehung darstellt. In Abschnitt 9.4.9 werden wir eine weitere Hierarchie betrachten, bei der dann zwischen den Klassen eine „ist ein“-Beziehung besteht.

Polymorphie ermöglicht also, in einer Klassenhierarchie erst zur Laufzeit zu entscheiden, welche Funktion aufgerufen wird, und schon während der Kompilation.

Offensichtlich ist die Polymorphie von virtuellen Funktionen eine der wichtigsten Eigenschaften objektorientierter Programmiersprachen. Deshalb ist in vielen anderen objektorientierten Sprachen (z.B. Java) späte Bindung die **Voreinstellung** für alle Elementfunktionen. Auch die Unified Modelling Language (UML) geht davon aus, dass alle Funktionen mit derselben Signatur in einer Klassenhierarchie normalerweise polymorph sind. Meyer (1997, S. 513-515) kritisiert heftig, dass in C++ frühe Bindung die Voreinstellung ist und dass man späte Bindung nur mit der zusätzlichen Angabe *virtual* erhält. Da sich ein Programmierer oft darauf verlässt, dass die Voreinstellungen einer Sprache richtig sind, entsteht der Eindruck, dass späte Bindung etwas Spezielles ist. Mit früher Bindung ist aber die Gefahr von Fehlern wie bei der Funktion *toStr* verbunden. Er empfiehlt deshalb, alle Elementfunktionen virtuell zu definieren, falls es nicht einen expliziten Grund gibt, der dagegenspricht.

Für den Einsatz von virtuellen Funktionen müssen die folgenden **Voraussetzungen** erfüllt sein:

1. Die Funktionen müssen **Elementfunktionen einer Klassenhierarchie** sein. Ohne Vererbung ist auch keine Polymorphie möglich. Falls eine virtuelle Funktion in einer abgeleiteten Klasse nicht überschrieben wird, unterscheidet sich ihr Aufruf nicht von dem einer nicht virtuellen Funktion.
2. Die virtuellen Funktionen müssen **dieselbe Schnittstelle** haben.
3. Der Aufruf der virtuellen Funktionen muss **über Zeiger oder Referenzen** erfolgen. Deshalb werden Objekte oft über Zeiger angesprochen, obwohl ansonsten kein Grund dazu besteht.
4. Sowohl die Klassenhierarchie als auch die virtuellen Funktionen müssen gefunden werden. Dafür ist meist ein umfassenderes Verständnis des Problems und eine **gründlichere Problemanalyse** notwendig als für eine Lösung, die diese Techniken nicht verwendet. Eine falsche oder unpassende Hierarchie kann die Lösung eines Problems aber behindern.

Die Ausführungen über objektorientierte Analyse und objektorientiertes Design haben gezeigt, dass weder die Klassen noch ihre Hierarchien vom Himmel fallen. Allerdings wird in den nächsten Abschnitten gezeigt, wie man solche Hierarchien oft systematisch konstruieren kann.

Der direkte Aufruf einer virtuellen Funktion führt nur dann zum Aufruf der letzten überschreibenden Funktion, wenn dieser Aufruf über einen Zeiger oder eine Referenz erfolgt. Beim **Aufruf** einer virtuellen Funktion **in einer Elementfunktion** derselben Klasse wird die zugehörige letzte überschreibende Funktion aber auch dann aufgerufen, wenn die Elementfunktion über ein Objekt aufgerufen wird, das kein Zeiger oder keine Referenz ist. Der Grund dafür ist, dass der Aufruf einer Elementfunktion immer über den *this*-Zeiger erfolgt (siehe Abschnitt 9.1.4), und deshalb jeder Aufruf einer Elementfunktion immer ein Aufruf über einen Zeiger ist.

Beispiel: Die Funktion *g* der Klasse *C*

```
struct C {
    void g() { f(); };
    virtual void f() {};
} c;

E e;
```

wird vom Compiler folgendermaßen übersetzt:

```
void g(C* this)
{
    this->f();
};
```

Beim Aufruf einer solchen Funktion wird dann der Zeiger auf das aktuelle Objekt als Argument für den *this*-Parameter übergeben:

```
c.g(); // C::f(&c)
e.g(); // E::f(&e)
```

Obwohl *f* hier jedes Mal über ein Objekt (und nicht über einen Zeiger oder eine Referenz) aufgerufen wird, ruft diese beim ersten Aufruf eine andere Funktion auf als beim zweiten Aufruf.

Ergänzt man die Klasse *C2DPunkt* um eine nicht virtuelle Funktion *anzeigen*, die die virtuelle Funktion *toStr* der Klassenhierarchie aufruft

```
void C2DPunkt::anzeigen(TextBox^ tb) // nicht
{                                     // virtuell
    tb->AppendText(rk1::to_String(toStr()) + "\r\n");
};
```

führt der Aufruf von *anzeigen* dann zum Aufruf der Funktion *toStr*, die zum dynamischen Datentyp des *this*-Zeigers gehört. Das ist gerade der Datentyp des Objekts, mit dem *anzeigen* aufgerufen wird:

```
C2DPunkt p2(1, 2);
C3DPunkt p3(1, 2, 3);
p2.anzeigen(textBox1); // ruft p2->toStr() auf
p3.anzeigen(textBox1); // ruft p3->toStr() auf
```


Auf diese Weise kann man virtuelle Funktionen auch über „gewöhnliche“ Variablen aufrufen, ohne dass dafür Zeiger oder Referenzen notwendig sind.

Virtuelle Funktionen können auch in *final* Klassen definiert werden, obwohl es dann keine Möglichkeit gibt, sie in einer abgeleiteten Klasse zu überschreiben.

Die Angabe *final* ist nicht nur bei einer Klasse (siehe Abschnitt 9.3.2), sondern auch bei einer virtuellen Funktion möglich. Dann kann diese Funktion in einer abgeleiteten Klasse nicht überschrieben werden.

Beispiel: Die Funktion *f* kann in einer abgeleiteten Klasse nicht überschrieben werden:

```
class Basisklasse {
public:
    virtual void f() final {};
};
```

Aufgabe 9.4.3

1. Welche Methoden der Klasse *D* werden kompiliert:

```
class C
{
    virtual void f0();
    virtual void f1() const;
    virtual void f2(int = 0);
    virtual int f3(int);
    void f4();
    virtual C& f5();
};

class D : public C
{
    void f0() override;
    virtual void f1() override;
    virtual void f2(int) override;
    virtual int f3(int = 0) override;
    void f4() override;
    D& f5() override;
};
```

2. Überarbeiten Sie die Klassen *C1DPunkt*, *C2DPunkt* und *C3DPunkt* der Lösung von Aufgabe 9.3.4, 2. so, dass die in jeder Klasse definierte Funktion *toStr* virtuell ist.

- a) Rufen Sie *toStr* nacheinander über einen einzigen Zeiger auf ein Objekt der Basisklasse auf, der nacheinander auf ein Objekt der Klassen *C1DPunkt*, *C2DPunkt* und *C3DPunkt* zeigt. Verfolgen Sie im Debugger (schrittweise Ausführung mit *F11*), welche der Funktionen *toStr* dabei aufgerufen werden.

- b) Schreiben Sie eine Funktion *show*, die mit Argumenten der Typen *C1DPunkt*, *C2DPunkt* und *C3DPunkt* aufgerufen werden kann und jeweils den Rückgabewert der Elementfunktion *toStr* ausgibt.
- c) Ergänzen Sie die Klasse *C1DPunkt* (aber nicht die Klassen *C2DPunkt* und *C3DPunkt*) um eine nicht virtuelle Elementfunktion *anzeigen*, die *toStr()* ausgibt. Rufen Sie *anzeigen* mit Objekten der Typen *C1DPunkt*, *C2DPunkt* und *C3DPunkt* auf.
- d) Erweitern Sie diese Klassen um Funktionen, die die Länge eines Punktes (d.h. seinen Abstand vom Nullpunkt) zurückgeben:
- bei *C1DPunkt*: Absolutbetrag von x
 - bei *C2DPunkt*: $\sqrt{x*x + y*y}$;
 - bei *C3DPunkt*: $\sqrt{x*x + y*y + z*z}$

3. Ein Programm soll eine Klassenhierarchie wie

```
class C {
public:
    virtual string f(int x)
    {
        return "C::f";
    }
};

class D :public C
{
public:
    virtual string f(int x)
    {
        return "D::f";
    }
};
```

enthalten. Nach einiger Zeit stellt man dann fest, dass man die Parameterübergabe in *f* optimieren kann, wenn man die Parameterliste von

```
f(int x)
```

zu

```
f(const int& x)
```

ändert. Da die Quelltexte von *C* und *D* in verschiedenen Dateien enthalten sind, wird aber vergessen, die Parameterliste von *f* in *D* entsprechend abzuändern.

a) Wie wirkt sich diese Änderung auf den Aufruf der Funktion

```
void test(TextBox^ tb)
{
    C* pc = new D();
    tb->AppendText(rk1::to_String(pc->f(1)));
}
```

aus?

- b) Wie kann man solche unbeabsichtigten Effekte vermeiden?

9.4.4 Die Implementierung von virtuellen Funktionen: *vptr* und *vtbl*

Betrachten wir noch zwei Beispiele zur **letzten überschreibenden Funktion**:

Beispiel: Die Klassen C, D und E unterscheiden sich von denen in dem Beispiel von Abschnitt 9.3.3 nur dadurch, dass alle Funktionen außer C::f3 virtuell sind:

```

struct C {
    virtual void f1() {};
    virtual void f2() {};
    void f3() {}; // nicht virtuell
};

struct D : public C {
    void f1() override {};
    virtual void f3() {};
};

struct E : public D {
    void f1() override {};
};
    
```

Dann stellen die folgenden Tabellen die über ein Objekt des jeweiligen dynamischen Datentyps aufgerufenen virtuellen Funktionen dar.

- a) Nach der nächsten Definition hat *pc* den statischen Datentyp „Zeiger auf C“. Der dynamische Datentyp ändert sich mit jeder der folgenden Zuweisungen:

```

C* pc = new C; //dynamischer Datentyp: Zeiger auf C
pc = new D;   //dynamischer Datentyp: Zeiger auf D
pc = new E;   //dynamischer Datentyp: Zeiger auf E
    
```

Ein Aufruf der virtuellen Funktionen

```

pc->f1();
pc->f2();
    
```

führt dann in Abhängigkeit vom dynamischen Datentyp von *pc* zum Aufruf der in der Tabelle angegebenen Funktion:

	C
f1	C::f1
f2	C::f2

	D
f1	D::f1
f2	C::f2

	E
f1	E::f1
f2	C::f2

Der Aufruf von `f3` führt dagegen immer zum Aufruf von `C::f3`, da `f3` keine virtuelle Funktion ist und der Aufruf solcher Funktionen immer über den statischen Datentyp aufgelöst wird.

- b) Nach der nächsten Definition hat `pd` den statischen Datentyp „Zeiger auf D“ und den jeweils als Kommentar angegebenen dynamischen Datentyp.

```
D* pd = new D; //dynamischer Datentyp: Zeiger auf D
pd = new E;   //dynamischer Datentyp: Zeiger auf E
```

Der Aufruf von

```
pd->f1();
pd->f2();
pd->f3();
```

führt dann zum Aufruf der in der Tabelle angegebenen Funktion:

	D
f1	D::f1
f2	C::f2
f3	D::f3

	E
f1	E::f1
f2	C::f2
f3	D::f3

Im Unterschied zu a) wird hier auch der Aufruf von `f3` über den dynamischen Datentyp aufgelöst, da `f3` in D eine virtuelle Funktion ist.

Diese Tabellen enthalten die letzte überschreibende Funktion zum jeweiligen dynamischen Datentyp. Sie entsprechen im Wesentlichen den Tabellen in Abschnitt 9.3.3, mit denen die Bedeutung eines Namens in einer Klassenhierarchie gezeigt wurde. Diese ergab sich aus dem statischen Datentyp.

Für viele Anwendungen von virtuellen Funktionen sind die Ausführungen im letzten Abschnitt ausreichend. Gelegentlich ist es aber doch hilfreich, wenn man sich vorstellen kann, wie diese intern realisiert werden. Da diese interne Realisierung im C++-Standard nicht festgelegt ist, muss kein Compiler so vorgehen, wie das anschließend beschrieben wird. Allerdings gehen viele, wenn nicht sogar alle Compiler nach diesem Schema vor.

Späte Bindung kann folgendermaßen realisiert werden:

1. Für jede Klasse mit virtuellen Funktionen legt der Compiler eine **Tabelle** mit den Adressen **der virtuellen Funktionen** (die *virtual function table* oder *vtbl*) an. Diese Tabellen können nach diesem einfachen Schema konstruiert werden:
 - Für eine Basisklasse werden die Adressen der virtuellen Funktionen eingetragen.
 - Für eine abgeleitete Klasse wird zuerst die Tabelle der direkten Basisklasse kopiert. Dann werden die Adressen der entsprechenden virtuellen Funktionen in dieser Tabelle überschrieben. Außerdem wird die Tabelle um die in der abgeleiteten Klasse definierten virtuellen Funktion ergänzt.

Beispiel: Für die Klassen C, D und E aus dem letzten Beispiel

```

struct C {
    virtual void f1() {};
    virtual void f2() {};
    void f3() {}; // nicht virtuell
};

struct D : public C {
    void f1() override {};
    virtual void f3() {};
};

struct E : public D {
    void f1() override {};
};
    
```

erhält man so folgenden Tabellen:

	C
f1	C::f1
f2	C::f2

	D
f1	D::f1
f2	C::f2
f3	D::f3

	E
f1	E::f1
f2	C::f2
f3	D::f3

Das sind aber gerade die Tabellen, in den im Beispiel des letzten Abschnitts die aufgerufenen Funktionen dargestellt wurden.

- In jedem Objekt einer Klasse mit virtuellen Funktionen legt der Compiler einen Zeiger auf die *vtbl* seiner Klasse an. Dieser Zeiger wird auch als *vp_{tr}* (*virtual table pointer*) bezeichnet.

Beispiel: Ein Objekt einer Klasse mit virtuellen Funktionen unterscheidet sich von dem einer Klasse ohne virtuelle Funktionen um die zusätzliche Adresse für den *vp_{tr}*. Deshalb ist ein Objekt der Klasse C2 um die für einen Zeiger notwendigen Bytes größer Wert als eines von C1:

```

class C1 { // sizeof(C1)=4 (bei 32-bit Windows)
    void f() {};
    int i;
};

class C2 { // sizeof(C2)=8 (bei 32-bit Windows)
    virtual void f() {};
    int i;
};
    
```

Da ein Konstruktor die Aufgabe hat, alle Datenelemente eines Objekts zu initialisieren, erzeugt der Compiler für jeden Konstruktor Anweisungen, die den *vp_{tr}* mit der Adresse seiner *vtbl* initialisieren. Diese Initialisierung ist einer der wesentlichen Unterschiede zwischen einem Konstruktor und einer Funktion.

3. Wenn der Aufruf einer virtuellen Funktion über einen Zeiger oder eine Referenz erfolgt, wird er in einen Aufruf der entsprechenden Funktion aus der *vtbl* übersetzt, auf die der *vptr* im aktuellen Objekt zeigt.

Beispiel: Die *vtbl* ist ein Array von Funktionszeigern. Bezeichnet man den *vptr* mit seiner Adresse als *vptr* und den zu einer virtuellen Funktion *f* gehörenden Index mit *i*, wird der Aufruf *p->f()* vom Compiler folgendermaßen behandelt:

```
vptr[i](p); // p ist das Argument für this
```

Eine virtuelle Funktion gehört also über den *vptr* zu einem Objekt. Man kann das auch so sehen, dass **ein Objekt seine virtuellen Funktionen „enthält“**.

Der **indirekte Funktionsaufruf** ist der wesentliche Unterschied zwischen dem Aufruf einer virtuellen und dem einer nicht virtuellen Funktion. Über diesen wird die späte Bindung eines Funktionsaufrufs an die aufgerufene Funktion realisiert.

Durch die indirekte Sprungtechnik sind virtuelle Elementfunktionen etwas langsamer als nicht virtuelle. Außerdem werden virtuelle Funktionen **nicht inline** expandiert. Der Laufzeitunterschied zwischen einer virtuellen und einer nicht virtuellen Funktion dürfte aber bei den meisten Programmen nicht ins Gewicht fallen. Die folgenden Zeiten wurden mit den Funktionen in der ersten Spalte gemessen. Sie zeigen, dass der zusätzliche Zeitaufwand für den indirekten Aufruf bei virtuellen Funktionen im Nanosekundenbereich liegt und kaum spürbar ist:

Visual C++ 2017, Release Build 10 000 000 Aufrufe	virtuelle Funktion	nicht virtuelle Funktion
int fi(int x) {return x+17;};	0,11 Sek.	0,020 Sek.
double fd(double x) {return x+17;};	0,19 Sek.	0,068 Sek.
double fx(double x) {return sin(x+17);};	0,56 Sek.	0,35 Sek.

Im Zusammenhang mit virtuellen Funktionen zeigt sich insbesondere, wie wichtig es ist, dass jedes Objekt durch den Aufruf eines Konstruktors initialisiert wird. Nur so ist gewährleistet, dass jede virtuelle Funktion über einen initialisierten *vptr* aufgerufen wird. Deshalb wird in C++ auch so genau darauf geachtet, dass **jedes Objekt durch den Aufruf eines Konstruktors initialisiert wird**. Das gilt sowohl für ein eigenständiges Objekt als auch für ein Teilobjekt, das als Datenelement oder als Basisklasse in einem Objekt enthalten ist:

- Mit einem Elementinitialisierer kann ein Teilobjekt mit einem seiner Konstruktoren initialisiert werden.
- Gibt man bei der Definition eines Objekts keine Argumente für einen Konstruktor an, wird es immer mit seinem Standardkonstruktor initialisiert.

Polymorphie ist **nur über Zeiger** möglich. Das ist nicht nur in C++ so. Da ein Objekt *d* einer abgeleiteten Klasse *D* mehr Elemente als ein Objekt *c* einer Basisklasse *C* haben kann, können bei einer Zuweisung

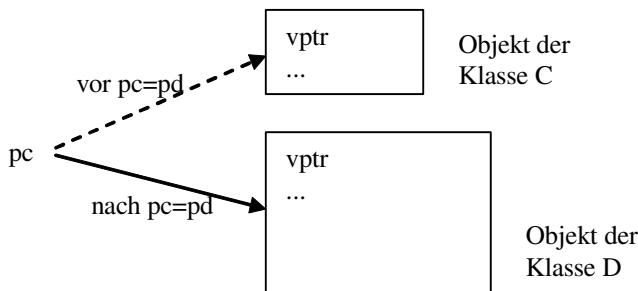
```
c = d;
```

nicht alle Elemente von d nach c kopiert werden. Wenn der Aufruf einer virtuellen Funktion von C nach einer solchen Zuweisung zum Aufruf einer überschreibenden Funktion aus der abgeleiteten Klasse D führen würde, könnte diese Funktion auf Elemente ihrer Klasse D zugreifen, die es in C überhaupt nicht gibt.

Bei der Zuweisung von Zeigern besteht dieses Problem nicht: Wenn pc und pd Zeiger auf Objekte der Klassen C und D sind, werden bei der Zuweisung

```
pc = pd;
```

nur die Zeiger kopiert. Diese sind aber immer gleich groß (4 Bytes bei einem 32-Bit-System) und können einander deshalb problemlos zugewiesen werden. Beim Aufruf einer Funktion über die vtbl der Klasse werden dann immer nur Elemente der aktuellen Klasse angesprochen:



Deswegen übersetzt ein C++-Compiler den Aufruf einer virtuellen Funktionen nur beim Aufruf über einen Zeiger in einen Aufruf der letzten überschreibenden Funktion. Beim Aufruf über ein Objekt ruft er dagegen die Funktion auf, die zum statischen Datentyp des Objekts gehört.

In manchen Programmiersprachen (z.B. in Java, wo man überhaupt keine Zeiger definieren kann, oder in Object Pascal) führt der Aufruf einer virtuellen Funktion immer zum Aufruf der Funktion, die zum dynamischen Datentyp gehört. Das wird intern dadurch realisiert, dass alle Objekte Zeiger sind, ohne dass sie explizit als Zeiger definiert werden müssen. Dieser „Trick“, der auch als **Referenzsemantik** bezeichnet wird, macht den Umgang mit virtuellen Funktionen einfacher und erspart die Unterscheidung von Funktionsaufrufen über Zeiger und Objekte.

Allerdings hat die Referenzsemantik auch ihren Preis. Wenn alle Objekte Zeiger sind, führt eine Zuweisung von Objekten zu einer Kopie der Zeiger und nicht zu einer Kopie der Objekte.

Beispiel: In einer Programmiersprache mit Referenzsemantik sollen c und d Objekte derselben Klasse sein und ein Datenelement x haben. Dann zeigen c und d nach einer Zuweisung auf dasselbe Objekt, und eine Veränderung eines Elements des einen Objekts führt auch zu einer Veränderung dieses Elements des anderen Objekts:

```

c.x = 0;
c = d; // Zuweisung
d.x = 1;
// c.x=1, obwohl c.x nicht verändert wurde

```

Wenn man in einer solchen Programmiersprache die Objekte und nicht nur die Zeiger kopieren will, muss man dafür Funktionen schreiben, die meist das tun, was in C++ der vom Compiler erzeugte Zuweisungsoperator macht. Diese Funktionen werden in Java oder C# nicht automatisch erzeugt.

Nachdem nun der Begriff „**überschreiben**“ vorgestellt wurde und dieser gelegentlich mit den Begriffen „**verdecken**“ und „**überladen**“ verwechselt wird, sollen die Unterschiede dieser drei Begriffe kurz hervorgehoben werden: Alle drei Begriffe sind durch Funktionen mit einem gemeinsamen Namen gekennzeichnet.

- „**Überschreiben**“ wird nur im Zusammenhang mit virtuellen Funktionen in einer Klassenhierarchie verwendet, die dieselbe Parameterliste und im Wesentlichen denselben Rückgabetyt haben. Die aufgerufene Funktion ergibt sich aus dem dynamischen Datentyp eines Zeigers oder einer Referenz.
- „**Verdeckte Funktionen**“ sind nicht virtuelle Funktionen in einer Klassenhierarchie und sollten vermieden werden.
- „**Überladene Funktionen**“ sind unabhängig von einer Klassenhierarchie und werden über unterschiedliche Parameter unterschieden.

Aufgabe 9.4.4

1. Die Klassen *C1DPunkt* usw. sollen wie in Aufgabe 9.4.2, 1 definiert sein. Sie sollen alle um eine Funktion *setze* erweitert werden, die einen Punkt an die als Argument übergebene Position setzen, wie z.B.:

```

void C1DPunkt::setze(C1DPunkt Ziel);
void C2DPunkt::setze(C2DPunkt Ziel);

```

Kann man diese Funktionen virtuell definieren und so erreichen, dass immer die richtige Funktion zu einem Objekt aufgerufen wird?

9.4.5 Virtuelle Konstruktoren und Destruktoren

Im C++-Standard ist ausdrücklich festgelegt, dass ein **Konstruktor nicht virtuell** sein kann. Das ergibt sich einfach schon daraus, dass ein Konstruktor den exakten Typ des Objekts kennen muss, das er konstruiert (siehe auch Stroustrup, 1997, Abschnitt 15.6.2). Da ein Konstruktor außerdem anders als gewöhnliche Funktionen mit der Speicherverwaltung zusammenarbeitet, gibt es auch keine Zeiger auf einen Konstruktor. In manchen anderen Programmiersprachen (z.B. Object Pascal und Smalltalk) gibt es dagegen virtuelle Konstruktoren.

Allerdings kann man in C++ **virtuelle Konstruktoren** leicht **simulieren**. Stroustrup (1997, Abschnitt 15.6.2) verwendet dazu virtuelle Funktionen, die ein Objekt mit einem Konstruktor erzeugen und als Funktionswert zurückgeben:

```
class C {
public:
    C() {}
    C(const C&) {}
    virtual C* make_new() { return new C(); }
    virtual C* clone() { return new C(*this); }
};

class D : public C {
public:
    D() {}
    D(const D&) {}
    D* make_new() override { return new D(); }
    D* clone() override { return new D(*this); }
};

void f(C* pc)
{
    C* pn = pc->make_new();
    C* c = pc->clone();
}
```

Hier entspricht *make_new* einem virtuellen Standardkonstruktor und *clone* einem virtuellen Kopierkonstruktor. Obwohl die Datentypen der Funktionswerte nicht gleich sind, überschreiben diese Funktionen in der abgeleiteten Klasse die der Basisklasse, da sie kovariant sind. Deshalb entscheidet bei ihrem Aufruf wie in der Funktion *f* der dynamische Datentyp des Arguments darüber, welchen Datentyp das konstruierte Objekt hat.

Im Unterschied zu einem Konstruktor kann ein **Destruktor virtuell** sein. Da vor seinem Aufruf immer ein Konstruktor aufgerufen wurde, kann ein vollständig initialisiertes Objekt vorausgesetzt werden.

Obwohl ein Destruktor nicht vererbt wird und obwohl er in der abgeleiteten Klasse einen anderen Namen als in der Basisklasse hat, überschreibt ein Destruktor in einer abgeleiteten Klasse den virtuellen Destruktor einer Basisklasse. Ein virtueller Destruktor in der

Basisklasse hat zur Folge, dass die Destruktoren in allen abgeleiteten Klassen ebenfalls virtuell sind.

Wie das folgende Beispiel zeigt, sind virtuelle Destruktoren oft notwendig:

```
class C {
    int* pi;
public:
    C() { pi = new(int); }
    ~C() { delete pi; }
};

class D : public C {
    double* pd;
public:
    D() { pd = new(double); }
    ~D() { delete pd; }
};

void test()
{
    C* pc = new D;
    delete pc;
}
```

Da der Destruktor hier eine nicht virtuelle Funktion ist, wird in *test* durch „delete pc“ der Destruktor aufgerufen, der sich aus dem statischen Datentyp von pc ergibt, und das ist der Destruktor von C. Deshalb wird der für *pd reservierte Speicherplatz nicht freigegeben, obwohl das durch die Definition des Destruktors von D wohl gerade beabsichtigt war.

Dieses Problem lässt sich mit einem virtuellen Destruktor in der Basisklasse lösen. Wie bei jeder anderen virtuellen Funktion wird dann der zum dynamischen Datentyp gehörende Destruktor aufgerufen. Falls dieser Datentyp eine abgeleitete Klasse ist, werden auch noch die Destruktoren aller Basisklassen aufgerufen:

```
class C {
    int* pi;
public:
    C() { pi = new(int); }
    virtual ~C() { delete pi; }
};
```

Der **Destruktor** einer Klasse sollte **immer dann virtuell** sein, wenn

1. von dieser Klasse weitere Klassen abgeleitet werden, die einen explizit definierten Destruktor benötigen, und
2. für einen Zeiger auf ein Objekt dieser Klasse *delete* aufgerufen wird.

Es gibt aber viele Klassen, für die 1. und 2. nicht zutreffen. Dann sollte man sie als *final* kennzeichnen. Eine *final* Klasse benötigt **keinen virtuellen Destruktor**.

Da man bei einer Klasse, die nicht mit *final* gekennzeichnet ist, nie ausschließen kann, dass sie später wie unter 1. und 2. verwendet wird, sollte man alle Destruktoren von solchen Klassen virtuell definieren. Der Preis für einen unnötig virtuellen Destruktor ist nur der zusätzliche Speicherplatz für den *vptr* und der etwas größere Zeitaufwand für den indirekten Funktionsaufruf.

In diesem Zusammenhang ist es bemerkenswert, dass **alle Containerklassen** der Standardbibliothek (*string*, *vector*, *list*, *map* usw.) **nichtvirtuelle Destruktoren** haben. Deshalb sollte man von diesen Klassen nie Klassen ableiten, die einen Destruktor benötigen.

9.4.6 Virtuelle Funktionen in Konstruktoren und Destruktoren

Bei der Initialisierung eines Objekts einer abgeleiteten Klasse wird nacheinander für jede Basisklasse (in der Reihenfolge der Klassenhierarchie) ein Konstruktor aufgerufen, der das entsprechende Teilobjekt initialisiert. Da jeder Konstruktor zuerst die *vtbl* seiner Klasse in den *vptr* des Objekts einträgt und danach die Anweisungen des Konstruktors ausführt, führt der Aufruf einer virtuellen Funktion in einem Konstruktor zum Aufruf der Funktion aus der zuletzt eingetragenen *vtbl*. Das ist aber gerade die Funktion der aktuellen Klasse, die auch aufgerufen werden würde, wenn die Funktion nicht virtuell wäre. Insbesondere wird nicht die virtuelle Funktion des abgeleiteten Objekts aufgerufen, das letztendlich initialisiert wird.

Kurz: Aufrufe von virtuellen Funktionen in einem Konstruktor werden immer wie Aufrufe von nicht virtuellen Funktionen nach ihrem **statischen Datentyp** aufgelöst.

Beispiel: Der Aufruf von *f* im Konstruktor von *D* führt zum Aufruf von *C::f*:

```
struct C {
    C() { f(); }
    virtual void f()
    {
        rk1::StaticTextBox::WriteLine("C"); //siehe 3.6.2, oder
        System::Diagnostics::Trace::WriteLine("C");
    }
};

struct D : public C {
    D() :C() { } // Aufruf von C::f und nicht D::f
    void f() override
    {
        rk1::StaticTextBox::WriteLine("D"); //siehe 3.6.2, oder
        System::Diagnostics::Trace::WriteLine("D");
    }
};

D* pd = new D;
```

Dasselbe gilt auch für den Aufruf einer virtuellen Funktion in einem **Destruktor**. Hier ist der Grund allerdings nicht der, dass der *vptr* noch nicht die Adresse der richtigen *vtbl* enthält. Dieser enthält immer noch die Adresse der richtigen *vtbl*, so dass immer die richtige virtuelle Funktion aufgerufen wird. Da die Destruktoren aber in der umgekehrten Reihenfolge der

Konstruktoren aufgerufen werden, verwendet diese Funktion eventuell Speicherbereiche, die durch den Destruktor einer abgeleiteten Klasse bereits wieder freigegeben wurden. Damit ein solcher Zugriff auf nicht reservierte Speicherbereiche nicht stattfinden kann, wird der Aufruf einer virtuellen Funktion in einem Destruktor ebenfalls nach dem statischen Datentyp aufgelöst.

Da sich der Aufruf von virtuellen Funktionen in Konstruktoren und Destrukturen von dem in anderen Funktionen grundlegend unterscheidet, wird oft empfohlen, **solche Aufrufe zu vermeiden**.

9.4.7 OO-Design: Einsatzbereich und Test von virtuellen Funktionen

Vergleichen wir nun den **Einsatzbereich** von virtuellen und nicht virtuellen Funktionen.

Eine **virtuelle Funktion** kann in einer abgeleiteten Klasse durch eine Funktion mit demselben Namen und derselben Parameterliste überschrieben werden. Da der Name einer Funktion ihre Aufgabe beschreiben soll, kann man so **dieselbe Aufgabe in verschiedenen Klassen einer Hierarchie mit unterschiedlichen Funktionen** lösen. Beim Aufruf über einen Zeiger oder eine Referenz auf ein Objekt einer Basisklasse wird dann die Funktion aufgerufen, die zum dynamischen Datentyp gehört.

Beispiel: In den beiden Klassen dieser Hierarchie wird die Fläche durch unterschiedliche Anweisungen bestimmt. Diese Aufgabe kann mit virtuellen Funktionen gelöst werden, weil beide dieselbe Parameterliste haben:

```
class Quadrat {
protected:
    double a;
public:
    Quadrat(double a_) :a(a_) {};
    virtual double Flaechе() { return a*a; };
};

class Rechteck :public Quadrat {
    double b;
public:
    Rechteck(double a_, double b_) : Quadrat(a_), b(b_) {}
    double Flaechе() override { return a*b; };
};
```

Obwohl manche Anhänger der reinen objektorientierten Lehre empfehlen, immer nur virtuelle Funktionen zu verwenden, gibt es Fälle, in denen sie **nicht notwendig** sind:

- falls eine Funktion in allen abgeleiteten Klassen das richtige Ergebnis liefert und deswegen in keiner abgeleiteten Klasse überschrieben werden muss.
- falls von einer Klasse nie eine Klasse abgeleitet wird. Solche Klassen gibt es recht oft.

In diesen Fällen kann man zwar genauso gut auch eine virtuelle Funktion verwenden, da der Programmablauf derselbe ist wie bei einer nicht virtuellen Funktion. Eine nicht virtuelle

Funktion hat aber den Vorteil, dass ihr Aufruf ein wenig schneller ist und kein Speicherplatz für den *vptr* benötigt wird (obwohl das kaum ins Gewicht fällt).

Beispiele: 1. In dieser Klassenhierarchie liefert die Funktion *Flaeche* auch in der abgeleiteten Klasse richtige Ergebnisse.

```
class Rechteck {
    double a, b;
public:
    Rechteck(double a_, double b_) :a(a_), b(b_) {};
    double Flaeche() { return a*b; };
};

class Quadrat : public Rechteck {
public:
    Quadrat(double a_) :Rechteck(a_, a_) {}
};
```

2. Die Container-Klassen der Standardbibliothek (*string*, *vector*, *list*, *map* usw.) sind nicht dafür konstruiert, als Basisklassen verwendet zu werden (siehe Abschnitt 9.4.5). Deshalb können alle ihre Elementfunktionen auch nicht virtuell sein.

Da der Aufruf einer **virtuellen Funktion** zum Aufruf verschiedener Funktionen führen kann, muss man auch beim **Testen** alle diese Funktionen berücksichtigen. Um eine virtuelle Funktion zu testen, muss man sie mit Objekten aller Klassen aufrufen, in denen sie definiert ist.

Beispiel: Die virtuellen Funktionen *f* der Klassen C und D sind ganz bestimmt kein gutes Beispiel für virtuelle Funktionen, da sie nicht dieselbe Aufgabe lösen. Sie sollen nur zeigen, wie zwei Tests aussehen können.

```
struct C {
    virtual int f(int x)
    {
        if (x < 0) return -x; else return x;
    }
};

struct D :public C {
    int f(int x) override
    {
        if (x < 17) return x; else return 17;
    }
};
```

Die Testfälle für *C::f* werden dann über einen dynamischen Typ C aufgerufen und die für *D::f* über einen dynamischen Typ D.

```

C* p = new C;
// teste p->f mit Argumenten, die zu einer
// Pfadüberdeckung für C::f führen:
p->f(-1);
p->f(0);
p = new D;
// teste p->f mit Argumenten, die zu einer
// Pfadüberdeckung für D::f führen:
p->f(16);
p->f(17);

```

9.4.8 OO-Design und Erweiterbarkeit

Da man mit virtuellen Funktionen dieselbe Aufgabe in verschiedenen Klassen einer Hierarchie mit verschiedenen Funktionen lösen kann, bieten solche Funktionen oft die Möglichkeit, die Funktionalität eines Programms auf einfache Art zu erweitern.

Beispiel: In einem Zeichenprogramm für zwei- und dreidimensionale Punkte sollen die Punkte in einem Container (z.B. ein Array oder ein Vektor) verwaltet und durch eine Funktion wie *zeigePunkte* angezeigt werden.

```

class Zeichnung {
    int n; // Anzahl der Punkte
    C2DPunkt* a[Max];
public:
    void zeigePunkte(TextBox^ tb)
    {
        for (int i = 0; i<n; ++i)
            tb->AppendText(a[i]->toStr());
    }
}

```

Angeichts des enormen Markterfolgs dieses Zeichenprogramms hat die Marketingabteilung beschlossen, dass Sie es auf vierdimensionale Punkte erweitern sollen.

Für eine solche Erweiterung muss nur eine Klasse für die vierdimensionalen Punkte von der Klasse *C3DPunkt* abgeleitet und mit einer virtuellen Funktion *toStr* ausgestattet werden. Dann können in den Container *a* Objekte dieser Klasse abgelegt und mit der bisherigen Version der Funktion *zeigePunkte* angezeigt werden. Dafür ist keine Änderung dieser Funktion notwendig.

Ohne Vererbung und virtuelle Funktionen wäre der Aufwand für eine solche Erweiterung beträchtlich größer. Betrachten wir dazu als Beispiel eine nicht objektorientierte Variante des Zeichenprogramms.

Beispiel: In der Programmiersprache C würde man die Funktionen z.B. mit einer Struktur mit einem **Typfeld** und einer *union* implementieren. Die *union* enthält dann einen der vorgesehenen Datentypen, und das Typfeld gibt an, welcher Datentyp das ist.

In der Ausgabefunktion kann man dann über das Typfeld entscheiden, welcher Fall vorliegt.

```

struct S2DPunkt {
    double x, y;
};

struct S3DPunkt {
    double x, y, z;
};

enum TTypfeld { P2D, P3D };
struct SPunkt {
    TTypfeld Typfeld;
    union {
        S2DPunkt p2;
        S3DPunkt p3;
    };
};

string toStr(SPunkt p)
{
    switch (p.Typfeld) {
        case P2D: return
            "(" + std::to_string(p.p2.x) + "|" +
                std::to_string(p.p2.y)+")";

            break;
        case P3D: return
            "(" + std::to_string(p.p3.x) + "|" +
                std::to_string(p.p3.y) + "|" +
                std::to_string(p.p3.z)+ ")";

            break;
        default: return "Fehler";
    }
};

```

Um diese Version der Funktion *toStr* auf vierdimensionale Punkte zu erweitern, ist eine Änderung dieser Funktion notwendig.

In diesem einfachen Beispielprogramm ist eine solche Änderung ziemlich unproblematisch. Im Rahmen eines großen Projekts kann eine solche Erweiterung aber recht aufwendig werden. Außerdem bringt jeder Eingriff in ein Programm immer die Gefahr mit sich, dass Programmteile, die bisher funktioniert haben, anschließend nicht mehr funktionieren. Dazu kann ein recht umfangreicher und kostspieliger Test kommen.

Bei der objektorientierten Version ist dagegen keine Änderung des bisherigen Programms notwendig. Eine solche Erweiterung der Funktionalität eines Programms erreicht man durch dieses Programmdesign:

- Die zusätzliche Funktionalität wird in einer abgeleiteten Klasse mit virtuelle Funktion in implementiert.

- Diese Funktionen werden über einen Zeiger oder eine Referenz auf ein Objekt der Basisklasse aufgerufen. Dann wird beim Aufruf einer virtuellen Funktion immer die Funktion aufgerufen, die zum Objekt gehört.

Dazu muss die abgeleitete Klasse bei der Kompilation der Funktionsaufrufe über die Basisklasse noch nicht einmal bekannt sein. Die Klassendefinitionen in einer Header-Datei und die Object-Datei mit den kompilierten Elementfunktionen reichen dafür aus. Deshalb kann der Entwickler einem Anwender eine Klassenbibliothek in Form einer Object-Datei und der Header zur Verfügung stellen, ohne den Quelltext der Elementfunktionen preisgeben zu müssen.

Offensichtlich ist es ein **großer Vorteil**, wenn man ein Programm **erweitern** kann, **ohne** dass man den **Quelltext ändern** muss. Dadurch ist sichergestellt, dass seine bisherige Funktionalität nicht beeinträchtigt wird. Das systematische Design mit diesem Ziel wird auch als **design for extensibility** bezeichnet und kann ein wichtiger Beitrag zur **Qualitätssicherung** sein. Deshalb entwirft man Klassenhierarchien oft so, dass eine Erweiterung einfach nur dadurch möglich ist, dass man neue Klassen in die Hierarchie einhängt.

Das ist eine neue Sicht beim Design einer **Klassenhierarchie**:

- Bisher waren die Klassen aus der Problemstellung vorgegeben. Die Konstruktion einer Klassenhierarchie bestand vor allem aus der Suche nach einer Anordnung dieser vorgegebenen Klassen in einer Hierarchie.
- Bei der Konstruktion einer Klassenhierarchie mit dem Ziel der Erweiterbarkeit wird sie dagegen systematisch konstruiert: **Jede Funktion, die eventuell später einmal in einer spezielleren Klasse dieselbe Aufgabe mit anderen Anweisungen lösen soll, ist ein Kandidat für eine virtuelle Funktion.** Alle Klassen, die eine solche Funktion haben, werden dann von einer gemeinsamen Basisklasse abgeleitet.

Dabei müssen die spezielleren Klassen bei der Konstruktion der Hierarchie überhaupt noch nicht bekannt sein. Oft kann man aber vorhersehen, in welcher Richtung spätere Erweiterungen eines Programms möglich sind. Dann sollte man beim Design einer Klassenhierarchie solche potenziellen Erweiterungen berücksichtigen.

Die systematische Konstruktion von Klassen liegt oft auch bei Konzepten nahe, die verschieden sind, aber trotzdem Gemeinsamkeiten haben. Dann fasst man die Gemeinsamkeiten in einer Basisklasse zusammen, die nur den Zweck hat, diese Gemeinsamkeiten zusammenzufassen. Die Klassen, um die es eigentlich geht, sind dann Erweiterungen dieser Klassen. Gleichartige Operationen mit unterschiedlichen Anweisungen werden dann durch virtuelle Funktionen implementiert.

Beispiel: In der .NET Klassenbibliothek sind einige Klassen mit „Base“ im Namen Basisklassen, die Gemeinsamkeiten von abgeleiteten Klassen implementieren. Die Klasse *TextBoxBase* ist die Basisklasse der Klassen *TextBox*, *RichTextBox* und *MaskedTextBox*.

Wiederverwendbarkeit, Erweiterbarkeit und Qualitätssicherung sind Schlüsselbegriffe für eine erfolgreiche Softwareentwicklung. Diese Ziele werden durch die Techniken der

objektorientierten Programmierung unterstützt. Die dafür notwendigen Klassenhierarchien erhält man allerdings nicht mehr allein aus der Analyse der Problemstellung. Vielmehr muss man sie systematisch konstruieren.

Die Abschnitte 9.4.2 und 9.4.4 haben gezeigt, dass es nicht einfach ist, den Begriff „virtual“ in einem einzigen Satz zu beschreiben. Bjarne Stroustrup (der Entwickler von C++) hat die Frage, wieso virtuelle Funktionen eigentlich „virtuell“ heißen, gelegentlich so beantwortet: „well, **virtual means magic**“ („virtuell bedeutet Zauberei“, Stroustrup 1994, Abschnitt 12.4.1). Angesichts der Möglichkeit, eine Funktion ohne Änderung ihres Quelltextes zu erweitern, ist dieser Satz nicht einmal so falsch.

9.4.9 Rein virtuelle Funktionen und abstrakte Basisklassen

Eine einheitliche Schnittstelle findet man oft auch bei Klassen, die keine inhaltlichen Gemeinsamkeiten haben und die nicht von einer gemeinsamen Basisklasse abgeleitet sind. Betrachten wir als Beispiel eine Tierhandlung, die Tiere und Autos besitzt und diese in den folgenden Klassen darstellt:

```
class Tier {
    double Lebendgewicht;
    double PreisProKG;
public:
    Tier(double LGewicht_, double PreisProKG_) :
        Lebendgewicht(LGewicht_), PreisProKG(PreisProKG_) {}
    double Wert() { return Lebendgewicht*PreisProKG; }
    string toStr(){ return "Wert: "+std::to_string(Wert()); }
};

class Auto {
    int Sitzplaetze;
    double Wiederverkaufswert;
public:
    Auto(int Sitzpl_, double WVK_) : Sitzplaetze(Sitzpl_),
        Wiederverkaufswert(WVK_) {}
    double Wert() { return Wiederverkaufswert; }
    string toStr(){ return "Wert: "+std::to_string(Wert()); }
};
```

Wenn diese beiden Klassen eine gemeinsame Basisklasse hätten, könnte man Funktionen für die Basisklasse definieren und diese Funktionen auch mit den abgeleiteten Klassen aufrufen. In diesen Funktionen könnte man dann die virtuellen Funktionen *toStr* und *Wert* verwenden.

Allerdings ist es auf den ersten Blick nicht unbedingt naheliegend, wie eine solche Basisklasse aussehen soll: Für welche Klasse C kann man schon sagen, dass sowohl ein *Auto* als auch ein *Tier* ein C ist? Außerdem besitzen diese Klassen keine gemeinsamen Datenelemente. Deshalb kann auch die Basisklasse keine Datenelemente enthalten. Und

wenn die Basisklasse keine Datenelemente enthält – was sollen dann ihre Elementfunktionen machen?

Die Lösung ist so einfach, dass sie oft gar nicht so leicht gefunden wird: Die Elementfunktionen der Basisklasse sollen am besten nichts machen. Wenn eine Basisklasse nur den Zweck hat, eine gemeinsamen Basisklasse für die abgeleiteten Klassen zu sein, braucht sie auch nichts zu machen: Man wird die Funktion *Wert* auch nie für diese **Basisklasse** aufrufen wollen. Deshalb ist die Klasse

```
class Basisklasse {
public:
    virtual ~Basisklasse() {};
    virtual double Wert() {};
    virtual string toStr() {};
};
```

als gemeinsame Basisklasse völlig ausreichend:

```
class Tier : public Basisklasse {
    // Rest wie oben, aber noch mit override
};

class Auto : public Basisklasse {
    // Rest wie oben, aber noch mit override
};
```

Bemerkenswert an der Elementfunktion der Basisklasse ist ihr leerer Anweisungsteil. In der nicht objektorientierten Programmierung sind solche Funktionen meist völlig sinnlos, da ihr Aufruf nur eine etwas umständliche Art ist, nichts zu machen. In der objektorientierten Programmierung können sie sinnvoll sein: Der Sinn besteht einzig und allein darin, in einer abgeleiteten Klasse überschrieben zu werden.

Von einer solchen Basisklasse wird man nie ein Objekt anlegen. Außerdem ist es immer ein Fehler, eine solche leere Funktion aufzurufen. Wenn das trotzdem geschieht, hat man vergessen, sie in einer abgeleiteten Klasse zu überschreiben. Deshalb wäre es naheliegend, beim Aufruf einer solchen Funktion eine Fehlermeldung ausgeben. Allerdings würde der Fehler dann erst zur Laufzeit entdeckt.

Damit derartige Fehler schon bei der Kompilation erkannt werden können, kann man eine solche Funktion mit dem *pure-specifier* „=0“ als **rein virtuelle Funktion** kennzeichnen:

```
pure-specifier:
    = 0
```

Für eine rein virtuelle Funktion ist keine Definition notwendig, so dass die „leeren“ Funktionsdefinitionen von oben überflüssig sind:

```
class Basisklasse {
public:
    virtual ~Basisklasse() {};
    virtual double Wert() = 0;
    virtual string toStr() = 0;
};
```

Eine Klasse, die mindestens eine rein virtuelle Funktion enthält, wird als **abstrakte Klasse** bezeichnet. Von einer abstrakten Klasse können keine Objekte definiert werden. Auf diese Weise wird durch den Compiler sichergestellt, dass eine rein virtuelle Funktion nicht aufgerufen wird. Es ist aber möglich, einen Zeiger auf eine abstrakte Basisklasse zu definieren.

Beispiel: Mit der Basisklasse von oben ist nur die zweite Definition möglich:

```
Basisklasse x; // error: Instanz von abstrakter
              // Klasse kann nicht erstellt werden
Basisklasse* px; // das geht
```

Eine abstrakte Klasse kann nur als Basisklasse verwendet werden. Wenn in einer Klasse, die von einer abstrakten Klasse abgeleitet wird, nicht alle rein virtuellen Funktionen überschrieben werden, ist die abgeleitete Klasse ebenfalls abstrakt.

Abstrakte Klassen stellen **Abstraktionen** dar, bei denen ein Oberbegriff nur eingeführt wird, um Gemeinsamkeiten der abgeleiteten Klassen hervorzuheben. Solche Abstraktionen findet man auch in umgangssprachlichen Begriffen wie „Wirbeltier“ oder „Säugetier“. Auch von diesen gibt es keine Objekte, die nicht zu einer abgeleiteten Klasse gehören.

Die Funktion *Wert* wurde in den beiden Klassen von oben durch jeweils unterschiedliche Anweisungen realisiert. Deshalb kann sie in der Basisklasse nur als rein virtuelle Funktion definiert werden. Bei der Funktion *toStr* ist das anders: Sie besteht in beiden Klassen aus denselben Anweisungen und kann deshalb auch schon in der Basisklasse definiert werden:

```
class Basisklasse {
public:
    virtual ~Basisklasse() {};
    virtual double Wert() = 0;
    string toStr() { return "Wert: " + std::to_string(Wert()); }
};
```

Dieses Beispiel zeigt, dass eine rein virtuelle Funktion auch schon in einer Basisklasse aufgerufen werden kann. Der Aufruf der Funktion *toStr* führt dann zum Aufruf der Funktion *Wert*, die zu dem Objekt gehört, mit dem *toStr* aufgerufen wird.

Damit kann eine Funktion in einer Basisklasse ein einheitliches Verhalten in verschiedenen abgeleiteten Klassen definieren, wobei erst in den abgeleiteten Klassen festgelegt wird, was die aufgerufenen Funktionen im Einzelnen machen.

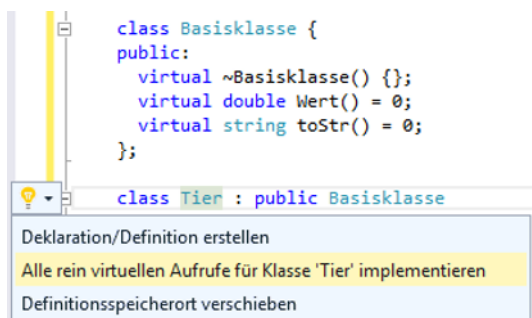
Meyer (1997, S. 504) bezeichnet eine abstrakte Basisklasse, in der rein virtuelle Funktionen aufgerufen werden, auch als **Verhaltensklasse** („behavior class“), da sie das Verhalten von

abgeleiteten Klassen beschreibt. Andere Autoren (z.B. Meyers, S. 150) sprechen von **Protokollklassen**. Solche Klassen haben oft keine Konstruktoren, keine Datenelemente und nur rein virtuelle Funktionen sowie einen virtuellen Destruktor.

Falls eine größere Anzahl von Klassen nach diesem Schema aufgebaut ist, um gemeinsam die Architektur einer Anwendung oder eines Programmbausteins zu definieren, spricht man auch von einem **Programngerüst**. Solche Programngerüste realisieren oft komplette Anwendungen, deren Verhalten der Anwender im Einzelnen dadurch anpassen kann, dass er die richtige Funktion überschreibt. Das ist meist wesentlich einfacher als die komplette Anwendung zu schreiben.

Selbstverständlich ist der Name *Basisklasse* für eine solche Basisklasse normalerweise nicht angemessen. Der Name einer Klasse sollte immer die realen Konzepte beschreiben, die die Klasse darstellt. Da eine Basisklasse eine Verallgemeinerung der abgeleiteten Klassen sein soll, sollte dieser Name so allgemein sein, dass für jede abgeleitete Klasse eine „ist-ein“-Beziehung besteht. Denkbar wären hier Namen wie *Buchung* oder *Wirtschaftsgut*.

Fährt man mit dem Mauszeiger bei einer Klassendefinition über den Namen der Klasse oder Basisklasse, bietet Visual Studio als „Schnelle Aktion“ die Möglichkeit an, alle rein virtuellen Funktionen für eine Klasse zu implementieren:



Visual Studio erzeugt dann diese Funktionen:

```
class Tier : public Basisklasse
{
    // Geerbt über Basisklasse
    virtual double Wert() override;
    virtual string toStr() override;
};
```

Wenn für den **Destruktor** einer Basisklasse keinerlei Anweisungen sinnvoll sind, aber aus den in Abschnitt 9.4.5 aufgeführten Gründen ein virtueller Destruktor notwendig ist, liegt es nahe, diesen als **rein virtuell** zu definieren. Dadurch erhält man allerdings beim Linken die Fehlermeldung, dass der Destruktor nicht definiert wurde („Unresolved external ...“), da der Destruktor einer Basisklasse immer automatisch vom Destruktor einer abgeleiteten Klasse aufgerufen wird. Diese Fehlermeldung muss man mit einem Anweisungsteil unterbinden, der auch leer sein kann:

```
class C {
public:
    virtual ~C() {};
};
```

9.4.10 OO-Design: Virtuelle Funktionen und abstrakte Basisklassen

Oft benötigt man in verschiedenen Klassen einer Hierarchie verschiedene Funktionen, die alle dieselbe Aufgaben, aber verschiedene Parameterlisten haben. Das ist dann mit den folgenden Problemen verbunden:

- Wegen der verschiedenen Parameterlisten können diese Funktionen nicht eine virtuelle Funktion der Basisklasse überschreiben.
- Würde man sie nicht virtuell definieren, würden sie sich gegenseitig verdecken, was auch nicht wünschenswert ist (siehe Abschnitt 9.3.8).
- Wenn man allen diesen Funktionen verschiedene Namen gibt, würde das Prinzip verletzt, dass der Name ihre Bedeutung beschreibt. Außerdem könnte eine Funktion der Basisklasse über ein Objekt einer abgeleiteten Klasse aufgerufen werden.

Beispiel: Für die praktische Arbeit mit den Klassen der rechts abgebildeten Hierarchie ist meist eine Funktion notwendig, die einen Punkt dieser Klassen an eine bestimmte Position setzt. Da diese Funktion (z.B. mit dem Namen *setze*) in allen diesen Klassen einen anderen Parametertyp hat (einen *C1DPunkt* in der Klasse *C1DPunkt*, einen *C2DPunkt* in *C2DPunkt* usw.), sind mit ihr die oben dargestellten Probleme verbunden (siehe auch Aufgabe 9.4.4). Unterschiedliche Namen (wie z.B. *setze1*, *setze2* usw.) wären auch keine Lösung, da der Aufruf von *setze1* auch über einen *C3DPunkt* möglich ist.

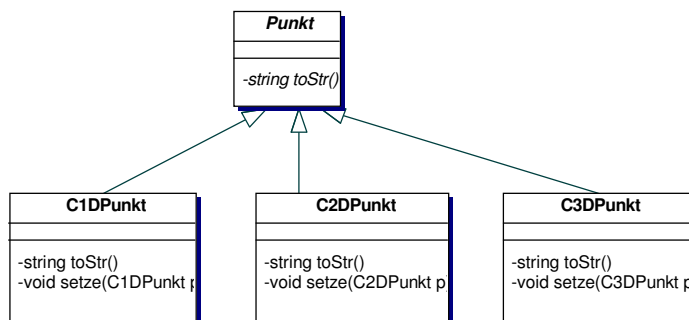


Solche Probleme treten oft bei Hierarchien auf, die keine „ist ein“-Beziehungen darstellen, aber leicht damit verwechselt werden. Coplien (1992, S. 227) bezeichnet solche Beziehungen als „**ist ähnlich wie ein**“-Beziehungen (is-like-a relationship). Man erkennt sie oft an Elementfunktionen, die in allen Klassen der Hierarchie dieselbe Aufgabe haben, aber in jeder Klasse eine andere Parameterliste. Er empfiehlt, die Hierarchie durch eine andere zu ersetzen, bei der eine „ist ein“-Beziehung besteht.

Dass diese Hierarchie keine „ist ein“-Beziehung darstellt, haben wir schon in Abschnitt 9.3.6 festgestellt, da sich ein dreidimensionaler Punkt kaum als zweidimensionaler Punkt interpretieren lässt. Trotzdem konnten wir von dieser Hierarchie in Abschnitt 9.4.2 profitieren, da sie die Möglichkeit bietet, einen Punkt einer abgeleiteten Klasse anstelle eines Punkts der Basisklasse zu verwenden und die **virtuelle Funktion *toStr*** über ein Objekt der Basisklasse aufzurufen.

Das ist **typisch**: Die Konsequenzen der falschen Hierarchie zeigen sich oft erst recht **spät**, wenn ein Projekt schon weit fortgeschritten ist. Dann kann der **Aufwand für eine Korrektur** recht **hoch** sein. Deswegen sollte man beim Entwurf einer Klassenhierarchie **immer** darauf achten, dass sie eine „**ist ein**“-Beziehung darstellt.

Mit einer abstrakten Basisklasse *Punkt* bietet sich die folgende Alternative an:



In der Basisklasse *Punkt* definiert man dann alle diejenigen Funktionen als rein virtuell, die man in allen abgeleiteten Klassen der Hierarchie benötigt und überschreibt. Dann kann man diese Funktionen auch über einen Zeiger oder eine Referenz auf ein Objekt der Basisklasse für Objekte abgeleiteter Klassen aufrufen.

Diese Hierarchie hat gegenüber der von oben einige Vorteile:

- Man kann sie problemlos im Sinn einer „ist ein“-Beziehung interpretieren: Sowohl ein *C1DPunkt* als auch ein *C2DPunkt* oder ein *C3DPunkt* stellt einen Punkt dar. Die Gesamtheit aller Punkte umfasst sowohl die ein- als auch die zwei- und dreidimensionalen Punkte. Der Begriff „Punkt“ ist eine Verallgemeinerung der ein-, zwei- oder dreidimensionalen Punkte.
- Wenn die verschiedenen Klassen gleichnamige Funktionen mit unterschiedlichen Parametern haben (wie z.B. eine Funktion *setze*, die einen Punkt an eine Position setzt), können diese Funktionen in den abgeleiteten Klassen definiert werden, ohne dass sie sich gegenseitig verdecken.

Eine **gemeinsame Basisklasse** mit rein virtuellen Funktionen ist oft **die Lösung der mit „ist ähnlich wie ein“-Beziehungen verbundenen Probleme**. Die Basisklasse stellt dann einen **Oberbegriff** mit den Gemeinsamkeiten der Klassen dar, die im Programm benötigt werden. Da die Basisklasse nie als Datentyp von Objekten benötigt wird, sondern nur als Basisklasse bei einer Vererbung, kann sie auch **rein virtuell** sein. Sie entspricht einem Oberbegriff, von dem es keine realen Objekte gibt, die nicht zu einer spezielleren Kategorie gehören, und der nur dazu dient, Gemeinsamkeiten auszudrücken.

Beispiel: In der Umgangssprache findet man viele solche Oberbegriffe: „Wirbeltier“, „Lebewesen“, „Punkt“, „Fahrzeug“ usw. bezeichnen Oberbegriffe, von denen es keine Objekte gibt, die nicht zu einer konkreteren (abgeleiteten) Klasse gehören.

Die **Suche** nach den zur Lösung eines Problems hilfreichen **Abstraktionen** und Oberbegriffen ist der **Schlüssel** der objektorientierten Analyse und des objektorientierten Designs. Abstrakte Basisklassen und rein virtuelle Funktionen sind das Sprachelement, diese Abstraktionen und Gemeinsamkeiten auszudrücken.

Das gilt auch beim Design einer Klassenhierarchie mit dem Ziel, ihre Funktionen später einmal ohne Änderung des Quelltextes erweitern zu können (siehe Abschnitt 9.4.8). Auch eine solche Funktion sollte immer eine rein virtuelle Funktion in der Basisklasse sein.

Stroustrup (1997, Abschnitt 12.5) bezeichnet abstrakte Basisklassen „as a clean and powerful way of expressing concepts“. Meyers (1996, Item 33) und Riel (1996, Heuristic 5.7) empfehlen sogar, **alle Basisklassen abstrakt** zu definieren („All base classes should be abstract classes“, „make non-leaf classes abstract“), da solche Klassen leicht erweitert werden können.

Viele Klassenbibliotheken verwenden eine gemeinsame Basisklasse, von der dann alle Klassen abgeleitet werden. In den Microsoft Foundation Classes (MFC) heißt diese Klasse *CObject*, in der Visual Component Library (VCL) des Embarcadero C++Builders *TObject* und in der .NET Klassenbibliothek *Object*. Diese Basisklasse ist zwar nicht immer abstrakt. Innerhalb einer solchen Hierarchie gibt es aber oft zahlreiche abstrakte Klassen, die das Verhalten abgeleiteter Klassen definieren.

9.4.11 Objektorientierte Programmierung: Zusammenfassung

Mit den bisherigen Ausführungen dieses Kapitels sind alle Konzepte der objektorientierten Programmierung vorgestellt. Das soll der Anlass für einen kurzen Rückblick sein, der die Verwendung dieser Konzepte in die beiden Gruppen der konkreten und abstrakten Datentypen zusammenfasst.

- Die letzten Abschnitte haben gezeigt, dass Vererbung und Polymorphie außerordentlich hilfreich sein können. Das heißt aber nicht, dass alle Klassen diese Konzepte verwenden müssen.

Es gibt viele nützliche Klassen, die nicht in einer Hierarchie enthalten sind und die unabhängig von anderen Klassen existieren. Solche Klassen stellen meist ein relativ einfaches, in sich geschlossenes Konzept der Realität mit allen dafür notwendigen Funktionen dar. Sie werden auch als **konkrete Typen** bezeichnet und haben oft Ähnlichkeiten mit den fundamentalen Datentypen. Dazu gehören z.B. Stringklassen, Containerklassen usw. Auch Klassen wie *CIDPunkt*, *C2DPunkt*, *Kreis*, *Quadrat* usw. sind konkrete Typen, wenn sie nicht in einer Klassenhierarchie enthalten sind.

Konkrete Typen benutzen Klassen, um Daten und Funktionen zusammenzufassen. Da sie normalerweise nicht als Basisklassen dienen, können ihre Funktionen ebenso gut virtuell wie auch nicht virtuell sein. Deshalb sind sie meist nicht virtuell und damit etwas schneller. Wenn konkrete Typen von anderen Klassen verwendet werden, dann meist als Datentypen von Elementen und nicht als Basisklassen. Manche Autoren sprechen von **objektbasierter Programmierung**, wenn nur das Klassenkonzept ohne Vererbung verwendet wird.

- Wenn mehrere Klassen eine gemeinsame Schnittstelle haben, kann man diese in einer Basisklasse zusammenfassen. Die Funktionen der Schnittstelle der Basisklasse sind oft rein virtuell. Dann wird die Basisklasse auch als **abstrakter Typ** bezeichnet. Abstrakte Typen haben oft **keine Konstruktoren, keine Datenelemente und nur rein virtuelle Funktionen** sowie **einen virtuellen Destruktor**.

Die Basisklasse stellt dann einen Oberbegriff (eine Abstraktion) dar, und die abgeleiteten Klassen implementieren dann spezifische Varianten der Schnittstelle. Diese Funktionen

sind über die Technik der späten Bindung an ihre Klassen gebunden und verhalten sich dadurch so, als ob sie in der Klasse enthalten wären.

Die spezifischen Varianten können auch noch später geschrieben werden. Wenn die Möglichkeit besteht, dass eine Funktion später einmal erweitert werden muss, sollte man sie als virtuelle Funktion schreiben, da man die Erweiterung dann ohne Änderung des Quelltextes der Basisklasse implementieren kann.

Vererbung ohne virtuelle Funktionen ist nur selten sinnvoll. Wenn Klassen voneinander abgeleitet werden, dann haben sie meist auch virtuelle Funktionen. In einer Basisklasse sind die virtuellen Funktionen oft rein virtuell. Deswegen ergänzen sich **Vererbung**, **virtuelle Funktionen** und **rein virtuelle Funktionen** und **treten oft gemeinsam auf**.

Es ist sicher nicht leicht, beim Entwurf eines Buchhaltungsprogramms für eine Tierhandlung vorauszuahnen, dass sie später auch einmal mit Autos handeln wird. Wenn man aber die Abstraktion findet, dass die Objekte eines Buchhaltungsprogramms Buchungen sind, kann man vermutlich einen großen Teil des Programms auf eine entsprechende Basisklasse aufbauen. Und von dieser kann man dann leicht auch Klassen für Immobilien und Grundstücke ableiten, wenn der geschäftstüchtige Händler in diese Bereiche expandiert.

Deshalb fallen viele Klassen (aber nicht alle) in eine dieser beiden Kategorien (siehe auch Sutter 2005, Item 32): **Entweder** soll eine Klasse nicht als **Basisklasse** verwendet werden. Dann

- stellt sie ein Konzept der Realität vollständig (und minimal) dar.
- hat sie keine virtuellen Funktionen und auch keinen virtuellen Destruktor.
- wird sie vor allem wie ein fundamentaler Datentyp als Wertetyp verwendet (z.B. als Datentyp einer Variablen oder eines Klassenelements).
- hat sie einen *public* Destruktor, Kopierkonstruktor und Zuweisungsoperator mit Werte-Semantik.

Oder sie wird als **Basisklasse** verwendet. Dann

- stellt sie einen Oberbegriff für ein Konzept der Realität (eine Abstraktion, die Gemeinsamkeiten) dar, das in abgeleiteten Klassen konkretisiert oder später erweitert wird.
- hat sie virtuelle und meist auch rein virtuelle Funktionen.
- hat sie einen virtuellen Destruktor.
- wird sie vor allem für dynamisch erzeugte Variablen verwendet und über Zeiger (am besten smart pointer) angesprochen.

Programmierer, die die Konzepte Vererbung und Polymorphie neu kennengelernt haben, neigen oft dazu, sie bei jeder nur denkbaren Gelegenheit einzusetzen. Das führt dann oft zu völlig unangemessenen Klassenhierarchien, bei denen oft keine „ist-ein“-Beziehung besteht.

- In vielen praktischen Projekten sind **konkrete Klassen**, die dann als Datentypen von Datenelementen (**Komposition**) oder Variablen verwendet werden, viel häufiger die richtige Wahl als **Basisklassen**, die zusammen mit **Vererbung** eingesetzt werden.

- Objektorientierte Programmierung ist nicht nur Vererbung und Polymorphie. Oft sind die mit der Zusammenfassung von Daten und Funktionen zu **Klassen** und die mit einer **Datenkapselung** verbundenen Vorteile völlig ausreichend.

Die C++-Standardbibliothek beruht maßgeblich auf Templates und verwendet Vererbung und Polymorphie nur selten.

9.5 R-Wert Referenzen und Move-Semantik

Im Zusammenhang mit dem Kopierkonstruktor und dem Zuweisungsoperator wurde gezeigt (siehe Abschnitt 9.2.6 und 9.2.7), dass flache Kopien ziemlichen Ärger verursachen können: Wenn eine Klasse Verweise auf Ressourcen (z.B. Zeiger auf Speicherbereiche) enthält und bei der Kopie einer Variablen dieses Datentyps nur die Verweise, aber nicht die Ressourcen kopiert werden, kann die Ressource nach der Kopie über zwei verschiedene Variablen angesprochen werden.

Diese negativen Folgen treten aber nur dann ein, wenn die Quelle der Kopie auch nach der Kopie noch existiert. Existiert sie nach der Kopie nicht mehr, muss eine flache Kopie nicht mit negativen Konsequenzen verbunden sein. Dann können flache Kopien auch sinnvoll sein, insbesondere da sie schneller sind, da die Ressource nicht kopiert werden muss.

Zu den größeren konzeptionellen Erweiterungen von C++11 gehört, dass der Compiler um die Möglichkeit erweitert wurde, solche Situationen zu erkennen. Dafür wurde der Begriff **R-Wert** geprägt: Ein R-Wert ist ein Ausdruck auf der rechten Seite einer Zuweisung, der nach der Ausführung der Zuweisung nicht mehr existiert. Dann kann der Compiler anstelle einer tiefen Kopie eine meist etwas schnellere **Move-Operation** (im Wesentlichen eine flache Kopie) durchführen.

Dieses Kapitel stellt diese Konzepte etwas genauer vor. Da keines dieser Konzepte für ein Grundverständnis von C++ wichtig ist, sondern „nur“ Feinheiten und Optimierungsmöglichkeiten bietet, kann der Leser dieses Kapitel auch übergehen. Diese Techniken wurden in die Standardbibliothek übernommen, so dass Sie diese nutzen können, auch ohne dass Sie sich darum kümmern müssen.

9.5.1 R-Werte und R-Wert Referenzen

Vor C++11 gibt es keine Möglichkeit, R-Werte (dazu gehören alle Ausdrücke, auf die man den Adressoperator nicht anwenden kann, wie z.B. temporäre Objekte, Literale, Funktionsaufrufe mit Werte-Rückgabetypen usw.) von konstanten Referenzen als Typ zu unterscheiden.

Beispiel: Mit

```
class C {  
public:  
    C(int x) {}  
};
```

```
int f(int i, int j)
{
    return i + j;
}
```

sind in

```
int a = 17;
int b = 18;
b = a*b;
C c(19);
c = C(20);
int d = f(21, 22);
```

a, b, c und d L-Werte. Die Literale 17, 18, das temporäre Objekt C(20) und der Funktionsaufruf f(21,22) sind dagegen R-Werte. Diese können nicht auf der linken Seite einer Zuweisung stehen.

Die Begriffe „L-Wert“ und „R-Wert“ kommen ursprünglich aus C: In C war ein L-Wert ein Wert, der auf der linken Seite einer Zuweisung stehen kann (z.B. eine Variable). Ein R-Wert war ein Wert, der nur auf der rechten Seite einer Zuweisung stehen kann (z.B. ein Literal). Mit den zahlreichen Spracherweiterungen von C++ ist diese Definition aber nicht mehr immer zutreffend (z.B. mit Referenz-Rückgabetypen, „konstanten Variablen“ usw.). Obwohl temporäre Objekte (R-Werte) und konstante Referenzen viele Ähnlichkeiten haben, unterscheiden sie sich in einem wichtigen Punkt:

- Ein **temporäres Objekt** existiert nach seiner Auswertung nicht mehr. Deswegen kann es danach verändert oder zerstört werden, ohne dass das Auswirkungen auf andere Programmteile hat.
- Ein Objekt, das über eine **konstante Referenz** angesprochen wird, existiert auch noch nach der aktuellen Ausdrucksanweisung. Da andere Anweisungen auf dieses Objekt zugreifen können, darf es nach seiner Auswertung nicht verändert werden.

Seit C++11 werden L-Werte meist dadurch charakterisiert, dass sie auch noch nach einer Anweisung angesprochen werden können, bzw. dass sie eine Adresse haben, über die sie angesprochen werden können.

In C++11 können L-Werte und R-Werte mit **R-Wert Referenzen** unterschieden werden. Dieser Typ wird mit zwei Referenzzeichen && gekennzeichnet. Damit können Funktionen geschrieben werden, die diese beiden Fälle unterschiedlich behandeln. Die schon früher in C++ vorhandenen Referenzen (mit nur einem &-Zeichen) werden als **L-Wert Referenzen** bezeichnet, wenn es auf den Unterschied zwischen diesen beiden Begriffen ankommt.

Beispiel: Mit den beiden überladenen Funktionen

```
string f(const int&)
{
    return "int&" ;
}
```

```
string f(const int&&)
{
    return "int&&" ;
}
```

führen die Aufrufe

```
int i = 17;
f(i);      // f(const int&)
const int ci = 17;
f(ci);     // f(const int&)
f(5);      // f(int&&)
f(int(5)); // f(int&&) - Konstruktor-Syntax
int j = 18;
f(i + j);  // f(int&&)
f(f(i + j) + f(i + 1)); // f(int&&), f(int&&), f(int&&)
```

zum Aufruf der als Kommentar angegebenen Funktionen.

Die Fähigkeit, R-Wert Referenzen zu erkennen, ermöglicht für Argumente dieser Kategorie flache Kopien. Da eine R-Wert Referenz keine Adresse hat, kann sie nach der Kopie nicht mehr angesprochen werden. Damit können die sonst mit flachen Kopien verbundenen Nachteile auch nicht auftreten. Da flache Kopien schneller sind, reduziert das die Laufzeit.

Beispiel: Wenn die Funktion `int f(int&&)` schneller ist als `int f(const int&)`, kommt dieser Vorteil bei Ausdrücken wie

```
int x = f(f(i + j) + f(i + 1));
```

mehrfach zum Tragen. Solche Ausdrücke kommen oft bei Operationen mit Operatoren vor, wie z.B. `string operator+(string, string)` und Anweisungen wie

```
string s = s1 + s2 + s3 + s4; //string s1, s2, s3, s4
```

Dieser Aufruf wird etwa folgendermaßen aufgelöst:

```
s = op + (s1, op + (s2, op + (s3, s4)));
```

R-Wert Referenzen wurden so in C++ integriert, dass der Ablauf von Programmen, die mit einem C++03-Compiler übersetzt werden, unverändert bleibt.

– Falls eine Funktion nur für L-Wert Referenzen

```
void f(int& x) {}
```

implementiert ist, aber nicht für R-Wert Referenzen, kann diese nur mit L-Werten (aber nicht mit R-Werten) aufgerufen werden:

```
int i;
f(i); // das geht
f(1); // Aufruf mit R-Wert ist ein Fehler
```

- Falls eine Funktion nur für konstante L-Wert Referenzen

```
void f(const int& x) {}
```

implementiert ist, aber nicht für R-Wert Referenzen, kann diese sowohl mit L-Werten als auch mit R-Werten aufgerufen werden:

```
int i;
f(i); // das geht
f(1); // das geht
```

- Falls eine Funktion nur für R-Wert Referenzen implementiert ist

```
void f(const int&& x) {}
```

kann diese nur mit R-Werten aufgerufen werden, aber nicht mit L-Werten.

```
int i;
f(i); // das geht nicht
f(1); // das geht
```

9.5.2 move-Semantik und `std::move`

R-Wert Referenzen wurden vor allem deswegen eingeführt, um die **move-Semantik** zu ermöglichen. Dabei werden oft flache Kopien erzeugt.

Dieses Konzept soll zunächst an einem Beispiel illustriert werden.

Beispiel: Hier soll `C` eine Klasse sein, die einen Zeiger `pData` auf eine „größere Ressource“ `*pData` enthält. Mit „größere Ressource“ ist gemeint, dass Konstruktion, Kopie oder Destruktion eines Objekts der Klasse `C` mit einem gewissen Zeitaufwand verbunden ist, wie z.B. bei einem Container der Standardbibliothek mit vielen Elementen. Der Kopierkonstruktor (und analog der Zuweisungsoperator) sieht dann etwa so aus:

```
C& C::operator=(const C& rhs)
{
    // Die Ressource, auf die pData zeigt, freigeben.
    // Eine Kopie von *rhs.pData erstellen und
    // pData die Adresse der Kopie zuweisen.
    // [...]
}
```

Wenn diese Klasse mit einer Funktion, die ein Objekt des Typs `C` zurückgibt

```
C f();
```

in

```
C c;
c = f(); // f() ist ein R-Wert
```

verwendet wird, bewirkt diese Zuweisung, dass

die Ressource `*(c.pData)` freigegeben wird, eine Kopie von `*(f().pData)` erstellt wird, und `c.pData` diese Adresse dieser Kopie zugewiesen wird.

Da die rechte Seite `f()` in der Zuweisung

```
c = f();
```

ein R-Wert ist und anschließend nicht mehr verwendet werden kann (er hat ja keine Adresse), kann man die relativ aufwendige Kopie des Speicherbereichs `*(f().pData)` sparen und stattdessen nur die Adresse zuweisen. Das ist eine flache Kopie. Da die rechte Seite keine Adresse hat, können die mit L-Werten verbundenen Fehler von flachen Kopien nicht eintreten. Diese Vorgehensweise wird als **move-Semantik** bezeichnet. Sie ist mit einem Kopierkonstruktor (bzw. Zuweisungsoperator) sinnvoll, dessen Parameter eine R-Wert Referenz ist.

Beispiel: Ergänzt man die Klasse aus dem letzten Beispiel um einen überladenen Zuweisungsoperator

```
C& C::operator=(C&& rhs)
{
    // [...]
    // vertausche this->pData und rhs.pData
    // [...]
}
```

und einen Konstruktor mit einem R-Wert Referenzparameter

```
C(C&& rhs)
{
    // [...]
    // vertausche this->pData und rhs.pData
    // [...]
}
```

werden diese mit Argumenten aufgerufen, die R-Werte sind. Das sind aber gerade die Argumente, bei denen es ausreicht, die Zeiger zu vertauschen.

Eine Zuweisung (anstelle dem Vertauschen)

```
this->pData = rhs.pData
```

wäre übrigens nicht ausreichend, damit später noch der Destruktor aufgerufen kann, um die Daten zu `rhs` wieder freizugeben.

Die Elemente aus dem letzten Beispiel werden als **Move-Konstruktor** (Verschiebekonstruktor) und als **Move-Zuweisungsoperator** (Verschiebezuweisungsoperator) bezeichnet.

Zum Vertauschen im Move-Konstruktor und im Move-Zuweisungsoperator liegt es nahe, die *swap*-Funktion der Standardbibliothek zu verwenden. Diese war vor C++11 so

```
template<class T>
void swap(T& a, T& b)
{
    T tmp(a);
    a = b;
    b = tmp;
}
```

definiert. Da sie aber nicht für R-Werte definiert ist, kann sie auch keine R-Werte berücksichtigen. Deswegen wurde sie in C++11 durch

```
void swap(T& a, T& b)
{
    T tmp(std::move(a));
    a = std::move(b);
    b = std::move(tmp);
}
```

ersetzt. Hier bewirkt *std::move*

```
template< class T >
typename std::remove_reference<T>::type&& move( T&& t )
```

lediglich, dass das Argument für *move* vom Compiler als R-Wert betrachtet wird. Der Effekt ist im Wesentlichen derselbe wie die Konvertierung

```
X&& std::move(X& a) noexcept // noexcept: Siehe Abschnitt 11.8
{
    return static_cast<X&&>(a);
}
```

Der Effekt von

```
a = std::move(b);
```

hängt vor allem vom Datentyp ab.

1. Für Objekte eines Klassentyps C, der einen Move-Zuweisungsoperator hat, bewirkt die Zuweisung

```
a = std::move(b); // C.operator=(C&&), a.operator=(std::move(b));
```

dass der Move-Zuweisungsoperator aufgerufen wird. Falls dabei b

- ein **R-Wert** ist, erhält a den Wert von b. Da ein R-Wert b anschließend nicht mehr angesprochen werden kann, ist der anschließende Wert von b undefiniert. Falls dagegen
- b ein **L-Wert** ist, erhält a den Wert von b. Das Argument für *move* ist anschließend in einem gültigen Zustand, d.h. es kann verwendet werden, ohne dass das eine Exception zur Folge hat. Sein Wert hängt vom Datentyp ab und ist anschließend für viele Datentypen unbestimmt. Da sich der Wert von b durch

```
a = std::move(b);
```

verändern kann, spricht man auch von einem **destruktiven Read**. Dass sich das Argument der rechten Seite bei einem Funktionsaufruf ändert, wirkt manchmal etwas überraschend.

2. Für Objekte eines Datentyps, der keinen Move-Zuweisungsoperator hat, bewirkt

```
a = std::move(b); // C.operator=(C&&)
```

nichts anderes als die Zuweisung a=b;

Beispiel: Der Effekt von *move* für einige Datentypen:

- a) Der Datentyp *int* hat keinen Move-Zuweisungsoperator:

```
int i = 17, j = 18;
j = std::move(i);
textBox1->AppendText("int i=17, j=18; j= move(i); j=" + j +
                    " i=" + i);
// int i=17, j=18; j=move(i); j=17 i=17
```

- b) Zeiger haben ebenfalls keinen Move-Zuweisungsoperator

```
int* pi = new int(17);
int* pj = new int(18);
pj = std::move(pi);
textBox1->AppendText("int* pi=17, *pj=18; pj=move(pi); pi="
                    + int(pi).ToString() + " pj=" + int(pj).ToString());
// int* pi=17, *pj=18; pj=move(pi); pi=00FD5DB0 pj=00FD5DB0
```

- c) Die Klasse *string* hat seit C++11 einen move-Zuweisungsoperator.

```
basic_string& operator=(basic_string&& _Right)
```

Mit

```
string s = "s", t = "t";
s = std::move(t);
textBox1->AppendText("string s='s',t='t'; s= move(t); s="
                    + rk1::to_String(s) + " t=" + rk1::to_String(t));
```

erhält man z.B. in Visual Studio 2017 die Ausgabe

```
// string s='s',t='t'; s= move(t); s=t t=
```

In gcc 5.1 erhält man dagegen

```
// string s='s',t='t'; s= move(t); s=t t=s
```

Beide Ergebnisse sind standardkonform, da der Wert des Arguments von *move* anschließend unbestimmt ist.

d) Bei einem *unique_ptr* (siehe Abschnitt 18.2) wird die rechte Seite auf 0 gesetzt.

```
unique_ptr<int> p1(new int(7));
unique_ptr<int> p2(new int(8));
p2 = std::move(p1); // p1==0
```

In einer Funktion mit einem Parameter des Typs T&&

```
void fc(T&& s)
{
    T t = s; // ruft den Kopierkonstruktor auf, obwohl s mit dem
              Datentyp T&& definiert ist
}
```

könnte man meinen, dass der Datentyp von *s* aufgrund der Parameterliste eine R-Wert Referenz ist. **Dieser Eindruck trügt aber:** Das entscheidende Kriterium ist, ob der Ausdruck einen Namen hat, und da der Parameter hier einen Namen hat, unter dem er auch noch nach der Anweisung angesprochen werden kann, ist *s* kein R-Wert. Deshalb wird hier auch nicht der Move-Konstruktor aufgerufen, sondern der Kopierkonstruktor.

Will man erreichen, dass mit einem solchen Parameter der Move-Konstruktor aufgerufen wird, kann man ihn mit *std::move* in einen R-Wert konvertieren:

```
void fm(T&& s)
{
    T t = std::move(s); // ruft den Move-Konstruktor auf
}
```

Klassen, die **nur** einen **Move-Konstruktor** und einen **Move-Zuweisungsoperator** haben, aber **keinen Kopierkonstruktor** und auch **keinen Kopier-Zuweisungsoperator**, sind **verschiebbar, aber nicht kopierbar**. Dazu gehören z.B. die Streamklassen. Funktionen, die Streams als Wert zurückgeben, waren früher nicht möglich.

Beispiel: Da die Klasse *ifstream* einen Move-Zuweisungsoperator hat,

```
std::ifstream get_f(string path)
{
    std::ifstream f(path);
    return f;
}
```


wird dieser bei

```
std::ifstream inf = get_f("");
```

aufgerufen.

Auch die Klasse `unique_ptr` ist nicht kopierbar, sondern nur verschiebbar.

```
unique_ptr<int> p1(new int(7));
unique_ptr<int> p2(new int(8));
p2 = p1; // das geht nicht
```

Der Aufruf eines Konstruktors mit einem R-Wert muss nicht zum Aufruf des entsprechenden Move-Konstruktors führen. Der C++-Standard erlaubt ausdrücklich, dass ein Argument direkt in lokale Variable konstruiert werden kann. Dann wird der Move-Konstruktor nicht aufgerufen. Entsprechendes gilt für `return`-Rückgabewerte.

Beispiel: Der Aufruf von

```
void fs(MeinString s) { }
```

in

```
fs(MeinString("789"));
```

führt nicht zum Aufruf des Move-Konstruktors, ebenso wenig wie der von

```
MeinString fret()
{
    return MeinString("ret");
}
```

in

```
MeinString s = fret();
```

In diesen beiden Beispielen kann man zwar mit `std::move` erzwingen, dass der Move-Konstruktor aufgerufen wird. Das bringt aber keinen Vorteil, da die Returnwert-Optimierung meist effizienter ist als der Move-Konstruktor.

9.5.3 Move-Semantik in der C++11 Standardbibliothek

Mit der Einführung der move-Semantik wurden alle Klassen der Standardbibliothek umfassend um move-Semantik und um überladene Funktionen erweitert, die move-Semantik nutzen (seit Visual Studio 2010). Da der Compiler sie automatisch verwendet, stehen die damit verbundenen Laufzeitverbesserungen automatisch für alle Klassen zur Verfügung, die move-Semantik besitzen. Man muss nicht einmal wissen, dass es diese Konzepte gibt.

Die Klasse `string` enthält u.a. die folgenden Funktionen mit R-Value Referenzparametern:

```

inline string operator+(const string& _Left, string&& _Right)
{ // return string + string
  return (std::move(_Right.insert(0, _Left)));
}

inline string operator+(string&& _Left, string& _Right)
{ // return string + string
  return (std::move(_Left.append(_Right)));
}

inline string operator+(string&& _Left, string&& _Right)
{ // return string + string
  if (_Right.size() <= _Left.capacity() - _Left.size()
      || _Right.capacity() - _Right.size() < _Left.size())
    return (std::move(_Left.append(_Right)));
  else
    return (std::move(_Right.insert(0, _Left)));
}

inline string operator+(const char*_Left, string&& _Right)
{ // return NTCS + string
  return (std::move(_Right.insert(0, _Left)));
}

```

Ähnliche Funktionen findet man auch in den anderen Containerklassen.

Implementiert man move-Semantik in eigenen Klassen, wird diese in der Standardbibliothek auch genutzt. So führt z.B.

```

std::vector<MeinString> v;
v.push_back(MeinString("1")); // Aufruf von void push_back(Ty&& _Val)

```

eine Move-Operation aus, wenn die Klasse *MeinString* move-Semantik besitzt. Ohne move-Semantik werden die Kopier-Semantik Operationen verwendet.

9.5.4 Move-Semantik für eigene Klassen

Falls eine Klasse **keinen Move-Zuweisungsoperator oder –Konstruktor** hat, wird der Kopier-Zuweisungsoperator oder –Konstruktor aufgerufen. Deshalb ist es **kein Fehler**, wenn diese Move-Funktionen für eine Klasse nicht definiert werden. Der einzige Nachteil ist dann nur, dass ein Optimierungspotential nicht genutzt wird und die entsprechenden Operationen etwas länger dauern können. Dieser Nachteil ist aber nur spürbar, wenn große Datenmengen kopiert werden müssen. Dass die fehlenden Move-Funktionen kein Fehler sind, unterscheidet sie von den Kopierfunktionen: Ein vergessener Kopierkonstruktor oder Kopier-Zuweisungsoperator kann ein gravierender Fehler sein.

Betrachten wir nun als Nächstes, wie man eine eigene Klasse um move-Semantik erweitern kann. Der Ausgangspunkt soll eine rudimentäre String-Klasse aus C++03 (ohne R-Wert Referenzen) sein:

```

class MeinString {
    char* s;
    int length;
public:
    // weitere Konstruktoren usw. werden hier ausgelassen

    MeinString(const MeinString& r)
    { // Kopier-Konstruktor
        length = r.length;
        s = new char[length];
        strcpy(s, r.s);
    }

    MeinString& operator=(const MeinString& x)
    { // Kopier-Zuweisungsoperator
        if (this != &x)
        {
            delete[] s;
            length = x.length;
            s = new char[length + 1];
            strcpy(s, x.s);
        }
        return *this;
    };

    // Move-Konstruktor und Move-Zuweisungsoperator hier einfügen
};

```

Um diese Klasse um move-Semantik zu erweitern, muss sie um einen **move-Konstruktor** und einen **move-Zuweisungsoperator** ergänzt werden.

Im **Move-Konstruktor** weist man alle Datenelemente der Quelle den entsprechenden Datenelementen des Ziels zu und setzt dann die Datenelemente der Quelle auf Standardwerte. Falls das Datenelement ein Zeiger ist, setzt man diesen auf *nullptr* (gleichwertig: auf 0), damit der Destruktor den Speicherbereich für den Zeiger nicht zweimal freigibt (einmal für die lokale Variable zum Argument und einmal für das Argument).

```

MeinString(MeinString&& r)
{ // Move-Konstruktor
  // Datenelemente zuweisen:
  s = r.s;           // Nur die Zeiger zuweisen
  length = r.length;
  // Datenelemente des Arguments auf Standardwerte setzen
  r.s = nullptr; // delete[] r.s; wäre hier ein Fehler
  r.length = 0;
}

```

Im **Move-Zuweisungsoperator** prüft man, ob das Objekt nicht sich selbst zugewiesen wird. Falls das nicht zutrifft, gibt man den Speicherbereich für die linke Seite frei. Dann führt man dieselben Anweisungen wie im Move-Konstruktor aus, und gibt anschließend **this* zurück:

```

MeinString& operator=(MeinString&& r)
{ // Move-Zuweisungsoperator
  if (this != &r)
  {
    delete[] s;
    // Datenelemente zuweisen:
    s = r.s;      // Nur die Zeiger zuweisen
    length = r.length;
    // Datenelemente des Arguments auf Standardwerte setzen
    r.s = nullptr;
    r.length = 0;
  }
  return *this;
}

```

Im Move-Konstruktor und –Zuweisungsoperator sollte **nie eine Exception** ausgelöst werden. Das ist meist auch möglich, da nur Zeiger kopiert werden. Dann kennzeichnet man die Funktion mit *noexcept* (siehe Abschnitt 11.8).

Ein **Move-Konstruktor** bzw. ein **Move-Zuweisungsoperator** werden implizit vom **Compiler erzeugt**, wenn die

- die Klasse keinen benutzerdefinierten Move-Konstruktor bzw. Move-Zuweisungsoperator hat

und die folgenden Voraussetzungen alle erfüllt sind:

- die Klasse hat keinen benutzerdefinierten Kopierkonstruktor
- die Klasse hat keinen benutzerdefinierten Zuweisungsoperator
- die Klasse hat keinen benutzerdefinierten Destruktor
- (bis C++14) der implizit erzeugte Move-Konstruktor wird nicht als *deleted* gekennzeichnet

Der implizit erzeugte Move-Konstruktor bzw. Move-Zuweisungsoperator einer Klasse C haben die Signatur

```

C::C(C&&)
C& C::operator=(C&&).

```

Wenn man für eine Klasse move-Semantik implementieren will,

- muss man immer beide Funktionen implementieren: Den Move-Konstruktor und den Move-Zuweisungsoperator.
- wird die Dreierregel (siehe Abschnitt 9.2.7) zur **Fünferregel**: Da der Compiler den Move-Zuweisungsoperator und –konstruktor nur dann erzeugt, wenn man keinen Kopierkonstruktor und Zuweisungsoperator implementiert, muss man alle 5 Funktionen definieren (Kopierkonstruktor, Zuweisungsoperator, Destruktor, Verschiebekonstruktor und Verschiebeoperator).

Für **abgeleitete Klassen** implementiert man move-Semantik am einfachsten **auf der Basis der Elemente** und verwendet dazu `std::move`. Das nächste Beispiel ist ein allgemeingültiges Rezept nach „A Brief Introduction to Rvalue References“ (von Stroustrup, Hinnant und Kozicki, <http://www.open-std.org/jtc1/sc22/wg21/docs/papers/2006/n2027.html>)

```
class Derived : public Base
{
    std::vector<int> vec;
    std::string name;
    // ...
public:
    // ...

    Derived(Derived&& x)
        : Base(std::move(x)),
          vec(std::move(x.vec)),
          name(std::move(x.name)) { }

    Derived& operator=(Derived&& x)
    {
        Base::operator=(std::move(x));
        vec = std::move(x.vec);
        name = std::move(x.name);
        return *this;
    }
};
```

Auch hier wird der Aufruf des Move-Konstruktors und –Zuweisungsoperators durch das Argument `std::move(x)` erreicht. Würde man statt dieses Arguments nur `x` verwenden, würden der Kopierkonstruktor und der Kopier-Zuweisungsoperator verwendet.



10 Namensbereiche

Große Programme oder Bibliotheken können viele Namen enthalten. Dann kann es leicht vorkommen, dass derselbe Name für verschiedene globale Bezeichner (z.B. Namen für Datentypen, Klassen, Funktionen usw.) benötigt wird.

In solchen Situationen können Namensbereiche Abhilfe schaffen. Mit einem **Namensbereich** kann man die **inhaltliche Zusammengehörigkeit** von globalen Deklarationen (Variablen, Funktionen, Datentypen usw.) explizit zum Ausdruck bringen und außerdem **Namenskonflikte vermeiden**.

Beispiel: In einem Teil eines Programms, das Mitarbeiter verwaltet, kann der Name *Adresse* genauso angemessen sein wie in einem anderen Teil des Programms, das Kunden verwaltet. In einer Programmiersprache wie C müsste man dann die Namen künstlich unterscheiden, z.B. *MitarbeiterAdressen* und *KundenAdressen*.

In C++ kann man die zusammengehörigen Deklarationen dagegen jeweils in einen eigenen Namensbereich aufnehmen und die Elemente dann innerhalb des Namensbereichs unter ihrem angemessenen Namen ansprechen:

```
namespace Kunden { // Ein sehr einfaches Beispiel
    class Adresse {
    public:
        Adresse(std::string Name = "", std::string id = "") {}
    };

    void zeige(Adresse a)
    { // ...
    }
} // end of namespace Kunden

namespace Mitarbeiter {
    class Adresse {
        // andere Elemente wie bei Kunden
    };

    void zeige(Adresse a)
    {
    }
} // end of namespace Mitarbeiter
```

Außerhalb eines Namensbereichs kann man seine Elemente mit den Namen des Namensbereichs, dem Bereichsoperator und den Namen des Elements ansprechen:

```
void MachWas()
{
    Kunden::Adresse k;
    Kunden::zeige(k);
    Mitarbeiter::Adresse m;
    Mitarbeiter::zeige(m);
}
```

Auf diese Weise lassen sich auch Namenskonflikte zwischen verschiedenen Bibliotheken (z.B. von verschiedenen Herstellern) vermeiden: Falls sie ihre Deklarationen in verschiedene Namensbereiche verpacken, kann man gleichnamige Elemente im Namensbereich über den Namen des Namensbereichs unterscheiden.

Beispiel: Die C++-Standardbibliothek hat alle ihre Elemente in den Namensbereich *std* aufgenommen. Wenn man diesen Namen nicht für einen eigenen Namensbereich verwendet (was man nicht tun sollte), bekommt man mit den Namen der Standardbibliothek nie Namenskonflikte.

Die .NET Klassenbibliothek fasst inhaltlich zusammengehörige Datentypen usw. in den Namensbereichen *System*, *System::Windows::Forms* usw. zusammen.

10.1 Die Definition von Namensbereichen

Ein Namensbereich wird gemäß der Syntaxregel

```
inlineopt namespace identifier { namespace-body }
```

global oder in einem anderen Namensbereich deklariert. Ein *namespace-body* ist dabei eine beliebige Folge von Deklarationen (also z.B. Variablen, Funktionen, Klassen):

```
namespace-body:
    declaration-seqopt
```

Der Compiler gibt einem Element (z.B. *f*) aus einem Namensbereich (z.B. *N*) den Namen *N::f*. Im Namensbereich kann das Element aber nicht nur unter dem Namen *N::f*, sondern auch einfach unter dem Namen *f* angesprochen werden.

Beispiel: Die Namen *Adresse* und *zeige* gehören zum Namensbereich *Kunden*. Die Elemente können außerhalb des Namensbereichs unter dem Namen *Kunden::Adresse* und *Kunden::zeige* angesprochen werden:

```
Kunden::Adresse k;
Kunden::zeige(k);
```

Innerhalb des Namensbereichs *N* können sie allein unter ihrem Namen angesprochen werden:

```
void zeige(Adresse a)
```

Ein Namensbereich muss nicht mit einer einzigen *namespace*-Deklaration definiert werden, sondern kann sich aus mehreren solchen Deklarationen zusammensetzen, die auch in verschiedenen Dateien enthalten sein können. Alle Namensbereiche mit demselben Namen bilden dann einen einzigen Namensbereich.

Beispiel: Verteilt man die Deklarationen und die Definitionen auf eine Header-Datei und eine cpp-Datei, kann ein Namensbereich aus verschiedenen *namespace*-Definitionen in den beiden Dateien bestehen.

```
// In Kunden.h nur Deklarationen
#pragma once
namespace Kunden { // Ein sehr einfaches Beispiel
    class Adresse {
    public:
        Adresse(std::string Name = "", std::string id = "");
    };

    void zeige(Adresse a);
} // end of namespace Kunden

// In Kunden.cpp die Definitionen
#include "Kunden.h"
namespace Kunden { // Ein sehr einfaches Beispiel
    Adresse::Adresse(std::string Name, std::string id) {}
    void zeige(Adresse a)
    { // ...
    }
} // end of namespace Kunden
```

Ein Namensbereich kann auch innerhalb einer Datei aus mehreren *namespace*-Definitionen zusammengesetzt werden. Falls die Funktion *Kunden::zeige* eine globale Funktion *f* benötigt, ist das folgendermaßen möglich:

```
namespace Kunden {
    class Adresse { // wie oben
    };
} // end of namespace Kunden

int f(int n) { return n + 1; } // außerhalb des Namensbereichs

namespace Kunden { // Ein sehr einfaches Beispiel
    void zeige(Adresse a) {
        f(1);
    };
} // end of namespace Kunden
```

Die zu einer Deklaration aus einem Namensbereich gehörende Definition kann auch außerhalb des Namensbereichs stehen. Sie wird dann mit dem Namensbereich und dem

Operator „::“ vor dem Namen gekennzeichnet. In einer solchen Definition können die Elemente des Namensbereichs ohne explizite Qualifizierung angesprochen werden.

Beispiel: In der Datei Kunden.cpp können die Elemente auch so definiert werden:

```
Kunden::Adresse::Adresse(std::string Name, std::string id)
    {}

void Kunden::zeige(Adresse a) // Keine explizite
{                               // Qualifizierung Kunden::Adresse notwendig
}
```

Da die Deklaration eines Namensbereichs ebenfalls eine Deklaration ist, können Namensbereiche **verschachtelt** werden. Auf die Elemente kann man dann mit einer verschachtelten Qualifizierung zugreifen.

Beispiel: Die Namensbereiche A und B sind im Namensbereich N enthalten:

```
namespace N {
    int i;           // 1.
    namespace A {
        int i;      // 2.
    }
    namespace B {
        int i;      // 3.
    }
} // end of namespace N
```

Ihre Elemente kann man ansprechen wie in

```
N::i = 17;    // 1.
N::A::i = 18; // 2.
N::B::i = 19; // 3.
```

Ab C++17 kann man verschachtelte Namensbereiche auch so definieren:

```
namespace N::A {
    int i;    // 2.
}

namespace N::B {
    int i;    // 3.
}
```

Diese Definition ist gleichwertig zu den Definitionen von A und B oben. Die Elemente kann man dann wie oben unter 2. und 3. ansprechen.

Verschachtelte Namensbereiche werden oft auch für vorläufige Versionen von Sprach-erweiterungen verwendet. In Visual Studio stehen nach `#include`-Anweisungen wie

```
#include <experimental\filesystem>
```

im Namensbereich

```
std::experimental::filesystem
```

die Filesystem-Erweiterungen zur Verfügung.

Alle globalen Deklarationen, die nicht in einem mit *namespace* definierten Namensbereich enthalten sind, gehören zum sogenannten **globalen Namensbereich**. Namen aus diesem Namensbereich kann man mit dem Operator „::“ ansprechen, auch wenn die globale Deklaration durch eine lokale verdeckt wird.

Beispiel:

```
int i; // global
int f(int i)
{
  ::i = 17; // das globale i
  return ++i; // das lokale i
}
```

Auf diese Weise lassen sich in einem Namensbereich auch globale Funktionen verwenden, die gleich heißen wie Elemente eines Namensbereichs. Die Definition eines Namensbereichs hat große syntaktische Ähnlichkeiten mit einer Klassendefinition. Oft kann man „namespace“ durch „struct“ oder „class“ ersetzen, und erhält dann eine Klassendefinition. Die statischen Elemente der Klasse kann man dann wie die Elemente eines Namensbereichs ansprechen (siehe Abschnitt 9.2.11). Im Unterschied zu einer Klasse ist ein Namensbereich aber kein Datentyp. Deshalb kann man mit einer Klasse Variablen (Objekte) definieren, aber nicht mit einem Namensbereich.

10.2 Die Verwendung von Namen aus Namensbereichen

Die Verwendung eines Namens aus einem Namensbereich ist etwas unbequem, wenn man immer zusätzlich noch den Namen des Namensbereichs und :: angeben muss. Oft benötigt man in einer Funktion oder in einem Namensbereich nur Elemente aus ganz bestimmten Namensbereichen. Dann kann man diese mit einer *using*-Deklaration oder einer *using*-Direktive angeben. Falls es dann keine Namenskonflikte gibt, kann man die Elemente anschließend allein über ihren Namen ansprechen.

Eine **using-Deklaration** kann in einem Namensbereich oder Block angegeben werden. Sie besteht aus dem Schlüsselwort *using* und einem Namen aus einem Namensbereich:

```
using-declaration:
using nested-name-specifier unqualified-id ;
```

Dieser Name kann dann in dem Namensbereich oder Block, der die *using*-Deklaration enthält, ohne weitere Qualifizierung mit dem Namensbereich und dem Bereichsoperator :: verwendet werden. Wenn das der Name einer Funktion mit überladenen Varianten ist, stehen nach der *using*-Deklaration alle überladenen Varianten zur Verfügung.

Beispiel: Mit dem Namensbereich

```
namespace N {
    int f(int x) { return x + 1; }
    int f(int x, int y) { return x + y; }
}
```

können die Funktionen `f` folgendermaßen aufgerufen werden:

```
void h()
{
    using N::f;
    int x = f(1);
    int y = f(1, 2);
}
```

Die mit einer *using*-Deklaration in einen Bereich eingeführten Namen dürfen nicht mit anderen Deklarationen kollidieren.

Beispiel: Mit dem Namensbereich `N` aus dem letzten Beispiel erhält man eine Fehlermeldung:

```
void h()
{
    int f;
    using N::f; // Fehler: mehrfache Deklaration von "N::f"
}
```

Wird ein Name aus einem Namensbereich nach einer *using*-Deklaration verwendet, werden nur die Elemente des Namensbereichs berücksichtigt, die zum Zeitpunkt der *using*-Deklaration im Namensbereich enthalten sind.

Beispiel: Nach

```
namespace N {
    void f(int) {};
}

using N::f;

namespace N {
    void f(std::string s) {};
}
```

ist mit dem Namen `f` kein Aufruf der Funktion mit dem *string*-Parameter möglich:

```
void h()
{
    f(""); // Fehler: Konvertierung von Argument in "int"
           nicht möglich
}
```

Gibt man aber `using N::f` nach der Definition von `f(string s)` an, kann diese Funktion aufgerufen werden:

```
void g()
{
    using N::f;
    f(""); // Aufruf von f(string)
}
```

Mit einer **using-Direktive**

using-directive:

```
using namespace nested-name-specifieropt namespace-name ;
```

kann man alle Namen aus einem Namensbereich so verwenden, als ob sie im nächsten umgebenden Namensbereich enthalten wären, der sowohl die *using*-Direktive als auch den *namespace-name* enthält. Dieser nächste umgebende Namensbereich ist oft der globale Namensbereich.

Beispiel: Der nächste umgebende Namensbereich, der sowohl den global definierten Namensbereich N

```
namespace N {
    int i;
}
```

als auch die *using*-Direktive der globalen Funktion `h` enthält, ist der globale Namensbereich. Deshalb steht die Variable `N::i` in `h` wie eine globale Variable unter dem Namen `i` zur Verfügung:

```
void h()
{
    using namespace N;
    i = 17;
}
```

Eine gleichnamige lokale Variable kann man bis zur *using*-Direktive unter ihrem Namen verwenden:

```
void h()
{
    string i;
    i = "ein string";
    using namespace N;
    i = 17;
}
```

using-Direktiven und *using*-Deklarationen können in einem Namensbereich oder in einer Funktion, aber nicht in einer Klasse, angegeben werden.

Beispiel: Der Name *vector* und die Namen aus *N* können im ganzen Namensbereich *M*

```
namespace M {
    using namespace N;
    using std::vector;
```

bzw. in der Funktion *f* verwendet werden:

```
void f()
{
    using namespace N;
    using std::vector;
```

In einer Klasse führen diese Anweisungen zu einer Fehlermeldung des Compilers:

```
class C
{
    using namespace N; // Fehler
    using std::vector; // Fehler
```

Wenn man an mehreren Stellen immer wieder dieselbe Gruppe von Deklarationen aus einem Namensbereich braucht, kann man diese in einem eigenen Namensbereich zusammenfassen und dann diesen mit einer *using*-Direktive verwenden:

```
namespace M1 {
    using N::f;
    using N::g;
}

void h()
{
    using namespace M1;
    f(1); // N::f(1)
    g(2); // N::g(1)
}
```

10.3 Header-Dateien und Namensbereiche

Bei der Kombination von Header-Dateien und Namensbereichen sollten die folgenden Punkte beachtet werden.

1. Ein Namensbereich sollte keine *#include*-Anweisungen enthalten.

Nimmt man eine Header-Datei ohne Include-Guards (siehe Abschnitt 3.11.3) wie

```
Header_ohne_Include_Guard.h
```

```
int i = 0;
```

versehentlich einmal außerhalb und einmal innerhalb eines Namensbereichs mit einer `#include`-Anweisung auf,

```
#include "Header_ohne_Include_Guard.h"
namespace N
{
#include "Header_ohne_Include_Guard.h"
}
```

werden zwei verschiedene Variablen `i` und `N::i` definiert. Das ist meist nicht beabsichtigt und kann zu Fehlern führen.

Wenn die Header-Datei dagegen Include-Guards hat,

Header_mit_Include_Guard.h

```
#ifndef HEADER_MIT_INCLUDE_GUARD_H
#define HEADER_MIT_INCLUDE_GUARD_H
int i = 0;
#endif
```

wird durch das doppelte `#include` nur eine Variable definiert (die aus der ersten `#include`-Anweisung).

Unabhängig davon, ob eine Header-Datei Include-Guards hat oder nicht: Eine Header-Datei enthält meist Deklarationen wie

```
int plus1(int n);
```

und eine cpp-Datei die zugehörigen Definitionen

```
int plus1(int n) { return n + 1; }
```

Nimmt man dann die Header-Datei in einen Namensbereich `N` auf, findet der Linker zur Deklaration `N::plus1` keine Definition und erzeugt eine Fehlermeldung.

Deshalb sollte ein Namensbereich keine `#include`-Anweisungen enthalten. Das erreicht man oft einfach durch die Regel, alle `#include`-Anweisungen vor allen anderen Anweisungen aufzunehmen.

2. In Header-Dateien sollte man **keine `using`-Direktiven und `using`-Deklarationen** aufnehmen.

Header-Dateien enthalten normalerweise nur Deklarationen und werden oft mit `#include` in andere Header- und cpp-Dateien aufgenommen. Wenn eine Header-Datei dann eine `using`-Direktive oder -Deklaration enthält, ist diese auch in jeder Datei enthalten, die eine `#include`-Anweisung dieser Header-Datei enthält.

Auf den ersten Blick ist es eine Vereinfachung, in

Mylib.h

```
#include <vector>
using namespace std; // nicht empfehlenswert
void showData(vector<int> v);
```

ein

```
using namespace std; // oder using std::vector
```

aufzunehmen, damit man in der Parameterliste von *showData* nicht *std::vector* schreiben muss. Damit sind dann aber mit

YourLib.h

```
#include "Mylib.h"
```

auch in *YourLib.h* alle Namen aus *std* verfügbar, ohne dass das in *YourLib.h* explizit erkennbar wird. Falls man in einer Header-Datei einen Namen aus einem Namensbereich benötigt, sollte man ihn mit dem Namensbereich qualifizieren:

Mylib.h

```
#include <vector>
void showData(std::vector<int> v); // ok
```

Die Verwendung von *using*-Direktiven oder *-Deklarationen* in einem eigenen Namensbereich ist oft unproblematisch, insbesondere wenn die Namensbereiche in den mit *#include* eingebundenen Header-Dateien nicht erweitert werden.

Mylib.h

```
namespace N {
    using namespace std; // oder using std::vector
    void showData(vector<int> v);
}
```

Sutter zeigt aber an einem relativ komplexen Beispiel (http://www.gotw.ca/publications/migrating_to_namespaces.htm), dass solche Erweiterungen zu Mehrdeutigkeiten führen können.

3. Wegen 2. sollte man *using*-Direktiven und *using*-Deklarationen nur in *cpp*-Dateien (mit den Definitionen) verwenden. Dabei sollte man sie aber nach den *#include*-Anweisungen angeben, damit sie nicht eventuell die Bedeutung von Deklarationen aus den eingebundenen Dateien beeinflussen können.

MyProg.cpp

```
#include "MyLib1.h"
using namespace N_MyLib1; // nicht empfehlenswert
#include "MyLib2.h"
using namespace N_MyLib2;
```

MyProg.cpp

```
#include "Mylib1.h"
#include "Mylib2.h"
using namespace N_MyLib1; // ok
using namespace N_MyLib2;
```

In den Lösungen zu den Übungsaufgaben aus diesem Buch werden diese Regeln oft nicht beachtet: Damit die Lösungen der Übungsaufgaben nicht zu kompliziert werden, werden auch Definitionen (von Funktionen, Klassen usw.) oft in Header-Dateien geschrieben, obwohl eine Header-Datei eigentlich nur Deklarationen enthalten sollte und die Definitionen in cpp-Dateien enthalten sein sollten (siehe Abschnitt 9.2.14). Bei einem einfachen Projekt wie den Lösungen führt das auch nicht zu Problemen. Bei großen Projekten sollte man diese Regeln aber beachten.

10.4 Aliasnamen für Namensbereiche Θ

Je kürzer die Namen von Namensbereichen sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein anderer Namensbereich denselben Namen hat. Das kann Namenskonflikte zur Folge haben. Deshalb empfiehlt es sich, für Namensbereiche möglichst lange und aussagekräftige Namen zu wählen. Allerdings ist die Verwendung von langen Namen recht umständlich.

Einen Ausweg aus diesem Dilemma bieten **Aliasnamen** für einen Namensbereich. Ein solcher Aliasname deklariert ein Synonym für einen Namensbereich. Unter dem Aliasnamen kann man dann die Elemente des Namensbereichs wie unter dem eigentlichen Namen ansprechen.

namespace identifier = qualified-namespace-specifier ;

Beispiel: Die Elemente von

```
namespace Meine_Superbibliothek
{
    void f(int i) { /* ... */ }
    namespace Datenbankfunktionen
    {
        void g(int i) { /* ... */ }
    }
}
```

kann man nach

```
namespace S = Meine_Superbibliothek;
namespace DB = Meine_Superbibliothek::Datenbankfunktionen;
```

mit den kurzen Namen ansprechen:


```
S::f(17);
DB::g(17);
```

Mit Aliasnamen kann man auch leicht eine Version einer Bibliothek durch eine andere ersetzen:

```
namespace S = Meine_Superbibliothek_Version_2;
```

Aliasnamen können auch in einer Klasse definiert werden:

```
class C {
    using vs=std::vector<int>;
    void show(vs v) {};
};
```

Aufgaben 10.4

- Definieren Sie eine Funktion *f* in einem Namensbereich *N* und rufen Sie diese
 - mit dem Namen des Namensbereichs, dem Bereichsoperator und ihrem Namen auf.
 - nach einer *using*-Direktive auf.
 - nach einer *using*-Deklaration auf
- Definieren Sie im Namensbereich *N* einen verschachtelten Namensbereich *N1*. *N1* soll eine Klasse *C* mit den Deklarationen (Prototypen) von drei Funktion *g*, *h* und *i* enthalten.
 - Definieren Sie die Funktion *g* aus *C* in einem getrennten Namensbereich.
 - Definieren Sie die Funktion *i* aus *C* außerhalb eines Namensbereichs mit einem namespace-Alias.
- Ein Kollege berichtet von Fehlern beim Kompilieren: Wenn er die beiden *#include*-Anweisungen in dieser Reihenfolge angibt,

```
#include "include-2.h" // beide global, nicht in einem
#include "include-1.h" // Namensbereich
```

erhält er eine Fülle von undurchsichtigen Fehlermeldungen. Gibt er sie dagegen in der umgekehrten Reihenfolge an, wird das Programm ohne Fehler kompiliert:

```
#include "include-1.h"
#include "include-2.h"
```

Was kann die Ursache sein?



11 Exception-Handling

Die üblichen Kontrollstrukturen (*if*, *while* usw.) sind für die Steuerung eines normalen Programmablaufs angemessen und ausreichend. Sie führen allerdings schnell zu unübersichtlichen Programmstrukturen, wenn man damit Fehler abfangen will.

Fehler sind in diesem Zusammenhang oft Funktionsaufrufe mit unzulässigen Argumenten, so dass die Funktion ihre **Aufgabe** (Spezifikation) **nicht erfüllen** kann. Solche Fehler lassen sich zwar durch eine Prüfung der Argumente vor dem Aufruf vermeiden. In der Praxis ist das aber nicht immer einfach.

Beispiel: Der Aufruf einer Quadratwurzel-Funktion führt mit Argumenten ≥ 0 nicht zu einem Fehler. Diese Bedingung kann man vor dem Aufruf einfach prüfen. Bei einer Funktion, die einen String in eine Zahl umwandeln soll, muss das Argument eine Zahl darstellen. Eine solche Prüfung ist fast genau so aufwendig wie die Konvertierung.

Falls eine Funktion ihre Aufgabe nicht erfüllen kann, informiert sie den Aufrufer darüber traditionellerweise (z.B. in C) durch einen speziellen Rückgabewert oder indem sie eine Statusvariable (error flag) setzt. Diese Techniken haben aber Schwächen:

- Niemand kann den Aufrufer zwingen, den Rückgabewert oder die Fehler-flags zu prüfen. Deshalb können Fehler übersehen werden.

Beispiel: Nur wenige Programmierer prüfen den Wert von *errno* nach dem Aufruf einer Funktion aus *math.h* (wie z.B. *sqrt*).

- In komplizierten Programmen, in denen viele Fehler vorkommen können, kann die Prüfung aller möglichen Fehler sehr aufwendig werden und zu tief verschachtelten *if*-Anweisungen führen.

Beispiel: Viele Funktionen aus den C-Bibliotheken setzen eine globale Variable *errno* auf einen von Null verschiedenen Wert, um anzuzeigen, dass ein Fehler aufgetreten ist. Oft will man mehrere solche Funktionen *f1*, *f2* usw. nacheinander aufrufen, aber nur dann, wenn beim Aufruf zuvor kein Fehler aufgetreten ist. Das führt dann zu einer Programmstruktur wie

```
errno = 0;  
f1(); // setzt bei einem Fehler errno auf != 0  
if (errno != 0) MessageBox::Show("Fehler in f1");
```

```

else
{
    f2(); // setzt bei einem Fehler errno auf != 0
    if (errno != 0) MessageBox::Show("Fehler in f2");
    else
    {
        f3(); // setzt bei einem Fehler errno auf != 0
        if (errno != 0) MessageBox::Show("Fehler in f3");
    }
}

```

Dadurch wird das Programm, in dem eigentlich nur drei Anweisungen ausgeführt werden sollen, beträchtlich **aufgeblasen** (auf 13 Zeilen). In der Praxis entstehen oft noch wesentlich tiefer verschachtelte Strukturen, bei denen man dann vor lauter Sicherungsmechanismen kaum noch sieht, was eigentlich gemacht wird. Dabei besteht die Gefahr, dass sich **neue Fehler** in das Programm **einschleichen**.

Kurzum: Es ist gar nicht so einfach, fehlerfreie Programme zu schreiben.

Wenn man Fehler aber schon nicht mit 100%iger Sicherheit vermeiden kann, sollte man wenigstens versuchen, dass der Umgang mit ihnen nicht zu unübersichtlichen Programmen führt. Das ist mit **Exceptions** möglich, die oft eine Alternative zu error-flags und speziellen Rückgabewerten sind, ohne deren Schwächen zu haben:

- Mit Exceptions kann man die Anweisungen zur Reaktion auf einen Fehler zusammenfassen und von den eigentlich auszuführenden Anweisungen trennen. Dadurch lassen sich so unübersichtliche Programmstrukturen wie im Beispiel oben vermeiden.
- Exceptions können mehr Informationen weitergeben als *return*-Werte.
- Exceptions können nicht übersehen werden. Wenn man auf eine Exception nicht reagiert, ist ein Programmabbruch die Folge.

Das Wort „Exception“ kann man mit „Ausnahme“ übersetzen. Es steht für Ereignisse, die normalerweise nicht vorkommen und die deshalb Ausnahmen vom Regelfall sind. Häufig sind das Laufzeitfehler wie eine Division durch Null, eine Bereichsüberschreitung, eine allgemeine Schutzverletzung usw.

11.1 Die *try*-Anweisung

Eine ***try*-Anweisung** (*try*-Block) besteht aus dem Schlüsselwort *try* und einer Verbundanweisung, auf die ein oder mehrere Exception-Handler (*handler*) folgen:

try-block:

```
try compound-statement handler-seq
```

handler-seq:

```
handler handler-seqopt
```

handler:

`catch (exception-declaration) compound-statement`

exception-declaration:

`type-specifier-seq declarator`

`type-specifier-seq abstract-declaratoropt`

...

Bei der Ausführung der *try*-Anweisung werden die Anweisungen aus der Verbundanweisung nach *try* der Reihe nach abgearbeitet. Falls dabei keine Exception ausgelöst wird, werden die Exception-Handler übergangen. Der Programmablauf ist dann derselbe, wie wenn die Anweisungen nicht in einem *try*-Block enthalten sind.

Löst jedoch eine dieser Anweisungen eine Exception aus, werden unmittelbar nach der Exception die Exception-Handler der Reihe nach daraufhin geprüft, ob die Exception zu ihnen passt. Beim ersten passenden Handler wird dann die Verbundanweisung nach *catch* ausgeführt. Damit ist die Ausführung der gesamten *try*-Anweisung beendet. Sowohl die Anweisungen, die in der *try*-Anweisung auf die Exception folgen, werden übergangen, als auch alle weiteren Handler.

Die allgemeinste (aber auch undifferenzierteste) Form einer Exception-Deklaration ist „...“. Gibt man diese nach *catch* an, passt der Handler zu jeder Exception.

Die meisten Funktionen der Standardbibliothek von C++ (aber nicht die der Standardbibliothek von C, also z.B. die aus `<math.h>` oder `<cmath>` bei **Laufzeitfehlern eine Exception** aus. Wenn man solche Anweisungen in einem *try*-Block ausführt, kann man in einem Exception-Handler darauf reagieren. Ohne Exception-Handling führen solche Laufzeitfehler in Standard-C++ zu einem Programmabbruch.

Es gibt aber auch Ausnahmen:

- Da die Programmiersprache C keine Exceptions kennt, lösen die Funktionen aus den **C-Bibliotheken** keine Exceptions aus. Zum Beispiel löst *sqrt* (aus `<math.h>` bzw. `<cmath>`) mit einem negativen Argument keine Exception aus.
- Fehler bei **Gleitkommaoperationen** führen nicht zu Exceptions, sondern zu Ergebnissen, die NAN-Werte darstellen.

Beispiel: Die *insert*-Funktion der *string*-Klasse der C++-Standardbibliothek löst eine Exception aus, wenn man an einer nicht vorhandenen Position (z.B. der Position 1 in einem leeren String), Zeichen einfügen möchte:

```
string s;
try { s.insert(1, "abc"); } // füge "abc" an Pos. 1
catch (...) // ein
{
    MessageBox::Show("da ging was schief");
}
```

Führt man diese Anweisung

```
s.insert(1, "abc");
```

nicht in einem *try*-Block aus, hat das einen Programmabbruch zur Folge:

Mit Exception-Handling lässt sich das Problem, ein Programm bei einem Fehler abzubrechen und nur dann weiterzumachen, wenn vorher alles gut ging, einfacher als mit speziellen Rückgabewerten (siehe Seite 551) lösen.

Beispiel: Wenn die Funktionen *f1*, *f2* und *f3* bei jedem Fehler eine Exception auslösen (siehe Abschnitt 11.4), erhält man durch

```
try {
    f1();
    f2();
    f3();
}
catch (...) // passt zu jeder Exception
{
    MessageBox::Show("Fehler ...");
}
```

ein übersichtlicheres Programm wie auf Seite 551, mit im Wesentlichen (bis auf die unterschiedlichen Meldungen) demselben Programmablauf.

Falls die Anweisung, die eine Exception auslöst, nicht unmittelbar in einem *try*-Block enthalten ist oder der *try*-Block **keinen passenden Exception-Handler** hat, werden die Exception-Handler einer **umgebenden *try*-Anweisung** geprüft. Das können *try*-Anweisungen in einem umgebenden Block sein oder in einer Funktion, die die auslösende Anweisung aufgerufen hat. Diese Suche wird so lange fortgesetzt, bis ein passender Exception-Handler gefunden wird oder bis der Aufruf-Stack komplett durchsucht ist. Im letzten Fall wird die vordefinierte Funktion *terminate* aufgerufen, die das Programm abbricht. Diese Suche nach einem Exception-Handler in einer aufrufenden Funktion wird auch als „stack unwinding“ bezeichnet.

Beispiel: Beim Aufruf der Funktion *f(0)* wird eine Exception ausgelöst:

```
string f()
{
    string s;
    return s.insert(1, "abc");
};
```

Diese wird in der nächsten *try*-Anweisung der Aufrufhierarchie abgefangen:

```

string t()
{
    string s;
    try { s = f(); }
    catch (...) { MessageBox::Show("da ging was schief"); }
    return s;
};

```

Da eine Exception in dem Handler gelöscht wird, in dem sie abgefangen wird, ist sie in höheren Stufen der Aufrufhierarchie nicht mehr vorhanden. Deshalb führt ein Aufruf der Funktion `u` zur Meldung „da ging was schief“ und nicht zu der „uhuhuhu“:

```

string u()
{
    try { return t(); }
    catch (...) { MessageBox::Show("uhuhuhu"); }
}

```

Ein **Exception-Handler** behandelt nur die Exceptions, die zu ihm passen. Ob eine Exception zu einem Exception-Handler **passt**, ergibt sich dabei aus dem **Datentyp**, den jede Exception hat. Wenn dieser Datentyp mit dem Datentyp in der *exception-declaration* übereinstimmt oder eine davon abgeleitete Klasse ist, passt die Exception zum Exception-Handler.

Nachdem ein **passender Exception-Handler** gefunden wurde, werden seine Anweisungen ausgeführt. Anschließend wird die Exception gelöscht.

Da eine *try*-Anweisung **mehrere Exception-Handler** haben kann, kann man auf Exceptions, die einen unterschiedlichen Datentyp haben, differenziert reagieren. Üblicherweise verwendet man als Datentyp für Exceptions Klassen, die man im Exception-Handler als Referenztyp angibt (siehe Seite 565).

Beispiel: Wenn die Funktionen `f1`, `f2` usw. Exceptions der Typen *exception1*, *exception2* usw. auslösen, erreicht man mit der folgenden Programmstruktur denselben Effekt wie im Beispiel auf Seite 551. Diese ist offensichtlich einfacher und übersichtlicher:

```

try {
    f1();
    f2();
    f3();
}
catch (exception1&) { MessageBox::Show("Fehler bei f1"); }
catch (exception2&) { MessageBox::Show("Fehler bei f2"); }
catch (exception3&) { MessageBox::Show("Fehler bei f3"); }

```

Der Programmablauf nach einer Exception unterscheidet sich grundlegend von dem bei den üblichen Kontrollstrukturen: Wenn eine Exception auftritt, springt das Programm sowohl über Blockgrenzen als auch über Funktionsaufrufe hinweg in den Exception-Handler der

nächsten umgebenden *try*-Anweisung. Auf diese Weise kann man Fehler, die an verschiedenen Stellen in einem Programm auftreten, an einer zentralen Stelle behandeln.

In einem Exception-Handler kann man nach dem Datentyp einen Bezeichner angeben. Dieser ist dann eine **Variable** des Exception-Typs, die üblicherweise Informationen über die Ursache der Exception enthält. In der nach

```
#include <exception>
```

verfügbaren Klasse *exception* der Standardbibliothek stehen solche Informationen über eine Funktion

```
virtual const char* what() const noexcept;
```

als Text zur Verfügung.

Beispiel: Bei Exceptions der Standardbibliothek kann man die Meldung von *what* folgendermaßen anzeigen:

```
string s;
try { s.insert(1, "xyz"); }
catch (std::exception& e)
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

Hier wird die Meldung „invalid string position“ ausgegeben.

In älteren C++-Compilern war Exception-Handling mit längeren Laufzeiten verbunden. Diese Nachteile konnten aber in den letzten Jahren weitgehend eliminiert werden. Die nächste Tabelle enthält die Ausführungszeiten für die Anweisungen unter 1., 2. und 3.

1.

```
for (int i = 0; i < n; i++)
    sum = sum + i;
```
2.

```
try {
    for (int i = 0; i < n; i++)
        sum = sum + i;
}
catch (...) {}
```
3.

```
for (int i = 0; i < n; i++)
{
    try {
        sum = sum + i;
    }
    catch (...) {}
}
```

n=100 000 000	1.	2.	3.
Visual C++ 2005, Release Build	0,074 Sek.	0,074 Sek.	0,11 Sek.
Visual C++ 2017, Release Build	0,15 Sek.	0,15 Sek.	0,15 Sek.

Neben der *try*-Anweisung von Standard-C++ steht in Visual C++ auch noch das sogenannte strukturierte Exception-Handling mit *__try-__except* und *__finally* zur Verfügung. Dabei handelt es sich um eine Microsoft-Erweiterung der Programmiersprache C, die in C eine ähnliche Fehlerbehandlung wie in C++ ermöglichen soll. Da es in C keine Klassen gibt, unterscheidet sich dieses Exception-Handling stark von dem mit *try*, *throw* und *catch*. Microsoft rät von der Verwendung von *__try* usw. in einem C++-Programm ab und empfiehlt, das Exception-Handling mit *try-catch* zu bevorzugen.

11.2 Exception-Handler und Exceptions der Standardbibliothek

Die folgenden Beispiele zeigen den Datentyp einiger Exceptions der Standardbibliothek sowie passende Exception-Handler. Alle diese Exceptions sind nach

```
#include <stdexcept>
```

im Namensbereich *std* verfügbar und von der Klasse *exception* der Standardbibliothek abgeleitet.

1. Wenn man in einen Container der Standardbibliothek (dazu gehören in diesem Zusammenhang auch Strings) an einer nicht vorhandenen Position einen String einfügt oder löscht, wird die Exception *std::out_of_range* ausgelöst

```
string s; // s ist ein leerer String
try { s.insert(1, "abc"); } // Exception: std::out_of_range
catch (std::out_of_range& e)
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

und die Meldung „invalid string position“ angezeigt.

2. Wenn man bei einem Container mit der Funktion *at* eine nicht vorhandene Position anspricht, wird ebenfalls die Exception *std::out_of_range* ausgelöst:

```
vector<double> v; // v ist ein leerer Vektor
try { v.at(1) = 17; } // Exception: std::out_of_range
catch (std::out_of_range& e)
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

Verwendet man dagegen den Indexoperator, wird von der Standardbibliothek keine Exception ausgelöst.


```
v[1] = 17;    // Zugriffsverletzung
```

Das hat eine Zugriffsverletzung zur Folge, falls dabei nicht reservierte Speicherbereiche angesprochen werden.

3. Falls der mit *new* angeforderte Speicherplatz nicht zur Verfügung gestellt werden kann, erhält man eine Exception der Klasse `std::bad_alloc`:

```
struct T2GB { int b[1024 * 1024 * 511]; }; // ca. 2 GB
try { T2GB* p = new T2GB; } // Exception: std::bad_alloc
catch (std::bad_alloc& e)
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

Hier wird die Meldung „bad allocation“ ausgegeben.

4. Die **Stream-Klassen** der Standardbibliothek (dazu gehören auch die Stringstream-Klassen, siehe Abschnitt 4.6) lösen bei einem Fehler (siehe Abschnitt 13.2) eine Exception aus, wenn zuvor durch einen Aufruf der Elementfunktion

```
void exceptions(iostate except);
```

die Fehlerkategorie festgelegt wurde, bei der eine Exception ausgelöst werden soll.

Da eine Exception auch zu einem Datentyp passt, der eine Basisklasse der Exception ist, kann man in einem einzigen Exception-Handler auf alle von der Basisklasse abgeleiteten Klassen und damit **auf verschiedene Exceptions einheitlich reagieren**. Da der Datentyp einer Basisklasse und der einer abgeleiteten Klasse verschieden sind, ist aber auch eine unterschiedliche Reaktion möglich.

Die Exception-Klassen der Standardbibliothek sind alle von der Klasse *exception* aus `<exception>` abgeleitet. Einige dieser Fehler sind in Gruppen zusammengefasst: Logikfehler gehen auf Fehler in der internen Logik eines Programms zurück und sind Programmierfehler, die im Prinzip vermeidbar sind. Laufzeitfehler können dagegen erst während der Laufzeit eines Programms entdeckt und nur schwer vermieden werden. Die folgende Hierarchie enthält die Beschreibung der Exception-Klassen aus dem C++-Standard. Falls Ihnen diese Beschreibungen etwas knapp vorkommen: Im Standard steht auch nicht mehr.

```
exception // Abgeleitete Klassen sind eingerückt dargestellt
├─ logic_error // nicht eingehaltene Vorbedingungen und Klasseninvarianten
│   ├─ domain_error // Bereichsfehler
│   ├─ invalid_argument // unzulässige Argumente
│   └─ length_error // ein Objekt soll erzeugt werden, dessen Länge die maximal
│       zulässige überschreitet
├─ out_of_range // ein Argument ist nicht im erwarteten Bereich
├─ runtime_error // Laufzeitfehler
│   ├─ range_error // Bereichsfehler bei internen Berechnungen
│   ├─ overflow_error // Überlauf bei arithmetischen Berechnungen
│   └─ underflow_error // Unterlauf bei arithmetischen Berechnungen
```

- └ *bad_alloc* // wenn der mit *new* angeforderte Speicher nicht verfügbar ist
- └ *bad_cast* // bei einem *dynamic_cast* mit einem unzulässigen Referenztyp
- └ *bad_typeid* // bei der Ausführung von *typeid* mit einem Nullzeiger
- └ *bad_exception* // wird von der Funktion *unexpected* ausgelöst
- └ *ios_base::failure* // kann von den *iostream*-Klassen ausgelöst werden

Beispiel: In der folgenden *try*-Anweisung wird die Exception *out_of_range* ausgelöst. Diese passt nicht zum ersten Exception-Handler mit dem Datentyp *range_error*. Da *exception* eine Basisklasse von *out_of_range* ist, passt sie aber zum Handler mit dem Datentyp *exception*:

```
string s; // s ist ein leerer String
try { s.insert(1, "abc"); } // Exception: out_of_range
catch (range_error&)
{
    MessageBox::Show("range error");
}
catch (exception&)
{
    MessageBox::Show("exception");
}
catch (...)
{
    MessageBox::Show("Was war das?");
}
```

Da die Exception-Handler in der aufgeführten **Reihenfolge** geprüft werden, sollten die spezielleren vor den allgemeineren Handlern stehen. Wird diese Reihenfolge nicht eingehalten, wird die Exception durch den Handler für die allgemeinere Exception behandelt und gelöscht, ohne dass der Handler für die speziellere Exception jemals erreicht werden kann. Ein Handler mit der Exception-Deklaration „...“ muss deshalb immer der letzte sein, da er alle Exceptions behandelt.

Beispiel: In der ersten *try*-Anweisung wird die Anweisung nach *length_error* nie erreicht, da eine Exception schon durch den übergeordneten Handler mit dem Datentyp *logic_error* abgefangen wird:

```
try { ... } // falsch
catch (logic_error&) // fängt auch length_error
{
    MessageBox::Show("logisch");
}
catch (length_error&) // wird nie erreicht
{
    MessageBox::Show("Mich kriegt keiner");
}
```

In der nächsten *try*-Anweisung wird ein *length_error* vom ersten Handler abgefangen. Ein *logic_error*, der kein *length_error* ist, wird vom zweiten, und alle anderen werden vom letzten abgefangen.

```

try { ... } // richtig
catch (length_error&)
{
    MessageBox::Show("Längenfehler");
}
catch (logic_error&)
{
    MessageBox::Show("logic, aber nicht length");
}
catch (...)
{
    MessageBox::Show("alles andere");
}

```

Alle Exception-Klassen der Standardbibliothek haben wie

```

class logic_error : public exception {
public:
    explicit logic_error(const string& what_arg);
    explicit logic_error(const char* what_arg);
};

```

zwei Konstruktoren und keine weiteren Elemente. Sie erben alle von der Basisklasse *exception* die Elementfunktion *what*, die in Abschnitt 11.4 beschrieben wird. Deswegen kann ein Programm nur diese Funktion verwenden, wenn es portabel sein soll.

11.3 Einige vordefinierte C++/CLI und .NET Exceptions

Dieses Kapitel ist eines der wenigen in diesem Buch, in dem auf einige Besonderheiten des C++/CLI-Dialekts eingegangen wird, die vom C++-Standard abweichen.

In Windows Forms-Anwendungen und der .NET-Klassenbibliothek lösen Funktionen bei den meisten **Laufzeitfehlern eine Exception** aus. Solche Laufzeitfehler können eine Ganzzahl-Division durch Null sein, Konversionsfehler (z.B. bei *Convert::ToInt32("eins")*), nicht genügend Speicher bei *new*, Zugriffsverletzungen usw. Im Folgenden werden einige der wichtigsten C++/CLI-Exceptions vorgestellt.

Beispiel: Die Funktionen zur Konvertierung eines Strings (*ToInt32*, *ToDouble*, *ToDate* usw.) lösen eine Exception aus, wenn sie das String-Argument nicht in den gewünschten Datentyp konvertieren können. Deshalb kann man mit einer *try*-Anweisung prüfen, ob ein von einem Anwender eingegebener String einen zulässigen Wert darstellt:

```

DateTime t;
try {
    t = Convert::ToDateTime(textBox1->Text);
}
catch (Exception^ e)

```

```

{
    MessageBox::Show(e->Message);
    textBox1->Focus();
}

```

Wenn die TextBox hier ein unzulässiges Kalenderdatum enthält (z.B. „29.2.2017“), wird der Anwender mit der Meldung Meldung wird "Die Zeichenfolge wurde nicht als gültiges DateTime erkannt." darauf hingewiesen. Anschließend erhält das Eingabefeld den Fokus, damit der Anwender die Eingabe korrigieren kann.

Diese Exceptions sind wie in der Standardbibliothek in einer Klassenhierarchie definiert. Hier ist die **Basisklasse** die Klasse *Exception*, die unter anderem die folgende Eigenschaft hat:

virtual property String^ Message //Meldung, die die Exception beschreibt

Beispiel: Eine Ganzzahldivision durch 0 löst eine von *Exception* abgeleitete Exception aus. Bei einem Aufruf der Funktion *t* mit dem Argument 0 für *x*

```

int f(int i) { return 1 / i; }

int t(TextBox^ tb, int x)
{
    try { return f(x); }
    catch (Exception^ e) { // ^ ist notwendig
        tb->AppendText(e->Message + "\r\n");
    }
}

```

erhält man die Meldung:

```
Es wurde versucht, durch 0 (null) zu teilen.
```

Ein stark verkürzter Auszug aus dieser Klassenhierarchie:

```

Exception
├─ SystemException
│   ├─ AccessViolationException
│   └─ ArithmeticException
└─ DivideByZeroException

```

Die folgenden Beispiele illustrieren einige Exceptions der .NET Bibliothek sowie passende Exception-Handler:

1. Bei einem Zugriff auf eine unzulässige Adresse in einer CLR-Anwendung wird eine *NullReferenceException* ausgelöst.

```

try {
    int* i = 0; // auf Adresse 0 kann man nicht zugreifen
    *i = 17;    // das geht schief
}
catch (NullReferenceException^)
{
    textBox1->AppendText("Zugriff auf Adresse 0\r\n");
}

```

2. Falls ein Argument einer Konvertierungsfunktion nicht entsprechend konvertiert werden kann, wird eine Exception der Klasse *FormatException* ausgelöst. Jede der folgenden Konvertierungen löst eine solche Exception aus:

```

try {
    DateTime t = Convert::ToDateTime("29.2.2017");
    int i = Convert::ToInt32("Eins");
}
catch (FormatException^)
{
    textBox1->AppendText("FormatException\r\n");
}

```

11.4 *throw*-Ausdrücke und selbst definierte Exceptions

Eine Exception wird immer durch einen ***throw*-Ausdruck** ausgelöst. Es gibt keine andere Möglichkeit, eine Exception auszulösen. Da die Anweisungen in einem Exception-Handler nur ausgeführt werden, nachdem eine dazu passende Exception ausgelöst wurde, kann man diese nur über einen *throw*-Ausdruck erreichen.

throw-expression:

```
throw assignment-expression opt
```

Da C++ hier das Schlüsselwort „*throw*“ verwendet, sagt man anstatt „eine Exception auslösen“ oft auch „eine Exception werfen“.

Bei der Ausführung des *throw*-Ausdrucks mit einem Zuweisungsausdruck wird eine temporäre Variable erzeugt und mit dem Wert des Zuweisungsausdrucks initialisiert. Sie existiert bis zur Abarbeitung eines passenden Exception-Handlers, falls sie nicht mit „*throw*;“ weitergegeben wird und in diesem Fall weiterhin existiert. Ihr **Datentyp** ergibt sich aus dem des Zuweisungsausdrucks.

Durch das Auslösen einer Exception wird der aktuelle Block verlassen. Dabei wird der Speicherplatz aller in diesem Block definierten nicht statischen Variablen wieder freigegeben. Für Variable, deren Datentyp eine Klasse ist, wird ihr **Destruktor** aufgerufen (siehe Abschnitt 9.1.5). Als **nächste Anweisung** wird dann der erste passende Exception-Handler der *try*-Anweisung ausgeführt, die in der Aufrufhierarchie als letzte begonnen und noch nicht beendet wurde.

Beispiel: Der *throw*-Ausdruck in der Funktion *f* löst eine Exception des Datentyps *int* aus. Die dabei erzeugte Variable hat den Wert 1 und existiert auch noch nach dem Verlassen des Blocks, der zur Funktion *f* gehört. Der Speicherplatz für die lokale Variable *x* wird mit dem Verlassen des Blocks wieder freigegeben:

```
void f()
{
    int x = 1;
    throw x;
}
```

Die in einem *throw*-Ausdruck erzeugte temporäre Variable kann man in einem Exception-Handler verwenden, wenn man in der Exception-Deklaration nach dem Datentyp einen Bezeichner angibt. Dieser ist dann der Name einer **Variablen dieses Datentyps**, die mit dem Wert der temporären Variablen initialisiert wird. Diese Initialisierung ist deshalb möglich, weil ein Exception-Handler nur dann zu einer Exception passt, wenn er denselben Datentyp hat oder eine Basisklasse davon ist. Die Variable erhält so den Wert des bei *throw* angegebenen Ausdrucks.

Auf diese Weise können **Informationen** von der Stelle, an der die Exception ausgelöst wird, an den Exception-Handler **übergeben** werden. Das sind oft Informationen über die Ursache der Exception.

Beispiele:

1. Die Ausdrücke nach *throw* in der Funktion *f* passen in der aufgeführten Reihenfolge zu den Exception-Handlern in *g* und initialisieren dort die jeweiligen Variablen:

```
void f(int i)
{
    if (i == 1) throw string("Hallo");//Datentyp string
    if (i == 2) throw 1.7; // Datentyp double
    if (i == 3) throw 17; // Datentyp int
    if (i == 4) throw "char*"; // Datentyp char*
}

void g(int i)
{
    try { f(i); }
    catch (string s) { MessageBox::Show(rk1::to_String(s)); } //
                                                                s="Hallo"
    catch (double d) { MessageBox::Show(d.ToString()); }//1.7
    catch (int i) { MessageBox::Show(i.ToString()); }//17
    catch (char* s) { MessageBox::Show(rk1::to_String(s)); }
}
```

Dieses Beispiel soll lediglich zeigen, wie Daten vom *throw*-Ausdruck an den Exception-Handler übergeben werden können. Diese Übergabe von Daten aus einer Funktion unterscheidet sich grundlegend von den üblichen Techniken, bei denen Daten aus einer Funktion über Parameter oder globale Variablen weitergegeben werden.

2. Die von der Klasse *exception* der Standardbibliothek abgeleiteten Klassen haben Konstruktoren, denen man einen *string* übergeben kann. Dieser String wird dann von der Elementfunktion *what* der Klasse *exception* zurückgegeben:

```
try { throw logic_error("mein Fehler"); }
catch (exception& e)
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

3. Da eine Funktion mit der Ausführung von *throw* verlassen wird, muss in einem Zweig, der mit *throw* verlassen wird, kein Wert zurückgegeben werden.
4. Gelegentlich findet man Konstruktionen, bei denen eine Exception in einem *try*-Block ausgelöst und im direkt zugehörigen Exception-Handler abgefangen wird wie in

```
try { if (Fehler) throw logic_error("mein Fehler"); }
catch (exception& e)
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
```

Solche Konstruktionen sind unnötig umständlich: Mit einer einfachen *if*-Anweisung erhält man denselben Effekt:

```
if (Fehler)
    MessageBox::Show("mein Fehler");
```

Normalerweise enthält die Anweisung nach *try* Funktionsaufrufe, die Exceptions auslösen können. Wenn in den folgenden Beispielen trotzdem solche Konstruktionen verwendet werden, dann nur, um zu zeigen, wie eine Exception zu einem Exception-Handler passt.

Für den Ausdruck nach *throw* sollte man immer einen **Ausdruck** wählen, dessen Datentyp eine **Klasse** ist und der durch den Aufruf eines Konstruktors erzeugt wird. Dabei werden oft Klassen verwendet, die nur den Zweck haben, als Exceptions verwendet zu werden. Bei einer bestimmten Fehlerkategorie wird dann eine bestimmte Exception ausgelöst, so dass die Fehlerkategorie über die Exception identifiziert werden kann. In der Standardbibliothek von C++ ist in der Header-Datei `<exception>` die Klasse *exception* definiert:

```
class exception {
public:
    exception() noexcept;
    exception(const exception&) noexcept;
    exception& operator=(const exception&) noexcept;
    virtual ~exception();
    virtual const char* what() const noexcept;
};
```

Diese Klasse ist die **Basisklasse** der schon in Abschnitt 11.2 vorgestellten Exception-Klassen der Standardbibliothek aus der Header-Datei `<stdexcept>`. Alle diese Klassen besitzen wie

die Klasse `logic_error` Konstruktoren, denen man den von der Elementfunktion `what` zurückgegebenen String übergeben kann:

```
class logic_error : public exception {
public:
    explicit logic_error(const string& what_arg);
    explicit logic_error(const char* what_arg);
};
```

Von der Klasse `exception` kann man auch eigene Klassen ableiten. In der Klasse `my_exception` wird die virtuelle Funktion `what` der Basisklasse überschrieben:

```
class my_exception :public std::exception
{ // #include <exception>
    string str;
public:
    my_exception(const string& msg) :str(msg) { };
    const char* what() const noexcept override { return str.c_str();
}
};
```

Da ein Exception-Handler mit einer Basisklasse auch zu einer Exception einer abgeleiteten Klasse passt, kann man alle Exceptions eines abgeleiteten Typs auch über einen Exception-Handler mit einer Basisklasse abfangen und so auf alle Exceptions dieser Hierarchie in einem einzigen Handler reagieren. Wenn man dabei die Variable im Exception-Handler als **Referenz** oder als Zeiger deklariert und eine **virtuelle Funktion** dieser Variablen aufruft, führt das zum Aufruf der Funktion, die zum **dynamischer Datentyp** (siehe Abschnitt 9.4.1) der Variablen gehört. Das ist der **Datentyp**, der **im throw-Ausdruck** angegeben wurde.

Beispiel: Mit der Funktion

```
void f()
{
    throw my_exception("ich bin's");
}
```

wird durch

```
try { f(); } // (1)
catch (exception& e) // Referenz Basisklasse
{ // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
} // Aufruf my_exception::what
```

die Meldung „ich bin's“ ausgegeben. Es ist nicht notwendig, für jede Exception einer Hierarchie einen eigenen Handler anzugeben:


```

try { f(); }
catch (my_exception& e) // unnötig umständlich
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
}
catch (exception& e)
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
}

```

Wenn man die Variable im Exception-Handler dagegen nicht als **Referenz** oder Zeiger deklariert, führt der Aufruf einer **Funktion** dieser Variablen zum Aufruf der Funktion, die zum **statischen Datentyp** (siehe Abschnitt 9.4.1) der Variablen gehört. Das ist der **Datentyp**, der **im Exception-Handler** angegeben wurde.

Beispiel: Mit der Funktion `f` aus dem letzten Beispiel erhält man mit

```

try { f(); } // (2)
catch (my_exception e) // kein Referenztyp
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
}
catch (exception e)
{
    MessageBox::Show(rk1::to_String(e.what()));
}

```

dasselbe Ergebnis wie im letzten Beispiel.

Die mit (2) gekennzeichnete Variante hat gegenüber der mit (1) gekennzeichneten die folgenden Nachteile:

- einen größeren Schreibaufwand, der bei einer größeren Zahl von Exceptions beträchtlich sein kann.
- einen größeren Änderungsaufwand: Falls die Funktion `f` geändert werden muss und dann eine weitere Exception auslöst, muss bei jedem Aufruf von `f` ein neuer Handler für die neue Exception aufgenommen werden. Vergisst man das, werden nur die Funktionen des Exception-Handlers der Basisklasse ausgeführt. Diese können aber nicht darüber informieren, dass eine abgeleitete Exception ausgelöst wurde.

Deshalb sollte man als **Datentyp** für die in einem Exception-Handler definierte Variable **immer einen Referenztyp** wählen.

Falls beim Aufruf einer Funktion Exceptions aus **verschiedenen Hierarchien** auftreten können, fängt man diese jeweils in einem eigenen Exception-Handler über die Basisklasse der Hierarchie ab. Falls abgeleitete Klassen in einer solchen Hierarchie weitere Informationen zur Verfügung stellen, fügt man vor jedem Handler der Basisklasse einen weiteren ein, der Exceptions der abgeleiteten Klasse behandelt. Ein letzter `...`-Exception-Handler ist vor allem eine Vorsichtsmaßnahme, falls auch noch eine andere Exception auftritt.

Beispiel: Falls beim Aufruf einer Funktion *f* Exceptions der Standardbibliothek und von .NET auftreten können, kann man Exception-Handler wie die folgenden verwenden:

```
try {
    // ...
}
catch (exception& e) // C++ Standardbibliothek
{
    textBox1->AppendText(rk1::to_String(e.what()));
} // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
catch (Exception^ e) // C++/CLI (Windows Forms)
{
    textBox1->AppendText(e->Message);
}
catch (...) // alle weiteren Exceptions
{
    textBox1->AppendText("Was war das?");
}
```

Auch in einem **Exception-Handler** kann man wieder eine **Exception auslösen**. Gibt man dabei nach *throw* keinen Ausdruck an, wird die aktuelle Exception an den nächsten umgebenden Exception-Handler weitergegeben. Wird dagegen ein Ausdruck angegeben, wird die aktuelle Exception gelöscht und eine neue Exception mit dem angegebenen Ausdruck ausgelöst.

Beispiele: Eine von einem *logic_error* abgeleitete Exception wird weitergegeben:

```
try { /*...*/ }
catch (logic_error&)
{
    MessageBox::Show("logisch");
    throw; // gibt die Exception weiter
}
```

Eine von einem *logic_error* abgeleitete Exception wird hier als *runtime_error* weitergegeben:

```
try { /*...*/ }
catch (logic_error&)
{
    throw runtime_error("Ausgetrickst!");
} // gibt runtime_error weiter
```

Der Programmablauf bei einer Exception ist allerdings **weniger strukturiert** als bei den üblichen Kontrollstrukturen und deshalb schwerer aus dem Programmtext abzuleiten. Während mit *if*, *while* usw. immer ein ganzer Block kontrolliert wird, kann man mit *throw* in den Exception-Handler einer aufrufenden Funktion springen. Deshalb sollten **Exceptions nur dann** verwendet werden, wenn mit den üblichen Kontrollstrukturen keine zufriedenstellende

Lösung möglich ist. Insbesondere sollte man *throw*-Ausdrücke nicht für trickreiche Programmabläufe wie ein *goto* in eine aufrufende Funktion verwenden.

Beispiel: Wenn beim Lesen nach dem Ende einer Datei eine Exception ausgelöst wird, kann man alle Daten einer Datei auch in einer Endlosschleife lesen und die Schleife mit einer Exception verlassen:

```
try {
    ifstream f("c:\\test\\test.dat");
    f.exceptions(ios::eofbit | ios::failbit);
    char c;
    while (true)
        f >> c;
}
catch (ios_base::failure& e)
{
    // ...
};
```

Die Schleifenbedingung *f* ist allerdings meist leichter verständlich, da sie direkt zum Ausdruck bringt, dass eine Datei ganz gelesen wird.

11.5 Fehler und Exceptions

Bisher wurde immer nur relativ undifferenziert davon gesprochen, dass eine Exception bei einem „Fehler“ ausgelöst wird. Nachdem wir nun gesehen haben, wie man an einer beliebigen Stelle eine Exception auslösen kann, stellt sich die Frage, wann das sinnvoll und was in diesem Zusammenhang überhaupt ein „Fehler“ ist.

Der Ausgangspunkt für die folgenden Ausführungen ist, dass jede Anweisung und jede Funktion **eine bestimmte Aufgabe** (ihre Spezifikation) hat. Wenn sie keine solche Aufgabe hätte, wäre sie auch nicht geschrieben worden. Ein **Fehler** ist dann dadurch charakterisiert, dass eine Funktion ihre Aufgabe nicht erfüllen kann.

Beispiel: Alle bisher betrachteten Exceptions von C++, der .NET und der Standardbibliothek werden nach einem solchen Fehler ausgelöst:

- Wenn der mit *new* angeforderte Speicher nicht zur Verfügung gestellt werden kann, hat die Anweisung mit *new* ihre Aufgabe nicht erfüllt.
- Wenn der Zugriff auf ein Container-Element nicht zulässig ist.
- Wenn ein String nicht in ein bestimmtes Format (wie *int* oder ein Kalenderdatum) umgewandelt werden kann.

Nach einem solchen Fehler gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Es ist sinnlos, weitere Anweisungen auszuführen, da diese vom Ergebnis des Aufrufs abhängen und nur Folgefehler nach sich ziehen.

- Die folgenden Anweisungen hängen nicht vom Ergebnis dieses Aufrufs ab und können problemlos ausgeführt werden.

Wenn man **Funktionen so konstruiert**, dass sie **genau dann eine Exception** auslösen, wenn sie **ihre Aufgabe nicht erfüllen**, kann man diese beiden Fälle folgendermaßen umsetzen:

- Anweisungen, die von einander abhängig sind und bei denen ein Fehler Folgefehler nach sich zieht, fasst man in einem Block nach *try* zusammen.
- Anweisungen, die von einander unabhängig sind, können in getrennten *try*-Blöcken enthalten sein: Wenn ein Fehler in einem ersten Teil eines Programms keine Auswirkungen auf einen anderen Teil hat, braucht der andere Teil nach einem Fehler im ersten Teil auch nicht abgebrochen werden.

Beispiel: Wenn die Funktion *f2* nur dann ausgeführt werden soll, wenn der Aufruf von *f1* nicht zu einem Fehler geführt hat, aber *f3* unabhängig davon, kann man eine Programmstruktur wie die folgende verwenden:

```
try {
    f1();
    f2();
}
catch (exception1&) { MessageBox::Show("Fehler bei f1"); }
catch (exception2&) { MessageBox::Show("Fehler bei f2"); }
f3();
```

Weitere typische Anwendungen sind Programme, die verschiedene Optionen in einem Menü anbieten. Wenn eine Option zu einem Fehler führt, kann man nach einem Hinweis auf diesen Fehler oft die weiteren Optionen ausführen.

Das gilt auch für die Konstruktoren einer Klasse: Falls ein **Konstruktor** aus den Argumenten kein Objekt erzeugen kann, das die Klasseninvariante erfüllt (d.h. ein Objekt der Realität, siehe Abschnitt 9.1.6), löst man eine Exception aus und verwendet solche Objekte in einem *try*-Block.

In **Programmiersprachen ohne Exception-Handling** wird meist folgendermaßen auf Fehler reagiert:

- Nach einem schweren Fehler (z.B. einer Division durch Null) wird das Programm meist abgebrochen. Dadurch wird aber auch die Ausführung von Anweisungen unterbunden, die von diesem Fehler überhaupt nicht betroffen sind.
- Bei weniger schweren Fehlern wird eine Statusvariable (wie *errno* in C) gesetzt oder ein spezieller Funktionswert zurückgegeben.

Exception-Handling ermöglicht gegenüber diesen konventionellen Techniken eine **differenziertere** Reaktion und übersichtlichere Programme (siehe Abschnitt 11.1).

Wenn man **alle Funktionen** in einem Programm **so konstruiert**, dass sie **genau dann eine Exception** auslösen, wenn sie **ihre Aufgabe nicht erfüllen**, und alle solchen Funktionen in einer *try*-Anweisung aufruft, tritt immer genau dann eine Exception auf, wenn eine Funktion

ihre Aufgabe nicht erfüllen kann. Wenn keine Exception auftritt, kann man sicher sein, dass alle Funktionen ihre Aufgabe erfüllt haben.

Beispiel: Wenn die Funktionen `f1`, `f2` und `f3` bei jedem Fehler eine Exception auslösen, und bei

```
try {
    f1();
    f2();
    f3();
}
catch (...) // passt zu jeder Exception
{
    MessageBox::Show("da ging was schief");
}
```

keine Fehlermeldung angezeigt wird, kann man sicher sein, dass kein Fehler aufgetreten ist.

Oft kann man für eine Funktion nachweisen, dass sie ihre Aufgabe erfüllt, wenn ihre Argumente bestimmte Bedingungen (die Vorbedingungen) erfüllen. Dann kann man diese prüfen und eine Exception auslösen, wenn sie nicht erfüllt sind.

Beispiel: Damit man auch von den Funktionen aus `<math.h>` bei einem Fehler eine Exception erhält, ist es oft am einfachsten, sie durch eigene Funktionen zu ersetzen, die bei einem Fehler eine Exception auslösen:

```
double Sqrt(double d) // Ersatz für sqrt
{
    if (d<0)
        throw logic_error "negatives Argument bei Sqrt";
    return sqrt(d);
}
```

Hier ist die Vorbedingung ($d < 0$), und wenn diese nicht erfüllt ist, wird eine Exception ausgelöst. Man könnte auch die globale Variable `errno` verwenden und eine Exception auslösen, wenn diese auf einen von Null verschiedenen Wert gesetzt wird.

Die Standardbibliothek stellt für verletzte Vorbedingungen, die man vor dem Aufruf einer Funktion entdecken kann, die Klasse `logic_error` (siehe Seite 558) zur Verfügung. Die Klasse `runtime_error` ist dagegen für Fehler gedacht, die man nur schwer vor dem Aufruf einer Funktion entdecken kann und die erst während ihrer Laufzeit festgestellt werden können. Dazu gehört z.B. der Aufruf einer Funktion wie `exp`, bei der es recht aufwendig ist, vor dem Aufruf zu prüfen, ob die Argumente zu einem Überlauf führen.

Meyer (1997, Kap. 11) betrachtet die Beziehungen zwischen einer Funktion und ihrem Aufrufer unter dem Stichwort „**design by contract**“ als formalen Vertrag, bei dem jeder Beteiligte Rechte und Pflichten hat. Eine Funktion hat die Pflicht, ihre Spezifikation zu erfüllen, wenn der Aufrufer ihre Vorbedingungen einhält. Und der Aufrufer hat die Pflicht,

beim Aufruf einer Funktion ihre Vorbedingungen einzuhalten. Wenn einer der Beteiligten seine Pflicht nicht erfüllt, ist der Vertrag zwischen den beiden gebrochen („**When the contract is broken**“, Kap. 12). Er empfiehlt, genau bei einer solchen Vertragsverletzung eine Exception auszulösen.

In der Programmiersprache C werden Vor- und Nachbedingungen oft mit dem Makro *assert* überprüft. Falls dabei eine Bedingung nicht erfüllt ist, wird das Programm abgebrochen. Diese Reaktion ist aber oft zu drakonisch. Gegenüber *assert* kann man Exceptions als **Verfeinerung** betrachten. In C++ hat *assert* eigentlich nur noch bei solchen Fehlern eine Berechtigung, für die keine Fehlerbehandlung vorgesehen ist und die nicht abgefangen werden dürfen.

11.6 Die Freigabe von Ressourcen bei Exceptions: RAI

Wenn ein Programm Ressourcen (Hauptspeicher, Dateien usw.) reserviert, sollten diese nach Gebrauch wieder freigegeben werden, damit sie für andere Anwendungen zur Verfügung stehen. Eine solche Freigabe sollte auch nach einer Exception erfolgen.

In der folgenden Funktion wird zunächst Speicher reserviert. Wenn diese dann in einem *try*-Block aufgerufen wird und beim Aufruf der Funktion *f* eine Exception auftritt, wird *delete* nicht erreicht und der Speicher nicht mehr freigegeben.

```
void MemoryLeak()
{
    int* p = new int[1024]; // 4 KB bei einem 32-Bit System
    f(); // löst eventuell eine Exception aus
    delete[] p;
}
```

Eine unnötige Reservierung von 4 KB Hauptspeicher hat meist keine gravierenden Auswirkungen und wird oft nicht einmal bemerkt. Falls das aber oft geschieht, kann die Auslagerungsdatei groß und das Programm langsamer werden. Wenn eine Datei reserviert und nicht mehr freigegeben wird, können andere Anwender eventuell nicht mehr auf sie zugreifen, bis man das Programm beendet und neu startet.

Dass in einer Funktion wie *MemoryLeak* Ressourcen nicht mehr freigegeben werden, ergibt sich aus den Sprachelementen des Exception-Handling. In einer Programmiersprache ohne Exception-Handling gibt es beim Aufruf einer solchen Funktion nur die beiden Möglichkeiten:

- Der Aufruf von *f* führt nicht zu einem Programmabbruch. Dann wird auch *delete* erreicht und die Ressource wieder freigegeben.
- Wenn der Aufruf von *f* zu einem Programmabbruch führt, wird der Speicher vom Betriebssystem freigegeben.

Auf den ersten Blick mag der folgende Ansatz zur Lösung dieses Problems naheliegend erscheinen:

```

int* p = new int[1024]; // reserviere die Ressource
try {
    // verwende die Ressource
}
catch (...)
{
    delete[] p; // bei einer Exception freigeben
    throw; // damit das zweite delete übersprungen wird
}
delete[] p; // p freigeben, falls keine Exception auftritt

```

Hier wird die Ressource vor der *try*-Anweisung reserviert und ausschließlich im Block nach *try* verwendet. Falls dabei eine Exception auftritt, wird sie im Block nach *catch* wieder freigegeben. Falls dagegen keine Exception auftritt, wird dieser Block nie ausgeführt und die Ressource nach der *try*-Anweisung freigegeben. Durch „*throw*;“ wird sichergestellt, dass sie nicht zweimal freigegeben wird und dass die Exception in einem umgebenden *try*-Block behandelt werden kann.

Dieser Ansatz ist allerdings recht aufwendig. Eine einfachere Alternative erhält man, indem die Ressource

- in einer Klasse definiert und
- im Destruktor der Klasse wieder freigegeben wird.

Da für eine in einem Block definierte nicht statische Variable eines Klassentyps beim Verlassen des Blocks (auch aufgrund einer Exception) immer ihr Destruktor (siehe Abschnitt 9.1.5) aufgerufen wird, wird die Ressource beim Verlassen des Blocks immer freigegeben. Stroustrup (1997, Abschnitt 14.4.1) bezeichnet diese Technik als „resource acquisition is initialization (RAII)“ („**R**essourcen**b**elegrung ist **I**nitialisierung“).

Beispiel: Der für ein Objekt der Klasse

```

class myVerySimpleSmartPointer {
    int* v;
public:
    myVerySimpleSmartPointer() { v = new int; };
    virtual ~myVerySimpleSmartPointer() { delete v; };
};

```

reservierte Speicher wird beim Verlassen des Blocks wieder freigegeben, in dem eine Variable dieser Klasse definiert wird, und zwar auch dann, wenn beim Aufruf von *f* eine Exception auftritt:

```

void g()
{
    myVerySimpleSmartPointer a;
    f(); // löst eventuell eine Exception aus
}

```

Viele **Klassen der Standardbibliothek** sind nach diesem Schema konstruiert und geben die von ihnen reservierten Ressourcen im Destruktor wieder frei. Dadurch ist automatisch sichergestellt, dass jede lokale, nicht statische Variable einer solchen Klasse ihre Ressourcen auch bei einer Exception wieder freigibt.

- Alle **Stream-Klassen** der Standardbibliothek heben die Reservierung einer Datei im Destruktor wieder auf. Im Unterschied zu den C-Funktionen zur Dateibearbeitung besteht mit diesen Klassen also keine Gefahr, dass eine Datei nach einer Exception unnötig reserviert bleibt.
- Die Destruktoren der **Container-Klassen** aus der Standardbibliothek geben den gesamten Speicherbereich wieder frei, den ein Container belegt. Dabei wird der Destruktor für jedes Element des Containers aufgerufen.
- Die Smart Pointer Klasse *shared_ptr* (siehe Kapitel 18) verwendet RAII und Referenzzähler, um Speicherlecks zu vermeiden. Ihr Kopierkonstruktor zählt bei jeder Kopie einen Referenzzähler hoch. Im Destruktor wird dieser Zähler um 1 reduziert. Wenn er bei 0 angekommen ist, wird die Ressource freigegeben.

Die Freigabe von Ressourcen im Destruktor findet automatisch in der **richtigen Reihenfolge** statt. Werden mehrere Ressourcen reserviert, kann eine später reservierte eine früher reservierte verwenden. Deshalb muss die später reservierte Ressource vor der früher reservierten freigegeben werden. Diese Anforderung wird erfüllt, da die Destruktoren immer in der umgekehrten Reihenfolge ihrer Konstruktoren ausgeführt werden (siehe Abschnitt 9.2.2).

11.7 Exceptions in Konstruktoren und Destruktoren

Wenn **im Konstruktor** einer Klasse eine **Exception** auftritt, wird für alle Elemente der Klasse, deren Konstruktor zuvor vollständig ausgeführt wurde, ihr Destruktor aufgerufen. Da für alle Elemente eines Klassentyps ihr Konstruktor immer vor der Ausführung der Anweisungen im Konstruktor aufgerufen wird (siehe Abschnitt 9.2.2), sind alle solchen Elemente vor der Ausführung der Anweisungen im Konstruktor vollständig konstruiert. Deshalb werden die von Elementen eines Klassentyps reservierten Ressourcen bei einer Exception im Konstruktor wieder freigegeben. Exceptions während der Ausführung von Elementinitialisierern können mit einem *function-try*-Block abgefangen werden.

Beispiel: Wenn die Funktion *init* im Konstruktor von C1 eine Exception auslöst, wird der zuvor mit *new* reservierte Speicher nicht wieder freigegeben:

```
class C1 {
    int* p;
public:
    C1()
    {
        p = new int[100];
        init(); // löst eventuell eine Exception aus
    }
}
```


Da vor dem Aufruf der Anweisungen im Konstruktor von C2 der Standardkonstruktor für den *vector* *v* aufgerufen wird, ist das Element *v* beim Aufruf von *init* vollständig konstruiert. Wenn dann der Aufruf von *init* eine Exception auslöst, wird der von *v* belegte Speicher wieder vollständig freigegeben:

```
class C2 {
    vector<int> v;
public:
    C2() { // Konstruktor von C2
        v.push_back(17);
        init(); // löst eventuell eine Exception aus
    }
}
```

Initialisiert man ein Element *e* einer Klasse *C* mit einem **Elementinitialisierer**, wird der Konstruktor für *e* vor den Anweisungen im Konstruktor von *C* ausgeführt. Deshalb kann man eine Exception im Konstruktor von *e* nicht in einer *try*-Anweisung im Konstruktor von *C* abfangen. Dafür steht das Sprachkonstrukt

function-try-block:
`try ctor-initializer opt function-body handler-seq`

zur Verfügung. Ein **function-try-block** kann nur in einem Konstruktor verwendet werden.

Definiert man einen Konstruktor mit einem *function-try-block*, führen nicht nur die in einem Elementinitialisierer ausgelösten Exceptions, sondern auch die im Konstruktor ausgelösten Exceptions zur Ausführung des zugehörigen Handlers.

Beispiel: Wenn ein Objekt der Klasse *C* mit dem Argument 0 für *i_* erzeugt wird, führt das beim Aufruf der Funktion *f* zu einer Division durch 0:

```
int f(int i)
{
    return 1 / i;
}

class C {
    int i;
    double d;
public:
    C(int, double);
};
```

```

C::C(int i_, double d_)
    try
        : i(f(i_)), d(d_)
    {
        // ... Anweisungen des Konstruktors von C
    }
    catch (...) // Dieser Handler behandelt alle
    { // Exceptions, die im Konstruktor oder in einem
        // seiner Elementinitialisierer auftreten
        // ...
    }
}

```

Ein **Destruktor** sollte normalerweise **keine Exceptions** auslösen oder weitergeben. Der Grund dafür ist, dass ein Destruktor auch als Folge einer Exception aufgerufen wird, wenn ein Block verlassen wird, und dann zwei oder mehr Exceptions bearbeitet werden müssen. Beim nächsten Exception-Handler stellt sich dann die Frage, welche dieser Exceptions abgefangen werden soll. Da diese Entscheidung nicht generell gelöst werden kann, führt das zum Aufruf der Funktion *terminate*, die einen Programmabbruch zur Folge hat.

Beispiel: Es spricht aber nichts gegen Exceptions in einem Destruktor, wenn sie im Destruktor abgefangen werden:

```

~C()
{
    try { f(); } // f soll eine Exception auslösen
    catch (...)
    { /* reagiere auf die Exception */
    }
}

```

Aufgaben 11

1. Geben Sie an, welche Anweisungen beim Aufruf der Funktion f

```

void f()
{
    try {
        try {
            f1();
            f2();
        }
        catch (...)
        {
            f3();
        }
        f4();
    }
}

```

```

    catch (...)
    {
        f5();
    }
}

```

ausgeführt werden, wenn

- a) in keiner der Funktionen f1, f2 usw. eine Exception ausgelöst wird
 - b) in f1 eine Exception ausgelöst wird
 - c) in f2 eine Exception ausgelöst wird
 - d) in f1 und f3 eine Exception ausgelöst wird
 - e) in f1 und f4 eine Exception ausgelöst wird.
2. Jede der Funktionen f1, f2, f3 und f4 soll eine Exception auslösen können. Fassen Sie Aufrufe f1(); f2(); f3(); f4() so in *try*-Anweisungen zusammen, dass
- a) nach einer Exception die nächste Funktion nicht mehr aufgerufen wird.
 - b) nach einer Exception in f1 die Funktion f2 nicht mehr aufgerufen wird und das Programm mit f3 weitermacht. Wenn bei f3 eine Exception auftritt, soll f4 nicht mehr aufgerufen werden.
 - c) immer alle vier Funktionen aufgerufen werden.
3. Definieren Sie eine Funktion mit einem *int*-Parameter, die in Abhängigkeit vom Wert des Arguments eine Exception des Datentyps
- | | |
|------------------|-----------------------|
| a) <i>int</i> | c) <i>exception</i> |
| b) <i>double</i> | d) <i>logic_error</i> |

auslöst und zeigen sie den jeweils übergebenen Wert bzw. den der Funktion *what* in einem Exception-Handler an.

4. Die Funktion f soll in Abhängigkeit vom Wert des Arguments eine Exception der Datentypen *exception*, *logic_error*, *range_error* oder *out_of_range* auslösen. Welche Ausgabe erzeugt ein Aufruf der Funktion in a)?
- a)

```

void g1(TextBox^ tb, int i)
{
    try { f(i); }
    catch (logic_error& e)
    {
        tb->AppendText("logisch \r\n");
    }
    catch (out_of_range& e)
    {
        tb->AppendText("range \r\n");
    }
}

```

```

    catch (exception& e)
    {
        tb->AppendText("exception \r\n");
    }
};

```

Von welcher Klasse wird die Funktion *what* in b) bis d) aufgerufen?

```

b) void g2(TextBox^ tb, int i)
{
    try { f(i); }
    catch (logic_error& e)
    {
        tb->AppendText(rk1::to_String(e.what()) + "\r\n");
    } // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
    catch (out_of_range& e)
    {
        tb->AppendText(rk1::to_String(e.what()) + "\r\n");
    }
    catch (exception& e)
    {
        tb->AppendText(rk1::to_String(e.what()) + "\r\n");
    }
};

```

```

c) void g3(TextBox^ tb, int i)
{
    try { f(i); }
    catch (exception e)
    {
        tb->AppendText(rk1::to_String(e.what()) + "\r\n");
    } // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
};

```

```

d) void g4(TextBox^ tb, int i)
{
    try { f(i); }
    catch (exception& e)
    {
        tb->AppendText(rk1::to_String(e.what()) + "\r\n");
    }
    catch (...)
    {
        tb->AppendText("irgendeine Exception");
    }
};

```

5. In einer Funktion sollen sowohl Exceptions der C++ Standardbibliothek vorkommen können, die wie `std::exception` nur die Information der Funktion *what* haben, als auch eigene Exceptions mit zusätzlichen Informationen sowie .NET-Exceptions.

- a) Definieren Sie eine geeignete Exception-Klasse.
- b) Schreiben Sie einen Exception-Handler, der auf alle diese und auch noch weitere Exceptions differenziert reagieren kann.

6. Beurteilen Sie die Funktion *Sqrt*:

```
class ENegative {};

double Sqrt(double d)
{
    try {
        if (d<0) throw ENegative();
        return sqrt(d);
    }
    catch (...)
    {
        MessageBox::Show("negativ");
        return 0;
    }
}
```

7. Bei einem Aufruf der Funktion *f* soll eine Exception ausgelöst werden können. Stellen Sie sicher, dass der mit *new* reservierte Speicher auch wieder freigegeben wird.

```
void h()
{
    std::vector<int*> v = { new int(17) };
    f();
    for (auto i = v.begin(); i != v.end(); i++)
        delete *i;
}
```

8. a) Beurteilen Sie die Klasse *C* für den Fall, dass bei der Ausführung von *init* eine Exception ausgelöst wird:

```
class C {
    int* a;
    int* b;
    void init()
    {
        // ...
    }
};

public:
    C() : a(nullptr), b(nullptr)
    {
        a = new int();
        b = new int();
        init();
    }
}
```

```

~C()
{
    delete a;
    delete b;
}
};

```

b) Überarbeiten Sie die Klasse C so, dass auch dann, wenn *init* eine Exception auslöst, kein Speicherleck auftritt.

11.8 noexcept

Durch eine **noexcept-Spezifikation** bei einer Funktion (oder einem Funktions-Template, Lambda-Ausdruck usw.) kann man den Compiler darüber informieren, dass die Funktion keine Exception auslöst. Diese Spezifikation ist in den beiden Formen

```

noexcept
noexcept(true)

```

möglich, die beide gleichbedeutend sind. Will man den Compiler informieren, dass eine Funktion eine Exception auslösen kann, gibt man

```

noexcept(false)

```

oder keine *noexcept*-Spezifikation an. Die letzten beiden Varianten sind gleichwertig, außer bei Destruktoren, bei denen ein kleiner Unterschied besteht. Eine solche Spezifikation soll dem Compiler Möglichkeiten zur Optimierung geben. Allerdings ist der Effekt meist gering.

Im C++-Standard wird *noexcept* oft verwendet, um auszudrücken, dass eine Funktion keine Exception auslöst. Ein vom Compiler automatisch erzeugter Standardkonstruktor, Kopierkonstruktor, Zuweisungsoperator, Move-Konstruktor und Move-Zuweisungsoperator hat eine *noexcept*-Spezifikation.

Wenn eine Funktion mit einer *noexcept*-Spezifikation doch eine Exception auslöst, ist ein Programmabbruch die Folge.

Beispiele: Eine *noexcept*-Spezifikation wird nach der Parameterliste der Funktion angegeben:

```

void fn() noexcept {};
auto f1 = []()noexcept {}; // Lambda-Ausdruck

void fd(int n) noexcept
{
    if (n < 0)
        throw std::exception("Aber doch nicht hier");
}

```

Ruft man `fd` mit einem negativen Argument auf, bricht das Programm ab.

```
void call_fn()
{
    try
    {
        fd(-1);
    }
    catch (const std::exception&)
    {
    }
}
```

Mit dem **Operator *noexcept*** kann man prüfen, ob eine Funktion eine *noexcept*-Spezifikation hat. Dieser Operator wird zur Compilezeit ausgewertet und gibt einen booleschen Wert zurück.

Beispiel: Gibt man in der *noexcept*-Spezifikation einer Funktion die *noexcept*-Operatoren aller aufgerufenen Funktionen an wie in

```
void fc() noexcept(noexcept(fn) && noexcept(fd))
{
    fn();
    fd(1);
}
```

entspricht das *noexcept(true)*, wenn alle aufgerufenen Funktionen die Spezifikation *noexcept(true)* haben. Allerdings werden solche Ausdrücke bei vielen aufgerufenen Funktionen unhandlich.



12 Containerklassen der C++-Standardbibliothek

Zum C++-Standard gehört eine umfangreiche Standardbibliothek. Fast 1000 der 1400 Seiten dieses Standards befassen sich allein mit dieser Bibliothek. Derjenige Teil der Standardbibliothek, der Container und Algorithmen umfasst, wird auch als **Standard Template Library (STL)** bezeichnet.

Die Standardbibliothek enthält Klassen und Algorithmen, die bei vielen alltäglichen Programmieraufgaben (z.B. für Strings oder bei der Verwaltung von Daten in Containern und Dateien) einfache und effiziente Lösungen ermöglichen. Ihre Verwendung reduziert den Entwicklungsaufwand und führt zu übersichtlichen Programmen, die meist schneller sind und weniger Ressourcen benötigen als selbstgestrickte Lösungen. Die Architektur dieser Bibliothek (auf der Basis von Templates) ermöglicht eine einfache und flexible Verwendung. Damit besteht keine Notwendigkeit mehr, dynamische Arrays, verkettete Listen, Binärbäume, Hash-Container und zugehörige Algorithmen selbst zu schreiben.

In diesem Kapitel werden zunächst die wichtigsten Container vorgestellt. Weitere Konzepte und Algorithmen folgen in Kapitel 16 nach der Vorstellung von Templates und Lambda-Ausdrücken, die für eine einfache und flexible Nutzung der Standardbibliothek sehr nützlich sind.

12.1 Sequenzielle Container der Standardbibliothek

Die STL besteht vor allem aus Klassen- und Funktions-Templates (siehe Kapitel 15). „Template“ kann man mit „Schablone“ oder „Vorlage“ übersetzen. Eine solche Schablone definiert das „Layout“ für eine Klasse bzw. Funktion und hat einen Datentyp als Parameter. Bei der Definition einer Variablen einer solchen Klasse übergibt man dann einen Datentyp als Argument. Daraus erzeugt der Compiler dann eine Klasse und eine Variable mit dem angegebenen Datentyp. Beim Aufruf eines Funktions-Templates erzeugt er eine Funktion und ruft diese auf.

12.1.1 Die Container-Klasse *vector*

Die aus dem Klassen-Template *vector* erzeugten Klassen gehören zu den sogenannten **Container-Klassen**, da man in Variablen dieser Klassen Daten speichern kann. Weitere

Container-Klassen sind *list*, *stack*, *queue* usw. Sie unterscheiden sich von einem *vector* durch ihre interne Organisation und die verfügbaren Elementfunktionen.

Ein *vector* kann wie ein Array verwendet werden. Er unterscheidet sich von einem Array aber dadurch, dass er den Speicherplatz für die Elemente automatisch verwaltet: Falls ein neues Element im *vector* abgelegt wird und der bisher reservierte Speicherplatz nicht ausreicht, wird automatisch neuer Speicherplatz reserviert. Dazu wird intern ein dynamisches Array verwendet. Außerdem enthält ein *vector* im Unterschied zu einem Array zahlreiche Elementfunktionen.

Das Klassen-Template *vector* steht nach

```
#include <vector>
using std::vector; // oder: using namespace std;
```

zur Verfügung. Mit einem Klassen-Template definiert man eine Klasse, indem man nach dem Namen des Templates in spitzen Klammern einen Datentyp angibt. Diese Klasse kann man dann wie einen vordefinierten Datentyp zur Definition von Variablen verwenden:

```
vector<int> v1; // vector<int> ist ein Datentyp
vector<double> v2;
```

Nach diesen beiden Definitionen sind *v1* und *v2* leere Vektoren, die Elemente des Datentyps *int* bzw. *double* aufnehmen können.

Ab Visual Studio 2013 kann man einen Container bei seiner Definition mit einer **Initialisiererliste** initialisieren. Eine solche Liste besteht aus einer durch Kommas getrennten Folge von Werten zwischen geschweiften Klammern. Sie kann bei der Definition einer Variablen direkt nach ihrem Namen oder ihrem Namen und einem Gleichheitszeichen angegeben werden:

```
vector<int> v3{ 1, 3, 5 };
vector<string> v = { "Rennfahrer", "Jonathan", "rast", "so", "schnell",
                  "wie", "er", "kann"};
```

Mit der Elementfunktion

```
void push_back(const T& x); // T ist der Elementtyp des Vektors
```

kann man einem Vektor Elemente am Ende hinzufügen. Dabei wird der Speicherplatz für das Element automatisch reserviert:

```
for (int i = 0; i < 100; i++) // fügt v1 100 Elemente hinzu
    v1.push_back(rand()); //für rand: #include <stdlib.h>
```

Die Anzahl der Elemente eines Vektors erhält man mit der Elementfunktion

```
size_type size() const; // size_type: ein Ganzzahldatentyp ohne Vorzeichen
```

Auf die einzelnen Elemente eines Vektors kann man mit dem **Indexoperator** []

```
for (int i = 0; i < v1.size(); i++)//oder size_t statt int
    textBox1->AppendText(v1[i].ToString() + "\r\n");
```

oder mit der Funktion *at* zugreifen:

```
for (int i = 0; i < v1.size(); i++)//oder size_t statt int
    textBox1->AppendText(v1.at(i).ToString() + "\r\n");
```

Diese beiden Zugriffsmöglichkeiten unterscheiden sich vor allem beim Zugriff auf Indizes außerhalb des zulässigen Bereichs $0..size()-1$.

- Falls man mit `[]` einen unzulässigen Index verwendet, werden wie bei Arrays Speicherbereiche adressiert, die nicht für den Vektor reserviert sind. Das kann eine Zugriffsverletzung und einen Programmabsturz zur Folge haben, muss es aber nicht.
- Falls man *at* mit einem unzulässigen Index verwendet, wird eine *out_of_range* **Exception** ausgelöst. Deshalb sollte man *at* nur in einer *try-catch*-Anweisung wie

```
try{
    int x = v2.at(10);
}
catch (std::exception& e)
{
    string msg = e.what(); // "invalid vector<T> subscript
}
```

verwenden. Wie die nächste Tabelle zeigt, sind Zugriffe mit *at* jedoch langsamer als solche mit dem Indexoperator.

Der C++-Standard definiert den Datentyp *size_type* als Ganzzahldatentyp ohne Vorzeichen. Deshalb hat auch ein Ausdruck wie

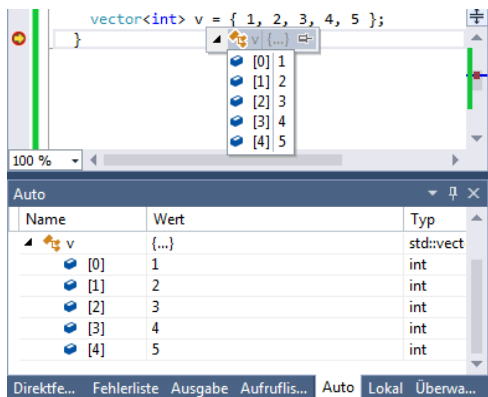
```
v1.size() - 1
```

diesen vorzeichenlosen Datentyp. Falls *v1.size()* den Wert 0 hat, ist *v1.size()-1* dann nicht etwa -1 , sondern der größte vorzeichenlose Ganzzahlwert. Die folgende Schleife ist deshalb mit *v1.size()==0* eine Endlosschleife:

```
for (int i = 0; i <= v1.size() - 1; i++) // falsch
    textBox1->AppendText(v1[i].ToString() + "\r\n");
```

Mit einem Wert von *v1.size()* größer als Null werden die Elemente jedoch wie erwartet durchlaufen. Falls diese Schleife nur mit Vektoren getestet wird, die mindestens ein Element enthalten, bleibt der Fehler eventuell unentdeckt. Der Compiler weist zwar durch die Warnung „signed/unsigned mismatch“ auf dieses Problem hin. Da Warnungen aber oft übersehen werden, sollte man solche Schleifen **immer** mit der Bedingung $<v1.size()$ formulieren.

Die Werte eines Vektors kann man im **Debugger** anzeigen, wenn man mit der Maus über den Namen des Vektors fährt oder diesen in eines der Auto-, Lokal- oder Überwachen-Fenster übernimmt:



Vektoren haben nicht nur einen **Standardkonstruktor**, der wie bei der Definition von `v1` bzw. `v2` ohne Argumente aufgerufen werden kann und einen leeren Vektor erzeugt. Mit einem ganzzahligen Argument $n \geq 0$ wird ein Vektor mit n Elementen angelegt. Diese Elemente haben für einen vordefinierten Datentyp T den Wert 0 , und für einen Klassentyp T den von ihrem Standardkonstruktor erzeugten Wert. Mit einem zweiten Argument x , das in den Datentyp der Elemente des Vektors konvertierbar ist, erhalten die Elemente den Wert x .

```
int max = 1000;           // muss keine Konstante sein
vector<int> v3(max);     // v3.size()==max
vector<double> v4(max, 17); // jedes Element hat den Wert 17
```

Im Unterschied zu gewöhnlichen Arrays muss die Anzahl der Elemente hier keine Konstante sein.

Da für einen Vektor alle Operationen eines Arrays (insbesondere der Indexoperator) zur Verfügung stehen, können alle Anweisungen für ein Array auch mit einem Vektor übersetzt werden.

Beispiel: Bei den folgenden Anweisungen (der Auswahlort von Abschnitt 5.2) wurde lediglich das Array `a` durch einen Vektor `a` mit `Max` Elementen ersetzt:

```
// int a[Max];
vector<int> a(Max);
for (int i = 0; i <= Max-2; i++)
{
    int x, Min = i;
    for (int j = i + 1; j <= Max-1; j++)
        if (a[j]<a[Min]) Min = j;
    x = a[i]; a[i] = a[Min]; a[Min] = x;
}
```

Die nächste Tabelle enthält die Laufzeiten für diese Anweisungen mit einem Array und einem Vektor. In der Spalte mit „vector at“ wurde auf die Elemente des Vektors mit `at` zugegriffen.

Auswahlort n=100000	Array	vector []	vector at
Visual C++ 2012, Release	3,1 Sek.	3,1 Sek.	14 Sek.
Visual C++ 2013, Release	11 Sek.	3,7 Sek.	8,6 Sek.
Visual C++ 2015, Release	3,1 Sek.	3,1 Sek.	14 Sek.
Visual C++ 2017, Release	3,8 Sek.	3,6 Sek.	23 Sek.

Es ist allerdings nicht notwendig, für Arrays oder Vektoren eigene Sortierfunktionen zu schreiben. Die Standardbibliothek enthält den vordefinierten Algorithmus *sort*, den man nach `#include <algorithm>` sowohl mit Vektoren und anderen Container-Klassen der STL als auch mit gewöhnlichen Arrays aufrufen kann. Dieser Algorithmus sortiert die Elemente mit dem Operator `<`. Für einen selbstdefinierten Datentyp muss dieser Operator mit einer Operatorfunktion definiert sein (siehe Abschnitt 8.3)

Offensichtlich ist diese Sortierfunktion deutlich schneller als der Auswahlort:

Visual C++ 2017, Release	vector<int>	vector<double>	int a[n]
<i>sort</i> (n=100000)	0,008 Sek.	0,010 Sek.	0,008 Sek.

Diese Laufzeiten ergaben sich bei den folgenden *sort*-Anweisungen:

1. Spalten `vector<int>` und `vector<double>`

```
#include <algorithm> // notwendig für sort
using namespace std;
vector<T> v(Max); //T ist der Datentyp der Elemente von v
srand(0); // damit immer dieselben Werte sortiert werden
for (int i = 0; i<Max; i++) v[i] = rand();
sort(v.begin(), v.end()); // sortiert alle Elemente
```

2. Beim Aufruf von *sort* für Arrays werden die Grenzen des zu sortierenden Bereichs als Zeiger auf diese Arrayelemente übergeben (Zeigerarithmetik). Diese Syntax erscheint zunächst vielleicht etwas ungewöhnlich:

```
#include <algorithm> // notwendig für sort
T a[Max]; //T ist der Datentyp der Elemente von a
srand(0); // damit immer dieselben Werte sortiert werden
for (int i = 0; i<Max; i++) a[i] = rand();
sort(a, a + Max); // sortiert von Index 0 bis Max-1
```

Offensichtlich bieten Arrays und Vektoren (und andere Container der Standardbibliothek) im Wesentlichen dieselben Möglichkeiten zur Verwaltung von Daten. Vergleichen wir die wichtigsten Vor- und Nachteile:

Vorteile der Containerklassen gegenüber Arrays:

- Durch die automatische Speicherverwaltung und die zahlreichen Elementfunktionen ist die Verwaltung von Daten meist wesentlich einfacher und weniger fehleranfällig.
- Die Möglichkeit, Container einander zuzuweisen und als Parameter an Funktionen zu übergeben.
- Bei einem Vektor die Möglichkeit, mit *at* Indizes zu überprüfen.

- Die Elementfunktionen sind meist effizient sind (z.B. *push_back* mit konstanter Komplexität). Da ein Array überhaupt keine Elementfunktionen anbietet, muss man bei jeder Funktion selbst darauf achten, ob sie effizient ist.

Nachteile von Containerklassen gegenüber Arrays:

- Gelegentlich haarsträubende Fehlermeldungen des Compilers. Mit ein wenig Routine kommt man aber damit zurecht.
- Bei manchen Operationen können Iteratoren ungültig werden.

Da diese Nachteile kaum ins Gewicht fallen, sollte man immer Container-Klassen verwenden.

12.1.2 Iteratoren

Im ersten der letzten beiden Beispiele ist der Rückgabewert von *v.begin()* und *v.end()* ein sogenannter **Iterator**. Ein Iterator zeigt auf ein Element eines Containers und hat Ähnlichkeiten mit einem Zeiger auf ein Element eines Arrays. Insbesondere kann man mit dem Operator *** das entsprechende Element des Containers ansprechen. Ein Iterator wird definiert wie in

```
vector<T>::iterator i; // ein Iterator i für einen Vektor
```

Für einen Iterator ist der Operator *++* definiert. Er bewirkt, dass der Iterator anschließend auf das nächste Element zeigt. Deshalb kann man alle Elemente eines Vektors folgendermaßen mit einem Iterator *i* durchlaufen:

```
for (vector<double>::iterator i = v.begin(); i != v.end(); i++)
    textBox1->AppendText((*i).ToString() + "\r\n");
```

Da man auf die Elemente eines Vektors auch mit dem Indexoperator zugreifen kann, haben die nächsten Anweisungen denselben Effekt:

```
for (int i = 0; i<v.size(); i++)//oder size_t anstatt int
    textBox1->AppendText(v[i].ToString() + "\r\n");
```

Wir werden allerdings im nächsten Abschnitt andere Container kennen lernen, die keinen Indexoperator haben. Die Elemente eines solchen Containers muss man dann mit einem Iterator ansprechen.

Die Schreibarbeit für den Datentyp des Iterators kann man etwas reduzieren, indem man diesen mit *auto* (siehe Abschnitt 3.3.3 und 15.4.1) vom Compiler bestimmen lässt:

```
for (auto i = v.begin(); i != v.end(); i++)
    textBox1->AppendText((*i).ToString() + "\r\n");
```

Der Rückgabewert von *v.begin()* zeigt immer auf das erste Element des Containers *v*, während *v.end()* auf die erste Position nach dem letzten Element zeigt. Deshalb wird als Abbruchbedingung beim Durchlaufen aller Elemente eines Bereichs immer wie oben die Bedingung

```
i != v.end()
```

verwendet. Auch die folgenden Elementfunktionen zum Einfügen und Löschen von Elementen verwenden Iteratoren:

```
iterator insert(iterator position, const T& x = T()); // fügt x vor position ein
iterator erase(iterator position); // löscht das Element an der Position position
iterator erase(iterator first, iterator last); // löscht alle Elemente im Bereich
```

Der **Rückgabewert** von *insert* ist ein Iterator, der auf das eingefügte Element im Container zeigt. Der von *erase* zeigt auf das Element, das auf das gelöschte folgt. Falls kein solches Element existiert, ist der Funktionswert *end()*.

Mit dem oben definierten Vektor *v* werden durch die folgenden Anweisungen jeweils ein Element am Anfang und am Ende eingefügt:

```
v.insert(v.begin(), 1);
v.insert(v.end(), 2);
```

Die nächsten beiden Anweisungen löschen das erste bzw. alle Elemente von *v*:

```
v.erase(v.begin());
v.erase(v.begin(), v.end());
```

Die Beschreibung von Elementbereichen wie in diesem letzten Beispiel ist charakteristisch für alle Container und Algorithmen der STL: Ein Paar von Iteratoren [*first*, *last*) beschreibt einen **Bereich** von **aufeinander folgenden Elementen eines Containers**, der mit *first* beginnt und alle Elemente bis ausschließlich *last* enthält, die man ausgehend von *first* mit dem Operator ++ erhält. Der zweite Wert *last* des Paares gehört also nicht mehr zum Bereich. Ein solches Wertepaar entspricht einem **halb offenen Intervall** $[n, m)$ aus der Mathematik, das aus allen Werten *x* besteht, für die $n \leq x < m$ gilt.

Die folgenden Beispiele gelten für beliebige Container und nicht nur für einen Vektor *v*:

1. Da *v.end()* immer auf die Position unmittelbar nach dem letzten Element des Containers *v* zeigt, stellt der Bereich *v.begin()*, *v.end()* immer **alle Elemente** des Containers *v* dar.
2. In einem leeren Container gilt *v.begin() == v.end()*. In einem nicht leeren Container hat **das letzte Element** die Position *v.end() - 1*.
3. Wenn eine Funktion eine Parameterliste wie

```
void sort(RandomAccessIterator _First, RandomAccessIterator _Last);
```

hat, dann stehen die Iteratoren *_First* und *_Last* meist für einen solchen Bereich. Der Name *RandomAccessIterator* sagt etwas über die Anforderungen aus, die für den Iterator gelten müssen, damit *sort* aufgerufen werden kann. Diese sind bei einem *vector* und einem Array erfüllt, aber nicht beim Container *list*.

4. Alle Algorithmen der STL haben die Vorbedingung, dass die Argumente für einen Bereich [*first*, *last*) einen **zulässigen Bereich** darstellen. Ein solcher Bereich ist dadurch charakterisiert, dass man ausgehend von *first* mit ++ *last* erreicht. Paare wie

```
v.end(), v.begin()
v1.begin(), v2.end() // zwei verschiedene Container v1 und v2
```

sind kein zulässiger Bereich. Für solche Bereiche sind die Algorithmen der STL nicht definiert.

Zu einem Iterator i eines *vector* kann man einen Ganzzahlwert n addieren. Das Ergebnis $i+n$ ist dann analog zur **Zeigerarithmetik** ein Iterator, der auf das Element zeigt, das sich n Positionen weiter befindet als das Element, auf das i zeigt.

1. Der Bereich

```
v.begin(), v.begin()+3
```

enthält die Positionen der ersten 3 Elemente

```
*(v.begin()), *(v.begin()+1), *(v.begin()+2),
```

aber nicht mehr die Position $v.begin()+3$ des vierten Elements.

2. Mit einem Zeiger bzw. einem Array a stellen die beiden Iteratoren

```
a, a+n
```

den Bereich der n Elemente $*a, *(a+1), \dots, *(a+(n-1))$ (Zeigerarithmetik) bzw. $a[0], a[1], \dots, a[n-1]$ dar. Die Analogie von Iteratoren und Zeigern sieht man auch an einem Beispiel wie

```
const char* p = "123";
const char* e = p + 3; //Zeiger auf das Element nach dem letzten
for (const char* i = p; i != e; i++)
    textBox1->AppendText((*i).ToString() + "\r\n");
```

Hier ist e die Position nach dem letzten Element des Strings "123". Die Schleife entspricht weitgehend der schon oben vorgestellten Schleife, mit der alle Elemente des Containers v durchlaufen wurden:

```
for (auto i = v.begin(); i != v.end(); i++)
    textBox1->AppendText((*i).ToString() + "\r\n");
```

3. Für Iteratoren ist ihre **Subtraktion** definiert. Sie ist wie in der Zeigerarithmetik der Ganzzahlwert mit der Differenz ihrer Positionen. So erhält man die Anzahl der Elemente eines Containers als die Differenz der Iteratoren $begin()$ und $end()$:

```
v.size() = v.end()-v.begin() // Anzahl der Elemente
```

Alle Containerklassen haben Konstruktoren, bei denen man über Iteratoren einen Bereich angeben kann, dessen Elemente bei der Konstruktion des Containers in den Container kopiert werden.

Beispiel: `int a[5] = { 1,5,2,4,3 };
vector<int> v(a, a + 5); // einfacher als 5 push_back`

Durch das Einfügen oder Löschen von Elementen können **Iteratoren** eines Containers **ungültig** werden. Das bedeutet aber nicht nur, dass der Iterator *pos* nach

```
auto pos = v.end()-1; // letztes Element
v.erase(pos);       // löscht das letzte Element
```

nicht mehr auf das letzte Element zeigt. Vielmehr hat ein ungültiger Iterator einen **unbestimmten** Wert. Deswegen erreicht man auch z.B. durch

```
pos--;
```

nicht, dass er anschließend wieder auf das letzte Element zeigt. Ein Iterator muss deshalb nach jeder solchen Operation wieder auf einen definierten Wert gesetzt werden. Oft sind dafür die Funktionswerte von *erase* oder *insert* geeignet, die auf das eingefügte Element zeigen bzw. auf das nächste nach dem gelöschten:

```
pos = v.insert(pos, x);
pos = v.erase(pos);
```

Beispiel: Um alle Elemente mit einem bestimmten Wert zu löschen, liegt auf den ersten Blick eine Schleife wie diese nahe:

```
vector<int> v;
// ...
for (auto i = v.begin(); i != v.end(); i++)
    if (*i == 17) v.erase(i);
```

Da hier aber der Iterator *i* nach dem Aufruf von *erase* ungültig werden kann, kann die Operation *i++* zu einer Zugriffsverletzung führen. Deshalb muss *i* nach dem Löschen auf einen definierten Wert gesetzt werden. Dafür bietet sich der Funktionswert von *erase* an, der auf das nächste Element nach dem gelöschten zeigt:

```
auto i = v.begin();
while (i != v.end())
    if (*i == 17) i = v.erase(i);
    else i++;
```

In Abschnitt 16.11 wird gezeigt, wie Elemente, die eine Bedingung erfüllen, mit den Algorithmen *remove* und *remove_if* schneller gelöscht werden können, ohne dass das Problem mit den ungültigen Iteratoren auftritt.

12.1.3 Geprüfte Iteratoren (Checked Iterators)

Die mit Visual C++ ausgelieferte Version der Standardbibliothek enthält einige Erweiterungen gegenüber dem C++-Standard. Von diesen Erweiterungen werden jetzt die „Checked Iterators“ (geprüfte Iteratoren) vorgestellt.

Ab Visual Studio 2012 sind als Voreinstellung in einer Debug-Konfiguration „Checked Iterators“ (geprüfte Iteratoren) durch das Makro

```
#define _SECURE_SCL 1
```

aktiviert. Das bewirkt, dass fehlerhafte Operationen mit Iteratoren zum Teil bereits bei der Kompilation erkannt werden. Zur Laufzeit führt ein solcher Fehler zu einer Exception, falls das Makro

```
#define _SECURE_SCL_THROWS 1
```

wie in der Voreinstellung aktiviert ist. Mit

```
#define _SECURE_SCL_THROWS 0
```

führen solche Fehler dagegen zu einem Programmabbruch. Diese Prüfungen sind relativ zeitaufwendig. In einer Release-Konfiguration sind geprüfte Iteratoren nicht aktiviert. Die Voreinstellungen können geändert werden, indem diese Makros vor dem ersten `#include` einer Standardbibliothek bzw. unter `Projekt\Eigenschaften\Konfigurationseigenschaften!\C/C++\Präprozessor\Präprozessordefinitionen` gesetzt werden.

Die folgenden Beispiele verwenden diese Vektoren:

```
typedef vector<int> Container;
Container c_empty, c1(10), c2(10);
```

Die folgenden Operationen führen dann bei einer Debug-Konfiguration zu der angegebenen Fehlermeldung:

1. Die Dereferenzierung eines ungültigen Iterators führt zu der Fehlermeldung „vector iterator not dereferencable“:

```
Container::iterator i;
int x = *i;
```

2. Einen ungültigen Iterator erhält man auch durch das Einfügen oder Löschen von Elementen. Mit den folgenden Anweisungen erhält man dieselbe Fehlermeldung wie im ersten Beispiel:

```
Container::iterator i = c2.begin();
c2.insert(c2.begin(), '!');
// i wurde durch insert ungültig
int x = *i;
```

3. Übergibt man einem Algorithmus einen ungültigen Iteratorbereich, führt das zu der Fehlermeldung „invalid iterator range“:

```
copy(c1.begin() + 10, c1.begin(), c2.begin());
```

4. Ein ungültiger Iteratorbereich mit Iteratoren aus verschiedenen Containern führt zu der Fehlermeldung „vector iterators incompatible“:

```
copy(c1.begin(), c2.end(), c2.begin());
```

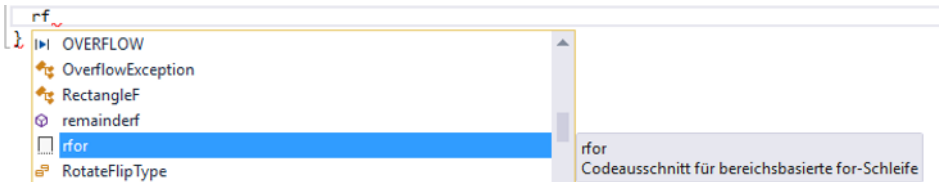
12.1.4 Die bereichsbasierte *for*-Schleife

Seit Visual Studio 2012 kann man mit der sogenannten bereichsbasierten *for*-Schleife („range-based for statement“) alle Elemente eines Arrays oder Containers etwas einfacher als mit Iteratoren durchlaufen. In der bereichsbasierten *for*-Schleife gibt man in der Klammer vor dem Doppelpunkt den Namen der Laufvariablen an, und nach dem Doppelpunkt den Container:

for (*for-range-declaration* : *expression*) *statement*

Die Laufvariable nimmt dann ausgehend vom ersten bis zum letzten Element des Containers der Reihe nach alle Werte aus dem Container an. Gegenüber einer gewöhnlichen *for*-Schleife hat sie den Vorteil, dass man die Obergrenze nicht versehentlich falsch angeben kann.

Eine bereichsbasierte *for*-Schleife kann man mit einem Code-Ausschnitt erzeugen lassen. Nach dem Eintippen von „rf“ wird dieser angeboten



und nach dem Drücken der Tab-Taste in den Quelltext eingefügt:

```
for (auto& i : v)
{
}
}
```

Die bereichsbasierte *for*-Schleife funktioniert mit jedem Container der Standardbibliothek.

Beispiel: Mit

```
vector<int> c = { 1, 3, 7 };
int sum = 0;

for (auto i : c)
    sum = sum + i; // sum==11
```

werden die Werte aus `c` aufsummiert.

Wenn man die Werte im Container verändern will, muss der Datentyp der Laufvariablen eine Referenz sein.

Beispiel: Die Werte im Array `c` werden verdoppelt:

```
for (auto& i : c)
    i *= 2;
```

Die bereichsbasierte *for*-Schleife funktioniert auch mit gewöhnlichen Arrays. Dazu leitet der Compiler die Anzahl der Elemente aus der Definition des Arrays ab. Mit dynamischen Arrays funktioniert sie aber nicht, da der Compiler die Größe des Arrays nicht bestimmen kann.

Beispiel: Mit einem gewöhnlichen Array geht die bereichsbasierte *for*-Schleife:

```
int a[7] = { 1, 2, 3 };
for (auto i : a)
    sum = sum + i;
```

Mit einem dynamischen Array erhält man eine Fehlermeldung des Compilers:

```
int* d = new int[7];
for (auto i : d) // Fehler: keine begin-Funktion gefunden
    sum = sum + i;
```

Anstelle eines Containers kann man auch einen Initialisierungsausdruck angeben. Dann wird die Anweisung mit allen Werten aus der Initialisierer-Liste ausgeführt.

Beispiel: Wenn man eine Anweisung für eine bestimmte Anzahl von Werten ausführen will, musste man die Anweisung früher für jeden Wert ins Programm schreiben:

```
f(3);
f(5);
f(13);
f(21);
```

Mit einem gewöhnlichen Array geht die bereichsbasierte *for*-Schleife:

```
for (const auto i : { 3, 5, 13, 21 })
    f(i);
```

Für einen Ausdruck `v`, dessen Datentyp eine Klasse ist (also z.B. ein Container), wird die bereichsbasierte *for*-Schleife

```
for (auto elem : v)
```

vom Compiler im Wesentlichen wie die folgenden Anweisungen behandelt

```

auto _end = v.end();
for (auto _begin = v.begin(); _begin != _end; ++_begin)
{
    elem = *_begin;
    statement
}

```

Da hier *end()* nur einmal ausgewertet wird, ist diese Schleife schneller als

```

for (auto _begin = v.begin(); _begin != v.end(); ++_begin)

```

Falls *v* keine Elementfunktionen mit dem Namen *begin* und *end* enthält, sucht der Compiler nach globalen Funktionen mit diesem Namen, denen man den Container übergeben kann. Die ersten beiden Zeilen werden dann zu

```

auto _end = end(v);
for (auto _begin = begin(v); _begin != _end; ++_begin)

```

Falls *v* ein Array mit *Max* Elementen ist, werden die ersten beiden Zeilen zu

```

for (auto _begin = v; _begin != v + Max; ++_begin) // Max:

```

Deshalb steht die bereichsbasierte *for*-Schleife für jede Klasse zur Verfügung, die Elementfunktionen *begin()* und *end()* enthält, für deren Rückgabotyp der Operator *++* definiert ist. Das kann auch eine selbstdefinierte Klasse sein. Eine eigene Klasse *C* kann man einfach dadurch für die bereichsbasierte *for*-Schleife befähigen, indem man in *C* Elementfunktionen

```

begin()
end()

```

oder globale Funktionen (das sind dann meist *friend*-Funktionen der Klasse)

```

begin(C&)
end(C&)

```

definiert.

Beispiel: Die Klasse

```

class MeinContainer
{ // sehr einfach, nur zur Illustration
    vector<int> data;
public:
    vector<int>::iterator begin()
    {
        return data.begin();
    }
}

```

```
vector<int>::iterator end()
{
    return data.end();
}
};
```

kann man in einer bereichsbasierten *for*-Schleife verwenden:

```
MeinContainer c;
int sum;
for (auto i : c)
    sum = sum + i;
```

12.1.5 Iteratoren und die Algorithmen der Standardbibliothek

Zur Standardbibliothek gehören zahlreiche **Algorithmen** für Container. Sie stehen nach

```
#include <algorithm>
```

im Namensbereich *std* zur Verfügung. Diese Algorithmen sind so entworfen, dass sie sowohl mit den Containerklassen der STL als auch mit gewöhnlichen Arrays aufgerufen werden können. Deshalb sind diese Algorithmen auch keine Elementfunktionen der Container-Klassen, sondern Funktions-Templates siehe Abschnitt 15.1, die wie gewöhnliche globale Funktionen aufgerufen werden können.

Im Folgenden werden zunächst einige Algorithmen vorgestellt, die nur Iteratoren als Parameter haben. Vielen weiteren Algorithmen kann man auch Funktionen übergeben. Da diese oft am besten in Form von Lambda-Ausdrücken übergeben werden, folgen diese Algorithmen dann in Kapitel 16 nach der Vorstellung von Lambda-Ausdrücken.

Die folgenden Beispiele verwenden die Container *a* (ein Array) und *v* (einen *vector*):

```
typedef int T; // Diese Beispiele sind nicht auf int beschränkt
const int Max = 10;
vector<T> v(Max); // reserviere Platz für max Elemente
T a[Max]; // T ist der Datentyp der Elemente
```

Mit *equal* kann man prüfen, ob zwei Bereiche dieselben Elemente enthalten:

```
bool equal(InputIterator1 first1, InputIterator1 last1, InputIterator2 first2);
```

equal vergleicht *first1* mit *first2*, *first1+1* mit *first2+1* usw. Deshalb müssen auf das Argument für *first2* mindestens *last1-first1* Elemente folgen.

```
if (std::equal(a, a + Max, v.begin())) ...
```

Die Algorithmen *copy* und *equal* haben für Arrays die Funktionalität eines Zuweisungsoperators bzw. einer Prüfung auf Gleichheit.

Mit *find* kann man nach einem Wert in einem Container suchen:

InputIterator find(InputIterator first, InputIterator last, const T& value);

Dieser Algorithmus ist als lineare Suche implementiert. Der Rückgabewert ist dann die Position des ersten Elements mit dem Wert *value* im Bereich *[first, last)*. Falls das gesuchte Element nicht gefunden wurde, ist der Funktionswert das Argument für den zweiten Parameter *last*:

```
vector<T>::iterator p1 = std::find(v.begin(), v.end(), 7); // oder
                                                    mit auto
if (p1 != v.end()) textBox1->AppendText((*p1).ToString());
else textBox1->AppendText("nicht gefunden\r\n");

T* p2 = std::find(a, a + Max, 7);
if (p2 != a + Max) textBox1->AppendText((*p2).ToString());
else textBox1->AppendText("nicht gefunden\r\n");
```

Die Bedeutung vieler (aber nicht aller) STL-Algorithmen hat seit der Einführung der bereichsbasierten *for*-Schleife nachgelassen. Mit dieser Schleife kann man Algorithmen wie *find* oder *equal* einfach selbst formulieren:

```
bool gefunden = false; // im Wesentlichen wie find
T result = 0;
for (auto i : v)
{
    if (i == 7)
    {
        gefunden = true;
        result == i;
    }
}
```

Trotzdem können die Algorithmen der STL vorteilhaft sein: Sie sind oft kürzer, und ihr Name bringt oft expliziter als eine selbstgeschriebene Schleife zum Ausdruck, um was es gerade geht.

Der *sort*-Algorithmus

```
template<class RandomAccessIterator>
void sort(RandomAccessIterator first, RandomAccessIterator last);
```

sortiert die Elemente im Bereich *[first,last)* mit einer Variante des Quicksort: Dabei werden zwei Elemente mit dem Operator *<* verglichen. Damit diese Variante von *sort* verwendet werden kann, muss dieser Operator für den Datentyp der Elemente definiert sein. Weiteren Varianten von *sort* (siehe Abschnitt 16.13.2) ermöglichen verschiedene Sortierfolgen, da ihnen die Vergleichsfunktion übergeben werden kann.

Beispiel: `vector<int> v = { 1,5,2,3,4,6,7 };
std::sort(v.begin(), v.end()); // v={1,2,3,4,5,6,7}`

Der Algorithmus

OutputIterator **copy**(*InputIterator first*, *InputIterator last*, *OutputIterator result*)

kopiert die Elemente aus dem Bereich [*first*, *last*) in den Bereich der *last-first* Elemente ab *result*. Sein Ergebnis entspricht dem der Anweisungen:

```
while (first != last) *result++ = *first++;
```

Da *copy* keine Elemente in den Zielbereich einfügt, müssen die Elemente in diesem Bereich vor dem Aufruf von *copy* existieren. Da die Anforderungen für einen *InputIterator* für die Elemente des Vektors *v* und für einen Zeiger auf die Elemente des Arrays *a* erfüllt sind, können nicht nur Vektoren, sondern auch Arrays und nullterminierte Strings mit *copy* kopiert werden:

```
std::copy(v.begin(), v.end(), a); // kopiert v nach a
```

Aufgaben 12.1.5

- Überarbeiten Sie eine Kopie Ihrer Lösung der Aufgabe 5.2, 1. (Sieb des Eratosthenes) so, dass anstelle eines Arrays ein *vector* verwendet wird. In drei verschiedenen Varianten der Lösung soll auf die Elemente folgendermaßen zugegriffen werden:
 - mit dem Indexoperator,
 - mit *at*
 - mit Iteratoren.
- Verwenden Sie für die Aufgaben in a) bis c) geeignete Algorithmen der STL. Um den Aufwand für die Ein- und Ausgabe der Werte bei dieser Aufgabe klein zu halten, können sie hart kodierte Arrays verwenden und die Ergebnisse im Debugger anschauen.
 - Sortieren Sie ein Array mit 10 Werten des Datentyps *int*. Geben Sie alle Werte des Arrays nach dem Sortieren aus.
 - Kopieren Sie alle Elemente eines Arrays in ein anderes, das genügend groß ist.
 - Prüfen Sie, ob zwei Arrays dieselben Elemente haben.
- Überarbeiten Sie die Funktion *tokenize_0* von Aufgabe 4.3, 2. so, dass sie die gefundenen Teilstrings in einem *vector* zurückgibt.
- Schreiben Sie eine Funktion mit den folgenden Fehlern
 - Dereferenzierung eines ungültigen Iterators, der
 - nie initialisiert wurde
 - Zugriff auf das erste Element eines leeren Vektors
 - der ungültig wurde (z.B. nach *insert*)
 - Zugriff auf ein Element, das auf das letzte folgt
 - Aufruf eines STL-Algorithmus (z.B. *copy*) mit Iterator-Argumenten *first* und *last*, die kein zulässiger Bereich sind, z.B.
 - mit Iteratoren desselben Typs aus verschiedenen Containern

- f) mit Iteratoren, bei denen *last* nicht mit einer Folge von ++-Operationen ausgehend von *first* erreicht werden kann

und beobachten Sie, welche Fehler angezeigt werden.

- 1) bei einer Debug-Konfiguration
- 2) bei einer Release-Konfiguration

12.1.6 Die Speicherverwaltung bei Vektoren Θ

Ein *vector* reserviert den für neue Elemente notwendigen Speicher automatisch immer dann, wenn der bisher reservierte Speicher nicht mehr ausreicht. Damit der Zeitaufwand für die Reservierung von Speicherplatz nicht mit jedem neuen Element anfällt, wird meist mehr Speicher reserviert als nur der für das nächste Element. Die Elementfunktion *capacity* gibt die Anzahl der Elemente zurück, die der Container aufnehmen kann, ohne dass neuer Speicher reserviert werden muss:

```
size_type capacity() const
```

Mit *max_size* erhält man die maximale Anzahl von Elementen, die der Container überhaupt aufnehmen kann:

```
size_type max_size() const;
```

Wenn man im Voraus weiß, wie viele Elemente im Lauf der Zeit anfallen, kann man den für diese Elemente notwendigen Speicherplatz mit *reserve* reservieren und so den Zeitaufwand für die wiederholte Anforderung von Speicherplatz reduzieren:

```
void reserve(size_type n);
```

Die Funktion *reserve* darf nicht mit dem Konstruktor mit einem Ganzzahlargument verwechselt werden, der die angegebene Anzahl von Elementen im *vector* ablegt: Durch *reserve* werden keine Elemente im *vector* abgelegt.

```
Beispiel: int Max = 1000;  
vector<T> v2, v1(Max); // T: ein Datentyp  
// v1.size()==1000, v1.capacity>=1000  
v2.reserve(Max);  
// v2.size() == 0, v2.capacity>=1000
```

Ein Vektor gibt den für seine Elemente reservierten Speicherplatz grundsätzlich nicht mehr frei. Das gilt insbesondere auch für den Aufruf von *reserve* mit einem kleineren Argument als *capacity()*. Auch durch *erase* wird der Speicherplatz für die gelöschten Elemente nicht freigegeben.

Beispiel: Mit den Vektoren des letzten Beispiels gelten nach den folgenden Anweisungen die danach als Kommentar angegebenen Bedingungen:


```

v1.reserve(0);
// v1.size() ==1000, v1.capacity>=1000
v1.clear(); // wie v1.erase(v1.begin(),v1.end());
           // v1.size()==0, v1.capacity>=1000

```

Um den nicht benötigten Speicherplatz eines Vektors wieder freizugeben, musste man sich vor C++11 mit dem „Trick“ behelfen, dass man den Vektor in einen anderen, leeren Vektor kopiert. Dabei wird im anderen Vektor nur der Speicherplatz für die benötigten Elemente reserviert. Vertauscht man dann die beiden Vektoren, übernimmt der ursprüngliche Vektor die Kapazität für die tatsächlich enthaltenen Elemente.

Beispiel: Nach dem Aufruf der Funktion

```

void ShrinkToFit(vector<int>& v)
{
    vector<int> tmp(v); // tmp ist eine Kopie von v
    v.swap(tmp);      // vertausche v und tmp
}

```

mit dem Argument `v1` aus dem letzten Beispiel hat `v1` die *capacity* 0:

```

ShrinkToFit(v1);
// v1.size()==0, v1.capacity>=0

```

In C++11 steht für *vector*, *deque* und *string* die Elementfunktion

```
void shrink_to_fit();
```

zur Verfügung, die den Speicherbedarf auf die tatsächliche Anzahl der Elemente reduziert. Dabei werden alle Zeiger und Iteratoren ungültig.

Das Ergebnis der Elementfunktion

```
void resize(size_type sz, T c = T());
```

ist im C++-Standard folgendermaßen beschrieben:

```

if (sz > size())    insert(end(), sz - size(), c);
else if (sz < size()) erase(begin() + sz, end());
else;              //do nothing

```

Deshalb wird auch durch diese Funktion kein Speicherplatz freigegeben, obwohl man das aufgrund ihres Namens eventuell erwarten könnte.

Der Speicherbereich für die Elemente eines Vektors ist wie der für die Elemente eines Arrays zusammenhängend. Deshalb gilt für alle $0 \leq n < v.size()$

```
&v[n] == &v[0] + n
```

Dieser Ausdruck darf aber nicht mit `&v + n` verwechselt werden: Das erste Element eines Vektors kann eine andere Adresse haben als der Vektor.

Ein Vektor `vector<bool>` (mit Elementen des Datentyps `bool`) unterscheidet sich von Vektoren mit Elementen anderer Datentypen dadurch, dass möglichst viele (also 8) Werte in ein Byte gepackt werden. Deswegen gilt die Identität für `&v[n]` für solche Vektoren nicht. Außerdem gelten einige weitere Einschränkungen.

12.1.7 Mehrdimensionale Vektoren Θ

Vektoren, deren Elemente wieder Vektoren sind, werden als mehrdimensionale Vektoren oder Matrizen bezeichnet. Zwei- und dreidimensionale Vektoren mit Elementen des Datentyps `T` erhält man mit Definitionen wie

```
vector<vector<T>> m2; // zweidimensionaler Vektor
vector<vector<vector<T>>> m3; // dreidimensionaler Vektor
```

Die Elemente eines mehrdimensionalen Vektors `m` kann man mit einem mehrfachen Indexoperator oder der Elementfunktion `at` ansprechen:

```
m2[i][j]; // wie bei einem mehrdimensionalen Array
m2.at(i).at(j)
```

Durch die Definition

```
vector<vector<T>> m2;
```

erhält man einen zweidimensionalen Vektor `m2`, der allerdings noch keine Elemente enthält. Analog zu den Definitionen von `v3` und `v4` aus Abschnitt 12.1.1 erhält man mit

```
int n = 10, m = 20;
vector<vector<T>> m2a(n);
```

einen Vektor `m2a` mit `n` Elementen, die alle leere Vektoren sind. Analog zu `v4` erhält man mit

```
vector<vector<T>> m2b(n, vector<T>(m));
```

einen zweidimensionalen Vektor `m2b` mit `n` Elementen, die jeweils Vektoren mit `m` Elementen sind. Der erste Index entspricht dann `n` und der zweite `m`:

```
for (int i = 0; i < n; i++)
    for (int j = 0; j < m; j++)
        m2b[i][j] = 0;
```

Aufgabe 12.1.7

1. Schreiben Sie eine Funktion, die in einer Schleife nacheinander Elemente in einen Vektor ablegt und bei jeder Änderung der *capacity* die Anzahl der Elemente und die *capacity* ausgibt.
2. Definieren Sie eine Dreiecksmatrix mit `n` Zeilen, deren `i`-te Zeile `i` Spalten hat (`i=1 ... n`). Setzen Sie die Elemente am Rand dieser Matrix auf den Wert 1. Jedes Element im

Inneren der Dreiecksmatrix soll die Summe der beiden Elemente aus der Zeile darüber sein, die links und über diesem Element stehen (Pascal Dreieck):

```

1
1 1
1 2 1
1 3 3 1
usw.
```

12.1.8 Die Container-Klassen *list* und *deque*

Wie schon in Abschnitt 5.4 gezeigt wurde, hängt der durchschnittliche Zeitaufwand für bestimmte Operationen bei einem Container von seiner internen Organisation ab. So ist z.B. in einem nicht sortierten Array der Aufwand für das Suchen nach einem Element relativ groß, während der Aufwand für das Einfügen und Löschen relativ gering war. Dagegen ist in einem sortierten Array der Aufwand für die Suche relativ gering und der für das Einfügen und Löschen höher.

Der C++-Standard verlangt für viele Operationen nicht nur ein bestimmtes Ergebnis, sondern im Unterschied zu vielen anderen Bibliotheken auch Obergrenzen für ihre durchschnittliche Ausführungszeit. Die Anforderungen an den maximalen Zeitaufwand für eine Operation werden dabei immer auf die Anzahl der Elemente im Container bezogen und als **Komplexität** bezeichnet. Wenn der Zeitaufwand für eine Operation proportional zur Anzahl der Elemente im Container ist, bezeichnet man die Komplexität der Operation als linear. Wenn er dagegen von der Anzahl der Elemente des Containers unabhängig ist, bezeichnet man sie als konstant. Beim Auswahlort haben wir gesehen, dass seine Komplexität quadratisch ist. Die Komplexität des binären Suchens ist dagegen logarithmisch.

Die Komplexität der meisten Algorithmen fällt in eine der folgenden Kategorien:

Komplexität	n=1	n=10	n=100	n=1000
konstant	1	1	1	1
logarithmisch	1	4	7	10
linear	1	10	100	1000
$n \cdot \log(n)$	1	40	700	10000
quadratisch	1	100	10000	1000000

Diese Tabelle enthält ab der zweiten Spalte den Faktor, um den sich der Zeitaufwand gegenüber einem Container mit einem Element vervielfacht. Daraus kann man natürlich keine Aussagen über den absoluten Zeitaufwand ableiten. Im Einzelfall kann ein Algorithmus mit quadratischer Komplexität schneller sein als einer mit linearer Komplexität. Bei großen Werten von n ist die Komplexität aber der entscheidende Faktor für den Zeitaufwand einer Operation.

Die Standardbibliothek enthält neben *vector* weitere Container-Klassen, die sich unter anderem auch durch die Komplexität ihrer Operationen unterscheiden. Für die meisten Funktionen eines Containers enthält der C++-Standard Anforderungen an ihr Zeitverhalten:

- Der Container *list* wird intern durch eine doppelt verkettete Liste implementiert (siehe Abschnitt 7.11). Deshalb hat das Einfügen und Löschen an beliebigen Positionen eine konstante Komplexität. Allerdings besitzt dieser Container keinen Indexoperator, mit dem man ein Element über seine Position im Container adressieren kann.
- Der Container *deque* („double ended queue“) wird intern meist durch zwei oder mehr dynamisch erzeugte Arrays implementiert. Deshalb hat das Einfügen und Löschen von Elementen am Anfang und am Ende eine konstante Komplexität. An anderen Positionen ist die Komplexität dieser Operationen dagegen linear. Außerdem ist der Indexoperator definiert.
- Ein *vector* wird intern durch ein dynamisch erzeugtes Array implementiert. Deshalb ist die Komplexität von Einfüge- und Löschoptionen am Ende konstant und in den anderen Positionen linear. Auch hier ist der Indexoperator definiert.

Die Container *list* und *deque* stehen nach diesen *#include*-Anweisungen

```
#include <list>
#include <deque>
```

im Namensbereich *std* zur Verfügung. Iteratoren eines *list*-Container werden beim Einfügen nie ungültig (siehe Seite 589). Beim Löschen wird nur ein Iterator auf das gelöschte Element ungültig. Das ergibt sich daraus, dass bei diesen Operationen die Position der anderen Elemente des Containers nicht verändert wird. Da *list* durch eine verkettete Liste implementiert ist, werden die eingefügten Elemente in die Liste eingehängt und die gelöschten aus ihr ausgehängt (siehe Abschnitt 7.11).

12.1.9 Gemeinsamkeiten und Unterschiede der sequenziellen Container

Diese Container-Klassen werden zusammenfassend auch als **sequenzielle Container** bezeichnet, da sie ihre Daten in einer linearen Anordnung verwalten. Für alle diese Container sind unter anderem die folgenden Operationen definiert. Dabei stehen *a* und *b* für Variablen, deren Datentyp eine Container-Klasse ist, *p* und *q* für Iteratoren und *t* für ein Element eines Containers:

Ausdruck	Datentyp	Bedeutung	Komplexität
<i>a.begin()</i>	Iterator	Zeiger auf erstes Element	konstant
<i>a.end()</i>	Iterator	Zeiger auf das Element nach dem letzten	konstant
<i>a.size()</i>	<i>size_type</i>	Anzahl der Elemente	konstant
<i>a.empty()</i>	bool	<i>a.size()==0</i>	konstant
<i>a.insert(p,t)</i>	Iterator	fügt eine Kopie von <i>t</i> vor <i>p</i> ein	verschieden
<i>a.erase(p)</i>	Iterator	löscht das Element an Position <i>p</i>	verschieden
<i>a.erase(p,q)</i>	Iterator	löscht Elemente im Bereich <i>p, q</i>	verschieden
<i>a.clear()</i>	void	<i>a.erase(begin(),end())</i>	verschieden
<i>a==b</i>	bool	<i>a</i> und <i>b</i> haben gleich viel Elemente, die alle gleich sind	linear
<i>a!=b</i>	bool	<i>!(a==b)</i>	linear
<i>a<b</i>	bool	<i>a</i> lexikografisch vor <i>b</i>	linear

Nach dem C++-Standard sind die folgenden Operationen nur für solche Container definiert, für die ihre **Ausführungszeit konstant** ist. Diese Container sind in der letzten Spalte aufgeführt:

Ausdruck	Datentyp	Bedeutung	Container
<code>a.front()</code>	T&	<code>*a.begin()</code>	vector, list, deque
<code>a.back()</code>	T&	<code>*--a.end()</code>	vector, list, deque
<code>a.push_front(x)</code>	void	<code>a.insert(a.begin(),x)</code>	list, deque
<code>a.push_back(x)</code>	void	<code>a.insert(a.end(),x)</code>	vector, list, deque
<code>a.pop_front()</code>	void	<code>a.erase(a.begin())</code>	list, deque
<code>a.pop_back()</code>	void	<code>a.erase(--a.end())</code>	vector, list, deque
<code>a[n]</code>	T&	<code>*(a.begin()+n)</code>	vector, deque
<code>a.at(n)</code>	T&	<code>*(a.begin()+n)</code>	vector, deque

Viele Aufgabenstellungen lassen sich mit verschiedenen Containern lösen. Im C++-Standard wird ein *vector* für den Normalfall empfohlen.

Die Container *list* und *deque* besitzen die meisten Funktionen, die oben für einen Vektor vorgestellt wurden. Ersetzt man in den Beispielen des letzten Abschnitts die Definition

```
vector<T> v; // T ein Datentyp
```

durch eine der folgenden beiden,

```
list<T> v;
deque<T> v;
```

werden die meisten dieser Beispiele ebenso übersetzt. Lediglich die Operationen, die den Indexoperator verwenden, werden für *list* nicht übersetzt. Außerdem steht der globale Algorithmus *sort* für *list* nicht zur Verfügung. An seiner Stelle muss die **Elementfunktion** *sort* verwendet werden:

```
v.sort(); // sortiert die Liste v
```

Die nächste Tabelle enthält die Ausführungszeiten für das Einfügen von verschiedenen großen Elementen am Anfang und am Ende verschiedener Container.

Visual Studio 2017, Release 100000 Operationen:	<i>vector</i>	<i>deque</i>	<i>list</i>
1. push_back int	0,0015 Sek.	0,0016 Sek.	0,0080 Sek.
2. push_back 100 Bytes	0,014 Sek.	0,008 Sek.	0,011 Sek.
3. push_back 1000 Bytes	0,14 Sek.	0,034 Sek.	0,036 Sek.
4. wie 3., mit <i>reserve</i>	0,034 Sek.	–	–
5. push_front int	0,59 Sek.	0,0017 Sek.	0,0081 Sek.
6. push_front 100 Bytes	31 Sek.	0,008 Sek.	0,011 Sek.

- Die Zeilen 1.-3. enthalten die Zeiten für das Einfügen von Elementen des Datentyps *int* sowie von 100 und 1000 Bytes großen Strukturen. Wie man sieht, ist das Einfügen von

kleinen Elementen mit *push_back* in einen *vector* schneller als in eine Liste, während bei größeren Elementen eine Liste schneller sein kann.

- Die Zeile 4 zeigt, dass ein *vector* die meiste Zeit für die Reservierung von Speicher benötigt. Wenn dieser im Voraus mit der Elementfunktion *reserve* reserviert wird, ist ein *vector* schneller als die anderen Container.
- Die Zeilen 5 und 6 zeigen, dass ein *vector* nicht verwendet werden sollte, um Elemente an anderen Positionen als am Ende einzufügen. Da ein *vector* kein *push_front* hat, wurde *v.insert(v.begin(), x)* verwendet.

Bei komplexen Aufgaben ist es oft nicht einfach, im Voraus zu entscheiden, welcher Container schnell genug ist. Wenn man nur Operationen verwendet, die in allen Containern verfügbar sind, kann der Zeitaufwand bei verschiedenen Containern verglichen werden, indem man einfach nur den Datentyp ändert.

12.1.10 Die Container-Adapter *stack*, *queue* und *priority_queue* Θ

Die sogenannten **Container-Adapter** sind Container, die andere Container zur Speicherung ihrer Elemente verwenden. Nach dem C++-Standard stehen die Adapter *stack*, *queue* und *priority_queue* im Namensbereich *std* zur Verfügung. Variablen dieser Container können nach

```
#include <stack>
#include <queue>
```

folgendermaßen definiert werden:

```
stack<T> s; // T ein Datentyp
queue<T> q;
priority_queue<T> pq;
```

Mit diesen Definitionen verwenden *stack* und *queue* einen *deque* zur Speicherung und *priority_queue* einen *vector*.

Ein **Stack** hat die folgenden Elementfunktionen:

```
bool empty()           // true, falls der Stack leer ist, andernfalls false
size_type size()      // Anzahl der Elemente im Stack
value_type& top()     // das oberste Element
void push(const value_type& x) // legt das Argument auf den Stack
void pop()            // entfernt das oberste Element
```

Hier ist zu beachten, dass *pop* (im Unterschied zu vielen anderen Implementationen von Stacks) den Wert des obersten Elements nicht zurückliefert.

Alle Container-Adapter haben keine Iteratoren. Ein Zugriff auf die Elemente ist nur über die Funktion *top* möglich.

Legt man die Elemente e_1, e_2, \dots, e_n der Reihe nach mit *push* auf einen Stack, erhält man diese durch n *top*- und *pop*-Operationen in der umgekehrten Reihenfolge zurück, in der man sie

auf den Stack gelegt hat. Deswegen bezeichnet man einen Stack auch als *last-in-first-out*-Struktur (LIFO).

Eine **Queue** hat bis auf *top* dieselben Funktionen wie ein Stack. Der Zugriff auf das erste bzw. letzte Element ist mit den folgenden Funktionen möglich:

```
value_type& front()
value_type& back()
```

Da man hier die Elemente mit *front* wieder in derselben Reihenfolge aus dem Container entfernen kann, in der man sie eingefügt hat, kann man mit einer *queue* eine *first-in-first-out*-Struktur (FIFO) realisieren.

Eine **Priority_Queue** ordnet ihre Elemente in einer Reihenfolge an. Mit *top* wird dann immer das oberste Element in dieser Anordnung entnommen. Die Reihenfolge ergibt sich in

```
priority_queue<T> p; // T ist der Datentyp der Elemente
```

aus dem Vergleich der Elemente mit dem Operator „<“. Dieser Operator kann aber in der Definition durch einen anderen ersetzt werden:

```
priority_queue<T, vector<T>, greater<T>> p;
```

Die Laufzeit von *top* hat eine konstante Komplexität. Dafür dauert Einfügen und Löschen etwas länger (logarithmische Komplexität).

Beispiel: Die folgenden Anweisungen werden für die Container *stack* und *priority_queue* übersetzt:

```
stack<string> p; // priority_queue<string> p; geht auch
p.push("Daniel");
p.push("Alex");
p.push("Kathy");
while (!p.empty())
{
    textBox1->AppendText(rk1::to_String(p.top()));
    p.pop();
}
```

Ersetzt man *p.top* durch *p.front*, kann man auch eine *queue* verwenden. Für die einzelnen Container werden die Werte dann in der folgenden Reihenfolge ausgegeben:

```
stack:           „Kathy“, „Alex“, „Daniel“ (LIFO)
priority_queue: „Kathy“, „Daniel“, „Alex“ (alphabetisch geordnet)
queue:          „Daniel“, „Alex“, „Kathy“ (FIFO)
```

12.1.11 Container mit Zeigern

Wenn ein Container Zeiger enthält, wird beim Löschen von Container-Elementen (z.B. mit *erase*) nur der Speicherbereich für die Zeiger freigegeben. Der Speicherbereich, auf den die Zeiger zeigen, wird dadurch nicht berührt und bleibt weiterhin reserviert. Wenn die Zeiger auf dynamisch erzeugte Variablen zeigen, ist ein Speicherleck die Folge:

```
vector<int*> v;
v.push_back(new int(17));
v.erase(v.begin()); // Speicherleck
```

Die zu einem Zeiger gehörenden Speicherbereiche müssen deshalb explizit wieder freigegeben werden:

```
for (auto i = v.begin(); i != v.end(); i++)
    delete *i;
```

Da beim Löschen eines *shared_ptr* oder *unique_ptr* (siehe Abschnitt 18) auch der Speicherbereich gelöscht wird, auf den er zeigt, muss man bei einem Container mit *shared_ptr* Elementen den zugehörigen Speicherbereich nicht explizit freigeben. Deswegen sollte man nur smart pointer, aber keine gewöhnlichen Pointer auf einen dynamisch erzeugten Speicherbereich in einem Container ablegen.

12.1.12 *std::array* - Array Container fester Größe Θ

Ein Arraycontainer fester Größe („fixed size array container“) ist ein Klassen-Template für Arrays, das intern auf gewöhnlichen Arrays wie “int a[100]” beruht und wie ein gewöhnliches Array eine konstante Anzahl von Elementen hat.

Arraycontainer fester Größe sind nach

```
#include <array>
```

im Namensbereich *std* verfügbar.

Da ein *std::array* große Ähnlichkeiten mit einem gewöhnlichen Array und einem *vector* hat, sollen hier nur die wichtigsten Unterschiede zu diesen Containern vorgestellt werden.

- Ein *std::array* mit n Elementen des Datentyps T erhält man mit dem Datentyp

```
array<T, n> // Hier muss n eine Konstante sein
```

Ein Array dieses Typs entspricht einem gewöhnlichen Array bzw. *vector* des Typs

```
T[n] bzw. vector<T>
```

- Ein *std::array* kann wie ein gewöhnliches Arrays initialisiert werden:

```
array<double, 5> a = { 1,2,3,4,5 };
array<double, 5> b; // undefinierte Werte der Elemente
```


- Der Speicher für ein `std::array` wird vom Compiler reserviert, und nicht dynamisch mit Funktionen wie `push_back`.
- Die Elemente können wie bei einem `vector` oder einem gewöhnlichen Array mit dem Index-Operator angesprochen werden:

```
for (unsigned int i = 0; i < a.size(); ++i)
    a[i] = i;
```

Beim Zugriff mit `at` auf nicht vorhandene Indizes wird eine Exception ausgelöst.

- Ein `std::array` hat im Wesentlichen dieselben Elementfunktionen wie ein `vector`. So gibt z.B. `size` die Anzahl der Elemente zurück (die Konstante, die bei der Definition angegeben wurde).
- Im Unterschied zu gewöhnlichen Arrays können `std::array` desselben Typs mit dem Zuweisungsoperator kopiert und mit `==` auf Gleichheit geprüft werden.

```
array<double, 5> c(a); // Initialisierung
array<double, 5> d = a;
c = d;                // Zuweisung
if (c == d) ...      // Abfrage auf Gleichheit
```

Ein `std::array` kann so einfach wie ein `vector` als Parameter an eine Funktion übergeben werden.

- Da diese Klasse im Wesentlichen ein reversibler Container ist, gibt es STL-Algorithmen, die mit solchen Arrays aufgerufen werden können, aber nicht mit gewöhnlichen Arrays.

Die Laufzeit mit einem `std::array` ist normalerweise nicht schlechter als die mit einem gewöhnlichen Array. Für den Auswahlort wurden die folgenden Zeiten gemessen:

Ein mehrdimensionales `std::array` kann mit verschachtelten `std::array`'s definiert werden:

```
array< array<int, Max>, Max> m;
m[1][2] = 17;
```

12.2 Assoziative Container

Die Standardbibliothek enthält die **assoziativen Container** `set`, `multiset`, `map` und `multimap`. Sie verwalten ihre Elemente sortiert nach einem Schlüsselwert in einem balancierten Binärbaum und ermöglichen so einen schnellen Zugriff (meist mit logarithmischer Komplexität) auf diese. Die `unordered`-Varianten (siehe Abschnitt 12.2.4) berechnen die Position der Daten zu einem Schlüsselwert (meist mit konstanter Komplexität).

In Abschnitt 7.12 wurde gezeigt, wie man solche Binärbäume konstruieren kann. Allerdings sind die assoziativen Container aufgrund ihrer ausgefeilten internen Struktur meist effizienter

und einfacher zu verwenden als selbstgestrickte Binärbäume. Deshalb besteht normalerweise keine Notwendigkeit, selbst Binärbäume zu schreiben.

12.2.1 Die Container *set* und *multiset*

Die Containerklassen *set* und *multiset* stehen nach

```
#include <set>
```

im Namensbereich *std* zur Verfügung. Container dieser Datentypen können wie in

```
set<T> s;           // T: Der Datentyp der Elemente
multiset<T> ms;
```

definiert werden und stellen Mengen im Sinn der Mathematik dar. Container der Typen *set* und *multiset* unterscheiden sich im Wesentlichen nur dadurch, dass ein Schlüsselwert in einem *set* nur einmal enthalten sein kann, während ein *multiset* mehrere Elemente mit demselben Schlüsselwert enthalten kann.

Zum Einfügen und Löschen von Elementen stehen die Elementfunktionen

```
pair<iterator,bool> insert(const value_type& x);
size_type erase(const key_type& x);
```

zur Verfügung. Mit der in allen assoziativen Containern definierten Elementfunktion

```
iterator find(const key_type& x) const;
```

kann man feststellen, ob ein Element mit dem als Argument übergebenen Schlüsselwert in der Menge enthalten ist oder nicht. Falls ein solches Element in der Menge enthalten ist, gibt *find* die Position dieses Elements zurück und andernfalls den Iterator *end()*. Da ein assoziativer Container seine Daten sortiert nach den Schlüsselwerten verwaltet, verwendet die *find* die Technik des binären Suchens und hat eine logarithmische Komplexität. Sie ist deshalb deutlich schneller als die globale Funktion *find*, die linear nach einem Element sucht.

Beispiel: Mit Mengen, die Strings enthalten, sind diese Operationen möglich:

```
std::set<std::string> s = { "Daniel", "Alex", "Kathy" };
if (s.find("Alex") != s.end())
    tb->AppendText("gefunden\r\n");
else tb->AppendText("nicht gefunden\r\n");
```

Bei einem *set* oder *multiset* kann man im Wesentlichen nur feststellen, ob ein Element enthalten ist oder nicht. Da diese Prüfung mit *find* relativ schnell ist, bieten sich diese Container an, wenn es lediglich um solche Prüfungen geht. Einige Beispiele für die Anwendung dieser Container:

- Eine Rechtschreibprüfung, bei der die Wörter aus einem Wörterbuch in einem *set* abgelegt werden. Bei dem zu überprüfenden Text wird dann für jedes Wort geprüft, ob es im Wörterbuch enthalten ist.

- Da ein *set* einen bestimmten Wert höchstens einmal aufnimmt, kann man mit einem *set* leicht einen Container mit eindeutigen Elementen erzeugen.

Da die binäre Suche nur wenige ($\log_2(n)$) Schritte benötigt, kann man mit einem sortierten *vector* und mit *binary_search* ein gesuchtes Element ähnlich schnell wie in einem *set* oder *multiset* finden.

12.2.2 Die Container *map* und *multimap*

Die assoziativen Containerklassen *map* und *multimap* stehen nach

```
#include <map>
```

im Namensbereich *std* zur Verfügung. Container dieser Klassen verwalten Wertepaare, die aus einem Schlüsselbegriff und zugeordneten Daten bestehen. Aufgrund ihrer internen Organisation ermöglichen *map* und *multimap* einen schnellen Zugriff auf die Daten, die zu einem Schlüsselbegriff gehören. Mit Schlüsselwerten des Datentyps T1 und zugehörigen Daten des Datentyps T2 werden solche Container folgendermaßen definiert:

```
std::map<T1, T2> m; // Hier sind T1 und T2 beliebige Datentypen
std::multimap<T1, T2> mm;
```

Wie ein *set* kann ein *map* nur ein einziges Paar mit einem bestimmten Schlüsselwert enthalten. Ein *multimap* kann dagegen mehrere Paare mit demselben Schlüsselwert enthalten. Die folgenden Beispiele verwenden sowohl für T1 als auch für T2 den Datentyp *string*. Die Wertepaare sind dann etwa folgendermaßen definiert:

```
struct pair { //T1 und T2: aus map<T1,T2> bzw. multimap
    T1 first; // Schlüsselbegriff
    T2 second; // zugehörige Daten
};
```

Wie bei allen anderen Containern kann man auch einem *map* oder *multimap* mit *insert* Elemente hinzufügen. Da die Elemente hier Wertepaare sind, müssen Wertepaare eingefügt werden. Diese können durch den etwas umständlichen Aufruf eines Konstruktors des nach

```
#include <utility>
```

verfügbaren Klassen-Templates *pair*

```
m.insert(std::pair<string, string>("Daniel", "13.11.79"));
```

oder durch den etwas einfacheren Aufruf des Funktions-Templates *make_pair* erzeugt werden:

```
m.insert(make_pair("Daniel", "13.11.79"));
```

Bei einem *map* (aber nicht bei einem *multimap*) ist das mit dem Indexoperator

```
reference operator[](const key_type& x);
```

einfacher. Die Zuweisungen

```
m["Daniel"] = "13.11.79";
m["Alex"] = "17.10.81";
```

legen die Paare ("Daniel","13.11.79") und ("Alex","17.10.81") in `m` ab. Der Operator `[]` liefert als Funktionswert die Daten zum Schlüsselwert zurück. Deswegen erhält man bei einem `map` mit

```
string result = "Daniel: " + m["Daniel"];
```

den String "Daniel: 13.11.79". Damit kann man ein `map` wie ein Array ansprechen, ohne dass die Indexwerte wie bei einem Array ganzzahlig sein müssen. Bei einem `multimap` ist der Indexoperator nicht definiert.

Allerdings unterscheidet sich der Indexoperator bei einem `map` folgendermaßen von diesem Operator für ein Array: Falls zu dem als Index verwendeten Wert kein Element im Container enthalten ist, wird ein Standardwert eingefügt. Nach der Abfrage

```
string result = "Alex: " + m["Alex"]; // Schreibfehler
```

hat `m` drei Elemente und nicht wie vor dieser Abfrage zwei. Deswegen sucht man Elemente meist besser mit `find`:

```
iterator find(const key_type& x);
```

Diese Funktion liefert einen Iterator auf ein Wertepaar mit dem gesuchten Schlüsselwert zurück, wenn es gefunden wurde, und andernfalls den Iterator `end`. Die Daten zum Schlüsselwert sind dabei das Element *second* des Wertepaares:

```
map<T1, T2>::iterator pos = m.find("Daniel");
if (pos != m.end())
    result = "Daniel: " + pos->second;
else result = "Daniel: nicht gefunden";
```

Hier kann die erste Zeile auch verkürzt werden durch

```
auto pos = m.find("Daniel");
```

Der Funktionswert der in allen assoziativen Containern verfügbaren Elementfunktionen

```
iterator lower_bound(const key_type& x);
iterator upper_bound(const key_type& x);
```

ist ein Iterator, der auf das erste Element zeigt, dessen Schlüsselwert nicht kleiner (bei `lower_bound`) bzw. größer (bei `upper_bound`) ist als das Argument. Bei einem `multimap`, in dem ein oder mehrere Paare mit dem Schlüsselwert `x` enthalten sind, besteht der Bereich `(lower_bound(x), upper_bound(x))` aus allen Elementen mit dem Schlüsselwert `x`. Die Komplexität dieser Funktionen ist wie die von `find` logarithmisch.

12.2.3 Iteratoren der assoziativen Container

Auch für die assoziativen Container erhält man mit *begin()* die Position des ersten Elements und mit *end()* die auf das letzte Element folgende. Für einen Iterator *i* erhält man mit *i++* die Position des nächsten Elements und mit **i* seinen Wert. Da die Elemente eines assoziativen Containers Paare (siehe Seite 608) sind, erhält man den Schlüsselwert zu einem Iterator *i* mit *i->first* und den zugehörigen Datenwert mit *i->second*.

Da die Elemente nach den Schlüsselwerten sortiert verwaltet werden, ist das nächste Element immer das mit dem nächsten Schlüsselwert. Deshalb erhält man mit der folgenden *for*-Schleife immer eine nach dem Schlüsselbegriff sortierte Ausgabe der Elemente des Containers:

```
map<string, int> m;
for (auto i = m.begin(); i != m.end(); i++)
    textBox1->AppendText(rk1::to_String(i->first.c_str()));
```

Ein *multimap* kann mehrere Paare mit demselben Schlüsselwert enthalten. Mit den Elementfunktionen *lower_bound* und *upper_bound* erhält man Iteratoren, die den Bereich von Paaren im *multimap* darstellen, die alle als Schlüsselwert den als Argument übergebenen Wert haben. Wenn man zu allen verschiedenen Schlüsselwerten in einem *multimap* die jeweiligen Daten ausgeben will, erreicht man dann wie in dieser Schleife:

```
multimap<string, int> mm;
for (auto i = mm.begin(); i != mm.end(); )
{ // i->first ist der Schlüsselwert
    auto first = mm.lower_bound(i->first);
    auto j, last = mm.upper_bound(i->first);
    for (j = first; j != last; j++)
    { //j->second ist ein Datenwert zum Schlüsselwert
        i++; // Mit jedem gefundenen Wert hochzählen
    }
}
```

Hier muss man insbesondere beachten, dass man den Iterator für die äußere Schleife nicht in der äußeren Schleife weiterzählt, sondern mit jedem gefundenen Datenwert. Da man mit *i++* immer die Position des nächsten Elements erhält, wird sonst die innere Schleife so oft wiederholt, wie Daten zum jeweiligen Schlüsselwert vorhanden sind.

Iteratoren eines assoziativen Containers werden beim Einfügen nie ungültig (siehe Seite 589). Beim Löschen wird nur ein Iterator auf das gelöschte Element ungültig. Das ergibt sich daraus, dass diese Container intern mit Binärbäumen implementiert sind, in die neue Knoten eingehängt und gelöschte ausgehängt (siehe Abschnitt 7.12) werden. Die Position anderer Elemente des Containers wird dadurch nicht verändert.

Aufgaben 12.2.3

1. Ein **Informationssystem** soll zu einem eindeutigen Schlüsselbegriff eine zugehörige Information finden, z.B. zu einer Artikelnummer den zugehörigen Preis.

Schreiben Sie als **einfachen Prototyp** für ein solches System eine Funktion

```
bool ValueToKey(KeyType key, ValueType& value)
```

deren Rückgabewert *true* ist, wenn zum Argument für *key* ein passender Wert gefunden wurde. Der gefundene Wert soll dann als Argument für *value* zurückgegeben werden. Falls kein passender Wert gefunden wird, soll der Rückgabewert *false* sein. Verwenden Sie dazu einen geeigneten Container.

Testen Sie diese Funktion. Damit man leicht sieht, ob der gesuchte Begriff auch tatsächlich gefunden wurde, sollen der Schlüsselbegriff und die Daten identisch sein. Am einfachsten wählt man 1000 bzw. 100 000 **aufeinander folgende** Werte des Datentyps *int*. Um welchen Faktor dauert die Suche in einem Container mit 1000 000 Elementen etwa länger als die in einem Container mit 1000 Elementen?

2. Beim wiederholten Aufruf eines Zufallszahlengenerators wie *rand* oder *random* kann es vorkommen, dass sich die erzeugten Zufallszahlen wiederholen. Für manche Anwendungen braucht man allerdings **Zufallszahlen, die sich nicht wiederholen**.

Schreiben Sie eine Funktion *NewRand*, die bei jedem Aufruf eine neue Zufallszahl liefert. Die bisher erzeugten Zufallszahlen sollen in einem geeigneten Container abgelegt werden.

3. Schreiben Sie eine **Rechtschreibprüfung**. Dabei soll zuerst ein Wörterbuch aus einer Textdatei erstellt werden, indem diese Datei zeilenweise eingelesen und alle Wörter daraus mit einer Funktion wie *tokenize* (siehe Aufgabe 12.1.5, 3.) bestimmt werden. Diese Wörter sollen dann in einem geeigneten Container abgelegt werden.

Anschließend soll die zu prüfende Datei als Textdatei zeilenweise eingelesen werden. Auch hier sollen die einzelnen Wörter mit einer Funktion wie *tokenize* bestimmt werden. Für jedes Wort soll dann geprüft werden, ob es in dem Container mit den Wörtern aus dem Wörterbuch enthalten ist.

Testen Sie diese Funktion und insbesondere auch ihr Zeitverhalten, indem Sie aus einer relativ großen Textdatei eine Kopie erstellen und in dieser Datei dann einzelne Wörter verändern. Verwenden Sie die ursprüngliche Datei als Wörterbuch.

4. Mit dem assoziativen Container *multimap* kann man leicht eine **Konkordanzliste** aus einem Text erstellen. Eine solche Liste ist ein alphabetisch geordnetes Verzeichnis aller Wörter aus einem Text, die zu jedem Wort die Nummer einer jeden Seite bzw. Zeile enthält, in der es vorkommt. Wenn man z.B. jedes Wort aus dem folgenden Text zusammen mit seiner Zeilennummer als Paar in einen solchen Container einträgt

```
"Alle meine Entchen"
"schwimmen auf dem See,"
"schwimmen auf dem See,"
```

und dann alle diese Worte zusammen mit den zugehörigen Nummern ausgibt, erhält man diese Konkordanzliste:

```
Alle 1
Entchen 1
See 2 3
auf 2 3
dem 2 3
meine 1
schwimmen 2 3
```

Eine Konkordanzliste aus dem Quelltext eines Programms bezeichnet man auch als **Cross-Reference-Liste**. Mit einer solchen Liste kann man feststellen, in welchen Zeilen eines Programms welche Namen (Variablen usw.) verwendet werden.

Schreiben Sie eine Funktion *MakeXRef*, die jeden String aus einem *vector* mit Strings mit der Funktion *tokenize* (siehe Aufgabe 12.1.5, 3.) in Worte zerlegt und jedes solche Wort zusammen mit seiner Zeilennummer in eine geeignete Variable des Typs *multimap* ablegt. Eine Funktion *PrintXRef* soll jedes Wort aus dem mit *MakeXRef* angelegten *multimap* ausgeben sowie zu jedem solchen Wort die zugehörigen Zeilennummern.

Testen Sie diese Funktionen mit den Strings von oben. Eine zweite Variante der Funktion *MakeXRef* soll alle Zeilen einer Textdatei einlesen und zerlegen.

12.2.4 Ungeordnete Assoziative Container (Hash-Container)

Hash-Container sind assoziative Container, bei denen die Position der Daten zu einem Schlüsselwert aus dem Schlüsselwert berechnet wird. Diese Form der Speicherung wird auch als **gestreute Speicherung** bezeichnet.

Beispiel: Das Prinzip der gestreuten Speicherung soll am Beispiel von Strings als Schlüsselwerten und zugehörigen Daten des Typs *int* illustriert werden. Die Daten kann man dann in einem Array mit *int*-Elementen speichern.

```
const int MaxN = 100;
int HashTable[MaxN];
```

Eine Hash-Funktion berechnet dann zu einem Schlüsselwert die Position im Array:

```
int HashFunction(string s)
{ // eine sehr einfache Hash-Funktion
  int sum = 0;
  for (int i = 0; i < s.length(); ++i) sum += s[i];
  return sum % MaxN;
}
```

Ein Name wird dann an der Position im Array eingetragen, die sich aus dem Wert der Hash-Funktion ergibt:

```
void Insert(string key, int data)
{
    int pos = HashFunction(key);
    HashTable[pos] = data;
}
```

Die Daten zu einem Schlüsselwert findet man dann an der Position, die mit der Hash-Funktion berechnet wird:

```
int GetData(string key)
{
    int pos = HashFunction(key);
    return HashTable[pos];
}
```

Falls die Hash-Funktion für verschiedene Schlüsselwerte denselben Wert hat, spricht man von einer Kollision. Solche Fälle müssen gesondert behandelt werden, z.B. in extra Listen.

Obwohl dieses Beispiel eine starke Vereinfachung ist, zeigt es bereits die wesentlichen Charakteristika der Hash-Container:

- Falls nicht viele Schlüsselwerte dieselbe Position haben, ist der Zeitaufwand für die Suche nach einem Element unabhängig von der Anzahl der Elemente im Container (konstante Komplexität). Das ist oft schneller als die logarithmische Komplexität bei der Suche in Bäumen.
- Es wird eine Funktion benötigt, die zu einem Schlüsselwert einen *int*-Wert berechnet.
- Damit Kollisionen nicht häufig auftreten, muss normalerweise wesentlich mehr Platz reserviert werden als benötigt wird (Geschwindigkeit wird mit Speicherplatz erkauft).

Bei einem *unordered_map* kann man wie bei einem *map* mit dem Index-Operator auf die Daten zu einem Schlüsselwert zugreifen.

Beispiel: Mit einem *map* *m* mit Schlüsselwerten des Typs *string*

```
unordered_map<string, int> AssMapCont;
```

sind z.B. die folgenden Operationen möglich:

```
m["vier"]=4;
int Jahr = m["Daniel"];
```

Hash-Container stehen nach

```
#include <unordered_map>
#include <unordered_set>
using namespace std;
```


unter den Namen

unordered_set, unordered_map, unordered_multiset, unordered_multimap

zur Verfügung. In älteren Bibliotheken sind sie auch unter den Namen *hash_set, hash_multiset, hash_map* und *hash_multimap* verfügbar. Diese Container haben viele Gemeinsamkeiten mit den sortierten Containern *set, map, multiset* und *multimap*:

- *set* und *unordered_set* speichern eindeutige Schlüsselwerte
- multi_set* und *unordered_multi_set* speichern Schlüsselwerte, die mehrfach vorkommen können.
- map* und *unordered_map* speichern Wertepaare mit eindeutigen Schlüsselwerten.
- multi_map* und *unordered_multimap* speichern Wertepaare, bei denen die Schlüsselwerte mehrfach vorkommen können.

Der wesentliche **Unterschied** zwischen den beiden Container-Kategorien besteht darin, dass *set, map, multiset* und *multimap* intern in einem geordneten Binärbaum gespeichert sind, während die interne Position eines Elements in einem der Hash-Container durch eine Hash-Funktion berechnet wird. Deshalb ist die **Komplexität** für die Suche nach einem Element in der ersten Gruppe **logarithmisch** und in der zweiten Gruppe **konstant**, wenn keine Kollisionen auftreten. Außerdem ist für die Elemente der Hash-Container kein <-Operator notwendig.

Viele Operationen (z.B. *insert, find*), Iteratoren und Konstruktoren sind in beiden Container-Kategorien verfügbar und haben auch dieselbe Bedeutung.

Beispiel: Die Anweisungen der Funktion *AssozContainer* können sowohl mit Hash-Containern (*USE_HASHCONTAINER=1*) als auch mit den assoziativen Containern auf der Basis von Binärbäumen ausgeführt werden (*USE_HASHCONTAINER=0*) und haben auch jeweils dasselbe Ergebnis:

```
#define USE_HASHCONTAINER 1
#if USE_HASHCONTAINER==1
#include <unordered_map>
#include <unordered_set>
typedef std::unordered_set<int> AssSetCont;
typedef std::unordered_multiset<double> AssMSetCont;
typedef std::unordered_map<string, int> AssMapCont;
typedef std::unordered_multimap<int, string> AssMMapCont;
#else
#include <map>
#include <set>
typedef std::set<int> AssSetCont;
typedef std::multiset<double> AssMSetCont;
typedef std::map<string, int> AssMapCont;
typedef std::multimap<int, string> AssMMapCont;
#endif
```

```

void AssozContainer(TextBox^ textBox1)
{
    AssSetCont s;
    s.insert(17);
    for (auto i=s.begin(); i!=s.end(); ++i)
        textBox1->AppendText((*i).ToString());

    AssMSetCont ms;
    ms.insert(3.14);
    for (auto i=ms.begin(); i!=ms.end(); ++i)
        textBox1->AppendText((*i).ToString());

    AssMapCont m;
    m.insert(std::make_pair("drei", 3));
    m["vier"]=4;
    for (auto i=m.begin(); i!=m.end(); ++i)
        textBox1->AppendText(rk1::to_String(i->first) + ": " +
                               i->second);

    AssMMapCont mm;
    mm.insert(make_pair(3,string("drei")));
    for (auto i=mm.begin(); i!=mm.end(); ++i)
        textBox1->AppendText(rk1::to_String(i->first) + ": " +
                               i->second);
}

```

Eine Hash-Funktion ist eine Funktion mit einem Parameter des Datentyps der Schlüsselwerte, die einen Wert des Typs *std::size_t (unsigned int)* zurückgibt. Nur Hash-Container mit Schlüsselwerten der folgenden Datentypen haben **vordefinierte Hash-Funktionen**: Ganzzahl- oder Gleitkomma-Datentyps, beliebige Zeiger und *string*.

Beispiel: Da für selbstdefinierte Datentypen keine Hash-Funktionen vordefiniert sind, wird das Beispiel mit C nicht übersetzt:

```

unordered_set<int> u1;    // das geht
unordered_set<double> u2; // das geht
unordered_set<string> u3; // das geht

class C { };
unordered_set<C> us; // das geht nicht

```

Im Prinzip kann man zwar auch für selbstdefinierte Datentypen Hash-Funktionen schreiben und dann die Hash-Container verwenden. Aber die Wahl einer guten Hash-Funktion ist oft nicht einfach, und eine schlechte Hash-Funktion hat eine schlechtere Performance als ein geordneter assoziativer Container. Deshalb werden Hash-Container meist nur mit den Datentypen verwendet, für die eine Hash-Funktion vordefiniert ist.

Die nächste Tabelle enthält die Laufzeiten für dieselben Operationen mit einem *set* und einem *unordered_set*. Offensichtlich geht das Einfügen bei einem *set* etwas schneller, und das Suchen in einem *unordered_set*. Bei größeren Datentypen können die Unterschiede stärker sein.

Visual C++ 2017, Release Build	set <i>insert</i>	unordered_set <i>insert</i>	set <i>find</i>	unordered_set <i>find</i>
n=1.000.000 int	0,17 Sek.	0,25 Sek.	0,17 Sek.	0,15 Sek.
n=2.000.000 int	0,38 Sek	0,58 Sek.	0,34 Sek.	0,24 Sek.
n=3.000.000 int	0,55	0,95 Sek.	0,53 Sek.	0,30 Sek.
n=4.000.000 int	0,75 Sek.	1,2 Sek.	0,65 Sek.	0,51 Sek.



13 Dateibearbeitung mit den Stream-Klassen

Daten in einem Programm wurden bisher vor allem in Variablen dargestellt. Diese Variablen stellen Speicherbereiche im Hauptspeicher des Rechners dar, deren Reservierung am Ende des Programms wieder aufgehoben wird. Deshalb kann man danach nicht mehr auf die Daten zugreifen. Will man Daten über die Laufzeit eines Programms hinaus erhalten, müssen sie auf sogenannten **externen Datenträgern** gespeichert werden. Das sind meist Magnetplatten (Festplatten), Magnetbänder, Speicherchips, optische Speichermedien (CD-ROMs, DVDs usw.) oder einfach Papier, auf dem Daten ausgedruckt werden.

Neben der dauerhaften Speicherung von Daten unterscheiden sich externe Datenträger meist auch durch ihre größere Speicherkapazität vom Hauptspeicher. Allerdings ist der Zugriff auf extern gespeicherte Daten oft langsamer als der auf Daten im Hauptspeicher. So muss bei einer Festplatte der Schreib-/Lesekopf mechanisch positioniert werden.

Das Speichermedium bestimmt auch die Zugriffsmöglichkeiten auf die Daten:

- Über einen Drucker können Daten nur ausgegeben werden.
- Bei Magnetbändern kann man meist nur einen Datensatz nach dem anderen schreiben bzw. in der gespeicherten Reihenfolge lesen. Diese Art der Bearbeitung wird als **sequenziell** bezeichnet und steht für alle Speichermedien zur Verfügung.
- Auf Festplatten kann man auf Daten an einer bestimmten Position direkt zugreifen, ohne dass man alle Daten davor lesen muss. Diese Zugriffsmethode wird als **Direktzugriff** oder **wahlfreier Zugriff** bezeichnet. Sie wird oft verwendet, wenn alle Datensätze dieselbe Länge haben und deshalb die Adresse der Daten auf dem Datenträger berechnet werden kann.

In diesem Abschnitt werden zunächst die Klassen des C++-Standards zur Dateibearbeitung vorgestellt. Abschließend werden dann auch noch kurz die entsprechenden Funktionen der Programmiersprache C gezeigt, da sie auch oft in C++-Programmen verwendet werden.

13.1 Stream-Variablen, ihre Verbindung mit Dateien und ihr Zustand

Eine Gesamtheit von Daten, die auf einem externen Datenträger unter einem Namen gespeichert ist, wird als Datei oder File bezeichnet. In einem C++-Programm kann man eine Datei mit einer Variablen der Klassen *fstream*, *ifstream* oder *ofstream* ansprechen. Diese Klassen stehen nach

```
#include <fstream>
```

im Namensbereich *std* zur Verfügung und haben die folgenden Konstruktoren:

```
fstream();
fstream(const string& s, ios_base::openmode mode=ios_base::in|ios_base::out);
ifstream();
ifstream(const string& s, openmode mode = in);
ofstream();
ofstream(const string& s, openmode mode = out);
```

Weiteren Konstruktoren haben anstelle eines *string* den Datentyp *const char**. Das Argument für den Parameter *s* muss ein zulässiger Dateiname sein, der z.B. nach diesem Schema aufgebaut ist:

```
Drive:\DirName\...\DirName\FileName
```

Hier kann man die Angaben für das Laufwerk und den Pfad bei Dateien im aktuellen Verzeichnis auch weglassen. Da das Zeichen „\“ in einem String eine Escape-Sequenz einleitet, muss es doppelt angegeben werden:

```
ofstream f("c:\\test\\test1.dat");
```

Mit einem Raw-String-Literal (siehe Abschnitt 4.4) reicht ein „R“:

```
ofstream f(R"(c:\test\test1.dat)");
```

Durch die Definition einer Stream-Variablen mit einem solchen Konstruktor wird die **Datei** mit dem für den String *s* übergebenen **Dateinamen** geöffnet. Das bedeutet, dass die Stream-Variable anschließend diese Datei darstellt, und dass die Datei mit den Funktionen für die Stream-Klasse bearbeitet werden kann. Eine geöffnete Datei wird beim Betriebssystem registriert, damit verhindert werden kann, dass sie gleichzeitig von einem anderen Programm geöffnet wird.

Die Konstruktoren ohne Parameter definieren eine Stream-Variable, ohne dass eine Datei geöffnet wird. Diese Stream-Variable kann man dann anschließend durch einen Aufruf der Elementfunktion *open* mit einer Datei verbinden. Der Parameter *s* von *open* entspricht dem der Konstruktoren:

```
void open(const char*s, ios_base::openmode mode = ios_base::in |
ios_base::out);
```

Auch bei *open* kann man einen *string* oder ein Raw-String-Literal übergeben.

Hier und bei den entsprechenden Konstruktoren hat der Parameter *mode* ein sogenanntes **Default-Argument**: Setzt man beim Aufruf der Funktion für diesen Parameter kein Argument ein, wird das Default-Argument verwendet. Setzt man aber Werte ein, werden diese anstelle der Default-Werte verwendet. Ein *ifstream* verwendet als Default-Argument im Konstruktor und in der Funktion *open* für *mode* den Wert *ios::in* und ein *ofstream* den Wert *ios::out*.

Beispiel: Wenn man den Namen einer Datei in einem OpenFileDialog festlegen will, kann man die Datei vor dem OpenFileDialog definieren und dann mit `open` öffnen:

```
fstream f;
if (openFileDialog1->ShowDialog() ==
    System::Windows::Forms::DialogResult::OK)
{ // rk1::to_String: siehe Abschnitt 4.2
  string fn = rk1::to_string(openFileDialog1->FileName);
  f.open(fn);
  ...
}
```

Das Argument für *mode* legt fest, welche Operationen mit der Datei möglich sind. Zulässig sind die folgenden Werte sowie eine Kombination davon:

- in* öffnet eine Datei zum Lesen. Falls die Datei beim Öffnen nicht existiert oder z.B. kein Zugriffsrecht besteht, hat das einen Fehler zur Folge.
- out* erzeugt eine Datei zum Schreiben. Falls eine Datei mit diesem Namen bereits existiert, wird sie überschrieben.
- app* öffnet eine Datei zum Schreiben. Falls die Datei bereits existiert, wird sie geöffnet, ansonsten wird sie erzeugt. Neue Daten werden immer am Ende der Datei geschrieben.
- trunc* löscht die Daten einer bereits bestehenden Datei beim Öffnen.
- ate* öffnet eine Datei und setzt den Positionszeiger an das Ende der Datei.
- binary* Mit diesem Wert wird die Datei im **Binärmodus** (siehe Abschnitt 13.3) geöffnet, und ohne ihn im **Textmodus** (siehe Abschnitt 13.4).

Diese Werte sind Ganzzahlkonstanten, bei denen immer genau ein Bit gesetzt ist. Mit dem Operator „|“ können verschiedene Modi kombiniert werden.

Beispiel: Mit *ios::out* wird immer eine neue Datei mit dem angegebenen Namen angelegt, unabhängig davon, ob *ios::out* mit *ios::binary* kombiniert wird oder nicht:

```
fstream f1(fn, ios::binary | ios::out); //string fn: Dateiname
```

Kombiniert man bei einem *fstream ios::out* mit *ios::in*, wird eine neue Datei mit dem angegebenen Namen erzeugt, falls noch keine Datei mit diesem Namen existiert. Falls eine solche Datei aber bereits existiert, wird sie geöffnet. Eine Kombination mit *ios::binary* hat darauf keinen Einfluss:

```
fstream f2(fn, ios::binary | ios::out | ios::in);
```

Die folgende Tabelle enthält die zulässigen Kombinationen. Jede dieser Kombinationen kann außerdem mit *binary* und *ate* kombiniert werden. Andere Kombinationen führen zu einem Fehler beim Öffnen der Datei. Alle diese Werte müssen nach „ios:“ angegeben werden.

<i>in</i>	<i>out</i>	<i>trunc</i>	<i>app</i>	C
	+			"w"
	+		+	"a"
	+	+		"w"
+				"r"
+	+			"r+"
+	+	+		"w+"

Die letzte Spalte enthält die entsprechenden Modi der Programmiersprache C.

Zwischen den Stream-Klassen bestehen im Wesentlichen die folgenden Unterschiede:

- Die Klasse *ifstream* hat keine Elementfunktionen zum Schreiben und kombiniert das Argument für *mode* immer mit *ios::in*. Deshalb kann man einen *ifstream* verwenden, wenn man eine Datei nur lesen will.
- Entsprechend hat die Klasse *ofstream* keine Funktionen zum Lesen und kombiniert das Argument für *mode* immer mit *ios::out*.
- Ein *fstream* hat dagegen sowohl die Funktionen eines *ifstream* zum Lesen als auch die eines *ofstream* zum Schreiben. Allerdings verwendet ein *fstream* nur das Argument für *mode* und kombiniert es nicht mit den Voreinstellungen. Obwohl ein *fstream* immer die Funktionen zum Lesen bzw. Schreiben enthält, ist ihr Aufruf ein Fehler, wenn beim Öffnen nicht der entsprechende Modus gesetzt wurde.

Diese unterschiedlichen Kombinationen des Arguments für *mode* mit den Voreinstellungen haben die folgenden Konsequenzen:

- Bei einem *fstream* muss man immer alle Modi angeben, wenn man nicht die Voreinstellungen verwenden will. So muss man *ios::out* angeben, wenn man eine Binärdatei zum Schreiben öffnen will:

```
fstream f("c:\\test1.dat", ios::binary | ios::out);
```

Wenn man einen *fstream* nur mit *ios::binary* öffnet, führt das Schreiben in die Datei zu einem Fehler.

- Da bei einem *ifstream* oder einem *ofstream* dagegen der angegebene Modus mit den Voreinstellungen kombiniert wird, kann man nach

```
ofstream f("c:\\test1.dat", ios::binary);
```

in eine Datei schreiben, ohne dass das zu einem Fehler führt.

Die Verbindung zwischen einer Datei und einer Stream-Variablen kann man mit der Elementfunktion

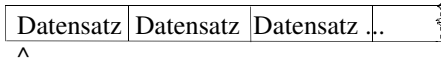
```
void close(); // schließt die Datei
```

wieder trennen. Sie schreibt eventuell noch nicht gespeicherte Daten aus Zwischenpuffern in die Datei und hebt die Reservierung der Datei beim Betriebssystem auf. Deshalb ruft man

diese Funktion meist auf, wenn man alle Operationen mit einer Datei beendet hat. Da *close* aber auch immer automatisch beim Verlassen der Verbundanweisung aufgerufen wird, in der die Stream-Variable definiert wurde, muss nicht auf jedes *open* ein *close* folgen. Allerdings ist ein überflüssiger Aufruf von *close* auch kein Fehler.

```
void BearbeiteDatei(string fn)
{
    ifstream f(fn);
    // bearbeite die Datei
    f.close(); // überflüssig, aber nicht falsch
}
```

Die Stream-Klassen stellen die Daten einer Datei als einen **Stream** (Datenstrom) von Zeichen (Bytes) dar. Für die Arbeit mit Dateien ist es oft hilfreich, sich diese Daten als eine Folge von Datensätzen auf einem **Magnetband** vorzustellen. Im einfachsten Fall ist ein solcher Datensatz ein einzelnes Zeichen:



Dieses Modell liegt (vor allem aus historischen Gründen) vielen Operationen mit Dateien zugrunde und gilt auch für Dateien auf Festplatten.

Zu einem Stream gehört insbesondere ein **Positionszeiger**, der immer auf eine bestimmte Position der Datei zeigt. Man kann sich diesen Positionszeiger als einen Schreib-/Lesekopf vorstellen, der immer an einer bestimmten Position über dem Magnetband steht. Wenn ein Datensatz in die Datei geschrieben wird, wird dieser ab der momentanen Position des Schreib-/Lesekopfs auf das Magnetband geschrieben. Der Schreib-/Lesekopf steht anschließend am Anfang des nächsten Datensatzes.

Nach dem Öffnen einer Datei steht der Positionszeiger am Anfang der Datei. Im Modell mit dem Magnetband kann man sich das so vorstellen, dass der zur Datei gehörende Schreib-/Lesekopf am Anfang des Magnetbands steht:

```
| (Magnetband)
^ (Schreib-/Lesekopf)
```

Das Modell mit dem Magnetband zeigt einige wichtige Unterschiede zwischen Arrays und Files:

- In einem **Array** kann man ein bestimmtes Element direkt über seinen Index ansprechen (z.B. `a[i]`).
- In einem **Stream** kann man ein bestimmtes Element nie direkt ansprechen. Stattdessen muss der Positionszeiger („Schreib-/Lesekopf“) an den Anfang des entsprechenden Elements positioniert werden. Anschließend kann das Element gelesen bzw. an dieser Stelle geschrieben werden.
- Im Unterschied zu einem Array muss die Anzahl der Elemente eines Files nicht im Voraus angegeben werden.

13.2 Fehler und der Zustand von Stream-Variablen

Eine Stream-Variable enthält zahlreiche Daten. Dazu gehören z.B. ein Puffer für die Daten aus der Datei und der Positionszeiger. Eine Variable für den „Zustand“ enthält Informationen darüber, ob die bisherigen Operationen erfolgreich waren. Wenn bei einer Operation mit einer Stream-Variablen ein **Fehler** auftritt, wird in diesem Feld ein Bit für die Kategorie des Fehlers gesetzt.

Diesen Zustand kann man mit der booleschen Elementfunktion *good* abfragen. Ihr Wert ist *true*, falls bisher kein Fehler aufgetreten ist, und sonst *false*.

```
fstream f("c:\\\\test1.dat");
if (!f.good())
    MessageBox::Show("Fehler beim Öffnen");
```

Hier wird nach dem Öffnen einer Datei geprüft, ob das möglich war. Da das Argument kein zulässiger Dateiname ist, erhält man eine Fehlermeldung.

Den Funktionswert von *good* kann man auch über den Namen der Stream-Variablen abfragen. Dieser Wert ist ungleich Null (*true*), wenn bisher kein Fehler aufgetreten ist, bzw. Null (*false*), falls ein Fehler aufgetreten ist:

```
fstream f("c:\\\\test1.dat");
if (f) // kein Fehler
{
    // arbeite mit f
}
else MessageBox::Show("Fehler beim Öffnen");
```

Nach dem C++-Standard werden im Feld für den Zustand die folgenden Bits bei den jeweils angegebenen Fehlerkategorien gesetzt:

- *eofbit*: Wenn über das Ende einer Datei hinaus gelesen wurde.
- *failbit*: Wenn eine Lese- oder Schreiboperation nicht die gewünschte Anzahl von Zeichen lesen oder schreiben konnte.
- *badbit*: Bei einem schwerwiegenden Fehler, bei dem jede weitere Operation mit der Stream-Variablen keine Aussicht auf Erfolg hat.

Bei den ersten beiden Kategorien kann z.B. eine weitere Leseoperation sinnvoll sein, wenn man die Fehlerbits mit der Elementfunktion

```
void clear();
```

zurücksetzt und den Positionszeiger auf den Anfang der Datei setzt.

Den Zustand der Bits erhält man auch als Funktionswert der Elementfunktionen:

```
bool eof()    // true, falls eofbit gesetzt ist
bool fail()   // true, falls failbit oder badbit gesetzt ist
bool bad()    // true, falls badbit gesetzt ist
```

Wenn in einer Stream-Variablen der Fehlerzustand gesetzt ist, sind **alle weiteren Operationen** mit der Datei **wirkungslos**. Deshalb sollte man vor jeder Operation mit einer Stream-Variablen prüfen, ob die bisherigen Operationen erfolgreich waren.

Mit der Elementfunktion

```
void exceptions(iostate except);
```

kann man erreichen, dass eine Exception ausgelöst wird, wenn bei einer Operation mit einer Stream-Variablen ein Fehler auftritt. Ihr übergibt man als Argument das Bitmuster für die Fehlerkategorien, bei denen eine Exception ausgelöst werden soll:

```
f.exceptions(ios::failbit | ios::badbit | ios::eofbit);
```

13.3 Lesen und Schreiben von Binärdaten mit *read* und *write*

Mit dem Parameter *mode* kann man beim Öffnen einer Datei (siehe Seite 619) festlegen, ob sie im Textmodus (indem man *ios::binary* nicht setzt) oder im Binärmodus (indem man *ios::binary* setzt) geöffnet wird.

- Bei einer im **Textmodus** geöffneten Datei werden beim Lesen und Schreiben bestimmte Zeichen in Abhängigkeit vom Betriebssystem, von Landeseinstellungen usw. in andere Zeichen konvertiert. So wird z.B. das Zeichen für einen Zeilenumbruch '\n' unter Windows durch zwei Zeichen '\r\n' dargestellt, während es unter UNIX nicht konvertiert wird. Beim Lesen einer Textdatei wird ein EOF-Zeichen (ctrl-Z, Ascii Nr. 26) als Dateiende interpretiert, auch wenn anschließend noch weitere Zeichen folgen.
- Bei einer im **Binärmodus** geöffneten Datei werden keine solchen Konversionen durchgeführt.

Das ist bereits der einzige Unterschied zwischen dem Text- und Binärmodus. Man kann sowohl Klartext als auch Binärdaten in eine Datei schreiben, unabhängig davon, in welchem Modus sie geöffnet wurde. Wenn man allerdings Binärdaten in eine Datei schreibt, die im voreingestellten **Textmodus** geöffnet wurde, können bestimmte Zeichen konvertiert werden. Wenn man diese Datei später wieder liest, erhält man andere Werte als die geschriebenen. Deswegen werden **Binärdateien** meist im Binärmodus und **Textdateien** im Textmodus geöffnet.

Als Nächstes werden einige Anweisungen vorgestellt, mit denen man Binärdaten in eine Datei schreiben und aus einer Datei lesen kann. Im nächsten Abschnitt werden dann Textdaten betrachtet.

Die Elementfunktion der Stream-Klassen *fstream* und *ofstream*

```
ostream& write(const char* s, streamsize n);
```

schreibt *n* Zeichen des Datentyps *char* ab der Adresse in *s* in die zum Stream gehörende Datei. Diese Funktion ist aber nicht auf Daten des Datentyps *char* beschränkt. Man kann auch

Daten eines anderen Datentyps schreiben, wenn man sie mit der **Typkonversion** (*char**) als Daten des Typs *char* interpretiert.

Der Rückgabewert dieser Funktion ist die aktuelle Stream-Variable. Da eine Stream-Variable den Wert ihrer Elementfunktion *good* darstellt, kann man den Funktionswert zur Prüfung verwenden, ob *write* erfolgreich ausgeführt wurde.

Beispiele:

1. Durch die folgenden Anweisungen wird eine Datei mit dem Namen „20ints.dat“ im Verzeichnis *c:\test* angelegt. In sie werden 20 Mal *sizeof(int)* Bytes mit der Binärdarstellung der Variablen *i* geschrieben.

```
fstream f("c:\\test\\20ints.dat", ios::binary | ios::out);
if (!f) MessageBox::Show("Fehler bei open");
for (int i = 0; i<20; i++)
{
    f.write((char*)&i, sizeof(int));
    if (!f) MessageBox::Show("Fehler bei write");
}
f.close();
```

Hier wird nach jeder Dateioperation abgefragt, ob sie erfolgreich war. Alternativ kann man auch Exceptions aktivieren und diese Anweisungen im Rahmen einer *try*-Anweisung aufrufen, die diese Exceptions abfängt.

Da in diesem Beispiel nur in die Datei geschrieben wird, kann man anstelle von *fstream* auch die Klasse *ofstream* verwenden. Man spart so die Angabe *ios::out* bei der Definition der Stream-Variablen:

```
ofstream f("c:\\test\\20ints.dat", ios::binary);
```

2. Da der Rückgabewert von *write* die aktuelle Stream-Variable ist und eine Stream-Variable zur Abfrage ihres Zustand (wie *f.good()*) verwendet werden kann, sind die beiden Anweisungen der *for*-Schleife des letzten Beispiels gleichwertig mit dieser einen *if*-Anweisung:

```
for (int i = 0; i<20; i++)
    if (f.write((char*)&i, sizeof(int)));
    else MessageBox::Show("Fehler bei write");
```

3. Wenn man nach diesem Schema in eine Binärdatei Werte eines Klassentyps schreibt, der Zeiger enthält, werden nur die Zeiger in die Datei geschrieben, aber nicht die Daten, auf die sie zeigen. Diese sind nach dem Ende des Programms verloren.

```
string s = "das wird nicht in die Datei geschrieben";
ofstream f("c:\\test\\string.dat", ios::binary);
if (f.write((char*)&s, sizeof(string)));
```

Natürlich kann man auch einen String in eine Datei schreiben, z.B. mit

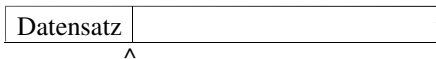
```
f.write((char*)s.c_str(), s.length()); // (char*) hier nicht
                                        notwendig
```

Aber eine solche spezielle Behandlung darf nicht vergessen werden und muss auch beim Lesen der Datei berücksichtigt werden. Bei komplexeren Klassen kann das sehr aufwendig werden.

4. Wenn man Daten aus einem Array in eine Datei schreibt, ist der Adressoperator in *write* nicht notwendig. Durch die folgenden Anweisungen wird eine Datei mit den ersten 5 Elementen des Arrays *a* angelegt:

```
int a[10] = { 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9 };
ofstream f("c:\\test\\arr.dat", ios::binary);
f.write((char*)a, 5 * sizeof(int));
```

Nach jedem Aufruf von *write* steht der Positionszeiger am Anfang des nächsten Datensatzes. Falls der Positionszeiger vor dem Schreiben am Ende der Datei steht, wird die Datei erweitert.



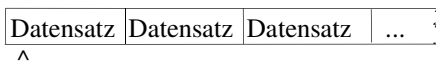
Durch *write* wird ein Datensatz allerdings nur „logisch“ und nicht unbedingt physikalisch in die externe Datei geschrieben: Genau genommen wird der Datensatz nur dem Betriebssystem übergeben und in einen Zwischenpuffer abgelegt. Das Betriebssystem schreibt die Daten erst dann in die externe Datei, wenn der Zwischenpuffer voll ist. Auf die Programmlogik hat diese Zwischenspeicherung keine Auswirkungen. Falls aber ein Programm abstürzt, bevor der Zwischenpuffer in die Datei geschrieben wurde, kann es vorkommen, dass Daten nach dem Aufruf von *write* trotzdem nicht in der externen Datei gespeichert wurden.

Die Elementfunktion *flush* schreibt den gesamten Inhalt des Zwischenpuffers in die Datei:

```
ostream& flush();
```

Ruft man diese Funktion nach jedem *write* auf, ist die Gefahr wesentlich geringer, dass bei einem Programmabsturz Daten verloren gehen. Dadurch wird das Programm allerdings auch etwas langsamer. Falls das akzeptabel ist, wird der Aufruf von *flush* **immer empfohlen**.

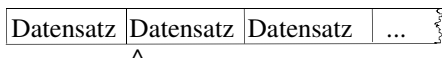
Nachdem wir jetzt gesehen haben, wie man Daten in eine Datei schreibt, soll als Nächstes gezeigt werden, wie man eine **Datei lesen** kann. Dazu muss sie zum Lesen geöffnet sein. Wenn der Positionszeiger nicht explizit auf eine andere Position gesetzt wurde, steht er danach am Anfang der Datei:



Mit der Elementfunktion der Stream-Klassen *fstream* und *ifstream*

```
istream& read(char* s, streamsize n);
```

kann man n Zeichen des Datentyps *char* ab der aktuellen Position des Positionszeigers in den Speicherbereich ab der Adresse in *s* einlesen. Auch diese Funktion ist wie *write* nicht auf Daten des Datentyps *char* beschränkt. Wenn man Daten eines anderen Datentyps lesen will, interpretiert man sie mit der **Typkonversion** (*char**) als Daten des Typs *char*.



Falls *read* so viele Zeichen lesen konnte, wie im Argument für n angegeben wurden, ist beim Aufruf dieser Funktion kein Fehler aufgetreten. Den Erfolg von *read* kann man mit der Funktion *good* prüfen. Da der Funktionswert von *read* wie der von *write* die aktuelle Stream-Variable ist und eine Stream-Variable den Wert von *good* darstellt, kann man auch den Funktionswert von *read* für eine solche Prüfung verwenden.

Da man bei einer Datei zunächst meist nicht weiß, wie viele Datensätze sie enthält, liest man meist so lange Daten aus einer Datei, bis der Zustand der Stream-Variablen einen Fehler anzeigt. Diese Ursache des Fehlers ist dann entweder das Dateiende oder ein anderer Fehler. Mit der Funktion

```
bool eof();
```

kann man abfragen, ob der Positionszeiger hinter dem letzten Zeichen der Datei steht. Ihr Funktionswert ist genau dann *true*, wenn über das Ende der Datei hinaus gelesen wurde. Im Unterschied zu manchen anderen Programmiersprachen wird das Ende der Datei noch nicht angezeigt, nachdem der letzte Datensatz gelesen wurde.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie die in den Beispielen zu *write* angelegten Dateien gelesen werden können:

1. Mit den folgenden Anweisungen kann man eine Datei lesen, bei der immer *sizeof(int)* Bytes als Werte des Datentyps *int* interpretiert werden:

```
int i;
fstream f("c:\\test\\20ints.dat", ios::binary | ios::in);
if (!f) MessageBox::Show("Fehler bei open");
f.read((char*)&i, sizeof(int));
while (f)
{
    textBox1->AppendText(i.ToString() + "\r\n");
    f.read((char*)&i, sizeof(int));
}
if (!f.eof())MessageBox::Show("Fehler bei read");
else; // f.eof(): kein Fehler
f.close();
```

Anstelle von *fstream* kann man auch *ifstream* verwenden, da die Datei nur gelesen wird. Dann ist das *mode*-Argument *ios::in* überflüssig:

```
ifstream f("c:\\test\\20ints.dat", ios::binary);
```

Hier sieht man ein typisches **Schema für das Lesen von Dateien**, das man oft anwenden kann:

- Vor der Schleife wird ein erster Datensatz gelesen.
- In der Schleife wird zunächst der zuletzt gelesene Datensatz bearbeitet.
- Am Ende der Schleife wird der nächste Datensatz gelesen.

Das Ende einer Datei kann man nur erkennen, indem man über ihr letztes Zeichen hinaus liest. Danach hat die Funktion *good* den Wert *false*, obwohl inhaltlich kein Fehler aufgetreten ist. Wenn man nur auf „echte“ Fehler reagieren will, ist dazu eine Prüfung wie nach der Schleife notwendig.

Nach einem Fehler beim Öffnen einer Datei wird das *failbit* und nicht das *eofbit* gesetzt. Würde man eine Schleife wie oben mit der Bedingung *f.eof()* kontrollieren, hätte das nach einem Fehler beim Öffnen der Datei eine Endlosschleife zur Folge, da *read* nach einem Fehler wirkungslos ist.

```
int i;
ifstream f("c:\\test\\20ints.dat", ios::binary);
if (!f) MessageBox::Show("Fehler bei open");
f.read((char*)&i, sizeof(int));
while (!f.eof())//Endlosschleife bei Fehler nach open
{
    textBox1->AppendText(i.ToString() + "\r\n");
    f.read((char*)&i, sizeof(int));
}
```

2. Denselben Programmablauf wie im letzten Beispiel erhält man auch, wenn man den Rückgabewert von *read* als Bedingung dafür verwendet, ob *read* erfolgreich ausgeführt werden konnte.

```
int i;
ifstream f("c:\\test\\20ints.dat", ios::binary);
if (!f) MessageBox::Show("Fehler bei open");
while (f.read((char*)&i, sizeof(int)))
    textBox1->AppendText(i.ToString() + "\r\n");
if (!f.eof())MessageBox::Show("Fehler bei read");
f.close();
```

3. Eine oben unter 3. mit

```
f.write((char*)s.c_str(), s.length()); // (char*) hier nicht
                                         notwendig
```

angelegte Datei mit Strings kann man nicht lesen, da nicht klar ist, wo ein String aufhört und wo der nächste anfängt. Ein Ausweg wäre, das Ende eines Strings mit dem Nullterminator zu kennzeichnen

```
f.write((char*)s.c_str(), s.length()+1); // (char*) hier nicht
                                         notwendig
```

und dann bis zum nächsten Nullterminator zu lesen. Aber das wird recht aufwendig.

- Die folgenden Aufrufe von *read* lesen jeweils fünf *int*-Werte in ein Array ein. Diese Vorgehensweise ist aber nur sinnvoll, wenn man weiß, dass die Datei auch fünf solche Werte enthält, bzw. ein Vielfaches davon.

```
int a[10];
ifstream f("c:\\test\\arr.dat", ios::binary );
if (!f) MessageBox::Show("Fehler bei open");
while (f.read((char*)a, 5 * sizeof(int)))
    for (int i = 0; i<5; i++)
        textBox1->AppendText(a[i].ToString() + "\r\n");
if (!f.eof()) MessageBox::Show("Fehler bei read");
f.close();
```

Aufgaben 13.3

Für diese Aufgaben werden die folgenden Vorbereitungen empfohlen:

- Damit nicht versehentlich Dateien gelöscht werden, soll zunächst ein Testverzeichnis (z.B. „c:\test“) angelegt werden. Alle Dateioperationen sollen nur mit Dateien in diesem Verzeichnis durchgeführt werden.
- Kopieren Sie einige Text- und Binärdateien (z.B. Header- und exe-Dateien eines Projekts) in das Testverzeichnis und testen Sie damit die folgenden Funktionen.
- Damit Dateinamen im Windows-Explorer vollständig angezeigt werden, sollte im Windows-Explorer unter *Ansicht\Optionen\Ordnung und Suchoptionen\Optionen* die Check-Box *Dateinamenserweiterungen* markiert werden.

- Die folgenden Funktionen sollen nach dem Anklicken eines Buttons aufgerufen werden. Die Namen der Dateien werden am einfachsten hart kodiert ins Programm geschrieben. Sie können zwar auch über einen OpenFileDialog erfragt werden. Dann muss aber der eingegebene *FileName* in einen *std::string* konvertiert werden (siehe Abschnitt 4.2). Da das aber etwas umständlich ist, werden hart kodierte Dateinamen empfohlen.

Überprüfen Sie bei jeder Aufgabe nach jeder Dateioperation, ob sie erfolgreich war. Wenn nicht, soll z.B. mit *MessageBox::Show(" ... ")* eine Fehlermeldung ausgegeben werden.

- Eine Funktion *countBytes* soll die Größe einer Datei (die Anzahl der Bytes) als Funktionswert zurückgeben, deren Name als Parameter übergeben wird. Dazu soll die Datei im Binärmodus geöffnet werden und ein Zeichen nach dem anderen gelesen werden. Eine weitere Funktion *countBytesTxt* soll sich von *countBytes* nur dadurch unterscheiden, dass die Datei im Textmodus geöffnet wird. Vergleichen Sie die Ergebnisse dieser Funktionen jeweils für Textdateien (z.B. „c:\test\MeinHeader.h“) und Binärdateien (z.B. „c:\test\Project1.exe“) mit der Anzeige im Windows-Explorer.

Bei einer weiteren Variante der Funktion *countBytes* soll ein *bool*-Parameter übergeben werden, mit dem gesteuert wird, ob die Datei im Text- oder Binärmodus geöffnet wird.

- b) Eine Funktion *copyFile* soll eine Datei zeichenweise in eine andere kopieren. Die Namen der Dateien sollen als Parameter übergeben werden.
- c) Eine Funktion *compareFiles* soll für zwei als Parameter übergebene Dateien prüfen, ob sie identisch sind.

13.4 Lesen und Schreiben mit den Operatoren << und >>

Nachdem wir im letzten Abschnitt gesehen haben, wie man Dateien mit Binärdaten anlegt und liest, werden in diesem Abschnitt Dateien behandelt, die Daten im Klartext enthalten. Solche Dateien kann man mit einem beliebigen Texteditor bearbeiten und nicht nur mit einem speziellen Programm, das den Datentyp der Daten-sätze kennt.

In einen *ofstream* oder *fstream* kann man mit dem **Ausgabeoperator** << Daten der vordefinierten Datentypen als Texte ausgeben. So wird durch die Anweisungen

```
ofstream fs("c:\\test\\20tints.dat", ios::binary);
for (int i = 0; i<20; i++)
    fs << i;
fs.close();
```

eine Datei mit den folgenden 30 Ziffern im Klartext angelegt:

```
012345678910111213141516171819
```

Dabei ist es unerheblich, ob die Datei wie oben im Binärmodus oder im Textmodus geöffnet wurde:

```
ofstream fs("c:\\int-t.dat");//ohne ios::binary Textdatei
```

In beiden Fällen erhält man exakt dieselbe Datei.

Da die Zahlen in dieser Datei ohne Trennzeichen aufeinander folgen, kann man allerdings beim Lesen der Datei nicht mehr feststellen, welche Zahlen in die Datei geschrieben wurden. Bei den im letzten Abschnitt behandelten Binärdateien bestand dieses Problem nicht, da dort alle Datensätze gleich lang sind. Bei solchen Dateien kann man die Daten, die gemeinsam einen Datensatz bilden, leicht als Blöcke derselben Länge identifizieren.

Mit dem Ausgabeoperator << können mehrere Ausdrücke in einer einzigen Anweisung zusammengefasst werden. So wird durch


```
ofstream f("c:\\test\\test2.txt");
f << "int:" << 5 << " float: " << 3.14f << " double: " << 3.14 <<
endl;
f << "long double: " << 5.1L << " char: " << 'c' << '\n';
f << "string: \n neue Zeile" << endl;
f.close();
```

eine Textdatei mit den folgenden Zeilen angelegt:

```
int:5 float: 3.14 double: 3.14
long double: 5.1 char: c
string:
neue Zeile
```

Hier ist *endl* ein sogenannter **Manipulator**, der die Escape-Sequenz '\n' in die Datei einfügt.

Ein Ausdruck mit dem Ausgabeoperator stellt wie die Funktion *write* die Stream-Variable dar und kann deshalb zur Prüfung verwendet werden, ob die Operation erfolgreich war:

```
if (f << 1 << "xyz" << endl);
else MessageBox::Show("Fehler");
```

Die nächste Anweisung schreibt eine Variable des Typs *Kontobewegung* (siehe Abschnitt 6.1) in eine Textdatei. Dabei wird der Name des Inhabers linksbündig (wegen *left* und *setw(20)*) in einem 20 Zeichen breiten Feld ausgegeben. Alle anderen Werte werden rechtsbündig in Felder der jeweils mit *setw* gesetzten Breite geschrieben. Da eine gesetzte Ausrichtung erhalten bleibt, bis sie neu gesetzt wird, reichen dafür zwei Aufrufe. Die mit *setw* gesetzte Feldbreite gilt dagegen nur für die jeweils nächste Ausgabe und muss deswegen jedes Mal gesetzt werden:

```
Kontobewegung k;
f << setw(4) << k.KontoNr << " " << left << setw(20)
  << k.NameInhaber << right << setw(2) << k.Datum.Tag << "."
  << setw(2) << k.Datum.Monat << "." << setw(2)
  << k.Datum.Jahr << " " << k.BewArt << setprecision(8)
  << k.Betrag << endl;
```

Die Manipulatoren *setw* und *setprecision* setzen

```
#include <iomanip>
```

voraus. Offensichtlich sind diese Funktionen mit relativ viel Schreibaufwand verbunden. Deswegen werden zur Formatierung von Strings oft andere Funktionen verwendet wie z.B. die Funktion *sprintf* aus der Programmiersprache C. Die so erzeugten Strings werden dann als Ganzes in die Textdatei geschrieben:

```
char s[100];
sprintf(s, "%4d %-20s %2d.%2d.%2d %c %8.2f\n",
  k.KontoNr, k.NameInhaber, k.Datum.Tag,
  k.Datum.Monat, k.Datum.Jahr, k.BewArt, k.Betrag);
```

Auch wenn die formatierte Ausgabe mit dem **Operator** << etwas umständlich aussieht, hat sie doch gegenüber den *printf*-Funktionen den **Vorteil**, dass sie **typsicher** ist: Wenn man z.B. am Anfang eines größeren Programms eine Variablendeklaration hat und weiter hinten den Wert dieser Variablen mit *sprintf* formatiert, übersieht man bei einer eventuell notwendigen Änderung des Datentyps dieser Variablen leicht, dass man auch die Formatangabe ändern muss. Da der Compiler bei einem solchen Fehler keine Fehlermeldung ausgibt, muss man das gesamte Programm mühsam nach allen Stellen durchsuchen, an denen diese Variable verwendet wird. Bei einer Ausgabe mit << wird das Ausgabeformat dagegen automatisch an den neuen Datentyp angepasst.

Der Operator << funktioniert auch für Dateien, die im Binärmodus geöffnet wurden. Ersetzt man im ersten Beispiel die Zeile zum Öffnen durch

```
fstream f("c:\\test\\t2.txt", ios::out | ios::binary);
```

unterscheidet sich die erzeugte Datei nur durch die Zeichen, die für die Escape-Sequenz '\n' erzeugt werden:

```
'\n' bei einer Textdatei: Carriage Return + Linefeed (CR/LF)
'\n' bei einer Binärdatei: Linefeed (LF)
```

Liest man eine so erzeugte Datei in einen Editor ein, wird man oft keinen Unterschied zwischen einer Textdatei und einer Binärdatei feststellen: Viele Editoren interpretieren sowohl die Zeichenfolge CR/LF als auch ein einfaches LF als Zeilenende. Bei der Ausgabe einer Datei auf einem Drucker ist das aber oft anders: Die meisten Drucker können so eingestellt werden, dass sie entweder nur ein LF oder die Zeichen CR/LF als Zeilenende interpretieren. Wenn der Drucker dann die Zeichen CR/LF als Zeilenende erwartet, aber nur LF findet, erfolgt nur ein Zeilenvorschub, ohne dass die nächste Zeile am linken Rand der Seite beginnt.

In Abschnitt 8.3.2 wird gezeigt, wie man den Ausgabeoperator für selbstdefinierte Datentypen so überladen kann, dass sie wie die vordefinierten Datentypen mit diesem Operator ausgegeben werden können.

Aus einem zum Lesen geöffneten Stream kann man mit dem **Eingabeoperator** >> Daten der elementaren Datentypen lesen. Diese Daten müssen im Wesentlichen das Format von Literalen des entsprechenden Datentyps haben. Mit einem überladenen Operator für selbstdefinierte Datentypen kann man auch solche Daten mit diesem Operator einlesen.

Durch die folgenden Anweisungen werden Ganzzahl-literale aus einer Datei gelesen. Diese Werte werden dann der Variablen *i* zugewiesen. Da der Operator >> führende Whitespace-Zeichen überliest, können so Zahlen gelesen werden, die durch Leerzeichen, Tabulatoren usw. getrennt sind:

```
int i;
ifstream f("c:\\test\\test1-int.txt");
f >> i;
```

```

while (f)
{
    textBox1->AppendText(i.ToString());
    f >> i;
}
if (!f.eof())MessageBox::Show("Fehler bei read");
f.close();

```

Da der Rückgabewert des Eingabeoperators die Stream-Variable ist und diese als Bedingung dafür verwendet werden kann, ob erfolgreich gelesen werden konnte, ist folgende Variante gleichwertig:

```

int i;
ifstream f("c:\\test\\test1-int.txt");
while (f >> i)
    textBox1->AppendText(i.ToString());
if (!f.eof())MessageBox::Show("Fehler bei read");
f.close();

```

Eine solche Datei kann z.B. mit

```

ofstream f("c:\\test\\test1-int.txt");
for (int i = 0; i<100; i++)
    f << i << " ";
f.close();

```

angelegt werden. Dabei wird nach jeder Zahl ein Leerzeichen als Trennzeichen geschrieben.

Liest man mit dem Eingabeoperator >> ein Zeichen in eine Variable des **Datentyps char** ein, werden zunächst sämtliche **Whitespace-Zeichen** überlesen. Das nächste Zeichen wird dann der Variablen zugewiesen. So wird aus der mit

```

ofstream f("c:\\test\\str.txt");
f << " Ist das nicht schön?" << endl;

```

angelegten Datei durch

```

ifstream f("c:\\test\\str.txt");
char s;
f >> s; // Ergebnis: s='I' und nicht das Leerzeichen!
f.close();

```

der Variablen s das Zeichen 'I' und nicht etwa ein Leerzeichen ' ' zugewiesen. Entsprechend werden auch bei einem String (z.B. in eine Variable des Datentyps *char**) führende Whitespace-Zeichen überlesen. Außerdem wird das Einlesen eines Strings immer durch das nächste Whitespace-Zeichen beendet. So wird aus der oben angelegten Datei durch

```

ifstream f("c:\\test\\str.txt");
char s[20];
f >> s; // Ergebnis: s="Ist" (ohne führende Leerzeichen!)
f.close();

```

nur der String bis zum ersten Leerzeichen in die Variable *s* eingelesen.

Die nächste Anweisung liest einen Datensatz des Typs *Kontobewegung* aus einer Textdatei, die wie in den Beispielen oben angelegt wurde:

```
char Punkt1, Punkt2;
std::string Vorname, Nachname;
f >> k.KontoNr >> Nachname >> Vorname >> k.Datum.Tag >> Punkt1
  >> k.Datum.Monat >> Punkt2 >> k.Datum.Jahr >> k.BewArt
  >> k.Betrag;
k.NameInhaber = Vorname + Nachname;
```

Hier wurden die Hilfsvariablen *Punkt1*, *Punkt2*, *Vorname* und *Nachname* verwendet, da der Nachname und der Vorname des Kontoinhabers durch ein Leerzeichen getrennt sind und dieses Leerzeichen das Einlesen eines Strings abschließt. Die als Trennzeichen nach Tag und Monat eingefügten Dezimalpunkte werden in *Punkt1* und *Punkt2* eingelesen und anschließend nicht weiterverwendet. Offensichtlich funktioniert diese Anweisung aber nicht mehr, wenn der Name des Kontoinhabers mehr als ein Leerzeichen enthält. Deshalb sollte man eine Datei nur dann mit dem Operator >> lesen, wenn man ihr Format genau kennt.

Mit den **globalen *getline*-Funktionen** kann man Zeichen aus einer Textdatei in einen *string* der Standardbibliothek einlesen. Diese Funktionen lesen so lange, bis das Ende der Datei erreicht wurde oder das nächste Zeichen den Wert *delim* hat. Mit *delim*='\\n' bzw. der zweiten Version erhält man die einzelnen Zeilen einer Textdatei.

```
istream& getline(istream& is, string & str, charT delim); // #include <string>
istream& getline(istream& is, string& str)
{ return getline( is, str, is.widen('\\n')); }
```

Die Stream-Klassen haben auch **Elementfunktionen** mit dem Namen *getline*:

```
istream& getline(char_type* s, streamsize n, char_type delim);
istream& getline(char_type *s, streamsize n)
```

Diese unterscheiden sich von den globalen Funktionen dadurch, dass sie ihre Daten nicht in einen String der Standardbibliothek schreiben, sondern in den Speicherbereich ab der Adresse in *s*. Dieser Speicherbereich muss zuvor reserviert worden sein. Da man aber oft nicht weiß, wie lang eine Zeile werden kann, ist die Arbeit mit den globalen Funktionen meist einfacher.

Beispiel: Die Funktion *CopyText* liest die als *ifn* übergebene Datei zeilenweise ein und schreibt die Zeilen in die Datei mit dem Namen *ofn*:

```
void CopyText(string ifn, string ofn)
{
  ifstream fin(ifn);
  if (fin)
  {
    ofstream fout(ofn);
    string z;
```

```

while (getline(fin, z))
    fout << z << endl;
if (!fin.eof())
    MessageBox::Show("read-Fehler");
fout.close(); // überflüssig
}
fin.close();// überflüssig
}

```

Wie die bisherigen Ausführungen gezeigt haben, kann man Daten sowohl im **Klartext** als auch in **Binärformat** speichern. Welche der beiden Formen man vorzieht, hängt von den Anforderungen im Einzelnen ab:

- Die Speicherung im Klartext hat den **Vorteil**, dass die Daten auch ohne ein spezielles Programm mit einem einfachen Editor gelesen und gegebenenfalls sogar bearbeitet werden können. Da dieses Datenformat auf allen Rechnerplattformen gleich ist, kann man solche Daten auch leicht zwischen verschiedenen Plattformen austauschen (z.B. UNIX, Windows oder zwischen Programmen, die auf demselben Betriebssystem laufen, aber mit verschiedenen Compilern geschrieben wurden).

Allerdings ist es manchmal etwas mühsam, die einzelnen Datenfelder wieder auseinanderzudröseln (z.B. bei Strings).

- Das Lesen von Daten im Binärformat lässt sich dagegen bei den üblicherweise verwendeten festen Blocklängen meist einfacher programmieren. Wenn man die Daten nie zwischen verschiedenen Plattformen austauschen will, kann es vorteilhafter sein, dieses Format zu verwenden. Außerdem werden die Dateien meist kleiner, und oft ist es auch besser, wenn ein Anwender keine einfache Möglichkeit hat, die Daten zu manipulieren. Allerdings kann man mit *read* und *write* meist keine Klassen mit Zeigern in eine Datei schreiben. Das trifft nicht nur für Datenelemente des Typs `char*` zu, sondern auch für `String`- und `Container`-klassen, da diese intern Zeiger auf ihre Daten enthalten.

Aufgabe 13.4

1. Schreiben Sie eine Funktion

```
void CsvTabelleAnlegen(string path);
```

die eine Textdatei im csv-Format anlegt. Hier steht „csv“ für „comma separated values“. Das ist ein einfaches, aber trotzdem recht verbreitetes Textformat für Tabellen, bei dem die Zeilen der Tabelle Textzeilen sind (oft im ASCII-Format), und die Spaltenwerte in einer Zeile durch ein spezielles Zeichen (ein Komma oder oft auch ein Semikolon) getrennt sind. Die Spalten der ersten Zeile der Datei werden als Spaltenüberschriften interpretiert.

Die erste Zeile der Datei soll `"n;n*n;n*n*n"` sein (die Spaltenüberschriften). 5 weitere Zeilen mit 3 Spalten sollen für die Zahlen 5 bis 10 die Zahl, ihr Quadrat und die dritte Potenz anzeigen. Wenn man diese Tabelle in Excel einliest, soll das dann etwa so aussehen:

	A	B	C	D
1	n	n*n	n*n*n	
2	5	25	125	
3	6	36	216	
4	7	49	343	
5	8	64	512	
6	9	81	729	
7	10	100	1000	
R				

2. Das HTML-Format ist ein Textformat, das unter anderem für Internetseiten verwendet wird. Damit es auf möglichst vielen verschiedenen Rechner- und Betriebssystemen eingesetzt werden kann, verwendet es nur Zeichen des ASCII-Zeichensatzes. Formatangaben werden auch als Markierungen bezeichnet und bestehen aus einem Paar von spitzen Klammern <>, zwischen denen Schlüsselworte und eventuell noch Parameter stehen.

Ein HTML-Dokument beginnt mit der Markierung <HTML> und endet mit </HTML>. Wie bei diesem Paar von Markierungen werden Bereiche oft durch Markierungen begrenzt, bei denen die Markierung für das Ende des Bereichs mit dem Zeichen „/“ beginnt, und bei der das Schlüsselwort in der Ende-Markierung gleich oder ähnlich ist wie in der Anfangsmarkierung.

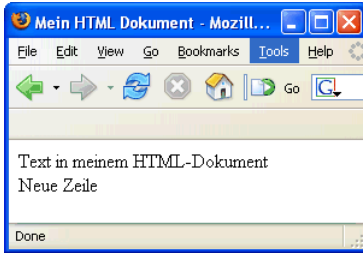
Bereiche können verschachtelt werden. So kann ein HTML-Dokument einen durch <HEAD> und </HEAD> begrenzten Bereich mit Angaben enthalten, die das gesamte Dokument betreffen. In einem solchen Bereich kann z.B. zwischen <TITLE> und </TITLE> der Text stehen, der in der Titelzeile des Browsers angezeigt wird.

Der im Hauptfenster des Browsers angezeigte Text ist in einem durch <BODY> und </BODY> begrenzten Bereich des HTML-Dokuments enthalten.

So wird zum Beispiel das HTML-Dokument

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>
      Mein HTML Dokument
    </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    Text in meinem
    HTML-Dokument
    <BR>Neue Zeile
  </BODY>
</HTML>
```

in einem HTML-Browser folgendermaßen dargestellt:



Die Einrückungen im HTML-Dokument wirken sich nicht auf die Formatierung aus und wurden hier nur zur besseren Übersichtlichkeit aufgenommen. Zeilenvorschübe im Text werden ebenfalls ignoriert und nur durch die Markierung `
` erzeugt.

Da die Umlaute nicht zum ASCII-Zeichensatz gehören, werden sie durch spezielle Zeichenkombinationen dargestellt:

ä: `ä`; ö: `ö`; ü: `ü`; ß: `ß`
 Ä: `Ä`; Ö: `Ö`; Ü: `Ü`

Beispiel: „In Munchen steht ein Hofbrauhaus.“

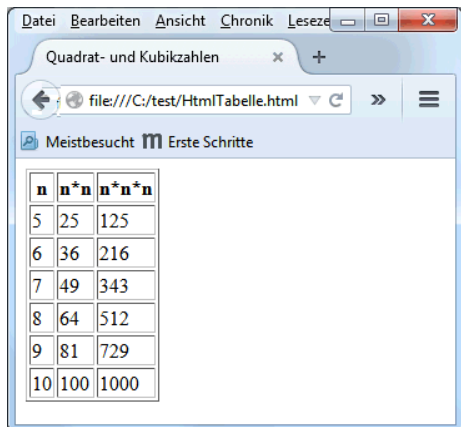
- a) Schreiben Sie eine Funktion *TextToHtml*, die aus einer Textdatei ein HTML-Dokument erzeugt. Dazu sollen die notwendigen Markierungen erzeugt und der gesamte Text der Textdatei in einen durch `<BODY>` und `</BODY>` begrenzten Bereich kopiert werden. Die Titelzeile des Browsers soll den Dateinamen anzeigen. Die einzelnen Zeilen der Textdatei sollen im Browser ebenfalls als einzelne Zeilen dargestellt werden. Die Umlaute sollen durch die entsprechenden Zeichenkombinationen ersetzt werden.
- b) Durch die Markierungen `<TABLE BORDER>` und `</TABLE>` werden Tabellen in einem HTML-Dokument begrenzt. In einem solchen Bereich wird
 - eine Spaltenüberschrift durch `<TH>` eingeleitet
 - eine neue Tabellenzeile durch `<TR>` eingeleitet
 - in einer Tabellenzeile ein neues Datenelement durch `<TD>` eingeleitet.

Alle diese Markierungen brauchen keine Ende-Markierung, da sie durch die nächste Markierung dieser Art begrenzt werden.

Alle diese Markierungen brauchen keine Ende-Markierung, da sie durch die nächste Markierung dieser Art begrenzt werden. Schreiben Sie eine Funktion

```
void Htm!TabelleAnlegen(string path);
```

die eine Tabelle mit den Werten wie in Aufgabe 1 (*CsvTabelleAnlegen*) als HTML-Datei erzeugt. Die so erzeugte Datei wird dann in einem Browser etwa folgendermaßen angezeigt:





14 Funktoren, Funktionsobjekte und Lambda-Ausdrücke

Eine Klasse mit einem Aufrufoperator wird auch als Funktor bezeichnet, und ein Objekt einer solchen Klasse als Funktionsobjekt. Funktionsobjekte können wie Funktionen verwendet werden. Sie bieten aber zusätzliche Möglichkeiten und können oft einfacher als gewöhnliche Funktionen verwendet werden. Funktoren und Funktionsobjekte spielen in C++ und der Standardbibliothek eine große Rolle.

14.1 Der Aufrufoperator ()

Ein Objekt einer Klasse, für die ein Aufrufoperator definiert ist, kann man wie eine Funktion verwenden. Mit dieser Formulierung ist aber nicht gemeint, dass „das Objekt aufgerufen“ wird. Ein Aufrufoperator ermöglicht lediglich die Verwendung derselben Syntax wie bei einem Funktionsaufruf. Dabei wird dann die für den Aufrufoperator definierte Operatorfunktion aufgerufen.

Für den einen oder anderen Leser mag es auf den ersten Blick etwas seltsam klingen, ein Objekt wie eine Funktion zu verwenden. Wir werden aber bald sehen, dass viele Sprachkonzepte von C++ auf Funktoren beruhen. Einige dieser Konzepte haben wir bereits früher verwendet, ohne die technischen Hintergründe genauer zu beschreiben.

Der Aufrufoperator muss eine nicht statische Elementfunktion sein. Bei seiner Definition steht ein erstes Klammerpaar ohne Parameter für den Aufrufoperator. Im zweiten Klammerpaar wird die Parameterliste angegeben. Ein Objekt einer Klasse, für die der Aufrufoperator definiert ist, bezeichnet man auch als **Funktionsobjekt**.

Beispiel: Die Klasse C hat zwei überladene Aufrufoperatoren mit einem und mit zwei Parametern:

```
class C {
public:
    int operator()(int x) {};
    double operator()(int x, double y) {};
};
```

Deshalb ist ein Objekt der Klasse C ein Funktionsobjekt, das man mit einem oder zwei Argumenten „aufrufen“ kann:

```

C c;
int x1;
double y1;
int y = c(x1);
double z = c(x1, y1);

```

Die nächsten Beispiele sollen zeigen, welche Vorteile Funktionsobjekte gegenüber Funktionen haben können, und wo diese zum Tragen kommen. Diese Beispiele orientieren sich an dem STL-Algorithmus *for_each*, sind aber einfacher als dieser und verwenden keine Templates.

Angenommen, Sie benötigen eine Funktion, die für alle Elemente eines Containers eine Operation durchführt. Dann liegt dieser Ansatz nahe:

```

void for_each(std::vector<int> v, std::function<void(int)> f)
{
    for (auto& i : v)
        f(i);
}

```

for_each kann man dann eine Funktion übergeben, die die gewünschte Operation durchführt. Falls alle Elemente in einen Ausgabestream *fout* geschrieben werden sollen, kann man eine Funktion wie *print* übergeben:

```

void print(int v)
{
    fout << v << endl;
}

```

Die Elemente eines Vektors *v* mit *int*-Elementen werden dann durch

```
for_each(v, print);
```

ausgegeben.

Wenn man jetzt in der übergebenen Operation nicht nur die Elemente ausgeben will, sondern auch noch die ausgegebenen Elemente zählen will, ist das mit einer Funktion nicht, bzw. nur unschön (z.B. über eine globale Variable) möglich. Hier ist ein Funktor wie *Print* ein Ausweg:

```

class Print {
    int n;
public:
    Print() :n(0) {}
    void operator()(const int& v)
    {
        fout << v << endl;
        n++;
    }
    int Count() { return n; }
};

```

Die Funktion

```
Print for_each(std::vector<int> v, Print f)
{
    for (auto& i : v)
        f(i);
    return f;
}
```

kann man mit einem Funktionsobjekt des Typs *Print* aufrufen:

```
Print p = for_each(v, Print()); // Print ist ein temporäres Objekt
```

Hier wird die lokale Variable *f* in *for_each* mit dem temporären Objekt initialisiert, das mit dem Standardkonstruktor erzeugt wird und in dem die lokale Variable *n* den Wert 0 hat. Jeder Aufruf von *f* führt dann zum Aufruf des Aufrufoperators von *Print*. Dieser zählt die Variable *n* hoch. Da *f* nach dem Ende der Schleife zurückgegeben wird, kann man mit diesem Rückgabewert *Count* aufrufen und so die Anzahl der ausgegebenen Werte ausgeben:

```
tb->AppendText(p.Count() + "\r\n");
```

Die Funktion *print* und ein Funktionsobjekt des Typs *Print* zeigen den wesentlichen Unterschied zwischen Funktionen und Funktionsobjekten:

- Da die nicht statischen lokalen Variablen einer Funktion bei jedem Aufruf neu angelegt werden, kann eine Funktion zwischen zwei verschiedenen Aufrufen keine Daten in solchen Variablen speichern. Will man in einer Funktion Variablen verwenden, die zwischen den verschiedenen Aufrufen existieren, müssen das globale oder statische lokale Variablen sein. Deshalb ruft man ein Funktions-Template wie *for_each* meist nur mit solchen Funktionen auf, die als Daten nur Parameter verwenden.
- Wenn dagegen zwischen verschiedenen Aufrufen Daten erhalten bleiben sollen, verwendet man meist ein Funktionsobjekt. In einem Objekt der Klasse *Print* wird so die Anzahl *n* zwischen verschiedenen Aufrufen gespeichert.
- Beachten Sie bitte den kleinen Unterschied bei der Übergabe von Funktionsobjekten und von Funktionen: Funktionsobjekte werden oft als temporäre Objekte übergeben, die mit ihrem Standardkonstruktor erzeugt werden. Dann muss nach dem Namen der Klasse ein Paar von Klammern angegeben werden.

In den Beispielen oben wird die Funktion *print* ohne Klammern übergeben, während das Funktionsobjekt ein temporäres Objekt *Print()* (mit Klammern) ist. Diese syntaktischen Feinheiten werden leicht übersehen und können dann die Ursache von Fehlermeldungen sein, die nicht immer auf die Ursache des Problems hinweisen.

Funktoren und Funktionsobjekte spielen in C++ und der Standardbibliothek eine große Rolle: *std::function* (siehe Abschnitt 9.2.13), *std::bind* (siehe Abschnitt 14.3), die Random-Klassen (siehe Abschnitt 16.14.3) und zahlreiche weitere Klassen sind Funktoren. Die Algorithmen der STL entfalten ihre Leistungsfähigkeit oft nur mit Funktionsobjekten.

Beispiel: Die nächste Tabelle enthält die Laufzeiten der Anweisungen unter a) bis e) nach den folgenden Definitionen:

```

const int max = 10000000;
NumType a[max]; // Type: z.B. int oder double
for (int i = 0; i<max; i++) a[i] = i;
vector<NumType> v(a, a + max);

```

Dabei ist *for_each* nicht eine der Funktionen von oben, sondern der Algorithmus *for_each* aus der STL. Dieser kann sowohl mit *print* als auch mit *Print()* aufgerufen werden.

- a) *sum* ist eine Funktion, die die Werte des Arrays in eine globale Variable summiert:

```
for_each(v.begin(), v.end(), sum);
```

- b) Anstelle der Funktion *sum* wird ein Funktor *SumClass* verwendet, dessen Aufrufoperator dieselben Anweisungen ausführt:

```
auto r = for_each(v.begin(), v.end(), SumClass());
```

- c) Eine *for*-Schleife, bei der bei jeder Wiederholung die Funktion *end* aufgerufen wird:

```
for (auto i = v.begin(); i != v.end(); ++i)
    Summe += (*i); // c)

```

- d) Eine *for*-Schleife mit einem gewöhnlichen Array:

```
for (int i = 0; i<max; ++i)
    Summe += a[i];

```

- e) Eine bereichsbasierte *for*-Schleife:

```
for (auto i : c)
    sum = sum + i;

```

max= 10'000'000	a)	b)	c)	d)	e)
Alle Zeiten in Sek.					
Visual C++ 2017, Release	0,026	0,026	0,026	0,026	0,026

Offensichtlich dauert der Aufruf eines Funktionsobjekts auch nicht länger als der einer gewöhnlichen Funktion. Deshalb sind die Algorithmen der STL, die Funktionsobjekte verwenden, auch nicht langsamer als selbst geschriebene Schleifen.

14.2 Prädikate und Vergleichsfunktionen

Funktionsobjekte oder Funktionen, bei denen der Rückgabotyp des Aufrufoperators bzw. der Funktion *bool* ist, werden auch als **Prädikate** bezeichnet. In den STL-Algorithmen haben Template-Parameter für Prädikate oft den Namen *Predicate*:

```
template <class InputIterator, class Predicate>
InputIterator find_if(InputIterator first, InputIterator last,
Predicate pred)
{
    while (first != last && !pred(*first)) ++first;
    return first;
}
```

Diesem Funktions-Template kann man für *InputIterator* Iteratoren eines Containers übergeben. Mit einem *vector<string>* kann man es wie die Funktion

```
std::vector<string>::iterator find_if(std::vector<string>::iterator
    first, std::vector<string>::iterator last,
    std::function<bool(string)> pred)
{
    while (first != last && !pred(*first)) ++first;
    return first;
}
```

verwenden. In *find_if* steht *Predicate* für ein Prädikat mit einem Parameter. Übergibt man für *first* und *last* Iteratoren aus einem Container, gibt *find_if* den ersten Iterator im Bereich [*first*, *last*) zurück, für den das Prädikat *pred* erfüllt ist, bzw. *last*, falls kein Element in diesem Bereich diese Bedingung erfüllt.

Beispiel: Falls man in einem Container mit Strings nach dem ersten String suchen will, der mit einer bestimmten Zeichenfolge beginnt, übergibt man *find_if* z.B. ein Prädikat wie

```
bool StartsWith_123(string s)
{
    bool result = false;
    string start = "123";
    if (s.length() >= start.length())
        result = s.substr(0, start.length()) == start;
    return result;
}
```

Dann hat nach

```
std::vector<string> v = { "ab", "1a23", "12345" };
auto p = std::find_if(v.begin(), v.end(), StartsWith_123);
string result;
if (p != v.end())
    result = *p;
```

result den Wert "12345".

Prädikate mit zwei Parametern werden auch als **binäre Prädikate** bezeichnet. Der Template-Parameter hat dann meist den Namen *BinaryPredicate*. In der Standardbibliothek ist das binäre Prädikat *greater* etwa so definiert:

```
template <class T>
struct greater
{
    constexpr bool operator()(const T& x, const T& y) const
    {
        return x > y;
    }
};
```

Damit hat nach

```
greater<int> g;
```

der Ausdruck

```
g(2, 3) // bool
```

denselben Wert wie

```
2 > 3
```

Oft verwendet man als Argument auch ein temporäres Objekt:

```
greater<int>()
```

Diesem kann man die Argumente für die Operatorfunktion übergeben:

```
bool b = greater<int>()(2, 3);
```

Das binäre Prädikat *g* bzw. *greater()* kann im Unterschied zum Symbol *>* als Argument an eine Funktion übergeben werden, da *greater* ein Bezeichner ist, aber *>* nicht.

Für die elementaren Vergleichsoperatoren sind nach

```
#include <functional>
```

ähnliche binäre Prädikate definiert, die sich nur im Rückgabewert unterscheiden:

Name	return	Name	return
<i>greater</i>	<i>x>y</i>	<i>not_equal</i>	<i>x!=y</i>
<i>less</i>	<i>x<y</i>	<i>logical_and</i>	<i>x&& y</i>
<i>greater_equal</i>	<i>x>=y</i>	<i>logical_or</i>	<i>x y</i>
<i>less_equal</i>	<i>x<=y</i>	<i>logical_not</i>	<i>!x</i>
<i>equal_to</i>	<i>x==y</i>		

Einige Algorithmen der Standardbibliothek haben Template-Parameter mit dem Namen **Compare**:

```
template<class RandomAccessIterator, class Compare>
void sort(RandomAccessIterator first, RandomAccessIterator last, Compare comp);
```

Hier stehen *first* und *last* für Iteratoren aus einem Container, die den Bereich beschreiben, der sortiert werden soll (wenn der ganze Container *v* sortiert werden soll, *v.begin()* und *v.end()*). Der Typparameter *Compare* bezeichnet eine **Vergleichsfunktion**. Für den *Compare*-Parameter kann eine Funktion oder ein Funktionsobjekt mit zwei Parametern übergeben werden, die den Datentyp der Container-Elemente haben. Der Rückgabetypp muss *bool* sein bzw. in *bool* konvertiert werden können. Das kann auch ein binäres Prädikat sein.

Beispiel: Um einen Container mit *int*-Elementen

```
vector<int> v = { 3,1,5,1,7 };
```

absteigend zu sortieren, kann man *sort* eine Funktion, ein Funktionsobjekt oder das vordefinierte Prädikat *greater* übergeben:

```
bool absteigend(int a, int b)
{
    return a > b;
}

struct Absteigend {
    bool operator()(int a, int b)
    {
        return a > b;
    }
};

std::sort(v.begin(), v.end(), absteigend); // v = { 7, 5,
3, 1, 1 }
std::sort(v.begin(), v.end(), Absteigend());
std::sort(v.begin(), v.end(), std::greater<int>());
```

Das Argument für den Parameter *comp* muss die folgenden Anforderungen erfüllen, die im C++-Standard als „**strict weak ordering**“ („strenge schwache Ordnung“) bezeichnet werden (siehe Abschnitt 16.13.2):

- $comp(x,x) == false$ für alle *x* (d.h. *comp* ist irreflexiv).
- aus $comp(a,b)$ und $comp(b,c)$ folgt $comp(a,c)$ (d.h. *comp* ist transitiv).
- Definiert man $equiv(a,b)$ durch $!(comp(a,b) \ \&\& \ !comp(b,a))$, muss *equiv* transitiv sein, d.h. aus $equiv(a,b)$ und $equiv(b,c)$ folgt $equiv(a,c)$

Falls diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, kann das Ergebnis von *sort* eine falsche Sortierfolge sein. Im Debug-Modus erkennt der *sort*-Algorithmus oft, dass sie nicht erfüllt sind und gibt zur Laufzeit eine Fehlermeldung aus:

Beispiel: Wegen a) wird durch die Operatoren \leq oder \geq bzw. Vergleichsfunktionen wie

```
bool GroesserGleich(int a, int b)
{
    return a >= b;
}
```

keine strenge schwache Ordnung definiert, da $comp(x,x)$ den Wert *true* hat. Übergibt man diese Funktion als Argument an *sort*, erhält man bei einer Debug-Konfiguration eine Meldung wie oben.

Die Operatoren $<$ oder $>$ bzw. Funktionen wie *Groesser* erfüllen dagegen die Anforderungen an eine strenge schwache Ordnung. Die Voraussetzung c) sieht schlimmer aus als sie ist. Sie bedeutet bei dem Operator $<$, dass $equiv(a,b)$ dem Ausdruck $a==b$ entspricht:

$$equiv(a,b)=!(a<b)) \ \&\& \ !(b<a) = (a>=b) \ \&\& \ (b>=a) = (a==b)$$

Mit diesem Ausdruck gilt tatsächlich, dass aus $equiv(a,b)$ und $equiv(b,c)$ auch $equiv(a,c)$ folgt.

Strings des Datentyps *string* kann man einem Prädikat wie *greater<string>()* oder mithilfe der Elementfunktion *compare* und nullterminierte Strings mithilfe von *strcmp* sortieren.

Beispiel: Einen Container mit Strings kann man mit einem binären Prädikat sortieren, das zwei Strings als Parameter hat:

```
bool absteigend(string s1, string s2)
{
    return s1.compare(s2)>0;
}

bool aufsteigend(const char* s1, const char* s2)
{
    return strcmp(s1, s2)<0;
}
```

Ersetzt man hier $<$ durch $<=$, erhält man keine strenge schwache Ordnung. Da für den Datentyp *string* auch der Operator $<$ definiert ist, geht auch:

```
greater<string>()
```

Eine **mehrstufige Sortierung** erreicht man, indem man die Werte in der Reihenfolge ihrer Bedeutung vergleicht, und dabei jeweils bei Ungleichheit das Ergebnis der Anordnung zurückgibt. Falls alle verglichenen Werte gleich sind, gibt man am Ende *false* zurück.

Beispiel: Ein Container mit Elementen des Typs

```
struct Datum
{
    int Tag, Monat, Jahr;
};
```


wird aufsteigend sortiert mit

```
bool sortiere_Datum_aufsteigend(Datum d1, Datum d2)
{
    if (d1.Jahr != d2.Jahr)
        return (d1.Jahr < d2.Jahr);
    if (d1.Monat != d2.Monat)
        return (d1.Monat < d2.Monat);
    if (d1.Tag != d2.Tag)
        return (d1.Tag < d2.Tag);
    return false;
}
```

Aufgabe 14.2

1. Geben Sie für die folgenden Container jeweils eine Funktion und ein Funktionsobjekt an, das `std::sort` als Argument für `comp` übergeben werden kann:

- a) `vector<int> vi;`
- b) `vector<string> vs;`
- c) `vector<FileInfo> vf;`
- d) `vector<FileInfo*> vp;`

Hier soll die Klasse `FileInfo` Informationen über eine Datei enthalten und folgendermaßen definiert sein.

```
struct FileInfo {
    string Name; // Name der Datei
    long long Length; // Dateigröße
};
```

Definieren Sie Argumente für `comp` so, dass die Dateien in `vf` und `vp` in dieser Reihenfolge sortiert werden:

- e) aufsteigend nach ihrer Dateigröße (Eigenschaft `Length`)
- f) absteigend nach ihrer Dateigröße
- g) aufsteigend nach ihrem Dateinamen (Eigenschaft `Name`)
- h) absteigend nach ihrem Dateinamen.

2. Ein Container mit Strings soll Meldungen der Art

```
vector<string> Meldungen = {
    "2.12.2015, 2.15: Fehler 0815: Festplatte voll",
    "2.2.2016, 2.18: Warnung: LAN-Kabel abgezogen",
    "2.2.2016, 2.19: Info: Keine Internetverbindung",
    "2.2.2016, 3.18: Info: LAN-Verbindung neu aufgebaut",
    "3.4.2016, 20.25: Fehler 0816: Kein Strom",
    "12.6.2016, 3.32: Fehler 0715: CPU zu heiß",
    "12.6.2016, 4.08: Fehler 0716: CPU zu kalt"
};
```

enthalten. Dabei soll in jeder Meldung die Zeichenfolge „: Fehler“ bzw. „: Info“ bzw. „: Warnung“ nur einmal enthalten sein.

Schreiben Sie eine Funktion, die *sort* übergeben werden kann, so dass *Meldungen* so sortiert wird, dass zuerst alle Fehler, dann alle Warnungen und dann alle Infos kommen.

14.3 Binder Θ

In älteren C++-Compilern waren die in diesem Kapitel vorgestellten Binder oft notwendig, um Funktionen an STL-Algorithmen zu übergeben. Neuere Compiler ermöglichen das mit Lambda-Ausdrücken oft einfacher. Da diese Binder gute Beispiele für Funktionsobjekte sind, und diese auch trotz Lambda-Ausdrücken gelegentlich hilfreich sind, werden die wichtigsten Konzepte kurz vorgestellt. Die Beispiele aus diesem Abschnitt werden im nächsten Abschnitt mit Lambda-Ausdrücken wiederholt, damit man die Unterschiede zwischen diesen beiden Konzepten explizit sieht.

Die an einen STL-Algorithmus übergebenen Funktionen bzw. Funktionsobjekte müssen immer mit derselben Anzahl von Argumenten aufgerufen werden können, mit der sie im Algorithmus aufgerufen werden.

Beispiel: Die am Anfang von Abschnitt 14.2 vorgestellte Funktion

```
std::vector<string>::iterator
find_if(std::vector<string>::iterator first,
        std::vector<string>::iterator last,
        std::function<bool(string)> pred)
{
    while (first != last && !pred(*first)) ++first;
    return first;
}
```

und der Algorithmus *find_if* der Standardbibliothek

```
template <class InputIterator, class Predicate>
InputIterator find_if(InputIterator first, InputIterator
last, Predicate pred)
{
    while (first != last && !pred(*first)) ++first;
    return first;
}
```

erwarten für *pred* eine Funktion oder ein Funktionsobjekt, das mit genau einem Argument aufgerufen werden kann.

Diese Anforderung schränkt die Anwendbarkeit der Algorithmen auf den ersten Blick ein, da man *find_if* keine Funktion mit einer anderen Anzahl von Argumenten übergeben kann.

Beispiel: Wenn man mit *find_if* in einem Container mit Strings nach dem ersten Element suchen will, das mit einer bestimmten Zeichenfolge beginnt, kann man für *pred* keine Funktion mit zwei Parametern übergeben, die als zweiten Parameter den Startwert hat:

```
bool StartsWith(string s, string start)
{
    bool result = false;
    if (s.length() >= start.length())
    {
        result = s.substr(0, start.length()) == start;
    }
    return result;
}
```

Solche Einschränkungen kann man mit einem Funktionsobjekt umgehen, das einen der beiden Parameter als Datenelement enthält und dessen Aufrufoperator das Argument mit diesem Wert vergleicht. Ein solches Funktionsobjekt wird auch als **Binder** bezeichnet, da es einen der beiden Parameter als Datenelement bindet.

Beispiel: Der Funktor *StartsWith* initialisiert das Datenelement *start* im Konstruktor mit dem Konstruktor-Argument:

```
class StartsWith
{
    string start;
public:
    StartsWith(string s) :start(s) {}
    bool operator()(string s)
    {
        bool result = false;
        if (s.length() >= start.length())
        {
            result = s.substr(0, start.length()) == start;
        }
        return result;
    }
};
```

Der Aufrufoperator vergleicht dann das Argument mit diesem Datenelement. Da der Aufrufoperator mit einem Argument aufgerufen werden kann, kann man ein Funktionsobjekt der Klasse *StartsWith* an *find_if* übergeben und so das erste Element suchen, das mit dem beim Anlegen des Objekts gesetzten String beginnt:

```
auto p= std::find_if(v.begin(), v.end(), StartsWith("123"));
```

Binder werden wie hier oft als temporäres Objekt übergeben.

Ein Binder ermöglicht also den Aufruf einer Funktion über ein Funktionsobjekt einer geringeren Anzahl von Argumenten. Die fehlenden Argumente werden dem Funktionsobjekt

meist im Konstruktor übergeben. Damit kann einem Algorithmus, der eine Funktion mit einem Argument aufruft, eine Funktion mit mehr als einem Parameter übergeben werden.

Da Binder in der Standardbibliothek öfter benötigt werden, gibt es die Funktions-Templates *bind*

```
template<class F, class... BoundArgs>
    unspecified bind(F&& f, BoundArgs&&... bound_args);
```

```
template<class R, class F, class... BoundArgs>
    unspecified bind(F&& f, BoundArgs&&... bound_args);
```

die ein solches Funktionsobjekt zurückgeben. Es steht nach

```
#include <functional>
```

im Namensbereich *std* zur Verfügung. *bind* erzeugt aus einer Funktion (bzw. aus einem Funktionszeiger, Funktionsobjekt und Zeiger auf eine Elementfunktion), die als erstes Argument übergeben wird, ein Funktionsobjekt.

Beispiel: Mit der Funktion

```
int f(int a, int b, int c)
{
    return 100 * a + 10 * b + c;
}
```

ist *bind(f,1,2,3)* ein Funktionsobjekt ohne Parameter, das *f(1,2,3)* zurückgibt:

```
auto f1 = std::bind(f, 1, 2, 3);
int r1=f1(); // r1 == 123
```

Platzhalter (Placeholder) sind Datentypen mit den Namen *_1*, *_2* usw. (mindestens 10), die im Namensbereich *std::placeholders* definiert sind und die man *bind* übergeben kann. Jeder solche Platzhalter steht dann für einen Parameter, den man dem *bind*-Funktionsobjekt übergeben kann. Der erste Parameter des *bind*-Funktionsobjekts wird dann an der Position des Platzhalters *_1*, der zweite an der Position des Platzhalters *_2* usw. übergeben.

Beispiel: Mit der Funktion *f* des letzten Beispiels sind die nächsten beiden Ausdrücke Funktionsobjekte, die man mit einem bzw. zwei Argumenten aufrufen kann:

```
using namespace std::placeholders;
auto f2 = std::bind(f, 1, 2, _1); // ein Parameter, da ein
                                Platzhalter
auto f3 = std::bind(f, 1, _2, _1); // zwei Parameter, da zwei
                                Platzhalter
```

Die beim Aufruf des Funktionsobjekts angegebenen Argumente werden dann der Reihe nach den Platzhaltern zugeordnet: Das erste Argument dem Platzhalter *_1*, das zweite dem Platzhalter *_2* usw.

Beispiel: Mit den Funktionsobjekten des letzten Beispiels entsprechen diese beiden Ausdrücke den als Kommentar angegebenen Funktionsaufrufen:

```
int r2 = f2(3); // r2 == 123
int r3 = f3(3,4); // r3 == 143
```

Mit *bind* und Platzhaltern kann man Funktionen usw. an Algorithmen übergeben, die eine andere Anzahl von Parametern haben als die im Algorithmus aufgerufenen. Dazu übergibt man dem *bind*-Ausdruck so viele Platzhalter, wie die im Algorithmus aufgerufene Funktion Argumente braucht.

Beispiel: Mit den Definitionen

```
bool groesser(int x, int y)
{
    return x > y;
}

vector<int> v = { 1,2,3,4,5 };
int x = 3;
```

gibt der nächste Aufruf von *find_if* die Position des ersten Elements in *v* zurück, das größer als der Wert von *x* ist:

```
using namespace std::placeholders;
vector<int>::iterator p = find_if(v.begin(), v.end(),
                                bind(groesser, _1, x));
```

In den bisherigen Beispielen wurden nur globale Funktionen und Funktionsobjekte als Parameter übergeben. Die Übergabe von Elementfunktionen wird in Abschnitt 9.2.13 gezeigt.

bind und *mem_fn* wurden relativ spät in C++ aufgenommen. Vorher gab es *binder1st*, *bind1st*, *bind2nd*, *ptr_fun*, *mem_fun*. Diese sind inzwischen überflüssig und sollten nicht mehr verwendet werden.

14.4 Lambda-Ausdrücke

Vorbemerkung: Es ist bei Windows Forms Anwendungen leider nicht möglich, einem Lambda-Ausdruck eine C++/CLI-Klasse als Erfassungsausdruck zu übergeben. Deswegen erfolgen die Ausgaben in diesem Kapitel nicht in eine TextBox, sondern in eine Textdatei, die wie in

```
std::ofstream fout("c:\\test\\fout.txt");
```

definiert wurde. Diese Einschränkung ist sehr bedauerlich, da die Vorteile von Lambda-Ausdrücken für Ein- und Ausgaben mit .NET-Steuerelementen nicht zur Verfügung stehen. Es gibt aber trotzdem noch zahlreiche Einsatzmöglichkeiten von Lambda-Ausdrücken, wie z.B. die Klasse *BenchmarkTimer* am Ende dieses Abschnitts.

Wenn man in älteren C++-Versionen einer Funktion wie

```
void for_each(std::vector<int> v, std::function<void(int)> f)
{
    for (auto& i : v)
        f(i);
}
```

oder einem STL-Algorithmus wie *for_each* ein Argument für *f* übergeben will, muss man eine Funktion wie

```
void print(int v)
{
    fout << v << endl;
}
```

schreiben und diese dann dem Algorithmus übergeben:

```
vector<int> v = { 1,3,5,7 };
for_each(v, print);
```

Eine solche Funktion hat nur den Sinn und Zweck, als Argument bei *for_each* eingesetzt zu werden. Sie wird meist nur ein einziges Mal aufgerufen, und deshalb ist es etwas lästig, dafür einen eigenen Namen zu suchen und die etwas umständliche Funktionssyntax einzuhalten. Oft hat man viele solche Funktionen, und die stehen dann auf einer anderen Bildschirmseite als der Aufruf, so dass man hin- und her blättern muss, um zu sehen, was genau passiert.

Hier bieten Lambda-Ausdrücke eine Vereinfachung. Ein **Lambda-Ausdruck** stellt im Wesentlichen eine Funktion (genauer: ein Funktionsobjekt) dar, die keinen Namen hat. Man spricht deshalb auch von **anonymen Funktionen**. Ein Lambda-Ausdruck wird im einfachsten Fall durch [] eingeleitet. Darauf folgen wie bei einer Funktion eine Parameterliste und ein Anweisungsteil.

```
[](Parameterliste){Anweisungen}
```

Auch wenn ein Lambda-Ausdruck auf den ersten Blick vielleicht ein wenig kryptisch aussieht: Bis auf die eckigen Klammern am Anfang hat ein Lambda-Ausdruck große Ähnlichkeiten mit einer Funktion. Er unterscheidet sich von einer benannten Funktion im Wesentlichen nur dadurch, dass er mit [] beginnt, keinen Namen und keinen Rückgabetyt hat. Der Compiler leitet den **Rückgabetyt** aus den Anweisungen zwischen { } ab. Er ist dann der Datentyp des *return*-Ausdrucks oder *void*, falls sie kein *return* enthalten.

Beispiel: Der Lambda-Ausdruck

```
[](int i) {fout << i << endl; }
```

stellt eine Funktion mit einem *int*-Parameter und dem Rückgabetyt *void* dar, da unter den Anweisungen keine *return*-Anweisung enthalten ist. Er kann deshalb wie die *print*-Funktion von oben verwendet werden:

```
for_each(v, [](int i) {fout << i << endl; });
```

Der Aufruf von *for_each* mit diesem Lambda-Ausdruck hat dasselbe Ergebnis wie der Aufruf von *for_each* mit *print*.

Ein Lambda-Ausdruck kann auch direkt aufgerufen werden. Das ist zwar nur selten sinnvoll, aber es geht:

```
[](int i) {fout << i << endl; }(5);
```

Dieses Beispiel zeigt bereits einen ersten wichtigen Aspekt von Lambda-Ausdrücken: Ein Lambda-Ausdruck wird an der Stelle definiert, an der er aufgerufen wird, und vermeidet so die oben für *print* genannten Nachteile.

Bei einem Lambda-Ausdruck mit einer leeren Parameterliste kann man die **Parameterliste** auch **auslassen**. Das sieht auf den ersten Blick wie eine unnötige syntaktische Spitzfindigkeit aus. Da wir aber später sehen, dass solche Lambda-Ausdrücke sehr häufig vorkommen, hat diese kleine Reduktion der Schreibarbeit durchaus ihre Berechtigung.

Beispiel: Da im Lambda-Ausdruck

```
[]( ) { fout << "Hello World" << endl; };
```

keine Parameter verwendet werden, kann man die Parameterliste auch weglassen.

```
[] { fout << "Hello World" << endl; };
```

Vermutlich ist der kürzeste Lambda-Ausdruck

```
[]{}
```

Dieser kann dann so aufgerufen werden:

```
[]{}();
```

Das ist eine syntaktisch spitzfindige Möglichkeit, nichts zu tun.

Genau genommen ist ein Lambda-Ausdruck aber keine Funktion. Vielmehr erzeugt der Compiler aus einem solchen Ausdruck ein **Funktionsobjekt** und ruft es dann auf (siehe Abschnitt 14.5.1). Der Datentyp des Lambda-Ausdrucks ist der Datentyp des dabei erzeugten Funktionsobjekts. Dieser Datentyp ist aber **nur** dem Compiler bekannt. Deswegen kann er nur mit *auto* zur Definition einer Variablen verwendet werden. Man kann einen Lambda-Ausdruck aber einem kompatiblen *function*-Objekt zuweisen. Eine solche Variable kann wie eine Funktion aufgerufen werden.

Beispiel: Die Zuweisungen in der Funktion *lokale_Lambdas* sollen nur zeigen, wie ein Lambda-Ausdruck einer Variablen zugewiesen werden kann, und dass diese wie eine Funktion aufgerufen werden kann:

```

void lokale_Lambdas()
{
std::function<double(double)> f0=[](double x) {return 1; };
auto f1 = [](double x) {return x; };
auto f2 = [](int n) { return "abc"; };
double d0 = f0(1);
double d1 = f1(1);
std::string r2 = f2(3);
auto add = [](int x, int y) {return x + y; };
// auto add = [](string x, string y) {return x + y; }; //
// Fehler: Überladen geht nicht

int x = add(2, 3);
}

```

Ein Lambda-Ausdruck kann lokal in einer Funktion definiert und einer lokalen Variablen zugewiesen werden. Diese Variable ist dann ein Name für die anonyme Funktion und kann wie eine Funktion aufgerufen werden. Das heißt, das ist im Wesentlichen eine **lokale Funktion**. Das ist ein **zweiter wesentlicher Unterschied** zwischen einer benannten Funktion und einer anonymen Funktion: Eine benannte Funktion kann nicht lokal definiert werden. Lokale Funktionen sind dann sinnvoll, wenn eine Funktion nur innerhalb einer Funktion benötigt wird und innerhalb der Funktion mehrfach aufgerufen werden soll. Eine solche lokale Funktion definiert man am einfachsten mit *auto*.

Beispiel: Der Lambda-Ausdruck (eine anonyme Funktion) bekommt durch die Zuweisung an die lokale Variable *f* einen Namen. *f* kann dann wie eine lokale Funktion aufgerufen werden:

```

void lokaleFunktion()
{
    auto f = [](int x, int y) { return x + y; };
    int r1 = f(1, 2);
    int r2 = f(3, 4);
}

```

Normalerweise verwendet man anonyme Funktionen aber nicht dazu, sie einer Variablen zuzuweisen. Vielmehr setzt man sie meist als Argumente für einen Parameter eines kompatiblen Funktionstyps ein, wie im Beispiel oben mit *for_each*. Dann steht die Definition genau an der Stelle, an der sie auch verwendet wird.

Ein weiterer entscheidender Unterschied zu gewöhnlichen Funktionen ist, dass man in einem Lambda-Ausdruck **lokale Variablen** aus dem umgebenden Gültigkeitsbereich ansprechen kann. Dazu gibt man die Variablen in der sogenannten **Erfassungsliste** (engl. **capture list**) zwischen den eckigen Klammern an. Mit dem Symbol **&** vor dem Namen kann man festlegen, dass die Variable als Referenz übergeben wird. Das bedeutet, dass sie im Lambda-Ausdruck verändert werden kann. Ohne **&** vor dem Namen wird sie als Wert übergeben und kann nicht verändert werden.

Auf **globale Variablen** kann man zugreifen, auch ohne dass man sie in einer Erfassungsliste angibt.

Beispiel: Der Lambda-Ausdruck in

```
void PrintAndCount(vector<int> v)
{
    int count = 0;
    std::for_each(v,
        [&count](int i) {fout << i << endl; count++; });
    fout << "count = " << count << endl;
}
```

greift auf die Variable *count* zu. Diese wird im Anweisungsteil des Lambda-Ausdrucks mit jeder Ausführung des Schleifenkörpers hochgezählt, so dass am Ende die Anzahl der Container-Elemente ausgegeben wird. In

```
void PrintAndCount(vector<int> v, std::string msg)
{
    int count = 0;
    std::for_each(v, [&count, msg](double i)
        {fout << msg << i << endl; count++; });
    fout << "count = " << count << endl;
}
```

wird auf die Variable *count* als Referenz und auf die Variable *msg* als Wert zugegriffen.

Gibt man in einer Erfassungsliste das Symbol & ohne einen Namen an, können alle lokalen Variablen verändert werden. Mit dem Symbol = werden alle lokalen Variablen als Wert übergeben und können nicht verändert werden. Die Zugriffsarten können flexibel kombiniert werden. So sind z.B. mit einer lokalen Variablen *x* die folgenden Erfassungslisten möglich:

```
[=] // Zugriff auf alle lokalen Variablen als Wert
[&] // Zugriff auf alle lokalen Variablen als Referenz
[=, &x] // Zugriff auf alle außer x als Wert, auf x per Referenz
[&, x] // Zugriff auf alle außer x als Referenz, auf x per Wert
```

Die zweite Variante mit & reicht oft aus.

Damit man in einer Elementfunktion auf die Datenelemente der Klasse zugreifen kann, gibt man in der **Erfassungsliste** *this* an. Damit erhält man nicht nur einen Zugriff auf den *this*-Zeiger, sondern auf alle nicht statischen Elemente der Klasse.

Beispiel: In dem Lambda-Ausdruck in

```
class Lambda {
    int x, y;
    void f()
    {
        auto lam = [this] {x = 1; y = 2; };
    }
};
```

kann man auf die Datenelemente der Klasse zugreifen. Ohne *this* in der Erfassungsliste erhält man Fehlermeldungen des Compilers

```
auto lam = [] {x = 1; y = 2; }; // Fehler: Zugriff auf x
                               und y
auto lam = [x, y] {x = 1; y = 2; }; // Fehler: x und y sind
                                   keine Variablen
```

Es ist nicht möglich, ein Objekt in der Erfassungsliste als Wert zu übergeben und dann eine Elementfunktion aufzurufen, außer man gibt nach der Parameterliste *mutable* an. Dann wird das Objekt in der nur im Lambda-Ausdruck verändert, bleibt aber außerhalb unverändert.

Beispiel: Mit der Klasse Lambda aus dem letzten Beispiel:

```
Lambda lbd; // Lambda aus dem letzten Beispiel
auto f1 = [lbd]() {lbd.f(); }; // Fehler
auto f2 = [lbd]() mutable {lbd.f(); };
```

Mit *&lbd* in der Erfassungsliste wird das Objekt außerhalb des Lambda-Ausdrucks verändert.

Bei Variablen, die als Wert erfasst werden, muss man beachten, dass sie den Wert verwenden, den sie bei der Definition des Lambda-Ausdrucks haben, und nicht den beim Aufruf des Lambda-Ausdrucks. Bei einer Referenz besteht dieser **Fallstrick** nicht, da hier der aktuelle Wert verwendet wird. Der Grund für dieses Verhalten ist, dass aus dem Lambda-Ausdruck ein Funktionsobjekt erzeugt wird. Werte, die per Wert erfasst werden, werden in dieses Objekt kopiert.

Beispiel: In der Funktion

```
void Erfassen_per_Wert_kopiert()
{
    int i = 10, j = 5;
    auto f = [i, &j] { return i + j; };
    // Ändere die Werte von i und j.
    i = 20;
    j = 7;
    int r = f(); // r=10+7=17
}
```

erhält *r* den Wert 17, und nicht etwa 27, wie man vielleicht erwartet. Hätte man *i* auch per Referenz übergeben, wäre das Ergebnis 27.

Da man in einem Lambda-Ausdruck auf umgebende Variablen zuzugreifen kann, sind Lambda-Ausdrücke universeller einsetzbar als Funktionen. Dadurch kann man in einem Lambda-Ausdruck auf Variablen zugreifen, die nicht als Parameter übergeben werden. Das ist mit gewöhnlichen Funktionen nicht möglich. Damit kann man einer Funktion, die einen Parameter des Typs

```
std::function<void(void)> f
```

hat, als Argument einen Lambda-Ausdruck übergeben, in dessen Anweisungsteil eine Funktion mit einer beliebigen Parameterliste und einen beliebigen Rückgabetyt aufgerufen wird.

Angenommen, Sie wollen eine Funktion *StartThread* schreiben, der Sie Funktionen mit und ohne Rückgabewert, mit keinem, einem oder mehreren Parametern übergeben können, die beliebige Datentypen haben. Ohne Lambda-Ausdrücke wären dafür Varianten mit allen Signaturen notwendig, wie z.B.

```
void StartThread(std::function<void(void)> f) { f(); }
void StartThread(std::function<void(int)> f) { f(1); }
int StartThread(std::function<int(void)> f) { return f(); }
int StartThread(std::function<int(int)> f) { return f(1); }
// usw., alle Kombinationen von Parameter- und Rückgabetypen
```

Dieser Aufwand ist in der Praxis nicht vertretbar. Mit Lambda-Ausdrücken reicht dagegen eine einzige Funktion

```
void StartThread(std::function<void(void)> f) { f(); }
```

aus. Dieser Funktion übergibt man dann einen Lambda-Ausdruck, in dessen Anweisungsteil die Funktion aufgerufen wird, die gestartet werden

Beispiel: Die Funktionen

```
void f1() {}
void f2(int x) {}
int f3() { return 0; }
int f4(int x) { return x+1; }
```

können in *StartThread*

```
void StartThread(std::function<void(void)> f) { f(); }
```

aufgerufen werden:

```
void callStartThread()
{
int x = 0, result = 0;
StartThread([] { f1(); });
StartThread([x] { f2(x); });
StartThread([&result] { result = f3(); });
StartThread([&result, x] { result = f4(x); });
}
```

Die Klasse *thread* der Standardbibliothek kann man im Wesentlichen genauso verwenden.

Damit eine Funktion mit Argumenten eines beliebigen Funktionstyps aufgerufen werden kann, reicht ein Parameter des Typs `std::function<void(void)>` aus. Als Argument wird dann ein Lambda-Ausdruck übergeben, in dem die Funktion aufgerufen wird. Da das Argument eine leere Parameterliste hat, kann man das Klammerpaar `()` für die leere Parameterliste weglassen.

Als konkrete Anwendung soll jetzt eine Klasse `BenchmarkTimer` entwickelt werden, mit der man die Laufzeit von Anweisungen messen und anzeigen kann. Mit dieser Klasse wurden alle Benchmarks in diesem Buch ausgeführt.

Im einfachsten Fall kann diese Klasse etwa folgendermaßen aussehen:

```
class BenchmarkTimer {
    // #include <chrono>
    // In VS 2017 sind steady_clock und high_resolution_clock synonym
    typedef std::chrono::steady_clock::time_point TimePointType;
    typedef std::chrono::duration<double> TimeDurationType;
    TimePointType start_, end_;
    string bench_id; // Bezeichnung, um die Benchmarks zu unterscheiden

    TimePointType Now()
    { // aktuelle Zeit, wie nach #include <Windows.h>
      // mit QueryPerformanceCounter
      return std::chrono::high_resolution_clock::now();
    }

public:
    BenchmarkTimer(std::string id) : bench_id(id), start_(Now()),
                                    end_(Now()) { }

    void Start() { start_ = Now(); }
    void End() { end_ = Now(); }

    void ShowDuration(System::Windows::Forms::TextBox^ tb)
    {
        TimeDurationType sec = end_ - start_;
        std::string text1 = bench_id + " Elapsed time: " +
            std::to_string(sec.count()) + " secs";
        tb->AppendText(rk1::to_String(text1) + "\r\n");
    }
};
```

Sie kann folgendermaßen verwendet werden:

```
int n = 1'000'000'000;
BenchmarkTimer t1("for-Schleife, n=" + std::to_string(n));
t1.Start();
int sum = 0;
for (int i = 0; i < n; i++)
    sum = sum + i;
```

```
t1.End();
t1.ShowDuration(textBox1);
```

und gibt dann eine Meldung aus wie

for-Schleife, n=1000000000 Elapsed time: 2.691154 secs

Mit diesem Konstruktor

```
BenchmarkTimer(std::string id, std::function<void(void)> f)
: bench_id(id)
{
    Start();
    f();
    End();
}
```

wird dann ein Benchmark etwas einfacher, da man die Aufrufe von *Start* und *End* nicht mehr angeben muss und die zu messenden Anweisungen als Lambda-Ausdruck übergeben kann:

```
int sum = 0;
BenchmarkTimer t1("for-Schleife, n=" + std::to_string(n),
    [&sum,n] { for (int i = 0; i < n; i++)
                sum = sum + i;
            });
t1.ShowDuration(textBox1);
```

Aufgabe 14.4

1. a) Weisen Sie Objekten der folgenden *function*-Typen

```
function<void(void)>;
function<int (double x, string y)>;
function<double(int x)>;
function<string(int x)>;
```

passende Lambda-Ausdrücke zu und rufen Sie das *function*-Objekt anschließend auf.

b) Die Funktion *f* soll so

```
void f(function<int(int)>) { }
```

definiert sein. Welche der folgenden Aufrufe werden vom Compiler akzeptiert?

```
f([](int x){ return x+1});
f([](int x){ return x+1;});
f([](int x){ return x+1;});
f([](){ return 3.14;});
f([] x { return x+1});
f([](int x) return x+1;
```

Geben Sie für jeden zulässigen Lambda-Ausdruck aus b) ein *function*-Objekt an, das dem Lambda-Ausdruck zugewiesen werden kann.

2. Lösen Sie von Aufgabe 14.2 die Teile 1. e) bis f) und 2. mit Lambda-Ausdrücken.

14.5 Lambda-Ausdrücke – Weitere Konzepte Θ

Die Ausführungen im letzten Abschnitt enthalten die wichtigsten Themen, die für die Arbeit mit Lambda-Ausdrücken notwendig sind. Für die meisten Anwendungen dürften diese ausreichend sein. In diesem Abschnitt werden einige Themen und Hintergründe zusammengefasst, die nicht so oft von Bedeutung sind, aber im Einzelfall doch wichtig sein können.

14.5.1 Lambda-Ausdrücke werden zu Funktionsobjekten

Der Compiler erzeugt aus einem Lambda-Ausdruck einen Funktor. Der Anweisungsteil des Lambda-Ausdrucks wird dabei zum Anweisungsteil der *operator()*-Funktion. Von dieser Klasse erzeugt der Compiler dann ein Objekt und übergibt es anstelle des Lambda-Ausdrucks.

Beispiel: Aus dem Lambda-Ausdruck in

```
for_each(v, [](double i) {fout<<i<<endl; });
```

erzeugt der Compiler eine Klasse wie

```
class _Name_ { // ein vom Compiler erzeugter Name
public:
    void operator()(double i) {fout<<i<<endl; }
};
```

und davon ein Objekt. Dieses wird dann *for_each* übergeben:

```
_Name_ lbd;
for_each(v, lbd);
```

Den Namen dieser Klasse kann man sich mit *typeid* (nach `#include <type_info>`)

```
auto lbd1=[](double i) {fout<<i<<endl; };
fout<<"lbd1: "<<typeid(lbd1).name()<<endl;
```

anzeigen lassen. Hier erhält man mit Visual Studio eine Ausgabe wie

```
lbd1: class <lambda_ec1e285cc3c795f94156e80d6f0c9dd9>
```

Für jeden Ausdruck in der Capture-Liste nimmt der Compiler ein Datenelement in die erzeugte Klasse auf. Dabei werden die mit = angegebenen Variablen als Werte-Elemente aufgenommen, und die mit & angegebenen als Referenzen. Außerdem erhält die Klasse einen Konstruktor, der diese Elemente initialisiert.

Beispiel: Die aus dem Lambda-Ausdruck in

```
int count = 0;
string msg = "i=";
std::for_each(v, [&count, msg](double i) -> int
    {fout << msg << i << endl; count++; return count; });
```

erzeugte Klasse sieht etwa folgendermaßen aus:

```
class _Name_2 {
    int& count;
    string msg;
public:
    _Name_2(int& c, string s):count(c),msg(s){}
    int operator()(double i) {fout<<msg<<i<<endl;count++;
                                return count;};
};
```

Von dieser Klasse wird dann ein Objekt erzeugt. Dabei werden dem Konstruktor die Werte aus der Erfassungsliste übergeben. Dieses Objekt wird dann als Argument für den Lambda-Ausdruck übergeben:

```
_Name_2 lbd2(count, msg);
for_each(v.begin(), v.end(), lbd2);
```

Lambda-Ausdrücke spielen mit Templates und Exception-Handling ohne Sonderregeln zusammen.

14.5.2 Nachstehende Rückgabetypen

Will man einen anderen Rückgabetyt als den, den der Compiler abgeleitet hat, kann man wie bei *auto* oder *decltype* den Datentyp des Rückgabewertes als **trailing return type** (deutsch bei MSDN: „nachstehender Rückgabetyt“) nach der Parameterliste und einem *->* angeben. Normalerweise ist diese Angabe nicht notwendig. Sie kann aber notwendig sein, wenn verschiedene *return*-Ausdrücke verschiedene Datentypen zurückgeben

Beispiel: Bei dem Lambda-Ausdruck

```
double r3=[](int i) { if (i > 10) return 0; return 1.0; }(6);
```

kann der Compiler nicht entscheiden, ob er als Rückgabetyt *int* oder *double* wählen soll. Dieser Lambda-Ausdruck wird deshalb nicht kompiliert. Mit einem nachstehenden Rückgabetyt

```
double r4 = [](int i) -> double { if (i > 10) return 0; return
                                1.0; }(6);
```

wird der Ausdruck dagegen kompiliert.

Bei diesem Beispiel wäre es aber vermutlich besser, in beiden *return*-Anweisungen Werte desselben Typs zurückzugeben.

14.5.3 Generische Lambda-Ausdrücke

Bei der Definition eines Lambda-Ausdrucks kann man für den Datentyp des Parameters *auto* angeben. Dann leitet der Compiler den Datentyp des Parameters aus dem Datentyp der Argumente ab. Mit

```
auto plus = [](auto x, auto y) {return x + y;};
```

sind die folgenden Aufrufe möglich:

```
string s1 = "s1", s2 = "s2";
int x = plus(2, 3);
string s = plus(s1, s2);
```

Das ist meist etwas einfacher als ein entsprechendes Funktionstemplate. Allerdings bieten Funktionstemplates

```
template<typename T>
T plus(T x, T y) { return x + y; }
```

oft viele weitere Möglichkeiten, die für Lambda-Ausdrücke nicht zur Verfügung stehen.

14.5.4 Lambda-Ausdrücke höherer Ordnung Θ

Lambda-Ausdrücke können auch Lambda-Ausdrücke als Parameter oder Rückgabetypen haben. Solche Lambda-Ausdrücke werden auch als Lambda-Ausdrücke höherer Ordnung bezeichnet. Dazu verwendet man einen Parameter- bzw. Rückgabetypp mit *std::function*.

Beispiel: Einen Lambda-Ausdruck kann man mit einem nachstehenden Rückgabetypp zurückgeben:

```
auto plus = [](int x) -> std::function<int(int)> {
    return [=](int y) { return x + y; };
};
```

Ein Lambda-Ausdruck, dem man einen Lambda-Ausdruck als Parameter übergeben kann:

```
auto mal = [](const std::function<int(int)>& f, int z) {
    return f(z) * 2;
};
```




15 Templates

Templates sind Vorlagen für Funktionen oder Klassen, denen man als Parameter Datentypen übergeben kann. Aus einem Template und einem Argument für den Datentyp eines Parameters erzeugt der Compiler dann eine Funktion oder Klasse, die anstelle des Parameters das Argument als Datentyp enthält. Die Verwendung von Datentypen als Parameter bezeichnet man auch als **generische Programmierung**, und Templates werden auch als generische Funktionen bzw. Klassen, Schablonen oder Vorlagen bezeichnet.

Generische Programmierung bietet eine beträchtliche Flexibilität, die man allein aus der Verwendung von Datentypen als Parameter zunächst vielleicht gar nicht erwartet. Das sieht man insbesondere an den Containerklassen und Algorithmen der C++-Standardbibliothek, die alle mit Templates realisiert sind. Dieser Teil der Standardbibliothek wird deshalb auch als **STL** (Standard Template Library) bezeichnet. Die STL ist aber nicht nur eine Sammlung nützlicher Funktionen und Datenstrukturen (z.B. Container). Sie bietet durch ihre spezielle Architektur eine Allgemeinheit und Vielseitigkeit, die ohne Templates wohl kaum erreichbar ist. Das zeigt sich insbesondere daran, dass fast jeder Algorithmus mit jedem Container verwendet werden kann. Außerdem kann man leicht eigene Algorithmen definieren, die mit allen Containern funktionieren.

In diesem Kapitel wird gezeigt, wie man Funktions- und Klassen-Templates definieren und verwenden kann. Dazu werden oft Beispiele aus der STL verwendet, um zu zeigen, wie Templates dort eingesetzt werden. Dadurch erhält man ein tieferes Verständnis, wie man die STL verwenden kann. Da die STL in vielerlei Hinsicht vorbildlich ist, erhält man so auch Anregungen für eigene Templates.

Die STL wurde ursprünglich von Alexander **Stepanov** und Meng **Lee** entwickelt und Ende 1993 dem Standardisierungskomitee für C++ vorgestellt. Der Standard war damals kurz vor seiner Verabschiedung. Nach Plauger (1999, S. 10) waren die Teilnehmer von der STL derart beeindruckt, dass die Verabschiedung des Standards aufgeschoben und die STL 1994 als Teil der Standardbibliothek in den C++-Standard aufgenommen wurde. Die STL hat dann eine Flut von Änderungen des damaligen Entwurfs für den Standard ausgelöst. Als Folge wurden dann die Klassen für Strings, komplexe Zahlen, I/O-Streams usw. als Templates realisiert.

Um die Möglichkeiten und den Aufbau der STL zu zeigen, haben Stepanov und Lee eine Version der STL von 1995 frei zur Verfügung gestellt (siehe „<http://stepanovpapers.com/-butler.hpl.hp/stl/stl.zip>“). Diese stimmt zwar nicht mehr ganz mit dem aktuellen C++-Standard überein, zeigt aber die grundlegenden Konzepte oft besser. Da Teile aus ihr in den

Beispielen und Lösungen übernommen wurden und dort verlangt wird, die folgende „copyright notice“ abzdrukken, sei dieser Pflicht hiermit nachgekommen:

```
/*
 * Copyright (c) 1994
 * Hewlett-Packard Company
 *
 * Permission to use, copy, modify, distribute and sell this
 * software and its documentation for any purpose is hereby
 * granted without fee, provided that the above copyright
 * notice appear in all copies and that both that copyright
 * notice and this permission notice appear in supporting
 * documentation.  Hewlett-Packard Company makes no
 * representations about the suitability of this software
 * for any purpose.  It is provided "as is" without express
 * or implied warranty.
 */
```

Eine ausführliche Darstellung der STL findet man bei Jossutis (2012). Weitere Informationen über die STL findet man bei Meyers (2001) und über Templates bei Vandevoorde/Josuttis (2003).

15.1 Generische Funktionen: Funktions-Templates

Wenn ein Compiler eine Funktionsdefinition wie

```
void vertausche(int& a, int& b)
{
    int h = a;
    a = b;
    b = h;
}
```

übersetzt, erkennt er an den Datentypen der Parameter, wie viele Bytes er bei den einzelnen Zuweisungen in der Funktion kopieren muss. Deswegen kann diese Version der Funktion *vertausche* auch nicht dazu verwendet werden, die Werte von zwei Variablen anderer Datentypen als *int* zu vertauschen.

Eine Funktion, die die Werte von zwei *double*-Variablen vertauscht, kann aus denselben Anweisungen bestehen. Sie muss sich nur im Datentyp der Parameter und der lokalen Variablen *h* von der Funktion oben unterscheiden.

Mit einem **Funktions-Template** kann man sich nun die Arbeit ersparen, zwei Funktionen zu schreiben, die sich lediglich im Datentyp der Parameter unterscheiden. Ein solches Template wird ähnlich wie eine Funktion definiert und kann wie eine Funktion aufgerufen werden. Der Compiler erzeugt dann aus einem Funktions-Template eine Funktion mit den entsprechenden Datentypen und ruft diese Funktion dann auf. Anstelle von Funktions-Templates spricht man auch von generischen Funktionen, Funktionsschablonen oder Funktionsvorlagen.

Einem Template werden Datentypen als Parameter übergeben. Das erspart aber nicht nur Schreibarbeit, sondern ermöglicht auch, Algorithmen unabhängig von Datentypen zu formulieren. Darauf beruht die Allgemeinheit der STL-Algorithmen.

15.1.1 Die Deklaration von Funktions-Templates mit Typ-Parametern

Eine Template-Deklaration beginnt mit dem Schlüsselwort *template*, auf das in spitzen Klammern Template-Parameter und eine Deklaration folgen. Falls die Deklaration eine Funktionsdeklaration oder -definition ist, ist das Template ein **Funktions-Template**. Der Name der Funktion ist dann der **Name** des Templates.

template-declaration:

template < *template-parameter-list* > *declaration*

template-parameter-list:

template-parameter

template-parameter-list , *template-parameter*

template-parameter:

type-parameter

parameter-declaration

type-parameter:

type-parameter-key ...*opt* *identifier*_{opt}

type-parameter-key *identifier*_{opt} = *type-id*

template < *template-parameter-list* > *type-parameter-key* ...*opt* *identifier*_{opt}

template < *template-parameter-list* > *type-parameter-key* *identifier*_{opt} = *id-expression*

type-parameter-key:

class

typename

Ein **Typ-Parameter** ist ein **Template-Parameter**, der aus einem der Schlüsselworte *typename* oder *class* und einem Bezeichner besteht. Der Bezeichner kann dann in der Funktions-Deklaration des Templates **wie ein Datentyp** verwendet werden. Dabei sind *typename* und *class* gleichbedeutend. In den Anfangszeiten von C++ war nur *class* zulässig. Seit etlichen Jahren akzeptieren alle Compiler auch *typename*. Da *typename* explizit zum Ausdruck bringt, dass ein Datentyp gemeint ist, der nicht unbedingt eine Klasse sein muss, wird im Folgenden meist *typename* verwendet.

Beispiel: Die folgenden beiden Templates sind semantisch gleichwertig:

```
template <class T>
void vertausche(T& a, T& b)
{
    T h = a;
    a = b;
    b = h;
}
```

```

template <typename T>
void vertausche(T& a, T& b)
{
    T h = a;
    a = b;
    b = h;
}

```

Alle Algorithmen der STL (siehe Kapitel 16) sind Funktions-Templates. Dazu gehört auch das Funktions-Template *swap*, das im Wesentlichen wie *vertausche* definiert ist.

Will man bei der Definition eines Funktions-Templates Spezifizierer wie *extern*, *inline* usw. angeben, müssen diese nach „template < ... >“ angegeben werden.

15.1.2 Spezialisierungen von Funktions-Templates

Ein Funktions-Template kann wie eine gewöhnliche Funktion aufgerufen werden, die kein Template ist.

Beispiel: Das im letzten Beispiel definierte Funktions-Template *vertausche* kann folgendermaßen aufgerufen werden:

```

int i1 = 1, i2 = 2;
vertausche(i1, i2);
string s1 = "3", s2 = "4";
vertausche(s1, s2);

```

Beim Aufruf eines Funktions-Templates erzeugt der Compiler dann eine Funktionsdefinition, wenn diese nicht schon zuvor erzeugt wurde.

Dazu bestimmt er zuerst den Datentyp der Template-Argumente aus dem Datentyp der Argumente des Funktions-Templates, falls das möglich ist. Man sagt auch, dass er das Typ-Argument aus dem Funktionsargument ableitet. Die weitere Vorgehensweise kann man sich vereinfacht als „**copy and paste**“-Operation vorstellen: Der Compiler kopiert das Template und ersetzt dann den Typ-Parameter durch das Typ-Argument. Die so erzeugte Funktion wird dann in den Quelltext eingefügt. Eine aus einem Funktions-Template erzeugte Funktion wird als **Spezialisierung** des Templates bezeichnet.

Beispiel: Aus dem ersten Aufruf von *vertausche* im letzten Beispiel erzeugt der Compiler die folgende Spezialisierung und ruft diese auf:

```

void vertausche(int& a, int& b)
{
    int h = a;
    a = b;
    b = h;
}

```

Aus dem zweiten Aufruf von *vertausche* wird eine Spezialisierung mit dem Datentyp *string* erzeugt:

```

void vertausche(string& a, string& b)
{
    string h = a;
    a = b;
    b = h;
}

```

Wenn ein Funktions-Template mit Argumenten aufgerufen wird, für die schon eine Spezialisierung erzeugt wurde, wird keine neue erzeugt, sondern die zuvor erzeugte Spezialisierung erneut aufgerufen.

Beispiel: Beim zweiten Aufruf von *vertausche* wird die Spezialisierung aus dem ersten Aufruf aufgerufen:

```

int i1 = 1, i2 = 2;
vertausche(i1, i2);
vertausche(i1, i2); // keine neue Spezialisierung

```

Funktions-Templates unterscheiden sich von Funktionen insbesondere bei der Konversion von Argumenten:

- Ein Parameter einer Funktion hat einen Datentyp, in den ein Argument beim Aufruf der Funktion gegebenenfalls konvertiert wird.
- Ein Template-Parameter hat dagegen keinen Datentyp. Deshalb kann ein Argument beim Aufruf eines Funktions-Templates auch nicht in einen solchen Parametertyp konvertiert werden.

Der Compiler verwendet den Datentyp des Arguments beim Aufruf eines Funktions-Templates meist unverändert in der erzeugten Funktion. Nur für Argumente, deren Datentyp kein Referenztyp ist, werden die folgenden **Konversionen** durchgeführt:

- Ein Arraytyp wird in einen entsprechenden Zeigertyp konvertiert,
- ein Funktionstyp wird in einen entsprechenden Funktionszeigertyp konvertiert,
- *const*- oder *volatile*-Angaben der obersten Ebene werden ignoriert,

Deswegen werden bei Aufrufen eines Funktions-Templates mit verschiedenen Argumenttypen auch verschiedene Spezialisierungen erzeugt. Insbesondere wird ein Argument nicht in den Datentyp des Parameters einer zuvor erzeugten Spezialisierung konvertiert.

Im Zusammenhang mit Templates ist es gelegentlich hilfreich, wenn man sich die Datentypen anzeigen lassen kann, die der Compiler in einer Spezialisierung verwendet. Das ist mit einem Funktions-Template wie

```

template <typename T, typename U>
string Typenames(T x, U y)
{ // gibt die Namen der Typ-Argumente zurück
    return string(typeid(x).name()) + ", " + typeid(y).name();
}

```

möglich, das die Namen der Typargumente als String zurückgibt. Sie beruht auf der nach

```
#include <typeinfo>
```

verfügbaren Elementfunktion

```
const char* name() const;
```

von *typeid*, die zu einem Typbezeichner oder einem Ausdruck den Namen des Datentyps zurückgibt:

```
typeid(T).name(); // T: ein Typbezeichner, z.B. typeid(int)
typeid(x).name(); // x: ein Ausdruck, z.B. typeid(17)
```

Beispiel: Der erste Aufruf zeigt die Konversion eines Array-Arguments in einen Zeiger:

```
int a[10]; int* p;
string s = Typenames(a, p); // int*,int*
```

Die nächsten beiden Aufrufe zeigen, dass für *int* und *char*-Argumente verschiedene Spezialisierungen erzeugt werden, obwohl *char* in *int* konvertiert werden kann:

```
int i; char c;
string s1 = Typenames(i, a); // int,int*
string s2 = Typenames(c, a); // char,int*
```

Der Compiler kann ein Template-Argument auch bei komplexeren Parametern und Argumenten ableiten. Dazu gehören diese und zahlreiche weitere Formen:

```
const T      T*      T&      T[integer-constant]
```

Beispiel: Mit

```
template <typename T, typename U>
string Typenames2a(vector<T> x, U* y)
{ // returns the template argument typename
  return string(typeid(T).name() + "," + typeid(U).name());
};

vector<int> v; double* p;
```

erhält man den als Kommentar angegebenen String:

```
string s3 = Typenames2a(v, p); // int,double
```

Falls mehrere Parameter eines Funktions-Templates denselben Template-Parameter als Datentyp haben, müssen die beim Aufruf **abgeleiteten Datentypen** ebenfalls **gleich** sein.

Beispiel: Bei dem Funktions-Template

```
template <typename T> void f(T x, T y) { }
```

haben die beiden Funktionsparameter `x` und `y` beide den Template-Parameter `T` als Datentyp. Beim Aufruf

```
f(1.0, 2); // error: template-Parameter "T" ist mehrdeutig
```

dieses Templates leitet der Compiler für das erste Argument den Datentyp *double* und für das zweite *int* ab. Da diese verschieden sind, erzeugt der Compiler eine Fehlermeldung.

Da der Compiler den Datentyp eines Template-Arguments aus dem Datentyp der Funktionsargumente ableitet, kann er **nur** Template-Argumente ableiten, die zu **Parametern** gehören. Aus einem Rückgabetyt können keine Argumente abgeleitet werden.

Beispiel Beim Aufruf des Templates

```
template <typename T>T* New()
{
    return new T;
}
```

erhält man eine Fehlermeldung:

```
int* p = New(); // error: template-Argument für "T" konnte
                nicht hergeleitet werden
```

Die Ableitung der Template-Argumente durch den Compiler ist nur eine von zwei Möglichkeiten, Template-Argumente zu bestimmen. Die andere ist die Angabe von **explizit spezifizierten Template-Argumenten** in spitzen Klammern nach dem Namen des Templates.

Explizit spezifizierte Template-Argumente werden oft für den Rückgabetyt eines Funktions-Templates verwendet, sowie um den Datentyp der Funktionsargumente zu konvertieren.

Beispiel: Durch das explizit spezifizierte Template-Argument *int*

```
int* p = New<int>();
```

erreicht man, dass die Spezialisierung der Funktion *New* mit dem Datentyp *int* erzeugt wird.

Da der Datentyp eines String-Literals im Wesentlichen *const char** ist, wird aus

```
template <typename T>
T Add(T x, T y)
{
    return x + y;
}
```

durch den Aufruf von

```
string s = Add("a", "b"); // Fehler: Zwei Zeiger können nicht
                           addiert werden
```

eine Funktion erzeugt, in der zwei Zeiger addiert werden. Das ist aber nicht möglich. Diesen Fehler kann man mit einem explizit spezifizierten Template-Argument korrigieren, das die Argumente der Funktion in den Datentyp *string* konvertiert:

```
string s = Add<string>("a", "b"); // das geht
```

Template-Argumente werden nur abgeleitet, wenn sie nicht explizit spezialisiert sind. Gibt man mehrere Template-Argumente explizit an, werden sie den Template-Parametern in der aufgeführten Reihenfolge zugeordnet.

Beispiel: Aus dem Funktions-Template

```
template<typename T, typename U>
void f(T x, T y, U z) { }
```

werden durch die folgenden Aufrufe Spezialisierungen mit den als Kommentar angegebenen Parametertypen erzeugt:

```
f(1, 2, 3.0);           // f(int,int,double);
f<char>(1.0, 2, 3.0);   // f(char,char,double);
f<double, int>(1.0, 2, 3.0); // f(double,double,int);
```

Während der Datentyp von Funktionsargumenten, die denselben Template-Parametertyp haben, bei abgeleiteten Typargumenten gleich sein muss, kann er bei explizit spezifizierten Template-Argumenten auch verschieden sein. Die Funktionsargumente werden dann in den Datentyp des Template-Arguments konvertiert.

Beispiel: Bei dem Funktions-Template *f* aus dem letzten Beispiel haben die ersten beiden Funktionsparameter *a* und *b* beide den Template-Parameter *T* als Datentyp. Beim Aufruf

```
f(1.0, 2, 3.0); // error: template-Parameter "T" ist
                 mehrdeutig
```

dieses Templates leitet der Compiler aus dem ersten Argument den Datentyp *double* und beim zweiten *int* ab. Da diese verschieden sind, erzeugt der Compiler eine Fehlermeldung.

Mit explizit spezifizierten Template-Argumenten werden die Funktions-Argumente dagegen in den Typ der Template-Argumente konvertiert. Deshalb ist der folgende Aufruf möglich:

```
f<int>(1.0, 2, 3.0); // f(int,int,double);
```

Damit der Compiler das Template *Max* auch mit Argumenten eines unterschiedlichen Typs aufrufen kann, müssen die die Typ-Parameter verschieden sein:


```
template <typename T1, typename T2>
auto Max(T1 x, T2 y)
{
    if (x>y)
        return x;
    else
        return y;
}
```

Dann kann der Compiler den Rückgabotyp aber nicht selbst herleiten. Da dieses Problem bei Templates öfters vorkommt, gibt es die Möglichkeit, den Rückgabotyp mit einem sogenannten nachstehenden Rückgabotyp (siehe Abschnitt 15.4.1) vorzugeben. Dieser wird nach der Parameterliste und -> angegeben. Hier kann man das nach

```
#include <type_traits> // mehr über type traits in Abschnitt 15.3
```

verfügbare Template `common_type` verwenden, das aus zwei oder mehr Typ-Argumenten den gemeinsamen Datentyp konstruiert:

```
template <typename T1, typename T2>
auto meinMax(T1 x, T2 y) -> typename std::common_type<T1,T2>::type
{
    if (x>y)
        return x;
    else
        return y;
}
```

Damit der **Compiler** aus einem Funktions-Template eine Funktion erzeugen kann, **muss er seine Definition kennen**. Deshalb muss jedes Programm, das ein Template verwendet, den Quelltext der Template-Definition enthalten. Es reicht nicht wie bei gewöhnlichen Funktionen aus, dass der Compiler nur eine Deklaration sieht, deren Definition dann zum Programm gelinkt wird. Deswegen

- ist es nicht möglich, einem Kunden eine Bibliothek mit Templates zur Verfügung zu stellen, ohne den Quelltext zur Verfügung zu stellen.
- werden Templates in Header-Dateien (*.h) und nicht in cpp-Dateien zur Verfügung gestellt.

Der Compiler kann die aus einem Funktions-Template erzeugte Funktion nur dann übersetzen, wenn die **Anweisungen der Funktion definiert** sind. Andernfalls erhält man eine Fehlermeldung.

Beispiel: Aus dem Funktions-Template `max`, das in der STL etwa folgendermaßen definiert ist

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

wird beim Aufruf mit *int*-Argumenten

```
int m1 = std::max(1, 2);
```

eine Funktion erzeugt, in der die *int*-Argumente mit dem Operator > verglichen werden. Da dieser Operator für *int*-Werte definiert ist, kann diese Anweisung kompiliert werden.

Mit Argumenten des Typs

```
struct S { int i; };
```




wird dagegen beim Aufruf von *max*

```
S s1, s2;
S ms = std::max(s1, s2);
```

eine Funktion erzeugt, in der die Argumente des Typs S mit dem Operator > verglichen werden:

```
const S& max(const S& x, const S& y)
{
    return ((x>y) ? x : y);
}
```

Diese Operation kann nicht übersetzt werden, da der Operator > für Operanden des Datentyps S nicht definiert ist. Das führt in der Fehlerliste (*Ansicht\Fehlerliste*) zu Fehlermeldungen, die sich auf den Quelltext von *max* beziehen. Ein Doppelklick auf eine dieser Fehlermeldungen führt zum Quelltext in der Datei *xutili*:

Code	Beschreibung	Datei
 C2678	Binärer Operator "<"; Es konnte kein Operator gefunden werden, der einen linksseitigen Operanden vom Typ "const S" akzeptiert (oder keine geeignete Konvertierung möglich)	xutili
 C2056	Ungültiger Ausdruck	xutili
 C2088	"<": Ungültig für struct	xutili

Der Quelltext in *xutili* wäre jetzt aber sicher die falsche Stelle, um die Ursache für diesen Fehler zu beheben. Diese Ursache ist nämlich nicht die Definition des Templates, sondern sein Aufruf. Der Hinweis auf S in dieser Fehlermeldung zeigt, dass ein Aufruf von *max* mit Argumenten dieses Typs die Ursache ist. Deshalb muss man im Quelltext die Stelle suchen, an der *max* mit Argumenten dieses Typs aufgerufen wird. Diese Suche kann aber immer noch sehr zeitaufwendig und mühsam sein. Glücklicherweise listet Visual Studio alle fehlerhaften Aufrufe von

Templates im Ausgabefenster (*Ansicht\Ausgabe*) auf. Dabei werden alle Zwischenschritte der Template-Ersetzung aufgelistet. In Meldungen wie

```
c:\program files (x86)\microsoft visual studio
14.0\vc\include\algorithm(3609): note: Siehe Verweis auf
die Instanziierung der gerade kompilierten Funktions-
template "const _Ty &std::max<S>(const _Ty &,const _Ty &)
noexcept(<expr>)".
1>         with
1>         [
1>         _Ty=S
1>         ]
```

sieht man auch noch, dass die Funktion *max* die Ursache ist. Manchmal erhält man auch noch eine Fehlermeldung der Art

„Operator '>': 'S' definiert diesen Operator ... nicht“

Mit einem Klick auf diese Fehlermeldung springt der Cursor im Editor an die Stelle, an der das Template aufgerufen wurde. Das ist dann meist die Stelle, an der der Fehler im Quelltext behoben werden muss.

Jede Spezialisierung eines Funktions-Templates enthält ihre eigenen **statischen lokalen Variablen**.

Beispiel: Mit dem Funktions-Template

```
template <typename T> int f(T j)
{
    static int i = 0;
    return i++;
}
```

erhält man mit den folgenden Funktionsaufrufen die jeweils als Kommentar angegebenen Werte:

```
int i1 = f(1); // 0
int i2 = f(1); // 1
int i3 = f(1.0); // 0
```

Eine aus einem Funktions-Template erzeugte Funktion unterscheidet sich nicht von einer „von Hand“ geschriebenen Funktion. Deshalb sind Funktions-Templates eine einfache Möglichkeit, Funktionen mit identischen Anweisungen zu definieren, die sich nur im Datentyp von Parametern, lokalen Variablen oder dem des Rückgabewertes unterscheiden.

Die nächste Tabelle enthält die Laufzeiten für eine gewöhnliche Funktion und ein Funktions-Template mit denselben Anweisungen. Obwohl man identische Laufzeiten erwarten könnte, trifft das nicht für alle Compiler zu. Die absoluten Laufzeiten in dieser Tabelle sind aber nicht vergleichbar, da sie zum Teil auf verschiedenen Rechnern erstellt wurden:

Auswahlort, n=40000	Funktion	Funktions-Template
Visual C++ 2008, Release Build	1,6 Sek.	1,2 Sek.
Visual C++ 2017, Release Build	0,6 Sek.	0,5 Sek.

Ausdrücke mit *static_cast*, *const_cast* usw. sind zwar keine Aufrufe von Funktions-Templates. Sie verwenden aber die Syntax explizit spezifizierter Template-Argumente, um den Datentyp des Rückgabewerts der Konversion festzulegen:

```
static_cast<int>(3.5); // Datentyp int
```

15.1.3 Funktions-Templates mit Nicht-Typ-Parametern

Wie die letzte Zeile der Syntaxregel

```
template-parameter:
  type parameter
  parameter declaration
```

zeigt, kann ein Template-Parameter nicht nur ein Typ-Parameter sein, sondern auch ein gewöhnlicher Parameter wie bei einer Funktionsdeklaration. Solche Template-Parameter werden auch als **Nicht-Typ-Parameter** bezeichnet und müssen einen der Datentypen aus der Tabelle von Abschnitt 15.2.3 haben. Vorläufig werden nur die folgenden Parameter und Argumente verwendet.

Datentyp	Argument
Ganzzahldatentyp	konstanter Ausdruck eines Ganzzahltyps
Zeiger auf eine Funktion	eine Funktion mit externer Bindung

Im Template sind **ganzzahlige Nicht-Typ-Parameter** konstante Ausdrücke. Sie können deshalb z.B. zur Definition von Arrays verwendet und nicht verändert werden. In *GetValue* wird beim ersten Aufruf ein Array initialisiert, dessen Elementanzahl über einen Ganzzahlparameter definiert ist. Bei jedem weiteren Aufruf wird dann nur noch der Wert eines Arrayelements zurückgegeben:

```
template<Typename T, int Max>
void NichtTypParam()
{
  T a[Max]; // ein Array
  Max = 17; // Fehler
}
```

Dieses Funktions-Template kann dann folgendermaßen aufgerufen werden:

```
NichtTypParam<int, 100>(); // Max==100
int n = 100;
NichtTypParam<int, n>(); // Fehler
```

Mit einem **Funktionszeiger** kann man einem Funktions-Template eine Funktion als Template-Argument übergeben:

```
const int Max = 100;
template <double(*f)(double)> double sum2()
{
    double s = 0;
    for (int i = 0; i<Max; i++) s = s + f(i);
    return s; // s=f(0)+f(1)+...+f(Max-1)
};
```

Dieses Funktions-Template kann man z.B. mit

```
inline double g(double x)
{
    return x;
}
```

aufrufen wie in

```
double s2 = sum2<g>();
```

Wenn man ein Funktions-Template mit einem Funktionszeiger aufrufen will, muss man den Template-Parameter aber nicht als Funktionszeiger angeben. Da der Compiler den Typ des Template-Parameters aus dem Template-Argument ableitet, ist *sum3* gleichwertig zu *sum2*:

```
template <typename Function> double sum3(Function f)
{
    double s = 0;
    for (int i = 0; i<Max; i++) s = s + f(i);
    return s; // s=f(0)+f(1)+...+f(Max-1)
};
```

Auf diese Weise ist nicht nur die Definition einfacher, sondern auch der Aufruf:

```
double s3 = sum3(g);
```

Bei älteren Compilern war der Aufruf von *sum2* oder *sum3* manchmal schneller als der Aufruf von *sum1*, der man die Funktion als Funktionszeiger übergibt:

```
double sum1(double(*f)(double x))
{
    double s = 0;
    for (int i = 0; i<Max; i++) s = s + f(i);
    return s; // s=f(0)+f(1)+...+f(Max-1)
}
```

Dieser Geschwindigkeitsvorteil ergab sich daraus, dass der Funktionsaufruf im Template *inline* expandiert wurde, was beim Aufruf über einen Funktionszeiger nicht möglich war. Ohne eine *inline*-Expansion war der Unterschied gering. Bei modernen Compilern konnte aber kein Unterschied mehr festgestellt werden:

n= 10.000.000	<i>sum1</i>	<i>sum2</i>	<i>sum3</i>
Visual C++ 2017, Release Build	0,14 Sek.	0,14 Sek.	0,14 Sek.
Visual C++ 2008, Release Build	0,10 Sek.	0,022 Sek.	0,10 Sek.

Template-Parameter, für die man wie in *sum3* Funktionen einsetzen kann, werden von **vielen STL Algorithmen** verwendet.

15.1.4 Explizit instanziierte Funktions-Templates Θ

Durch eine **explizite Instanziierung** eines Funktions-Templates wird aus dem Template eine Funktion erzeugt, auch ohne dass man das Template aufruft.

explicit-instantiation:
 template declaration

Dazu gibt man nach dem Wort *template* als *declaration* eine Spezialisierung eines zuvor definierten Funktions-Templates an. Eine explizite Instanziierung muss global oder in einem Namensbereich erfolgen. Sie darf nicht lokal oder in einer Klasse sein.

Beispiel: Mit den Definitionen

```
struct C {};  
  
template <typename T> T Add(T x, T y)  
{  
    return x + y;  
};
```

führt die explizite Instanziierung

```
template C Add(C, C);
```

zu einer Fehlermeldung, falls für C der Operator + nicht definiert ist.

Normalerweise besteht **keine Notwendigkeit** für eine explizite Instanziierung, da die Funktion vom Compiler bei Bedarf automatisch erzeugt wird. Mit einer expliziten Instanziierung kann man aber auch ohne den Aufruf einer Funktion

- überprüfen**, ob ihre Anweisungen für die angegebenen Typ-Argumente übersetzt werden können, sowie
- erreichen, dass die erzeugte Funktion in eine **Object-Datei** aufgenommen wird. Wenn ein Funktions-Template nur definiert, aber nicht aufgerufen wird, erzeugt der Compiler keine Funktion aus dem Template und kann dann auch keine Funktion in die Object-Datei aufnehmen.

15.1.5 Explizit spezialisierte und überladene Templates

Mit den bisher vorgestellten Möglichkeiten werden alle Spezialisierungen eines Templates aus einer einzigen Template-Definition erzeugt. Deshalb bestehen alle diese

Spezialisierungen aus denselben Anweisungen und unterscheiden sich nur in ihren Datentypen. Das ist aber oft unzureichend, da man für verschiedene Datentypen oft auch verschiedene Funktionen benötigt. Solche unterschiedlichen Varianten von Templates sind mit explizit spezialisierten und überladenen Templates möglich.

Eine **explizite Spezialisierung** ist ein Template, das der Compiler für spezielle Template-Argumente verwendet. Sie beginnt mit dem Schlüsselwort *template* und einem leeren Paar von spitzen Klammern. Die darauf folgende *declaration* muss ein Template deklarieren, dessen Name der eines bereits zuvor deklarierten Templates ist. Nach dem Namen können in spitzen Klammern die Template-Argumente angegeben werden, für die die Spezialisierung verwendet werden soll. Falls die Template-Argumente aus den Argumenten beim Aufruf eines Funktions-Templates abgeleitet werden können, kann man sie auch weglassen.

explicit-specialization :
 template < > declaration

Beispiel: Für das Template

```
template <typename T> bool kleiner(T x, T y)
{
    return x<y;
}
```

ist

```
template <> bool kleiner<char*>(char* x, char* y)
{
    return strcmp(x, y)<0;
}
```

eine explizite Spezialisierung für das Template-Argument *char**. Da der Compiler diesen Datentyp auch aus dem der Argumente beim Aufruf ableiten kann, ist *<char*>* hier nicht notwendig:

```
template <> bool kleiner(char* x, char* y)
{
    return strcmp(x, y)<0;
}
```

Ruft man dann das Template mit den Argumenten der Spezialisierung auf, wird die explizite Spezialisierung verwendet.

```
kleiner("ab", "cd");//abgeleitetes Argument: char*
```

Explizite Spezialisierungen sind auch bei Nicht-Typ-Parametern möglich. Sie sind die Grundlage für rekursive Funktions-Templates (siehe Abschnitt 15.1.6).

Beispiel: Mit

```
template<int n> int f(int x) { return 0; }
template<> int f<0>(int x) { return 1; }
```

wird für das Argument 0 die explizite Spezialisierung verwendet:

```
int x = f<10>(0); // x==0
int y = f<0>(0); // y==1
```

Da die Template-Argumente bei einer expliziten Spezialisierung vollständig festgelegt sind, bezeichnet man eine explizite Spezialisierung auch als **vollständige Spezialisierung**.

Die Standardbibliothek enthält zahlreiche Spezialisierungen. Sie enthält z.B. Spezialisierungen von *swap* für alle STL-Container, Strings und zahlreiche weitere Klassen der STL.

Beispiel: Die Spezialisierung von *swap* für Vektoren ist etwa so definiert und ruft die Elementfunktion *swap* auf:

```
template <class T >
void swap(vector<T>& x, vector<T>& y)
noexcept(noexcept(x.swap(y)))
{
    x.swap(y)
};
```

Ebenso wie Funktionen können auch **Funktions-Templates überladen** werden. Falls mehrere Funktions-Templates und „gewöhnliche“ Funktionen aufgrund ihrer Parameter usw. für einen Funktionsaufruf in Frage kommen, wird zunächst von jedem Funktions-Template eine Spezialisierung erzeugt. Dabei werden die Template-Argumente aus den Funktionsargumenten abgeleitet. Alle so erzeugten Spezialisierungen sind dann zusammen mit den gewöhnlichen Funktionen Kandidaten für den Aufruf.

Aus diesen Kandidaten wird dann die am besten passende Funktion nach dem unter 1. bis 4. beschriebenen Verfahren ausgewählt. Dieses Verfahren wird am Beispiel der überladenen Funktionen *kleiner* illustriert:

```
template <typename T> bool kleiner(T x, T y) // 1
{
    return x<y;
}

template <typename T> bool kleiner(T* x, T* y) // 2
{
    // überladenes Funktions-Template
    return *x<*y;
}

template <> bool kleiner(const char* x, const char* y) // 3
{
    // explizite Spezialisierung von 2
    return strcmp(x, y)<0;
}
```



```
bool kleiner(const char* x, const char* y) // 4
{
    // gewöhnliche Funktion
    return strcmp(x, y)<0;
}
```

1. Falls eine „gewöhnliche“ Funktion existiert, die zu den Argumenten passt, wird die „gewöhnliche“ Funktion aufgerufen.

Beispiel: Mit den vier Definitionen von oben wird beim Aufruf

```
kleiner("aa", "bb");// 4, kleiner(const char*,const char*)
```

die Funktion (4) und keine der Spezialisierungen des Funktions-Templates aufgerufen. Die überladenen und spezialisierten Templates werden bei der Auswahl nicht berücksichtigt.

Für Typ-Parameter eines Funktions-Templates kann man sowohl mit einer expliziten Spezialisierung als auch mit einer gewöhnlichen Funktion erreichen, dass für spezielle Argumente eine bestimmte Funktion aufgerufen wird. Wir werden aber unter 3. sehen, dass das mit gewöhnlichen Funktionen am besten erreicht wird.

Für Nicht-Typ-Parameter besteht diese Möglichkeit aber nur mit einer expliziten Spezialisierung.

2. Falls keine gewöhnliche Funktion passt, wird von allen überladenen Templates das am meisten spezialisierte ausgewählt. Dabei ist ein erstes Template **mehr spezialisiert** als ein zweites, wenn das zweite mit allen Datentypen aufgerufen werden kann, mit denen man auch das erste aufrufen kann, aber nicht umgekehrt.

Explizite Spezialisierungen werden erst in einem zweiten Schritt berücksichtigt, nachdem eines der überladenen Templates ausgewählt wurde: Falls das ausgewählte Template eine zu den Argumenten passende explizite Spezialisierung hat, wird diese explizite Spezialisierung aufgerufen.

Beispiel: Durch den nächsten Aufruf wird das Funktions-Template (2) aufgerufen, da es am meisten spezialisiert ist:

```
int *x, *y;
kleiner(x, y); // kleiner<int*>(x,y)
```

3. Bei der Entscheidung, zu welchem Funktions-Template eine explizite Spezialisierung gehört, werden nur die im Quelltext davor definierten Funktions-Templates berücksichtigt.

Beispiel: Entfernt man von den Funktionsdefinitionen oben die letzte (4), dann wird durch den nächsten Aufruf die Spezialisierung (3) aufgerufen, da sie das am besten passende überladene Funktions-Template spezialisiert:

```
kleiner("aa", "bb"); // kleiner<char*>(x,y)
```

Vertauscht man dagegen die Reihenfolge der Funktionen (2) und (3), ist (3) eine explizite Spezialisierung von (1) und nicht mehr eine von (2). Deswegen wird dann durch den letzten Aufruf das überladene Template (2) aufgerufen und nicht mehr (3). Da das etwas verwirrend werden kann, empfiehlt sich eine gewöhnliche Funktion anstelle einer expliziten Spezialisierung.

4. Falls die ersten beiden Schritte zu keiner oder mehr als einer passenden Funktion führen, hat das eine Fehlermeldung des Compilers zur Folge.

Offensichtlich sind die Regeln 2. und 3. verwirrend, da die Reihenfolge im Quelltext einen Einfluss darauf haben kann, welche Funktion ausgewählt wird. Deswegen sollte man Funktionen, die für einen ganz bestimmten Datentyp ausgewählt werden sollen, **immer** als **gewöhnliche Funktionen** und nicht als explizite Spezialisierungen definieren.

Diese Beispiele zeigen, wie man erreichen kann, dass für spezielle Template-Argumente auch spezielle Funktionen aufgerufen werden. Wäre nur die erste Version der Funktion *kleiner* definiert, würden in der Funktion *Minimum* bei Arrays mit Zeigern die Zeiger (mit den Adressen) verglichen und nicht die Werte, auf die sie zeigen.

Im Funktions-Template *Minimum* werden so in Abhängigkeit vom Datentyp der Arrayelemente immer die entsprechenden überladenen Versionen von *kleiner* aufgerufen.

```
template <typename T> T Minimum(T A[], int n)
{ // gibt das kleinste Element von A[0].. A[n-1] zurück
  int iMin = 0;
  for (int j = iMin + 1; j<n; j++)
    if (kleiner(A[j], A[iMin])) iMin = j;
  return A[iMin];
}
```

Für ein Array mit Werten erhält man so den minimalen Wert. Mit einem Array mit Zeigern erhält man den minimalen dereferenzierten Wert und mit einem Array von Zeigern auf *char* den bezüglich *strcmp* minimalen Wert:

```
int a[5] = { 5,4,6,2,1 };
int x = Minimum(a, 5); // x=1
int* p[5] = { new int(5),new int(4),new int(6),new int(2) };
int* y = Minimum(p, 4); // *y=2
char* n[5] = { "15", "14", "16", "02", "01" };
char* z = Minimum(n, 5); // z="01"
```

15.1.6 Rekursive Funktions-Templates Θ

Mit ganzzahligen Nicht-Typ-Parametern können rekursive Funktions-Templates definiert werden. Diese Technik soll hier nur an einem einfachen Beispiel vorgestellt werden.

In dem Funktions-Template *Sum<n>* wird *Sum<n-1>* aufgerufen:

```
template<int n>
inline double Sum(double(*f)(double))
{
    return f(n) + Sum<n - 1>(f);
};
```

Die rekursiven Aufrufe können mit einer expliziten Spezialisierung beendet werden:

```
template<>
inline double Sum<0>(double(*f)(double))
{
    return f(0);
};
```

Dieses Template kann man dann mit einer Funktion wie

```
inline double g(double x)
{
    return x;
}
```

und einer Konstanten als Argument für n aufrufen:

```
const int Max = 3;
double y = Sum<Max>(g); // y=g(3)+g(2)+g(1)+g(0);
```

Dieser Aufruf des Funktions-Templates *Sum* führt dann bereits bei der Kompilation zur rekursiven Berechnung des als Kommentar angegebenen Ausdrucks. Während der Laufzeit dauert diese Zuweisung nicht länger als die Zuweisung einer Konstanten. Dabei darf der Wert für *Max* aber nicht allzu groß sein: Für größere Werte als ca. 500 wird dieser Ausdruck für die meisten Compiler zu komplex.

Solche rekursiven Templates kann man als **Code-Generatoren** verwenden, die bereits **bei der Kompilation Ausdrücke berechnen**, die gewöhnlich nur während der Laufzeit eines Programms berechnet werden. Diese Technik wird auch als **Template-Metaprogrammierung** bezeichnet. Sie wurde bis vor einigen Jahren zur Laufzeitoptimierung verwendet:

- Veldhuizen verwendet solche Templates für Berechnungen, bei denen es auf höchste Geschwindigkeit ankommt und nicht auf die Dauer einer Kompilation.
- Die Boost Metaprogramming Library MPL ist eine Bibliothek mit Algorithmen, Sequenzen und Funktionen, die während der Kompilation ausgewertet werden.

In C++11 kann man aber mit *constexpr*-Funktionen Ergebnisse oft einfacher vom Compiler berechnen lassen (siehe Abschnitt 3.7.3).

15.1.7 Variadische Templates

Wenn man in C++03 eine Funktion definieren will, die man mit beliebig vielen Argumenten aufrufen kann, hat man oft für jede Anzahl von Parametern ein eigenes Funktions-Template definiert:

```

template< typename T1>
auto Summe(T1 x1)
{
    return x1;
}

template<typename R, typename T1, typename T2>
auto Summe(T1 x1, T2 x2)
{
    return x1+x2;
}

template<typename R, typename T1, typename T2, typename T3>
auto Summe(T1 x1, T2 x2, T3 x3)
{
    return x1 + x2+x3;
}

// usw.

void test()
{
    double s2 = Summe(1, 2);
    double s3 = Summe(1, 2.0, 3.0f);
}

```

In C++11 kann diese Vielzahl von im Wesentlichen gleichen Definitionen durch variadische Templates ersetzen.

```

template<typename T>
auto Summe(T v)
{
    return v;
}

template<typename T, typename... Args>
auto Summe(T first, Args... args)
{
    return first + Summe(args...);
}

void test()
{
    double s2 = Summe(1, 2);
    double s3 = Summe(1, 2.0, 3.0f);
}

```

Hier ist das Funktions-Template mit dem ...-Parameter ein variadisches Template, und die Deklaration in der Parameterliste

`Args... args`

ein sogenanntes Parameter-Pack. Dieses wird im Funktions-Template

```
return first + Summe(args...);
```

aufgerufen. Bitte beachten Sie die unterschiedliche Syntax in der Deklaration und im Aufruf. Ein variadisches Template muss mindestens einen Aufruf eines Parameter-Packs enthalten. Das Parameter-Pack muss immer der letzte Parameter in der Parameterliste sein.

Der Aufruf

```
Summe(1, 2.0, 3.0f);
```

wird dann vom Compiler in das Funktions-Template

```
auto Summe(int a1, double a2, float a3)
{
    return a1 + Summe(a2, a3);
}
```

entwickelt. Hier wird dann der Aufruf

```
Summe(a2, a3);
```

rekursiv weiter entwickelt, bis schließlich im dritten Schritt das Funktions-Template

```
template<typename T>
auto Summe(T v)
{
    return v;
}
```

aufgerufen wird, das die Rekursion beendet.

Aufgabe 15.1

1. Überarbeiten Sie die Funktion *AuswahlSort*

```
void AuswahlSort(int A[], int n)
{
    for (int i = 0; i < n - 1; i++)
    {
        int iMin = i;
        for (int j = iMin + 1; j < n; j++)
            if (kleiner(A[j], A[iMin])) iMin = j;
        vertausche(A[iMin], A[i]);
    }
}
```

zu einem Funktions-Template, mit dem man Arrays beliebiger Elementtypen sortieren kann, wenn für die Elemente der Operator `<` und die Funktions-Templates *kleiner* wie in

Abschnitt 15.1.5 definiert sind. Die Funktion *kleiner* ist hier deswegen notwendig, weil der Operator `<` für die fundamentalen Datentypen nicht überladen werden kann.

Testen Sie Ihr Funktions-Templete mit Arrays der Typen *int*, *int** und *char**.

2. Die Funktions-Templates *max* und *for_each* sind in der STL etwa folgendermaßen definiert:

```
template <class T>
T max(const T& a, const T& b)
{
    return a < b ? b : a;
}

template <class InputIterator, class Function>
Function for_each(InputIterator first,
                 InputIterator last, Function f)
{
    while (first != last) f(*first++);
    return f;
}
```

Außerdem soll die Funktion *print* und die Klasse *Print* definiert sein:

```
void print(int x)
{
    // ...
}

struct Print {
    int operator()(int x) {};
    // ...
};
```

Geben Sie für die Aufrufe unter a) bis f), die der Compiler übersetzen kann, die Funktionen an, die er dabei erzeugt. Begründen Sie für jeden Aufruf, der nicht übersetzt werden kann, wieso das nicht geht, und mit welchen Änderungen im Programm das doch noch möglich wäre.

- a) `max(2, 3);`
- b) `max(4.4, 5.5);`
- c) `max(6, 7.8);`
- d) `int a[10];`
`for_each(a, a + 10, print);`
- e) `vector<int> v;`
`for_each(v.begin(), v.end(), print);`
- f) `vector<int> w;`
`for_each(w.begin(), w.end(), Print());`

3. Definieren Sie globale Operatorfunktionen als Funktions-Templates, die

- a) den Operator „!`=`“ auf den Operator „`==`“ zurückführen und
- b) die Operatoren „`<=`“, „`>`“ und „`>=`“ auf den Operator „`<`“ zurückführen.

4. Schreiben Sie ein variadisches Template *Max*, mit dem man das Maximum einer beliebigen Anzahl von Argumenten bestimmen kann. Die Datentypen der Argumente

sollen verschieden sein können, müssen aber nicht alle erdenklichen Kombinationen ermöglichen.

15.2 Generische Klassen: Klassen-Templates

Wenn man eine Klasse für einen Stack definieren will, der *int*-Werte verwaltet, dann hat diese Klasse dieselben Elemente wie eine Klasse für einen Stack mit *double*-Werten. Die Elemente der beiden Klassen unterscheiden sich lediglich durch ihren Datentyp.

```
class MeinStack
{
    typedef int T; // Datentyp der Elemente
    int SPtr; // Index des "obersten" Elements
    T* Array; // Zeiger auf das erste Element
    int Max; // Anzahl der reservierten Arrayelemente
public:
    MeinStack(int s) :SPtr(-1), Max(s) { Array = new T[s]; }
    ~MeinStack() { delete[] Array; }
    void push(T a) { Array[++SPtr] = a; }
    T pop() { return Array[SPtr--]; }
    bool full() { return SPtr >= Max; }
    bool empty() { return SPtr < 0; }
};
```

Mit einem Klassen-Template kann man sich nun die Arbeit ersparen, zwei Klassen zu definieren, die sich lediglich im Datentyp der Elemente unterscheiden, da man dem Template den Datentyp der Elemente als Parameter übergeben kann. Bei der Verwendung des Klassen-Templates gibt man dann einen Datentyp als Argument für den Parameter an. Der Compiler erzeugt dann aus dem Klassen-Template eine Klasse mit dem Datentyp des Arguments anstelle des entsprechenden Parameters.

Anstelle von generischen Datentypen spricht man auch von parametrisierten Datentypen, Schablonen oder Klassenvorlagen.

15.2.1 Die Deklaration von Klassen-Templates mit Typ-Parametern

Eine Template-Deklaration beginnt mit dem Schlüsselwort *template*, auf das in spitzen Klammern Template-Parameter und eine Deklaration folgen:

```
templatedeclaration:
    template < templateparameterlist > declaration
```

Falls diese Deklaration eine Klassendeklaration oder -definition ist, ist das Template ein **Klassen-Template**. Der Name der Klasse ist dann der **Name** des Klassen-Templates. Die Parameterliste eines Klassen-Templates wird im Wesentlichen genau so wie bei einem Funktions-Template gebildet. Ein Typ-Parameter kann dann in der Template-Definition wie ein Datentyp verwendet werden.

Beispiel: Das Klassen-Templete T hat zwei Typ-Parameter T1 und T2, die als Datentypen für die Parameter der Elementfunktion f sowie für zwei Datenelemente verwendet werden:

```
template <typename T1, typename T2> class T {
public:
    T1 x;
    T2* py;
    int f(T1 x, T2 y) { return x + y; }
};
```

15.2.2 Spezialisierungen von Klassen-Templates

Nach dem Namen eines Klassen-Templates kann man wie in der Syntaxregel für eine *simple-template-id* in spitzen Klammern Template-Argumente angeben. Für einen Typ-Parameter muss das Argument ein Datentyp sein.

simple-template-id :
template-name < *template-argument-list*_{opt} >

Hier steht *template-name* für den Namen des Templates und *template-argument-list* für eine Folge von Template-Argumenten:

template-name :
identifier

template-argument :
constant-expression
type-id
id-expression

Eine solche *simple-template-id* kann man als Name einer Klasse verwenden. Diese wird dann auch als **Spezialisierung** des Templates bezeichnet:

class-name :
identifier
simple-template-id

Beispiel: Mit den Klassen-Templates aus dem letzten Beispiel kann man die folgenden Spezialisierungen bilden:

```
T<int, int>
T<int, double>
T<C, D> // C und D sollen hier Klassen sein
```

Da die Parameter der Konstruktoren eines Klassen-Templates oft ganz andere Datentypen haben als die Elemente des Templates, werden die Template-Argumente nicht aus den Argumenten eines Konstruktors abgeleitet. Im Unterschied zu einem Funktions-Templete müssen die Template-Argumente immer explizit angegeben werden.

Eine Template-Spezialisierung ist eine Klasse und damit ein Datentyp. Deshalb kann man sie wie einen Datentyp zur Definition eines Objekts verwenden. Der Compiler erzeugt aus der Spezialisierung eines Klassen-Templates z.B. dann eine Klasse, wenn die Spezialisierung zur Definition eines Objekts verwendet wird und nicht schon zuvor erzeugt wurde. Für die Template-Parameter werden dabei die Template-Argumente eingesetzt. Er erzeugt für die Klasse außerdem alle Elemente, die verwendet werden. Eine Elementfunktion wird z.B. durch einen Aufruf verwendet.

Beispiele:

1. Aus dem Klassen-Templete T des Beispiels von oben erzeugt der Compiler mit der Definition

```
T<int, int> t;
```

die folgende Klasse sowie ein Objekt t dieser Klasse, falls alle Elemente verwendet werden:

```
class T {
public:
    int x;
    int* py;
    int f(int x, int y) { return x + y; }
};
```

Aus der Definition

```
T<int, double> u;
```

erzeugt er die folgende Klasse sowie ein Objekt u dieser Klasse:

```
class T {
public:
    int x;
    double* py;
    int f(int x, double y) { return x + y; }
};
```

Falls die Elementfunktion f nicht aufgerufen wird, erzeugt der Compiler sie auch nicht. Da zur Definition der Objekte t und u ein Standardkonstruktor notwendig ist, wird dieser für beide Spezialisierungen erzeugt.

2. Aus dem Klassen-Templete *MeinStack*

```
template <class T> class MeinStack {
    int SPtr; // Index des "obersten" Elements
    T* Array; // Zeiger auf das erste Element
    int Max; // Anzahl der reservierten Arrayelemente
public:
    MeinStack(int s) :SPtr(-1), Max(s) { Array = new T[s]; }
    ~MeinStack() { delete[] Array; }
```

```

void push(T a) { Array[++SPtr] = a; }
T pop() { return Array[SPtr--]; }
bool full() { return SPtr >= Max; }
bool empty() { return SPtr < 0; }
};

```

erzeugt der Compiler in der Funktion *test* eine Klasse, die anstelle des Typ-Parameters *T* das Argument *int* enthält, sowie ein Objekt dieser Klasse:

```

MeinStack<int> si(10);
for (int i = 1; i < 10; ++i) si.push(i);
while (!si.empty())
    fout << si.pop() << endl;

```

Hier werden der Kopierkonstruktor und die Funktion *full* nicht aufgerufen. Deswegen werden diese auch nicht erzeugt.

3. Die STL **Container-Klassen** *vector*, *list*, *map*, *set* usw. sind als Klassen-Templates definiert. Die Typ-Argumente bei ihrer Definition sind die Datentypen der Elemente, die in ihnen abgelegt werden können. Diese Klassen haben viele Elementfunktionen, die aber meist nicht alle benötigt werden. Da die nicht verwendeten Funktionen nicht erzeugt werden, führt die üppige Ausstattung dieser Klassen weder zu einem unnötigen Zeitaufwand beim Kompilieren noch zu einem unnötigen Platzbedarf für das ausführbare Programm.
4. Die STL verwendet das Klassen-Template *pair*, um Paare von Werten darzustellen. Solche Paare werden z.B. in den assoziativen Containern *map*, *set* usw. verwendet:

```

template <class T1, class T2> // vereinfacht, in <utility>
struct pair {
    typedef T1 first_type;
    typedef T2 second_type;
    T1 first;
    T2 second;
    constexpr pair() {};
    constexpr pair(const T1& x, const T2& y):first(x), second(y) {};
    template<class U, class V>pair(const pair< U, V & p)
        : first(p.first), second(p.second) {
        ;
    }
};

```

Hier ist der letzte Konstruktor der Kopierkonstruktor. Wäre er nicht mit den Template-Parametern *U* und *V* definiert, könnte ein *pair* nur mit einem *pair* mit denselben Template-Argumenten initialisiert werden.

```

pair<int, int> p1;
pair<int, int> p2 = p1;
pair<int, double> p3 = p1; // Error: Cannot convert
                          // 'pair<int,int>' to 'pair<int,double>'

```

Für Paare sind die Operatoren == und < als Funktions-Templates definiert:

```
template <class T1, class T2>
constexpr bool operator==(const pair<T1, T2>& x,
    const pair<T1, T2>& y)
{
    return x.first == y.first && x.second == y.second;
}

template <class T1, class T2>
constexpr bool operator<(const pair<T1, T2>& x,
    const pair<T1, T2>& y)
{
    return x.first < y.first ||
        (!(y.first < x.first) && x.second < y.second);
}
```

Da *pair* ein Klassen-Template ist, müssen die Datentypen der Template-Argumente immer explizit angegeben werden:

```
std::map<string, string> m;
m.insert(std::pair<string, string>("Daniel", "13.11.79"));
```

Diese umständliche Schreibweise kann man mit dem Funktions-Template *make_pair* vereinfachen. Da es ein Funktions-Template ist, werden die Datentypen der Template-Argumente aus den Datentypen der Funktionsargumente abgeleitet. Es erzeugt ein *pair* aus seinen Argumenten und ist im Wesentlichen so definiert:

```
template <class T1, class T2>
constexpr std::pair<T1, T2> make_pair(const T1& x, const T2& y)
{
    return pair<T1, T2>(x, y);
}
```

Damit wird die *insert*-Anweisung von oben etwas einfacher:

```
ac.insert(make_pair("Daniel", "13.11.79"));
```

- Ein String stellt eine Folge von Zeichen dar. Diese Zeichen können z.B. den Datentyp *char* oder *wchar_t* haben. Da der interne Aufbau eines Strings und seine Operationen vom Datentyp der Zeichen unabhängig sind, liegt es nahe, die Stringklasse als Klassen-Template zu definieren. Der C++-Standard verwendet dazu das Klassen-Template *basic_string* und definiert dann die Datentypen *string* und *wstring* mit diesem Template:

```
using string = basic_string<char>;
// wie typedef basic_string<char> string;
using u16string = basic_string<char16_t>;
using u32string = basic_string<char32_t>;
using wstring = basic_string<wchar_t>;
```

Wenn man also im C++-Standard nach einer Beschreibung der Elemente eines Strings sucht, findet man diese in der Klasse *basic_string*. Der folgende Auszug aus dem C++-Standard ist stark vereinfacht und zeigt den Aufbau dieses Templates:

```
template<class charT, class traits = char_traits<charT>,
        class Allocator = allocator<charT> >
class basic_string { // nur ein Auszug
public:
    // einige typedefs:
    using traits_type = traits; // wie typedef traits traits_type;
    // ...
    // einige Konstruktoren:
    basic_string() noexcept;
    basic_string(const basic_string& str);
    explicit basic_string(const Allocator& a = Allocator());
    basic_string(const basic_string& str, size_type pos = 0,
                size_type n = npos);
    basic_string(const charT* s, size_type n, const);
    basic_string(const charT* s);
    ~basic_string();
    // ...
};
```

Hier steht *charT* für den Datentyp der Zeichen. Bei einem *string* ist das der Datentyp *char* und bei einem *wstring* der Datentyp *wchar_t*. Dieser Template-Parameter wird auch in vielen Elementfunktionen verwendet:

```
size_type find(const charT* s, size_type pos = 0) const;
```

Für die Default-Argumente von *basic_string* wird normalerweise kein Argument übergeben. Ein *string* bzw. ein *wstring* verwendet deshalb

```
char_traits<char> und allocator<char> bzw.
char_traits<wchar_t> und allocator<wchar_t>
```

Das Klassen-Template *char_traits* enthält Datentypen und Funktionen, auf denen die Implementation von *basic_string* beruht. Es ist allerdings nur für die Datentypen *char*, *wchar_t*, *char16_t* und *char32_t* definiert (siehe Abschnitt 15.2.5). Da es für andere Datentypen nicht definiert ist, kann man für andere Datentypen auch keine Klassen aus einem *basic_string* erzeugen. Die folgende Definition wird deshalb nicht übersetzt, außer man definiert die Klasse *char_traits* für den Datentyp *int*:

```
basic_string<int> is; // Fehler ohne char_traits<int>
```

Das Klassen-Template *allocator* fasst Datentypen und Funktionen zur Speicherverwaltung zusammen.

Damit der **Compiler** aus einem Klassen-Template eine Klasse erzeugen kann, **muss er seine Definition kennen**. Deshalb muss jedes Programm, das ein Template verwendet, den Quelltext der Template-Definition enthalten. Da die Container-Klassen und Algorithmen der

STL Templates sind, müssen diese immer im **Quelltext** vorliegen. Es ist insbesondere nicht möglich, eine Template-Bibliothek ohne ihren Quelltext zur Verfügung zu stellen.

Eine aus einem Klassen-Templete erzeugte Elementfunktion kann Anweisungen enthalten, die der Compiler nicht übersetzen kann. Aus den Fehlermeldungen des Compilers ist es dann nicht immer offensichtlich, wie man die Ursache des Fehlers findet. Siehe dazu die Ausführungen in Abschnitt 15.1.2.

Bei einem Klassen-Templete kann man nach dem Template-Parameter und einem „=“ ein **Default-Template-Argument** angeben. Auf einen Parameter mit einem Default-Argument dürfen keine weiteren Parameter ohne Default-Argumente folgen. Ein Funktions-Templete kann im Unterschied zu einem Klassen-Templete keine Default-Argumente haben.

Beispiel: Mit dem Template

```
template <typename T1, typename T2 = int>
class T {
    // ...
};
```

sind die folgenden beiden Spezialisierungen gleichwertig:

```
T<double, int> c1;
T<double> c2;
```

In einem Template können nicht nur die Template-Parameter selbst verwendet werden, sondern auch **Namen, die von einem Template-Parameter abhängig sind**. Vor einem solchen Namen muss *typename* angegeben werden, damit er vom Compiler als Name eines Datentyps betrachtet wird. Ohne *typename* wird ein solcher Name nicht als Datentyp betrachtet. Das Schlüsselwort *typename* kann nur in der Definition oder Deklaration eines Templates verwendet werden.

Beispiel: In dem Klassen-Templete

```
template <typename T> class C {
    typename T::X i;
};
```

wird `T::X` als Datentyp gekennzeichnet, der im Template-Argumente definiert ist. Dieses Template muss mit einem Template-Argument verwendet werden, das einen Datentyp `X` enthält wie z.B. die Klasse `S`:

```
struct S {
    struct X { int i; };
};
```

Alle Container-Klassen der Standardbibliothek enthalten wie die Klasse *deque* den Namen *value_type* für den Datentyp der Elemente des Containers:

```

template <class T, class Allocator = allocator<T> >
class deque {
public:
    using value_type = T; // wie typedef T value_type;
                          // ...
}

```

Dieser Name wird dann z.B. in der Definition der Container-Adapter *stack* und *queue* verwendet:

```

template <class T, class Container = deque<T> >
class stack {
public:
    using value_type = typename Container::value_type;
    using size_type = typename Container::size_type;
    using container_type = Container;
protected:
    Container c;
public:
    explicit stack(const Container&);
    bool empty() const { return c.empty(); }
    size_type size() const { return c.size(); }
    value_type& top() { return c.back(); }
    const value_type& top() const { return c.back(); }
    void push(const value_type& x) { c.push_back(x); }
    void pop() { c.pop_back(); }
};

```

Diese Definition ist übrigens die fast vollständige Definition des Klassen-Templates *stack* aus der STL. Auch die Definition des Containeradapters *queue* besteht nur aus wenigen Zeilen und ist weitgehend identisch mit der von *stack*. Sie enthält lediglich anstelle der Funktionen *top* und *pop* die folgenden:

```

value_type& front() { return c.front(); }
const value_type& front() const { return c.front(); }
value_type& back() { return c.back(); }
const value_type& back() const { return c.back(); }
void pop() { c.pop_front(); }

```

Der Name eines Klassen-Templates kann in seiner eigenen Definition bei einer Deklaration verwendet werden und stellt hier den Namen des Templates mit den Template-Parametern dar:

```

template<typename T> struct C {
    C* x; // C bedeutet hier C<T>
};

```

15.2.3 Klassen-Templates mit Nicht-Typ-Parametern

Die schon bei Funktions-Templates vorgestellten **Nicht-Typ-Parameter** (siehe Abschnitt 15.1.3) können auch bei Klassen-Templates verwendet werden. Die zulässigen Datentypen sind in der linken Spalte der Tabelle

Datentyp	Argument
Ganzzahldatentyp oder Aufzählungstyp	konstanter Ausdruck eines Ganzzahl- oder Aufzählungstyps
Zeiger auf ein Objekt oder eine Funktion	Die Adresse eines Objekts oder einer Funktion mit externer Bindung
Referenz auf ein Objekt oder eine Funktion	Ein Objekt oder eine Funktion mit externer Bindung
Zeiger auf ein Element	Zeiger auf ein Element

angegeben. Als Argument für einen solchen Parameter können dann Ausdrücke wie in der rechten Spalte angegeben werden. Andere Datentypen (insbesondere Gleitkommatentypen oder *void*) sind nicht zulässig.

Beispiele: Mit den Definitionen

```
class C {};  
template <C* pc> class CP {};  
template <int(*f)(int) > class Cf {};  
  
int f(int x) { return x; };  
C c; // lokales c geht nicht, keine externe Bindung
```

können die folgenden Spezialisierungen erzeugt werden:

```
CP<&c> cp;  
Cf<f> cf;
```

Ein ganzzahliger Nicht-Typ-Parameter ist im Template eine Konstante und kann nicht verändert werden. Er kann z.B. wie in *MeinStackA* zur Definition eines Arrays als Elementanzahl dienen. Dieses Template realisiert einen Stack, dem die Anzahl der Elemente als Template-Parameter übergeben wird:

```
template <typename T, int Max> class MeinStackA {  
    int SPtr; // Index des "obersten" Elements  
    T Array[Max]; // Array mit Max Elementen des Typs T  
public:  
    MeinStackA() :SPtr(-1) { }  
    void push(T a) { Array[++SPtr] = a; }  
    T pop() { return Array[SPtr--]; }  
    bool full() { return SPtr >= Max; }  
    bool empty() { return SPtr<0; }  
};  
  
MeinStackA<int, 10> si; // definiert das Objekt si
```

Die Standardbibliothek verwendet Nicht-Typ-Parameter bei der Klasse *bitset*. Diese Klasse kann eine als Template-Argument übergebene Anzahl von Bits darstellen. Sie ist etwa so definiert und ermöglicht die üblichen Bit-Manipulationen der Digitaltechnik:

```
template<size_t N> class bitset { // nur ein Auszug
public:
    // Einige Konstruktoren:
    bitset();
    bitset(unsigned long val);
    // Einige Operationen:
    bitset<N>& operator&=(const bitset<N>& rhs); // AND
    // analog bitweises OR mit |, XOR mit ^, NOR mit ~
    bitset<N> operator<<(size_t pos) const;
    // Shift, analog >>
    bitset<N>& set(size_t pos, int val = true);
    bitset<N>& reset(size_t pos);
    bitset<N>& flip(size_t pos);
    // Zugriff auf Elemente:
    reference operator[](size_t pos); // für b[i];
    bool operator==(const bitset<N>& rhs) const;
    bool test(size_t pos) const;
};
```

Beispiel: Ein *bitset* mit 10 Bits wird folgendermaßen definiert:

```
bitset<10> bits;
```

15.2.4 Explizit instanziierte Klassen-Templates Θ

Da der Compiler nur diejenigen Elementfunktionen eines Klassen-Templates erzeugt, die auch aufgerufen werden, wird ein Syntaxfehler in einer nicht aufgerufenen Funktion eventuell nicht entdeckt, da die Funktion nicht erzeugt wird.

Beispiel: Da die Elementfunktion *f* nach

```
template <typename T > class C {
public:
    int f(T x, int y) { return x + y; }
};

C<char*> c;
```

nicht aufgerufen wird, erkennt der Compiler nicht, dass er den Wert in der *return*-Anweisung der Funktion *f* nicht dem *int*-Funktionswert zuweisen kann.

Das kann dazu führen, dass man munter an einem Template schreibt, aber erst später entdeckt, dass es Fehler enthält. Diesen unangenehmen Effekt kann mit einer **expliziten Instanzierung** vermeiden. Sie bewirkt, dass alle Elemente einer Spezialisierung eines Klassen-Templates erzeugt werden. So werden auch alle Funktionen erzeugt, ohne dass man sie aufruft.

Dazu gibt man nach dem Wort *template* als *declaration* das Wort *class* und einer Spezialisierung des Templates an. Eine explizite Instanziierung muss global oder in einem Namensbereich erfolgen. Sie darf nicht lokal oder in einer Klasse sein.

explicitinstantiation:
template declaration

Beispiel: Mit dem Template von oben erzeugt die explizite Instanziierung

```
template class C<char*>;
```

eine Fehlermeldung.

15.2.5 Partielle und vollständige Spezialisierungen Θ

Es ist nicht immer sinnvoll, alle Spezialisierungen eines Klassen-Templates nach demselben Schema zu erzeugen. So kann z.B. für ein Typ-Argument, das ein Zeiger ist, eine andere Spezialisierung notwendig oder effizient sein als für eines, das kein Zeiger ist. In Abschnitt 15.1.5 wurde gezeigt, wie man bei Funktions-Templates verschiedene Varianten mit überladenen Funktions-Templates und expliziten Spezialisierungen erzeugen kann.

Klassen und Klassen-Templates können allerdings **nicht überladen** werden, da das eine Ableitung der Template-Argumente aus den Argumenten für den Konstruktor erfordern würde. Als Alternative gibt es für Klassen-Templates sogenannte **partielle Spezialisierungen**. Bei einer partiellen Spezialisierung gibt man ein Muster vor, aus dem dann abgeleitet wird, ob die Template-Argumente dazu passen.

Eine partielle Spezialisierung setzt eine Deklaration eines Klassen-Templates voraus, bei der Name wie in allen bisherigen Beispielen ein Bezeichner ist. Eine solche Deklaration nennt man auch **primäre** Deklaration. Nach einer primären Deklaration kann man ein Template deklarieren, dessen Name eine *template-id* mit dem Namen eines primären Templates ist:

templateid:
templatename < templateargumentlist >

Dann ist das so deklarierte Klassen-Template eine **partielle Spezialisierung**. Eine partielle Spezialisierung unterscheidet sich nur dadurch von einem gewöhnlichen (primären) Template, dass ihr Name kein Bezeichner, sondern eine *template-id* ist.

Bisher wurde eine *template-id* nur zur Definition von Spezialisierungen (siehe Abschnitt 15.2.2) verwendet. Dabei waren die Template-Argumente die Argumente, mit denen die Spezialisierung erzeugt wurde. Bei einer partiellen Spezialisierung beschreiben die Argumente der *template-id* das Muster, nach dem entschieden wird, ob eine Spezialisierung zu einer partiellen Spezialisierung passt. Diese Argumente sind oft Template-Parameter oder davon abgeleitete Typen.

Bei den folgenden Deklarationen ist die erste (#1) eine primäre Deklaration. Die weiteren (#2 bis #5) sind partielle Spezialisierungen:

```

template<class T1, class T2, int I> // #1
struct A { int x; };

template<class T, int I>           // #2
struct A<T, T*, I> { int y; };

template<class T1, class T2, int I> // #3
struct A<T1*, T2, I> {};

template<class T>                 // #4
struct A<int, T*, 5> { int z; };

template<class T1, class T2, int I> // #5
struct A<T1, T2*, I> {};

```

Wenn der Compiler aus einem Template eine Klasse erzeugen will, sucht er anhand der Template-Argumente nach einer passenden partiellen oder primären Spezialisierung:

- Falls er genau eine passende partielle Spezialisierung findet, erzeugt er die Klasse aus dieser Spezialisierung.
- Falls er mehr als eine passende partielle Spezialisierung findet, wählt er von diesen das am meisten spezialisierte Template aus. Dabei ist ein zweites Template **mehr spezialisiert** als ein erstes, wenn jede Liste von Template-Argumenten, die zur ersten Spezialisierung passt, auch zur zweiten passt, aber nicht umgekehrt. Nach diesen Regeln wird auch bei überladenen Funktions-Templates das am meisten spezialisierte ausgewählt (siehe Abschnitt 15.1.5). Falls keine der partiellen Spezialisierungen mehr spezialisiert ist als alle anderen, ist die Verwendung des Templates mehrdeutig.
- Falls er keine passende partielle Spezialisierung findet, nimmt er das primäre Template.

Nach den Definitionen von oben werden für a_1, \dots, a_5 die jeweils angegebenen Templates verwendet:

```

A<int, int, 1>   a1; // #1 T1=int, T2=int, I=1
A<int, int*, 1> a2; // #2 T=int, I 1=1
A<int, char*, 5> a3; // #4 T=char, I=5
A<int, char*, 1> a4; // #5 T1=int, T2=char, I=1
A<int*, int*, 2> a5; // mehrdeutig: #3 und #5 passen

```

Ein partiell spezialisiertes Template ist ein völlig eigenständiges Template, das mit dem primären, nicht spezialisierten Template nur den Namen gemeinsam hat. Es besitzt nur die Elemente, die für die Spezialisierung definiert werden, und übernimmt keine Elemente vom primären Template. Deshalb haben a_1, a_2 und a_4 jeweils genau ein Element:

```
a1.x = 17; a2.y = 18; a3.z = 19;
```

Als zweite Möglichkeit, verschiedene Klassen-Templates mit demselben Namen zu definieren, stehen wie bei Funktions-Templates **explizite** oder **vollständige Spezialisierungen** zur Verfügung. Mit einer solchen Spezialisierung kann man ein Klassen-Template deklarieren, das nur für bestimmte Template-Argumente verwendet wird. Diese können bei Typ-Parametern spezielle Datentypen und bei Nicht-Typ-Parametern spezielle Werte sein.

explicit specialization:
 template < > *declaration*

Bei einer expliziten Spezialisierung eines Klassen-Templates ist der Name in der *declaration* eine Spezialisierung (*template-id*) eines bereits zuvor deklarierten Templates. In dieser Spezialisierung werden die Datentypen oder Werte als Argumente angegeben, für die die explizite Spezialisierung verwendet werden soll.

Beispiel: Das Template #2 ist eine explizite Spezialisierung von #1:

```
template<typename T> struct C { // #1
    T i;
};

template<> struct C<int> { // #2
    int x;
};
```

Die folgenden Spezialisierungen werden dann aus den als Kommentar angegebenen Definitionen erzeugt:

```
C<int> i; // #2
i.x = 1;
C<double> d; // #1
d.i = 2;
```

Wie ein partiell spezialisiertes Template ist auch ein vollständig spezialisiertes ein eigenständiges Template, das mit dem nicht spezialisierten nur den Namen gemeinsam hat.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie explizite Spezialisierungen von Klassen-Templates in der **C++-Standardbibliothek** verwendet werden:

1. Die Klasse *numeric_limits* enthält für die fundamentalen Datentypen Informationen, die für den jeweiligen Compiler charakteristisch sind. Dazu gehören z.B. die maximal und minimal darstellbaren Werte. Diese Klasse steht zur Verfügung nach

```
#include <limits>
```

Sie ist im Standard so definiert (nur ein Auszug):

```
template<class T> class numeric_limits {
public:
    static constexpr bool is_specialized = false;
    // ... unwichtige Default-Werte
};
```

Für jeden fundamentalen Datentyp existiert eine explizite Spezialisierung:

```

template<> class numeric_limits<bool>;
template<> class numeric_limits<char>;
// usw. für unsigned char, char16_t, char32_t, wchar_t,
// short, int, long, long long, unsigned short, unsigned int,
// unsigned long, float, double, long double

```

In jeder dieser Spezialisierungen hat das Element *is_specialized* den Wert *true*. Deswegen kann man mit diesem Element feststellen, ob die aktuell verwendete Klasse eine Spezialisierung ist oder ob sie aus dem nicht spezialisierten Template erzeugt wurde.

Als Beispiel für eine mögliche Spezialisierung findet man im Standard:

```

template<> class numeric_limits<float> { // nur ein Auszug
public:
    static constexpr bool is_specialized = true;

    static constexpr float min() noexcept
        { return 1.17549435E-38F; }
    static constexpr float max() noexcept
        { return 3.40282347E+38F; }
    static constexpr float lowest() noexcept
        { return -3.40282347E+38F; }

    static constexpr int digits = 24;
    static constexpr int digits10 = 6;
    static constexpr int max_digits10 = 9;

    static constexpr int radix = 2;
    static constexpr float epsilon() noexcept
        { return 1.19209290E-07F; }

    static constexpr int min_exponent = -125;
    static constexpr int min_exponent10 = -37;
    static constexpr int max_exponent = +128;
    static constexpr int max_exponent10 = +38;
};

```

2. Für die Klasse *char_traits*

```
template<class charT> struct char_traits;
```

sind nur diese vier expliziten Spezialisierungen definiert:

```

template<> struct char_traits<char>;
template<> struct char_traits<char16_t>;
template<> struct char_traits<char32_t>;
template<> struct char_traits<wchar_t>;

```

Sie enthalten Datentypen und Funktionen, auf denen die Implementation der Stringklassen und der I/O-Streams beruht.

3. Die Klassen `complex<float>`, `complex<double>` und `complex<long double>` sind explizite Spezialisierungen des primären Templates `complex`.

Die Klasse `char_traits` ist ein Beispiel für die in der Standardbibliothek häufiger verwendeten *traits*-Klassen. Solche Klassen fassen meist eine größere Anzahl Datentypen, Funktionen usw. zusammen, die für einen bestimmten Datentyp charakteristisch sind. Die für einen bestimmten Datentyp charakteristischen Elemente werden dann in einer expliziten Spezialisierung für diesen Datentyp definiert.

Diese Technik soll an einem einfachen Beispiel illustriert werden, das von Veldhuizen (2000) übernommen wurde. Den Mittelwert von n Werten eines Arrays kann man mit dem Funktions-Template `Average` berechnen:

```
template<class T>
T Average(const T* data, int numElements)
{
    T sum = 0;
    for (int i = 0; i < numElements; ++i)
        sum += data[i];
    return sum / numElements;
};
```

Allerdings liefert `Average` nur für Arrays mit Gleitkommatypen korrekte Gleitkommaergebnisse. Für Arrayelemente eines Ganzzahltyps ist auch das Ergebnis ganzzahlig. Der naheliegende Ausweg, immer den Datentyp `double` zurückzugeben, schließt Arrays mit komplexen Elementen aus.

Mit der `traits`-Klasse

```
template<class T> struct float_trait {
    typedef T      T_float;
};
```

und expliziten Spezialisierungen für alle relevanten Datentypen

```
template<> struct float_trait<int> {
    typedef double T_float;
};

template<> struct float_trait<char> {
    typedef double T_float;
};
```

kann man einem Datentyp die Elemente der Templates zuordnen:

T	<code>struct float_trait<T></code>
<code>int</code>	<code>double</code>
<code>char</code>	<code>double</code>
T	T

Damit liefert die folgende Version von *average* ihr Ergebnis immer im richtigen Datentyp:

```
template<class T>
typename float_trait<T>::T_float average(const T* data, int
                                         numElements)
{
    typename float_trait<T>::T_float sum = 0;
    for (int i = 0; i < numElements; ++i)
        sum += data[i];
    return sum / numElements;
}
```

In diesem Beispiel hat die traits-Klasse nur ein Element und kann leicht durch einen Template-Parameter ersetzt werden. Die traits-Klasse *char_traits* hat aber fast 20 Elemente, die nur mühsam als Parameter übergeben werden können.

Partielle Spezialisierungen sind nur für Klassen, aber nicht Elemente einer Klasse möglich. Explizite Spezialisierungen sind dagegen für die folgenden **Elemente eines Klassen-Templates** möglich:

- statische Elemente
- Elementklassen
- Funktions-Templates
- Elementfunktionen
- Klassen-Templates

Die folgenden Beispiele illustrieren die Syntax anhand des Klassen-Templates C:

```
template <typename T> class C {
public:
    static T x;
    int f();
};
```

1. Wie bei Klassen, die keine Templates sind, wird ein **statisches Element** in einer Klasse nur deklariert und nicht definiert. Die Definition muss außerhalb der Klasse erfolgen. Die folgende Definition definiert das statische Element für alle Template-Argumente:

```
template<typename T> T C<T>::x = 0;
```

Jede Klasse, die aus einem Klassen-Template erzeugt wird, hat ihre eigenen statischen Elemente. Deshalb besitzen im folgenden Beispiel *c1* und *c3* dasselbe statische Element *x*, während *c2* ein anderes statisches Element enthält:

```
C<int> c1;
C<double> c2;
C<int> c3;
```

Durch die folgenden Definitionen wird das statische Element *x* der Klasse *C* für die Template-Argumente *int* und *double* explizit spezialisiert. Eine explizite Spezialisierung eines statischen Elements ist nur dann eine Definition, wenn sie einen Initialisierer enthält:

```
template<typename T> T C<T>::x = 0;
template<> int C<int>::x = 1;
template<> double C<double>::x = 2;
```

Für die folgenden Objekte hat das statische Element die als Kommentar angegebenen Werte

```
C<char> cc; // cc.x: 0
C<int> ci; // ci.x; 1
C<double> cd; // cd.x; 2
```

2. Die Elementfunktion f der Klasse C

```
template<typename T> int C<T>::f() { return 0; }
```

wird durch

```
template<> int C<int>::f() { return 1; }
template<> int C<double>::f() { return 2; }
```

für die Template-Argumente *int* und *double* explizit spezialisiert. Für die Objekte aus 1. erhält man die als Kommentar angegebenen Funktionswerte:

```
int fc = cc.f(); // 0
int fi = ci.f(); // 1
int fd = cd.f(); // 2
```

Die explizite Spezialisierung von Elementen eines Klassen-Templates kann die Definition eines kompletten Klassen-Templates ersparen, wenn einzelne Elemente für spezielle Template-Argumente anders als für andere implementiert werden müssen und alle anderen gleich sind.

15.2.6 Vererbung mit Klassen-Templates Θ

Klassen-Templates und gewöhnliche Klassen können Basisklassen von Klassen-Templates und gewöhnliche Klassen sein.

- Mit einem aus einem Nicht-Template abgeleiteten Klassen-Template kann man allen aus dem Template erzeugten Klassen gleiche Elemente zur Verfügung stellen.

Beispiel: Jede aus $D1$ erzeugte Klasse hat ein *int*-Element $c1$.

```
struct C1 {
    int c1;
};

template <typename T> struct D1 : public C1 {
    T c2;
};
```

Die Boost-Bibliotheken verwenden die Klasse

```

class noncopyable { // from boost\noncopyable.hpp
protected:
    noncopyable() {}
    ~noncopyable() {}
private://emphasize the following members are private
    noncopyable(const noncopyable&);
    const noncopyable& operator=(const noncopyable&);
};

```

als Basisklasse von gewöhnlichen Klassen und Klassen-Templates, wenn für Objekte solcher Klassen verhindert werden soll, dass sie kopiert werden können. In C++11 erreicht man das einfacher mit der Angabe `= delete` beim Zuweisungsoperator.

- Aus einem Klassen-Template kann man eine gewöhnliche Klasse ableiten:

```

template <typename T> struct C2 {
    T c2;
};

struct D2a :public C2<int> {
    int d2a;
};

template <typename T> struct D2b :public C2<T> {
    T d2b;
};

```

- Aus einem Klassen-Template kann man ein Klassen-Template ableiten:

```

template <typename T> struct D3a :public C2<T> {
    T d3a;
};

template <typename T, typename U>
struct D3b :public C2<U> {
    T d3b;
};

```

15.2.7 Tupel mit `<tuple>` Θ

Ein *tuple* ist eine Zusammenfassung von Elementen, die wie ein *struct* verschiedene Datentypen haben können (wie z.B. Paare, Tripel, Quadrupel usw.). Im Unterschied zu einem *struct* muss man bei einem Tupel aber keinen Namen für den Datentyp vergeben. Tupel sind nach

```
#include <tuple>
```

im Namensbereich *std* verfügbar. Einen Tupel-Typ erhält man durch die Angabe der Datentypen der Elemente in spitzen Klammern nach *tuple*.

Beispiel: Die *tuple*-Variable *t1* besteht aus einem Element des Datentyps *int* mit dem Wert 1. *t2* besteht aus einem *double* und einem *int* mit den Werten 1 und 2:

```
tuple<int> t1(1);
tuple<double, int> t2(1, 2);
```

Tupel eignen sich als Rückgabetypen für Funktionen, die mehrere Werte zurückgeben:

```
tuple<int, double> f1()
{
    return tuple<int, double>(1, 2);
}
```

Mit *make_tuple* kann man Tupel erzeugen, ohne dass man die Datentypen der Elemente angeben muss (analog zu *make_pair*)

```
tuple<int, double> f2()
{
    return make_tuple(1, 2);
}
```

Die Elemente eines Tupels kann man mit der globalen Funktion *get* und ihrem Index in spitzen Klammern ansprechen:

```
tuple<int, double> t = f2();
int x = get<0>(t);    // Index 0 für das erste Element
double y = get<1>(t); // Index 1 für das zweite Element
```

Das Ergebnis der Vergleichsoperatoren für Tupel ergibt sich aus dem elementweisen Vergleich. Bei den Operatoren *<*, *<=*, *>* und *>=* werden die Elemente lexikografisch verglichen:

```
tuple<int, double> t1 = f2();
tuple<int, double> t2 = t1;
get<0>(t) = 3;
if (t1 == t2) ...
if (t1 != t2) ...
if (t1 < t2) ...
```

15.2.8 Alias Templates Θ

Mit einem Alias Template kann man in einem Klassen-Template einzelne Typ-Parameter spezialisieren und die anderen weiterhin als Parameter lassen. Damit werden in der Standardbibliothek gelegentlich Templates mit vielen Parametern vereinfacht.

Beispiel: Das Alias-Template

```
template<typename T> using int_map = std::map<int, T>;
```

ist ein Template mit einem Typ-Parameter. Das Typ-Argument ist dann das zweite Argument im *map*, dessen erstes Argument immer *int* ist:

```
int_map<std::string> im; // wie map<int,std::string>
```

Aufgabe 15.2

1. Definieren Sie ein Klassen-Template *Array*, das im Wesentlichen wie ein gewöhnliches Array verwendet werden kann. Der Datentyp und die Anzahl der Elemente sollen als Template-Parameter übergeben werden:

```
Array<int, 100> a; // Ein Array a mit 100 int-Elementen
```

Der Zugriff auf ein Element soll wie bei einem gewöhnlichen Array mit dem Indexoperator möglich sein:

```
for (int i = 0; i < a.size(); i++) a[i] = i;
```

Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Array soll eine Exception (z.B. des Typs *std::range_error*) ausgelöst werden, wenn der Index nicht im Bereich der definierten Elemente liegt.

2. Welche der Aufrufe unter a) bis f) sind mit diesen beiden Templates möglich?

```
template <typename T>
struct Punkt1 {
    T x, y;
    Punkt1(const T& a, const T& b) :x(a), y(b) {}
    Punkt1(const Punkt1& p) :x(p.x), y(p.y) { };
};

template <typename T>
struct Punkt2 {
    T x, y;
    Punkt2(const T& a, const T& b) :x(a), y(b) {}
    template <typename U>
    Punkt2(const Punkt2<U>& p) : x(p.x), y(p.y) { };
};
```

- a) `Punkt1<int> p1a(1, 2);`
 - b) `Punkt1<int> p1b = p1a;`
 - c) `Punkt1<double> p1c=p1a;`
 - d) `Punkt2<int> p2a(1, 2);`
 - e) `Punkt2<int> p2b = p2a;`
 - f) `Punkt2<double> p3b = p2a;`
3. Schreiben Sie ein Klassen-Template *MyVerySimpleSmartPointer*, das einen Zeiger auf einen mit *new* angelegten Speicherbereich enthält und diesen Speicherbereich im Destruktor wieder freigibt. Auf diese Weise wird eine einfache Form von garbage collection erreicht: Für einen solchen Zeiger muss *delete* nicht aufgerufen werden und kann deshalb auch nicht vergessen werden.

Der Zeiger soll im Konstruktor initialisiert werden und mit den Operatorfunktionen `*` und `->` den internen Zeiger bzw. den dereferenzierten internen Zeiger zurückgeben. Um die bei der Zuweisung von Zeigern möglichen Probleme zu vermeiden, sollen Zuweisungen von *MyVerySimpleSmartPointer*-Objekten unterbunden werden.

- Die verschiedenen Rückgabetypen der Funktion *Average* von Abschnitt 15.2.5 kann man nicht nur mit einem Template wie *float_trait* erreichen, sondern auch mit überladenen Funktions-Templates. Implementieren Sie beide Varianten. Welche ist Ihrer Meinung nach einfacher?

15.3 Type Traits

Die nach

```
#include <type_traits>
```

im Namensbereich *std* verfügbaren **type traits Klassen** sind vor allem in Templates nützlich. Sie ermöglichen, die Kategorie von Typ-Argumenten zu klassifizieren, Anweisungen in Abhängigkeit von den Typ-Argumenten zu optimieren, Fehler zu entdecken und Typen zu transformieren. In MSDN wird „type traits“ mit „Typmerkmale“ übersetzt.

15.3.1 Prüfungen bei der Kompilation: *static_assert*

Mit

```
static_assert(constant-expression, string-literal );
```

kann man während der Kompilation Bedingungen prüfen. Dabei muss der konstante Ausdruck in den Typ *bool* konvertiert werden können. Falls dieser Ausdruck *true* ist, hat die *static_assert*-Deklaration keinerlei Auswirkungen. Ist er dagegen *false*, erzeugt der Compiler eine Fehlermeldung mit der als String-Literal angegebenen Meldung.

Eine *static_assert*-Deklaration kann global, in einem Namensbereich, in einem Block und wie ein Klassenelement in einer Klasse angegeben werden und damit insbesondere auch in einem Funktions- und Klassen-Template.

Ein *static_assert*-Ausdruck unterscheidet sich von einem

```
void assert(int expression );
```

aus *<assert.h>* dadurch, dass ein *assert*-Ausdruck zur Laufzeit ausgewertet wird. Falls das Argument den Wert 0 hat, wird eine Fehlermeldung ausgegeben und das Programm abgebrochen. Ein *static_assert* mit dem Argument 0 führt dagegen zu einem Compiler-Fehler mit der als String-Argument angegebenen Meldung. Ein *static_assert* wird bei der Kompilation geprüft. Eine *assert*-Anweisung wird dagegen nur geprüft, wenn sie ausgeführt wird. Wenn eine *assert*-Anweisung nicht ausgeführt wird, wird der Fehler, den sie prüfen soll nicht entdeckt.

Beispiel: Auf der Ebene eines *namespace* kann ein *static_assert* alternativ zu einer *#error*-Anweisung verwendet werden. Mit

```
static_assert(sizeof(void *) == 4, "only 32-bit code
generation supported.");
```

erhält man bei einem 64-bit Compiler die Compiler-Fehlermeldung

```
"only 32-bit code generation supported."
```

Die Verwendung von *static_assert* in einem Namensbereich ist eine Alternative zu der Präprozessor-Direktive *#error*.

static_assert kann sowohl in einem Block als auch in einer Klasse verwendet werden:

```
class C {
    static_assert(sizeof(void *) == 4, "only 32-bit code generation
supported.");
};
```

Ein *static_assert* wird vor allem in Templates verwendet, um die Datentypen der Typ-Argumente zu prüfen. In einem Template wird es nur ausgewertet, wenn aus dem Template eine Funktion oder Klasse erzeugt wird.

Beispiel: In einem Funktions- oder Klassen-Template kann mit *static_assert* prüfen, ob die Template-Argumente bestimmte Anforderungen erfüllen. Dabei werden oft die in Abschnitt 15.3 vorgestellten type traits (hier *is_pod*) verwendet:

```
template <class CharT, class Traits =
std::char_traits<CharT>>
class basic_string { // aus http://www.open-
// std.org/jtc1/sc22/wg21/docs/papers/2004/n1720.html
    static_assert(is_pod<CharT>::value, "Typ-Argument muss
POD-Type sein");

    // ...
};
```

15.3.2 type traits und *static_assert*

type traits sind Klassen-Templates wie

<i>is_void</i>	<i>is_integral</i>	<i>is_floating_point</i>	<i>is_array</i>
<i>is_pointer</i>	<i>is_class</i>	<i>is_function</i>	
usw.			

mit denen man für ein Typ-Argument zur Compile-Zeit prüfen kann, ob es den dem Namen entsprechenden Datentyp hat. Dazu hat jedes dieser Templates ein *static const* Datenelement mit dem Namen *value*, das den Wert *true* hat, wenn die Bedingung erfüllt ist, und sonst *false*.

Beispiel: Mit dem Funktions-Template

```
template<typename T>
void fT1(T x)
{
    const bool b=std::is_integral<T>::value;
}
```

hat die boolesche Konstante in der vom Aufruf

```
fT1(17);
```

erzeugten Funktion den Wert *true*, und in der vom Aufruf

```
fT1(3.14);
```

erzeugten Funktion den Wert *false*.

Der Datentyp *bool* wird hier als Ganzzahldatentyp betrachtet:

```
is_integral<bool>::value; // true
```

type traits werden oft als Argumente von *static_assert* verwendet, um zur Compile-Zeit Typ-Argumente zu prüfen.

Beispiel: Mit dem Funktions-Templete

```
template<typename T>
T add(T x, T y)
{
    static_assert(std::is_integral<T>::value, "integral
        argument required");
    return x + y;
}
```

erhält man mit dem Aufruf

```
string s1 = add("x", "y");
```

zur Compile-Zeit die Fehlermeldung „integral argument required“. Mit dem nächsten Aufruf erhält man keine Fehlermeldung

```
int s2 = add(3, 4);
```

C++ verwendet *static_assert* oft, um fehlerhafte Initialisierungen bereits bei der Kompilation zu diagnostizieren.

Beispiel: Die Klasse *unique_ptr* (siehe Abschnitt 18.2)

```

template<class _Ty, class _Dx> // stark vereinfacht
class unique_ptr
{
public:
    constexpr unique_ptr()
    {
        static_assert(!is_pointer<_Dx>::value,
            "unique_ptr constructed with null deleter pointer");
    }
};

```

gibt eine Fehlermeldung aus, wenn ein unzulässiger deleter angegeben wird.

Die Klasse *ratio* (zur Darstellung von Brüchen, siehe Abschnitt 17.1) gibt eine Fehlermeldung aus, wenn ein Bruch mit dem Nenner 0 initialisiert wird:

```

template<intmax_t _Nx, intmax_t _Dx = 1>
struct ratio
{ // holds the ratio of _Nx to _Dx
    static_assert(_Dx != 0, "zero denominator");
};

```

Als Argumente von *static_assert* sind beliebige Compile-Zeit Ausdrücke zulässig, wie auch *decltype*-Ausdrücke.

Beispiel: Der Aufruf des Funktions-Templates

```

template <typename T, typename U>
auto add3(T lhs, U rhs) -> decltype(lhs+rhs)
{
    static_assert(std::is_arithmetic<decltype(lhs+rhs)>::value,
        "arithmetic type arguments required");
    return lhs+rhs;
}

```

ist nur mit Argumenten eines arithmetischen Datentyps (*int*, *double* usw.) möglich. Beim Aufruf von

```

string s1="1", s2="2";
string s=add3(s1,s2);

```

erhält man die Fehlermeldung "arithmetic type arguments required".

Aufgabe 15.3.2

Eine Klasse C soll in verschiedenen Versionen existieren, die in verschiedenen Header-Dateien wie

```

C1.h // Version 1 der Klasse C
C2.h // Version 2 der Klasse C

```

usw. enthalten sind. Wie kann bereits während der Kompilation sichergestellt werden, dass auch tatsächlich eine bestimmte Version der Klasse mit *#include* eingebunden wird?

15.3.3 Eine Konstruktion von type traits

Zunächst soll kurz skizziert werden, wie man sich die Konstruktion von type traits vorstellen kann. Die Boost-Bibliothek (www.boost.org/) geht etwa so vor, um type traits auch für solche Compiler zur Verfügung zu stellen, in denen sie nicht eingebaut sind. Allerdings kann man auf diese Weise nicht alle type traits zur Verfügung zu stellen.

Beginnen wir zunächst mit dem Beispiel des Datentyps *void*:

- Das Klassen-Template *is_void<T>* hat ein Element *value* mit dem Wert *false*.

```
template <typename T>
struct is_void
{ static const bool value = false; };
```

- In einer **expliziten Spezialisierung** für den Typ *void* hat *value* den Wert *true*.

```
template <>
struct is_void<void>
{ static const bool value = true; };
```

Dann ist der Ausdruck *is_void<T>::value* in einem Template mit dem Typ-Parameter T genau dann *true* wenn das Template-Argument *void* ist.

Für Typkategorien wird das mit einer **partiellen Template-Spezialisierung** erreicht. Das soll am Beispiel von *is_pointer<T>* illustriert werden.

- Ein primäres Template *is_pointer<T>* hat ein Element *value* mit dem Wert *false*.

```
template <typename T>
struct is_pointer
{ static const bool value = false; };
```

- In einer partiellen Spezialisierung für Zeiger hat *value* den Wert *true*.

```
template <typename T>
struct is_pointer<T*>
{ static const bool value = true; };
```

Dann ist der Ausdruck *is_pointer<T>::value* in einem Template mit dem Template-Parameter T genau dann *true* wenn das Template-Argument ein Zeiger ist.

Über einige Verfeinerungen wird erreicht, dass man zur Prüfung von *is_xxx* nicht einmal

```
std::is_void<T>::value
```

verwenden muss, sondern direkt eine Instanz des Templates verwenden kann:

```
std::is_void<T>()
```

15.3.4 Die type traits Kategorien

Im C++-Standard sind die type traits nach Gruppen geordnet. Die folgenden Listen sind nur ein Auszug:

- type traits zur Prüfung von Datentypen:

```
// Primary type categories:
template <class T> struct is_void;
template <class T> struct is_integral;
template <class T> struct is_floating_point;
template <class T> struct is_array;
template <class T> struct is_pointer;
template <class T> struct is_reference;
template <class T> struct is_member_object_pointer;
template <class T> struct is_member_function_pointer;
template <class T> struct is_enum;
template <class T> struct is_union;
template <class T> struct is_class;
template <class T> struct is_function;
...
```

Für einen Zeiger oder eine Referenz auf eine Klasse hat *is_class* den Wert *false*.

- type traits zur Prüfung von Typ-Kategorien:

```
// composite type categories:
template <class T> struct is_arithmetic;
template <class T> struct is_fundamental;
template <class T> struct is_object;
template <class T> struct is_scalar;
template <class T> struct is_compound;
...
```

- type traits zur Prüfung von Eigenschaften von Typen

```
// type properties:
template <class T> struct is_const;
template <class T> struct is_volatile;
template <class T> struct is_polymorphic;
template <class T> struct is_abstract;
template <class T> struct has_trivial_constructor;
template <class T> struct has_trivial_copy;
template <class T> struct has_trivial_assign;
template <class T> struct has_trivial_destructor;
...
```

- type traits zur Prüfung von Beziehungen zwischen Typen


```
// type relations:
template <class T, class U> struct is_same;
template <class Base, class Derived> struct is_base_of;
template <class From, class To> struct is_convertible;
...
```

- type traits zur Transformationen von Typen. Diese haben anstelle des Elements *value* ein Element *type*, das den modifizierten Typ enthält.

```
// const-volatile modifications:
template <class T> struct remove_const;
template <class T> struct remove_volatile;
template <class T> struct remove_cv;
template <class T> struct add_const;
template <class T> struct add_volatile;

// reference modifications:
template <class T> struct remove_reference;
template <class T> struct add_lvalue_reference;
template <class T> struct add_rvalue_reference;

// pointer modifications:
template <class T> struct remove_pointer;
template <class T> struct add_pointer;
...
```

Beispiel: Das Funktions-Template

```
template<typename T>
typename remove_pointer<T>::type r1(T x)
{
    return *x;
}
```

kann so verwendet werden:

```
int* p = new int(17);
int i = r1(p); // i=17
```

15.3.5 type traits zur Steuerung der Übersetzung und Optimierung

Mit type traits kann man in einem Template Eigenschaften eines Template-Arguments überprüfen. Damit kann man während der Kompilation steuern, welche Anweisungen übersetzt werden. Das nächste Beispiel zeigt am Beispiel des *copy* Algorithmus, wie man damit Optimierungen durchzuführen kann.

Beispiel: Der *copy* Algorithmus der Klasse *copy_impl* funktioniert mit jedem Datentyp:

```

template <bool b>
struct copy_impl
{
    template<typename I1, typename I2>
    static I2 copy(I1 first, I1 last, I2 out)
    { // Anweisungen des copy-Algorithmus der STL
        while(first != last)
        {
            *out = *first;
            ++out;
            ++first;
        }
        return out;
    }
};

```

Falls die Datentypen des Quell- und Zielbereichs gleich sind, beide Zeiger sind und einen trivialen Zuweisungsoperator haben, können sie schneller mit *memcpy* kopiert werden. Diese Variante wird hier mit dem Typ-Argument *true* ausgewählt:

```

template <>
struct copy_impl<true>
{
    template<typename I1, typename I2>
    static I2* copy(I1* first, I1* last, I2* out)
    { // optimierter copy-Algorithmus
        memcpy(out, first, (last-first)*sizeof(I2));
        return out+(last-first);
    }
};

```

In der folgenden Version von *copy* steuern die type traits *is_same*, *is_pointer* und *has_trivial_assign*, welche Variante von *copy_impl* aufgerufen wird:

```

template<typename I1, typename I2>
inline I2 Copy(I1 first, I1 last, I2 out)
{
    using namespace std;
    typedef typename remove_cv<typename
        std::iterator_traits<I1>::value_type>::type tI1;
    typedef typename remove_cv<typename
        std::iterator_traits<I2>::value_type>::type tI2;
    const bool use_opt=is_same<tI1, tI2>::value &&
        is_pointer<I1>::value &&
        is_pointer<I2>::value &&
        has_trivial_assign<tI1>::value;
    // true beim Aufruf
    return copy_impl<use_opt>::copy(first,last,out);
}

```

Diese Techniken kann man auch in eigenen Programmen zur Optimierung verwenden. Bei den STL-Algorithmen kann man aber davon ausgehen, dass sie bereits von den Compiler-Herstellern implementiert sind (in Visual Studio seit 2008).

15.4 Typ-Inferenz

Wenn der Datentyp (z.B. bei der Definition einer Variablen) nicht explizit angegeben wird, sondern vom Compiler aus einem Ausdruck abgeleitet wird, spricht man von Typ-Inferenz.

Diese Technik wurde schon in C++03 verwendet: Beim Aufruf eines Funktions-Templates leitet der Compiler den Datentyp des Typ-Arguments aus dem Datentyp des Funktions-Arguments ab (siehe Abschnitt 15.1.2).

In C++11 wurde die Ableitung von Datentypen auf Deklarationen erweitert: Bei einer Deklaration mit *auto* wie in

```
auto i = 17; // wie int i = 17;
```

wird *auto* durch den Datentyp ersetzt, den der Compiler für den Initialisierungsausdruck abgeleitet hat. Dieser Datentyp wird dabei wie bei der Ableitung des Typ-Arguments beim Aufruf eines Funktions-Templates bestimmt. Die wichtigsten Grundzüge von *auto* wurden bereits in Abschnitt 3.3.3 vorgestellt. In Abschnitt 15.4.1 wird *auto* etwas genauer vorgestellt.

In Abschnitt 15.4.2 wird dann gezeigt, wie man mit *decltype* zur Compile-Zeit einen Datentyp nicht nur aus einem Initialisierungsausdruck ableiten kann, sondern aus fast beliebigen Ausdrücken.

15.4.1 Implizite Typzuweisungen mit *auto*

Bei der Definition einer globalen oder lokalen Variablen mit einem Initialisierer kann anstelle eines Datentyps auch das Schlüsselwort *auto* angegeben werden. Dann verwendet der Compiler für diese Variable den Datentyp des Initialisierers. Da der Compiler den Datentyp selbst ableitet, spricht man auch **Typ-Inferenz** oder von **impliziten Typzuweisungen**.

Beispiel: Da der Initialisierungsausdruck 17 in

```
auto i = 17; // wie int i = 17;
```

den Datentyp *int* hat, ersetzt der Compiler *auto* durch *int*. Die Variable *i* erhält so den Datentyp *int*. Der Initialisierungsausdruck kann auch eine Variable oder ein beliebiger Ausdruck sein:

```
auto k = i; // k hat denselben Datentyp wie int i
```

Ohne einen Initialisierungsausdruck führt *auto* zu einer Fehlermeldung des Compilers:

```
auto i ; // Fehler: Initialisierer erforderlich
```

Bei der Definition eines Klasselements kann *auto* aber nicht verwendet werden:

```
class C11 {
    auto i = 17; // Fehler: "auto" ist hier nicht zulässig
```

Die Verwendung von *auto* bedeutet nicht, dass die Variable keinen oder einen universellen Datentyp wie in typlosen Sprachen hat. Vielmehr hat sie genau den Datentyp, den der Initialisierer hat. Die Angabe *auto* erspart dem Programmierer lediglich, den Namen dieses Datentyps hinzuschreiben.

Implizite Typzuweisungen bringen bei einfachen Datentypen wie *int* auf den ersten Blick keinen großen Vorteil: Die Vereinfachung des Schreibaufwands ist minimal, und dass der Datentyp der Variablen nicht explizit da steht, macht das Programm nicht immer leichter verständlich. Trotzdem ist die Verwendung von *auto* meist vorteilhaft:

- Da *auto* einen Initialisierer verlangt, kann die Initialisierung einer Variablen nicht vergessen werden.
- Da der Datentyp immer der des Initialisierers ist, werden unbeabsichtigte Konvertierungen vermieden.
- Definiert man weitere Variable mit *auto* und einem Initialisierer, dessen Datentyp ebenfalls mit *auto* bestimmt wurde, werden bei einer Änderung des ersten Initialisierers alle Datentypen automatisch angepasst.
- Bei komplexeren Datentypen (z.B. den Iterator-Klassen der Container-Klassen, siehe Abschnitt 12.1.2) kann *auto* die Schreibarbeit beträchtlich reduzieren.
- In Templates und Lambda-Ausdrücken kann *auto* die einzige Möglichkeit sein, einen Datentyp zu bestimmen.

Deswegen ist es oft empfehlenswert, *auto* gegenüber einer expliziten Typangabe zu bevorzugen.

auto kann in weiteren **syntaktischen Varianten** verwendet werden:

- Mit der Direkt-Initialisierungs-Syntax wie in

```
auto y(1); // wird auf "auto y = 1;" zurückgeführt
```

- Mit einer *new*-Initialisierung wie in

```
auto p = new int(17); // wie int* p = new int(17)
```

- Mehrfachdeklarationen sind nur dann möglich, wenn jeder Initialisierer denselben Datentyp hat.

```
auto a = 1, b = 2; // Das geht
auto a = 1, b = 3.14; // Fehler
```

Das ermöglicht dann Definitionen wie

```
vector<int> v;
for (auto i = v.begin(), e = v.end(); i != e; i++)
```

- Bei Initialisiererlisten ohne *auto* gilt die Regel, dass nach

```
int x1 = { 17 }; // wie int x1 = 17;
int x2 = 17;
```

x1 und *x2* denselben Wert haben. Das gilt allerdings mit *auto* nicht mehr. Da der Datentyp von `{ 17 }` `std::initializer_list<int>` ist, ist der Wert von *x3* eine Initialisiererliste (siehe Abschnitt 9.2.3) und der von *x4* der *int*-Wert 17:

```
auto x3 = { 17 }; // std::initializer_list<int>
auto x4 = 17;    // int
```

- Mit *auto* wird auch der Datentyp einer Funktion abgeleitet, wenn man als Initialisierer den Namen einer Funktion angibt. So kann man Funktionszeiger einfacher als mit der klassischen Schreibweise definieren. Mit der Funktion

```
int plus1(int x) { return x + 1; }
```

ist

```
auto fp = plus1; // ein Funktionszeiger, wie int (*fp)(int);
```

ein Funktionszeiger, dem man auch eine andere Funktion mit der passenden Signatur zuweisen kann.

Im Visual Studio Editor zeigt Intellisense die abgeleiteten Datentypen an. Mit den nach

```
#include <typeinfo>
```

verfügbaren Anweisungen wie

```
std::string spc = typeid(pc).name(); // "class C*"
```

wird meist, aber nicht immer, der richtige Datentyp angezeigt.

Bei der Ableitung eines Typs mit *auto* geht der Compiler nach denselben Regeln wie bei Templates vor. Diese sollen an Beispielen

```
auto x = t; // Datentyp von t: T
```

für verschiedene Datentypen eines Initialisierers *t* illustriert werden. Der Datentyp von *t* soll mit *T* bezeichnet werden. Falls der Datentyp von *t* weder *const*, noch *&* noch *&&* enthält, ersetzt der Compiler das Wort „*auto*“ durch *T*. Falls der Datentyp *const* oder *&* oder *&&* enthält, werden diese weggelassen.

Beispiel: Mit den Definitionen

```
int i = 17;
int* pi = &i;
```

erzeugt der Compiler die als Kommentar angegebenen Datentypen:

```
auto ai = i; // wie "int ai = i;"
auto api = pi; // wie "int* api = pi;"
```

Bei einem Werttyp gehört *const* nicht zum Datentyp, bei einem Zeiger dagegen schon. Mit

```
const int ci = 19;
const int* cpi = &i;
```

erzeugt der Compiler die als Kommentar angegebenen Datentypen:

```
auto aci = ci; // wie "int aci = ci;"
auto acpi = cpi; // wie "const int* acpi = cpi;"
```

Wenn der Datentyp von *t* eine Referenz *T&* ist, wird "auto" durch *T* und nicht durch *T&* ersetzt.

Beispiel: Mit dem Referenztyp von *ri*

```
int& ri = i; // i aus dem letzten Beispiel
```

erzeugt der Compiler für *ar* keine Referenz:

```
auto ar = ri; // wie "int ar = ri;" - nicht int& ar = ri; !!!
```

Das sieht man auch daran, dass der Wert von *i* nach diesen Zuweisungen 20 und nicht 21 ist:

```
int& r2 = ri;
r2 = 20; // i = 20
ar = 21; // i = 20
```

Dieses auf den ersten Blick unerwartete Ergebnis ist aber ohne große praktische Bedeutung, da Variablen eines Referenztyps nur selten verwendet werden.

auto kann auch zusammen mit ***, *&*, *const* und *constexpr* zur Definition von Zeigern, Referenzen und Konstanten verwendet werden.

- Bei *** nach *auto* muss der Initialisierer ein Zeiger sein. Falls sein Datentyp *T** ist, wird *auto* durch *T* ersetzt.
- Bei *&* nach *auto* muss der Initialisierer ein L-Wert sein. Falls sein Datentyp *T* ist, wird *auto* durch *T* ersetzt.
- Bei *constexpr* muss der Initialisierer eine Compile-Zeit Konstante sein. Falls sein Datentyp *T* ist, wird *auto* durch *T* ersetzt.

Beispiel: Mit *pi* und *i* aus dem Beispiel oben erhält man

```
auto* ap = pi;           // wie "int* ap = pi;"
auto* api = i; // Fehler: Der Typ kann nicht hergeleitet werden
```

Mit *auto* kann auch *constexpr* verwendet werden:

```
constexpr auto ce1 = 17; // wie "constexpr int ce1 = 17;"
constexpr auto ce2 = ce1; // wie "constexpr int ce2 = 17;"
```

Auch bei einer **Funktionsdefinition** kann der Rückgabetyt aus dem Datentyp des Ausdrucks nach *return* abgeleitet werden. Falls die Funktion mehrere *return*-Anweisungen enthält, muss der Rückgabetyt bei allen gleich sein.

```
auto max(int x, int y)
{
    if (x < y) return y;
    else return x;
}
```

Würde man hier die Parameterliste zu

```
auto max(int x, double y)
```

ändern, wäre eine Fehlermeldung des Compilers die Folge. Mit einem sogenannten **nachstehenden Rückgabetyt** kann man aber den Rückgabetyt vorgeben. Dazu gibt man nach der Parameterliste *->* und einen Datentyp an. Dann verwendet der Compiler den nach „->“ angegebenen Datentyp. Ergänzt man die letzte Funktionsdefinition von *max* zu

```
auto max(int x, double y) -> double
```

wird diese Funktion kompiliert.

Die Verwendung von *auto* als Speicherklassen-Spezifizierer wie in C ist nicht mehr möglich und wird vom Compiler als Fehler betrachtet.

Beispiel: Die Definition

```
auto int x; // Fehler
```

wird vom Compiler nicht akzeptiert. Da *auto* in dieser Form aber schon lange kaum noch verwendet wird, dürfte das nicht zu größeren Problemen führen.

Aufgabe 15.4.1

1. Nach

```
int i = 17;
int* pi = &i;
const int ci = 19;
const int* cpi = &i;
```

```
int fii(int x) { return 0; }
```

sollen die folgenden Anweisungen im Programm stehen. Welche werden vom Compiler akzeptiert, und welchen Datentyp erhält die Variable dabei?

```
auto a;
auto b = &i;
b = 19;
auto c(i);
c = 20;
auto d { i };
d = 21;
auto e = fii(0);
auto f = fii;
f = 23;
f(24);
auto g = new int(25);
g = 26;
auto h = ci;
h = 27;
const auto j = i;
constexpr auto k = j;
```

2. Wenn man in älteren Versionen von C++ erreichen wollte, dass verschiedene Variablen denselben Datentyp haben, und dieser Datentyp einfach durch eine einzige Änderung geändert werden kann, hat man oft mit *typedef* einen neuen Namen für diesen Datentyp definiert.

```
typedef char MeinTyp; // char soll eventuell zu wchar_t geändert
                        // werden
MeinTyp v1 = 'x';
MeinTyp v2;
```

Wie lässt sich das in C++11 vereinfachen?

15.4.2 Mit *decltype* den Datentyp eines Ausdrucks bestimmen

Mit

decltype(e)

erhält man zur Compile-Zeit den Datentyp eines Ausdrucks *e*. *decltype* hat Ähnlichkeiten mit *auto*, ist aber nicht auf den Datentyp eines Initialisierungsausdrucks beschränkt. Trotz dieser Ähnlichkeiten gibt es auch Unterschiede:

- *auto* lässt sich oft in „gewöhnlichen“ Programmen einsetzen.
- *decltype* wird vor allem in Templates eingesetzt.
- Außerdem kann sich der von *auto* abgeleitete Typ vom Ergebnis von *decltype* unterscheiden. Die genauen Regeln für *decltype* sind ziemlich komplex. Deswegen werden hier nur die wichtigsten vorgestellt.

Eigentlich wäre *typeof* ein besserer Name gewesen. Da dieser Name aber schon belegt war, wurde *decltype* gewählt.

In *decltype(e)* kann das Argument *e* eine Variable oder ein Klasselement sein, die nicht in Klammern angegeben sind. Dann ist *decltype(e)* der Datentyp dieser Variablen bzw. dieses Klasselements.

Beispiel: Mit

```
struct C {
    int x;
};

int i = 0;
C c;
C* pc;
```

haben *di*, *cx* und *cpx* den als Kommentar angegebenen Datentyp:

```
decltype(i) di;      // wie "int di;"
decltype(c.x) cx;   // wie "int cx"
decltype(pc->x) pcx; // wie "int pcx"
```

Zwischen *auto* und *decltype* gibt es einige spitzfindige Unterschiede: Bei *decltype* werden im Gegensatz zu *auto* Referenz- und *const*-Angaben berücksichtigt.

Beispiel: Mit

```
const int ci = 19;
int& ri = i;
```

haben *aci*, *dci*, *ar* und *dr* den als Kommentar angegebenen Datentyp:

```
auto aci = ci;      // wie "int aci = ci;"
decltype(ci) dci = 1; // wie "const int dci = 1;"

auto ar = ri; // wie "int ar = ri;" - nicht int& ar = ri; !!!
decltype(ri) dr; // wie "int& ar = ri;"
```

Wenn bei *decltype* eine Variable oder ein Klasselement eines Typs *T* in Klammern angegeben werden, oder das Argument ein anderer Ausdruck eines Datentyps *T* ist, ist das Ergebnis von *decltype*

T&, falls *e* ein L-Wert ist (also z.B. eine Variable)

T, falls *e* ein R-Wert ist (also z.B. ein Literal, ein Ausdruck wie *x+y*, ein temporäres Objekt)

Es gibt noch weitere Regeln für R-Wert Referenzen, die hier aber nicht behandelt werden sollen.

Beispiel: Die nächsten Deklarationen unterscheiden sich von denen von oben nur dadurch, dass das Argument in Klammern angegeben wird. Dadurch wird der Datentyp zu einem Referenztyp:

```
decltype((i)) dki;      // wie "int& dki;"
decltype((c.x)) dkcx;  // wie "int& dkcx"
decltype((pc->x)) dkpcx; // wie "int& dkpcx"
```

Die nächsten Argumente sind weder Variable noch Klasselemente. Da es ein R-Wert des Datentyps *int* ist, erhält die Variable *i* den Datentyp *int*.

```
decltype(3.14 * i) k; // wie "double k;"
decltype(1) v1;      // wie "int v1; "
decltype(C()) dc;   // wie "C dc;"
decltype(new C()) pc; // wie "C* pc;"
```

Bei der Auswertung eines *decltype*-Ausdrucks wird nur während der Compile-Zeit der Datentyp bestimmt. Wenn das Argument ein Funktionsaufruf ist, wird die Funktion nicht aufgerufen. Bei einem Klasselement wird kein Objekt der Klasse angelegt.

In C++11 kann *decltype* nicht als Rückgabetyt eines Funktions-Templates verwendet werden, wenn die Argumente von *decltype* Typ-Parameter sind. Stattdessen muss ein nachstehender Rückgabetyt verwendet werden.

Mit *decltype* kann man in einem Funktions-Template den Rückgabetyt aus den Datentypen der Argumente bestimmen:

Beispiel: Mit der Definition

```
template <typename T, typename U>
auto add(T lhs, U rhs) -> decltype(lhs + rhs)
{
    return lhs + rhs;
}
```

sind die folgenden Aufrufe möglich:

```
auto x = add(1, 2);      // wie "int x = ..."
auto d = add(1, 0.0);   // wie "double d = ..."
std::string s1 = "1", s2 = "2";
auto s = add(s1, s2);   // wie "string s = ..."
auto n = add(s1, "s2"); // wie "string n = ..."
```

Verwendet man *decltype* als Rückgabetyt

```

template <typename T, typename U>
decltype(lhs + rhs) add2(T lhs, U rhs)
{
    return lhs + rhs;
}

```

erhält man mit jedem der beiden Aufrufe

```

int x1 = add2(1, 2);
int y1 = add2<int, int>(1, 2);

```

die Fehlermeldung „Funktionsvorlage 'unknown-type' N_auto::add2(T,U)' konnte nicht spezialisiert werden“.

Die etwas umständliche Schreibweise mit dem nachstehenden Rückgabtyp kann in C++14 (ab Visual Studio 2015) durch *decltype(auto)* vereinfacht werden. Damit kann ein Rückgabtyp auch von Typ-Parametern abhängen.

Beispiel: Ab Visual Studio kann das letzte Beispiel vereinfacht werden zu

```

template <typename T, typename U>
decltype(auto) add3
(T lhs, U rhs)
{
    return lhs + rhs;
}

```

Damit sind dann dieselben Aufrufe wie im letzten Beispiel möglich:

```

auto x3 = add3(1, 2);      // wie "int x3 = ..."
auto d3 = add3(1, 0.0);   // wie "double d3 = ..."
auto s3 = add3(s1, s2);   // wie "string s3 = ..."
auto n3 = add3(s1, "s2"); // wie "string n3 = ..."

```



16 STL-Algorithmen und Lambda-Ausdrücke

Die STL enthält über 100 Algorithmen für viele Aufgaben, die vor allem bei der Arbeit mit Containern immer wieder anfallen. Sie stehen nach

```
#include <algorithm>
```

im Namensbereich *std* zur Verfügung. Diese Algorithmen sind Funktions-Templates, denen oft Iteratoren und Operationen als Argumente übergeben werden. Da Iteratoren Bereiche in Containern der STL, in Arrays und in Dateien beschreiben können, kann man diese Algorithmen mit vielen Containern fast beliebiger Elementtypen aufrufen. Die Operationen, die ein Algorithmus mit den Elementen eines Containers durchführt, werden oft als Lambda-Ausdruck übergeben. Deshalb kann ein Algorithmus nahezu beliebige Anweisungen ausführen.

Im Folgenden werden nicht alle Algorithmen dargestellt. Es soll vor allem gezeigt werden, wie die Algorithmen aufgebaut sind, und wie sie verwendet werden können. Da viele Algorithmen ähnlich aufgebaut sind, dürfte es nicht schwerfallen, auch die anderen zu verwenden.

Die Algorithmen bis Abschnitt 16.6 werden auch als nicht modifizierende Algorithmen bezeichnet, da sie keine Werte in dem als Parameter übergebenen Bereich verändern. Die übrigen Algorithmen verändern Werte oder ihre Anordnung und werden deshalb auch als mutierende Algorithmen bezeichnet.

16.1 Iteratoren

Neben Templates und Funktionsobjekten sind Iteratoren ein weiteres Grundkonzept, auf dem die STL beruht. Ein Iterator ist eine Variable bzw. ein Datentyp, der auf ein Element eines Containers zeigt. Für Iteratoren sind bestimmte Operationen definiert, die es ermöglichen, die Elemente eines Containers zu durchlaufen. So bewirkt z.B. der für jeden Iterator definierte Operator ++, dass der Iterator anschließend auf das nächste Element des Containers zeigt. Mit den ebenfalls in allen Iteratoren definierten Operatoren * und -> kann man das Element ansprechen, auf das er zeigt.

Alle STL Containerklassen haben Iteratoren. Das sind Klassen, die in den Containerklassen definiert sind und die in jeder Containerklasse den Namen *iterator* haben. Deshalb können sie in beliebigen Containerklasse verwendet werden wie in

```
typedef vector<int> Container;
typedef Container::iterator Iterator;
```

Da die verschiedenen Container (z.B. *list*, *vector* oder *set*) intern völlig unterschiedlich implementiert sind, ist auch der Operator `++` in jeder Containerklasse unterschiedlich implementiert. Da jeder Operator aber in allen Containern dieselbe Bedeutung hat, kann man alle Container mit derselben Syntax durchlaufen, ohne dass man sich um die Details der Implementierung kümmern muss.

Damit eine Klasse ein Iterator ist, müssen lediglich die entsprechenden Operatoren definiert sein. Deshalb sind alle Klassen Iteratoren, die diese Operatoren haben. Da die STL-Algorithmen nur diese Operatoren verwenden, können alle Algorithmen mit allen Containern arbeiten, die die jeweils notwendigen Iteratoren haben.

Mit dieser eigentlich sehr einfachen, aber doch auch recht abstrakten Technik wird die Vielseitigkeit der STL erreicht. Sie beruht insbesondere nicht auf einem objektorientierten Ansatz, bei dem alle Containerklassen von einer gemeinsamen Basisklasse abgeleitet sind.

Da ein Iterator nur einen Teil der Operatoren eines Zeigers hat, werden Iteratoren auch als verallgemeinerte Zeiger bezeichnet. Deshalb können viele STL-Algorithmen auch mit konventionellen Arrays aufgerufen werden. Der Begriff „verallgemeinerter Zeiger“ sollte aber nicht zu philosophischen Grübeleien über verallgemeinerte Zeiger „an sich“ verleiten. Viele Leute haben schon genügend Schwierigkeiten, mit gewöhnlichen Zeigern richtig umzugehen.

16.1.1 Die verschiedenen Arten von Iteratoren

Verschiedene Algorithmen benötigen Iteratoren, für die unterschiedliche Operationen zulässig sind. So müssen z.B. für die Iteratoren *first* und *last* in

```
template <class InputIterator, class Function>
Function for_each(InputIterator first,
                 InputIterator last, Function f)
{
    while (first != last) f(*first++);
    return f;
}
```

die Operatoren `++` und `!=` definiert sein. In *replace* muss außerdem eine Zuweisung an das Element **first* möglich sein:

```

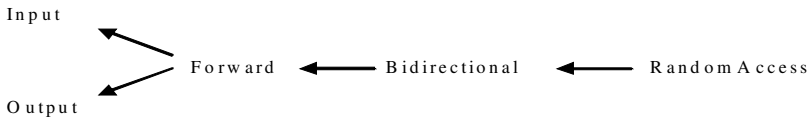
template <class ForwardIterator, class T>
void replace(ForwardIterator first, ForwardIterator last,
  const T& old_value, const T& new_value) {
  while (first != last)
  {
    if (*first == old_value) *first = new_value;
    ++first;
  }
}

```

Die unterschiedlichen Anforderungen der Algorithmen an die Iteratoren werden in der STL in den folgenden fünf Kategorien zusammengefasst. Damit ein Iterator zu einer dieser Kategorien gehört, muss seine Komplexität für jede dieser Operationen konstant sein.

	Output- Iterator	Input- Iterator	Forward- Iterator	Bidirectio- nalIterator	RandomAccess- Iterator
Lesen		=*p	=*p	=*p	=*p
Zugriff		->	->	->	->, []
Schreiben	*p=		*p=	*p=	*p=
Iteration	++	++	++	++, --	++, --, +, -, +=, -=
Vergleich		==, !=	==, !=	==, !=	==, !=, <, >, >=, <=

Diese Kategorien lassen sich so anordnen:



Hier bedeutet ein Pfeil, dass der Iterator, von dem der Pfeil ausgeht, alle Operationen des Iterators hat, auf den er zeigt. Deswegen kann z.B. ein `ForwardIterator` überall dort verwendet werden, wo ein `InputIterator` oder `OutputIterator` notwendig ist.

Beispiele: Die Container `list`, `map`, `multimap`, `set` und `multiset` haben bidirektionale Iteratoren und die Container `string`, `deque` und `vector` `RandomAccessIteratoren`. Da Zeiger auf nicht konstante Arrays `RandomAccessIteratoren` sind, können alle Algorithmen der STL auch mit solchen Arrays aufgerufen werden. Ein Zeiger auf ein konstantes Array ist dagegen nur ein `InputIterator`. Die später vorgestellten Einfügeiteratoren (siehe Abschnitt 16.1.3) und die `OstreamIteratoren` sind `OutputIteratoren`, und die `IstreamIteratoren` sind `InputIteratoren` (siehe Abschnitt 16.1.4).

Die Iterator-Kategorie wird in der STL als Name für einen Template-Parameter verwendet. Wenn ein Algorithmus wie `transform` zwei verschiedene Iteratortypen derselben Kategorie als Parameter hat, können die Argumente verschiedene

```

template <class InputIterator1, class InputIterator2,
         class OutputIterator, class BinaryOperation>
OutputIterator transform(InputIterator1 first1,
                        InputIterator1 last1, InputIterator2 first2,
                        OutputIterator result, BinaryOperation binary_op)
{
    while (first1 != last1)
        *result++ = binary_op(*first1++, *first2++);
    return result;
}

```

Deswegen kann dieser Algorithmus verschiedene Container kombinieren. Dabei müssen die Datentypen der Elemente nicht gleich sein: Es reicht aus, wenn alle Operationen im Algorithmus ausgeführt werden können:

Beispiel: *transform* fügt die Summe der beiden Werte aus einem *vector* und einem *set* in einen *list*-Container ein:

```

std::vector<int> v = { 1 };
std::set<double> s = { 2 };
std::list<char> l(10); // Platz reservieren
std::transform(v.begin(), v.end(), s.begin(), l.begin(),
               std::plus<double>());
for (auto i: l)
    tb->AppendText(i.ToString() + "\r\n");

```

16.1.2 Umkehriteratoren

Bidirektionale und RandomAccessIteratoren haben **Umkehriteratoren**, die einen Bereich in der umgekehrten Richtung durchlaufen. In diesen Iteratoren mit dem Namen *reverse_iterator* sind die Operatoren ++, -- usw. dann durch die jeweils „entgegengesetzten“ Operationen definiert:

```

template <class Iterator>
class reverse_iterator // nur ein vereinfachter Auszug
{
    Iterator current;
public:
    reverse_iterator() {}
    explicit reverse_iterator(Iterator x) : current(x) {}
    reverse_iterator<Iterator>& operator++()
    {
        --current; // nicht ++
        return *this;
    }
    // ...
}

```

Die in allen STL-Containern definierten Elementfunktionen *rbegin()* und *rend()* haben einen Umkehriterator als Rückgabewert:

```

reverse_iterator rbegin()
{
    return reverse_iterator(end());
}

reverse_iterator rend()
{
    return reverse_iterator(begin());
}

```

Mit **Umkehriteratoren** kann man einen Bereich **rückwärts** durchlaufen.

Beispiel: Der Elemente von `v` werden in der umgekehrten Reihenfolge ausgegeben durch

```

vector<int> v = { 1,2,3 };
for (auto i = v.rbegin(); i != v.rend(); i++)
    textBox1->AppendText((*i).ToString());

```

16.1.3 Einfügefunktionen und Einfügeiteratoren

Die Elementfunktionen der STL-Container (*insert*, *push_back* usw.) erzeugen automatisch immer dann neue Elemente im Container, wenn das notwendig ist.

Im Unterschied dazu führen die STL-Algorithmen keine solchen Erweiterungen durch, da sie so entworfen sind, dass sie auch mit Arrays arbeiten, die nicht erweitert werden können. Wenn die Algorithmen der STL Daten ausgeben, schreiben sie diese meist in einen Bereich, der durch Iteratoren beschrieben wird.

Beispiel: *copy* kopiert die Werte im Bereich [*first*, *last*) in den Bereich ab *result*:

```

template <class InputIterator, class OutputIterator>
OutputIterator copy(InputIterator first,
                   InputIterator last, OutputIterator result)
{
    while (first != last) *result++ = *first++;
    return result;
}

```

Da hier **result* überschrieben wird, muss **result* vor der Zuweisung existieren, da sonst nicht reservierte Speicherbereiche angesprochen werden.

Es ist allerdings meist etwas umständlich, die Elemente im Zielbereich vor dem Aufruf des Algorithmus zu erzeugen. Diese Notwendigkeit lässt sich mit Einfügefunktionen vermeiden. Sie rufen in einem überladenen Zuweisungsoperator eine Funktion wie *push_back* auf, die den zugewiesenen Wert in den Container einfügt. Damit können die STL-Algorithmen auch Werte in einen Container einfügen.

Eine solche Einfügefunktion ist *back_inserter*:


```

template <class Container>
back_insert_iterator<Container> back_inserter(Container& x)
{
    return back_insert_iterator<Container>(x);
}

```

Dieses Funktions-Template gibt einen **Einfügeiterator** zurück, der aus dem Klassen-Template *back_insert_iterator* erzeugt wird. Der Zuweisungsoperator dieser Klasse fügt das zugewiesene Element mit *push_back* in den Container ein:

```

template <class Container> // nur ein vereinfachter Auszug
class back_insert_iterator : public output_iterator {
protected:
    Container* container;
public:
    back_insert_iterator(Container& x) : container(&x) {}
    back_insert_iterator<Container>& operator=
        (typename Container::const_reference value)
    {
        container->push_back(value);
        return *this;
    }
    // ...
};

```

Weitere Einfügefunktionen werden von den Funktions-Templates *front_inserter* bzw. *inserter* erzeugt, die einen *front_insert_iterator* bzw. einen *insert_iterator* zurückgeben. Der Zuweisungsoperator dieser Klassen fügt ein neues Element mit *push_front* am Anfang bzw. mit *insert* an einer bestimmten Position des Containers ein, der als Argument für *Container* übergeben wird:

```

template <class Container>
front_insert_iterator<Container> front_inserter(Container& x)
{
    return front_insert_iterator<Container>(x);
}

template <class Container, class Iterator>
insert_iterator<Container> inserter(Container& x, Iterator i)
{
    return insert_iterator<Container>(x, Container::iterator(i));
}

```

Alle diese Iteratoren gehören zur Kategorie OutputIterator und können deshalb anstelle von OutputIteratoren verwendet werden.

Beispiel: Da alle STL-Container die Funktionen *push_back* und *insert* haben, können *back_inserter* und *front_inserter* mit allen Containern verwendet werden:

```
string s1 = "abc", s2, s3, s4;
std::copy(s1.begin(), s1.end(), std::back_inserter(s2));
// s2="abc";

std::copy(s1.begin(), s1.end(), inserter(s3, s3.begin()));
// s3="abc";
```

Da ein *string* kein *push_front* hat, kann ein *front_inserter* nicht mit einem *string* verwendet werden:

```
std::copy(s1.begin(), s1.end(), std::front_inserter(s4));
// nicht mit string, aber mit anderen Containern
```

16.1.4 Stream-Iteratoren

Die Stream-Iteratoren *ostream_iterator* und *istream_iterator* sind ähnlich wie die Einfügeiteratoren konstruiert. Eine Zuweisung an einen *ostream_iterator* bewirkt, dass der zugewiesene Wert in einen *ostream* geschrieben wird:

```
template <class T> // nur ein vereinfachter Auszug
class ostream_iterator : public iterator<...> {
private:
    ostream* out_stream;
    const char* delim;
public:
    ostream_iterator(ostream& s) :out_stream(&s), delim(0) {}
    ostream_iterator(ostream& s, const char* delimiter) :
        out_stream(&s), delim(delimiter) {}
    ostream_iterator<T>& operator=(const T& value)
    {
        *out_stream << value;
        if (delim != 0) *out_stream << delim;
        return *this;
    }
    // ...
};
```

Beim zweiten Konstruktor dieses Iterators kann man eine zusätzliche Zeichenfolge angeben, die nach jedem Element in den Stream geschrieben wird.

Ein *ostream_iterator* ist ein OutputIterator. Mit einem solchen Iterator kann ein STL Algorithmus wie *copy* in einen Stream schreiben.

Beispiel: Der folgende Aufruf von *copy* schreibt alle Elemente des Containers *s* zusammen mit jeweils einem Leerzeichen in eine Datei:

```
vector<string> s = { "Chrissie", "und", "Quitschele" };
std::ofstream fo("c:\\test\\outit.txt");
copy(s.begin(), s.end(),
     std::ostream_iterator<std::string>(fo, " "));
```

Mit "\n" anstelle von " " wird jedes Zeichen in eine neue Zeile geschrieben. Bei einer Konsolenanwendung kann man die Daten auch nach *cout* schreiben.

Ein *istream_iterator* liest Daten aus dem Stream, der bei seinem Konstruktor angegeben wurde. Jeder Aufruf des Operators ++ liest das nächste Element aus dem Stream. Am Ende des Streams liefert der Iterator einen speziellen eindeutigen Wert zurück, den sogenannten *end-of-stream* Iterator. Diesen Wert erhält man auch von einem mit dem Standardkonstruktor erzeugten *istream_iterator*. Deshalb kann man das Objekt *istream_iterator<T>()* immer als Iterator für das Ende eines Streams verwenden. Dieser Iterator ist **der einzig zulässige**, der in einer Abfrage auf das Ende eines Streams verwendet werden darf.

```
template <class T> // nur ein vereinfachter Auszug
class istream_iterator :public input_iterator<T> {
    istream* in_stream;
    T value;
public:
    istream_iterator(); // erzeugt den end-of-stream Iterator
    istream_iterator(istream& s); // initialisiert in_stream mit s
    const T& operator*() const { return value; }

    istream_iterator<T>& operator++();
    {
        *in_stream >> value;
        return *this;
    }

    istream_iterator<T> operator++(int)
    {
        istream_iterator<T, Distance> tmp = *this;
        *in_stream >> value;
        return tmp;
    }
};
```

Stream-Iteratoren sind offensichtlich ziemlich „trickreich“ konstruierte Iteratoren. Sie ermöglichen aber, **Container und Streams** mit denselben STL-Algorithmen und damit **einheitlich zu behandeln**. Bei den konventionellen Containern und Streams, die in einer Programmiersprache wie C den Arrays und den durch FILE* dargestellten Streams entsprechen, ist eine solche einheitliche Behandlung nicht möglich.

Beispiel: Der STL-Algorithmus *copy* kann einen Stream in einen Container einlesen:

```
ifstream fi("c:\\test\\faust.txt");
vector<string> v;
copy(istream_iterator<string>(fi),
     istream_iterator<string>(), back_inserter(v));
```

Hier wird ein mit dem Standardkonstruktor erzeugter *istream_iterator* verwendet, um bis zum letzten Element des Streams zu lesen.

16.1.5 Container-Konstruktoren mit Iteratoren

Alle STL-Container haben Konstruktoren, denen man ein Paar von Iteratoren übergeben kann. Der Container wird dann bei der Konstruktion mit den Elementen aus dem Bereich gefüllt, den die Iteratoren beschreiben.

Beispiel: Der *vector* *v* wird mit den Elementen des Arrays *a* gefüllt:

```
string a[7] = { "Carolin", "die", "kleine", "zappelt", "an",
               "der", "Wäscheleine" };

vector<string> v(a, a + 7);
```

Mit der nach dem letzten *copy*-Beispiel naheliegenden Schreibweise ist *vs* allerdings ein Funktionszeiger und kein *vector*:

```
ifstream fi("c:\\test\\faust.txt");
vector<string> vs1(istream_iterator<string>(fi),
                 istream_iterator<string>());
vs1.push_back(""); // Fehler: vs1 ist keine Klasse
```

Mit der folgenden Schreibweise ist *vs* dagegen ein *vector*, der bei seiner Konstruktion mit den Elementen der Datei gefüllt wird:

```
ifstream fi("c:\\test\\faust.txt");
istream_iterator<string> it1(fi), it2;
vector<string> vs2(it1, it2);
vs2.push_back(""); // das geht
```

Container-Konstruktoren, Einfügeiteratoren, der *copy*-Algorithmus und die Elementfunktionen *insert* bieten unterschiedliche Möglichkeiten, einen Container zu füllen. Die Anweisungen unter a) bis e) haben alle dasselbe Ergebnis. Wie die nächste Tabelle zeigt, erreichen sie dieses Ergebnis aber mit teilweise beträchtlichen Zeitunterschieden.

```
const int Max = 10'000'000;
vector<int> src(Max);
a) vector<int> dst;
   std::copy(src.begin(), src.end(), back_inserter(dst));
b) dst.reserve(src.size());
   std::copy(src.begin(), src.end(), back_inserter(dst));
c) dst.reserve(src.size());
   for (auto i : src)
       dst.push_back(i);
d) vector<int> dst(src.begin(), src.end());
e) dst.insert(dst.end(), src.begin(), src.end());
```

Visual C++ 2017 Release	a)	b)	c)	d)	e)
src.size()==10.000.000	0.16 Sek.	0.13 Sek.	0.13 Sek.	0.013 Sek.	0.013 Sek.

16.1.6 Globale Iterator-Funktionen Θ

Für einen STL-Container c stehen die Iterator-Funktionen $c.begin$ und $c.end$ auch als globale Funktionen zur Verfügung:

```
template <class C>
auto begin(C& c) -> decltype(c.begin())
{ return c.begin(); }
```

```
template <class C>
auto end(C& c) -> decltype(c.end())
{ return c.end(); }
```

Sie ermöglichen für einen Container c die Schreibweise $begin(c)$ anstelle von $c.begin()$. Diese neue Schreibweise ist an sich kaum ein Vorteil, der ein neues Sprachelement rechtfertigt. Der einzige Vorteil ergibt sich daraus, dass $begin$ und end auch für Arrays zur Verfügung steht:

```
template <class T, size_t N>
constexpr T* begin(T(&a)[N]) noexcept
{ return a; }
```

```
template <class T, size_t N>
constexpr T* end(T(&a)[N]) noexcept
{ return array + N; }
```

Damit können die Algorithmen der STL für Arrays und STL-Container mit derselben Syntax (insbesondere in einem Template) verwendet werden:

```
vector<int> v = { 2,1,3 };
int a[3] = { 2,1,3 };
std::sort(begin(v), end(v));
std::sort(begin(a), end(a)); // Noch nicht in VS 2017.3
```

Aufgabe 16.1

1. Verwenden Sie zur Definition der folgenden Funktions-Templates die STL-Algorithmen $sort$ und $copy$ sowie geeignete Iteratoren. Alle Datensätze, die in eine Datei geschrieben werden, sollen in eine eigene Zeile geschrieben werden.

Die Elemente sollen nicht nur den Datentyp int haben können, sondern einen beliebigen Datentyp, für den der Ausgabeoperator $>>$ definiert ist.

- a) Das Funktions-Template $writeToFile$ soll die Elemente aus dem Bereich $[first, last)$ in eine Datei schreiben, deren Name als Parameter übergeben wird.

```
int a[3] = { 1,2,3 };
writeToFile<int>(as, as + 3, "c:\\test\\s.txt");
```

- b) Das Funktions-Template $copyFile$ soll eine Datei in eine zweite kopieren. Die Namen der Dateien sollen als Parameter übergeben werden.

```
copyFile<int>("c:\\test\\s.txt", "c:\\test\\sc.txt");
```

- c) Das Funktions-Template *sortFile* soll eine Textdatei sortieren. Dazu sollen die Elemente in einen *vector* eingelesen und dieser dann sortiert werden. Der sortierte *vector* soll dann in die Zieldatei geschrieben werden.

```
sortFile<int>("c:\\test\\s.txt", "c:\\test\\s_sor.txt");
```

- d) Das Funktions-Template *showFile* soll die Elemente einer Datei, deren Namen als Parameter übergeben wird, am Bildschirm ausgeben.
- e) Testen Sie die Funktions-Templates von a) bis d). Führen Sie c) mit einer sortierten, einer unsortierten, einer leeren und einer Datei mit einem Element des Datentyps *int*. Geben Sie die dabei erzeugten Dateien mit *showFile* aus.
- f) Testen Sie *writeToFile* mit einem selbstdefinierten Datentyp, für den der Ein- und Ausgabeoperator definiert ist (wie z.B. *Bruch* von Aufgabe 9.2.5, 2.)
2. Ergänzen Sie das Klassen-Template *Array* (Aufgabe 15.2, 1.) um einen Datentyp *iterator* sowie um die beiden Elementfunktionen *begin* und *end*. Diese Funktionen sollen einen Zeiger (Datentyp *iterator*) auf das erste bzw. auf das Element nach dem letzten zurückgeben. Mit diesen Ergänzungen soll ein Array dann mit dem folgenden Aufruf des STL-Algorithmus *sort* sortiert werden können:

```
const int n = 100;
Array<int, n> a;
for (int i = 0; i<n; i++) a[i] = n - i;
std::sort(a.begin(), a.end());
```

3. Konstruieren Sie einen *vector<int>* und einen *vector<Bruch>* mit den Werten aus einer Datei, die in Aufgabe 1 angelegt wurde.

16.2 Lineares Suchen

Der Algorithmus *find* sucht in einem durch zwei Iteratoren beschriebenen Bereich [*first*, *last*) nach einem bestimmten Wert. Das Ergebnis ist ein Iterator auf das erste gefundene Element. Falls das Element nicht gefunden wird, ist der Funktionswert das Argument für *last*:

```
template <class InputIterator, class T>
InputIterator find(InputIterator first,
                  InputIterator last, const T& value)
{
    while (first != last && *first != value) ++first;
    return first;
}
```

Um alle Elemente mit einem bestimmten Wert zu suchen, ruft man *find* wiederholt auf und sucht jeweils ab der Position, die auf die zuletzt gefundene folgt.

Beispiel: Einen Container `s` durchsucht man folgendermaßen nach allen Elementen eines bestimmten Wertes:

```
vector< string> v = { "Julia", "Bianca", "Julia" }, r;
auto p = std::find(v.begin(), v.end(), "Julia");
while (p != v.end())
{
    r.push_back(*p);
    p = std::find(p + 1, v.end(), "Julia");
}
int n = r.size(); // 2
```

Aus der Definition von `find` ergibt sich eine lineare Komplexität. Die **assoziativen Container** `map`, `multimap`, `set` und `multiset` haben eine Elementfunktion, die ebenfalls `find` heißt. Diese nutzt die Baumstruktur dieser Container aus und hat eine logarithmische Komplexität. In einem **sortierten Container**, der nicht notwendig assoziativ sein muss, sucht man ebenfalls mit logarithmischer Komplexität mit den binären Suchfunktionen `lower_bound()`, `upper_bound()`, `equal_range()` und `binary_search()` (siehe Abschnitt 16.13.3).

In der Praxis ist `find` nicht so wichtig, da man genau den gesuchten Wert erhält. Oft sucht man nach Werten, die eine bestimmte Bedingung erfüllen. Das ist mit dem schon in Abschnitt 14.2 vorgestellten Algorithmus **`find_if`** möglich, dem man eine Bedingung als Prädikat übergeben kann:

```
template<class InputIterator, class Predicate>
InputIterator find_if(InputIterator first, InputIterator last, Predicate pred);
```

Das erste Element, das eine Bedingung nicht erfüllt, erhält man mit

```
template<class InputIterator, class Predicate>
InputIterator find_if_not(InputIterator first, InputIterator last, Predicate pred);
```

Beispiel: Durch die folgenden Anweisungen erhält `result` den Wert „Maximilian“:

```
vector<string> v = { "Kaiser", "Maximilian", "geb. 1495" };
auto p = std::find_if(v.begin(), v.end(), [](std::string s)
    {return s.find("ximi") != string::npos; });
string result;
if (p != v.end())
    result = *p;
```

Die **`find_first_of`**-Algorithmen liefern einen Iterator auf das erste Element im Bereich `[first1, last1)`, das im Bereich `[first2, last2)` enthalten ist. In der ersten Version werden die Elemente auf Gleichheit geprüft und in der zweiten mit dem binären Prädikat.

```
template<class ForwardIterator1, class ForwardIterator2>
ForwardIterator1 find_first_of(ForwardIterator1 first1, //Version 1
    ForwardIterator1 last1, ForwardIterator2 first2, ForwardIterator2 last2);
```

```
template<class ForwardIterator1, class ForwardIterator2,
    class BinaryPredicate>
```

```

ForwardIterator1 find_first_of(ForwardIterator1 first1, //Version 2
ForwardIterator1 last1, ForwardIterator2 first2, ForwardIterator2 last2,
BinaryPredicate pred);

```

Bei diesen Algorithmen werden die beiden Bereiche durch verschiedene Typen von Iteratoren beschrieben. Deshalb können sie aus verschiedenen Containern sein, die Elemente verschiedener Datentypen enthalten.

```

Beispiel: int a[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };
double d[3] = { 4,2,6 };
int* i = std::find_first_of(a, a + 10, d, d + 3); // *i=2

```

Mit **adjacent_find** kann man benachbarte Werte finden, die gleich sind (Version 1) bzw. für die ein binäres Prädikat den Wert *true* hat (Version 2). Der Funktionswert ist dann ein Iterator auf das erste gefundene Element des ersten solchen Paares. Falls kein solches Paar gefunden wird, ist der Funktionswert das Argument für *last*.

```

template<class ForwardIterator> //Version 1
ForwardIterator adjacent_find(ForwardIterator first, ForwardIterator last);

template<class ForwardIterator, class BinaryPredicate> //Version 2
ForwardIterator adjacent_find(ForwardIterator first, ForwardIterator last,
BinaryPredicate pred);

```

```

Beispiel: deque<string> v = { "12", "12", "123", "" };
auto i = adjacent_find(v.begin(), v.end()); // *i="12"
auto j = adjacent_find(v.begin(), v.end(),
[](string n, string m) {return n.length()==m.length()+3; });
// *j= "123"

```

Falls das binäre Prädikat bei einer Ungleichheit der beiden Argumente den Wert *true* zurückgibt, kann man mit **adjacent_find** auch benachbarte Werte finden, die verschieden sind.

16.3 Zählen

Der Funktionswert von **count** bzw. **count_if** ist die Anzahl der Elemente im Bereich [*first*, *last*), die den Wert *value* haben bzw. das Prädikat *pred* erfüllen. Sein Datentyp ist ein Ganzzahltyp mit Vorzeichen.

```

template<class InputIterator, class T>
iterator_traits<InputIterator>::difference_type count(InputIterator first,
InputIterator last, const T& value);

template<class InputIterator, class Predicate>
iterator_traits<InputIterator>::difference_type
count_if(InputIterator first, InputIterator last, Predicate pred);

```


Die Komplexität dieser Algorithmen ist linear. Die assoziativen Container (*set*, *multiset*, *map* und *multimap*) haben eine Elementfunktion mit dem Namen *count* mit einer logarithmischen Komplexität.

Beispiel: Bei einem sequentiellen Container *s* kann man *count* folgendermaßen aufrufen:

```
string s = "Bei Bruno im Stern versackt man gern";
int i = count(s.begin(), s.end(), 'e'); // i=4
int j = count_if(s.begin(), s.end(),
    [](char n) {return n >= 's'; }); // j=5
```

Bei einem *set* oder *map* verwendet man besser die Elementfunktion. Sie liefert bei einem *map* die Anzahl der Elemente mit einem bestimmten Schlüsselwert:

```
set<int> s; map<int, int> m;
s.count(2);
m.count(2);
```

16.4 Der Vergleich von Bereichen

Mit *equal* kann man prüfen, ob zwei Bereiche dieselben Elemente enthalten bzw. ob alle Elemente bezüglich eines binären Prädikats gleich sind:

```
template<class InputIterator1, class InputIterator2>
bool equal(InputIterator1 first1, InputIterator1 last1, InputIterator2 first2);
```

```
template<class InputIterator1, class InputIterator2, class BinaryPredicate>
bool equal(InputIterator1 first1, InputIterator1 last1, InputIterator2 first2,
    BinaryPredicate pred);
```

Hier wird für den zweiten Bereich nur ein Iterator auf das erste Element angegeben. Diese Algorithmen setzen voraus, dass im zweiten Bereich mindestens *last1 - first1* Elemente auf den Iterator *first2* folgen. Da die Iteratortypen *InputIterator1* und *InputIterator2* verschieden sind, können mit *equal* auch Bereiche aus Containern verschiedener Datentypen verglichen werden:

Beispiel: Der Wert von *b1* gibt an, ob beide Container dieselben Elemente enthalten, und der von *b2*, ob alle Elemente des ersten kleiner oder gleich allen Elementen des zweiten Containers sind:

```
list<int> l1 = { 1,2,2,2 }, l2 = { 1,2,3,2 };
bool b1 = equal(l1.begin(), l1.end(), l2.begin()); // false
bool b2 = equal(l1.begin(), l1.end(), l2.begin(),
    less_equal<int>()); // true
```

Der Funktionswert von *mismatch* ist ein *pair* von Iteratoren auf die ersten nicht übereinstimmenden Elemente. Falls die beiden Bereiche identisch sind, ist er das *pair* (*last1, end*). Dabei ist *end* der Ende-Iterator des zweiten Bereichs.

```
template<class InputIterator1, class InputIterator2>
pair<InputIterator1, InputIterator2> mismatch(InputIterator1 first1,
InputIterator1 last1, InputIterator2 first2);
```

```
template<class InputIterator1, class InputIterator2,
class BinaryPredicate> pair<InputIterator1, InputIterator2>
mismatch(InputIterator1 first1, InputIterator1 last1, InputIterator2 first2,
BinaryPredicate pred);
```

Beispiel: `string s1="Tour de Alb mit Heidi", s2="Tour de Alb + Humphrey";`
`std::pair<string::iterator, string::iterator>`
`p = mismatch(s1.begin(), s1.end(), s2.begin());`
`// p.first="mit Heidi", p.second="+ Humphrey"`

Die lexikografische Anordnung der Elemente von zwei Bereichen kann mit den nächsten beiden Funktionen bestimmt werden:

```
template<class InputIterator1, class InputIterator2>
bool lexicographical_compare(InputIterator1 first1, InputIterator1 last1,
InputIterator2 first2, InputIterator2 last2);
```

```
template<class InputIterator1, class InputIterator2, class Compare>
bool lexicographical_compare(InputIterator1 first1, InputIterator1 last1,
InputIterator2 first2, InputIterator2 last2, Compare comp);
```

Der Funktionswert dieser beiden Algorithmen ist *true*, falls die erste Folge lexikografisch vor der zweiten kommt. Falls die erste Folge kürzer ist als die zweite und in allen Elementen mit der zweiten übereinstimmt, kommt die erste vor der zweiten.

16.5 Suche nach Teilfolgen

Mit *search* und *find_end* kann man prüfen, ob eine Folge von Werten in einem Bereich enthalten ist. Der Funktionswert von *search* ist dann ein Iterator auf die Position des ersten Elements in der ersten so gefundenen Folge. Im Unterschied zu *search* sucht *find_end* von hinten und liefert die Position des ersten Elements in der letzten so gefundenen Teilfolge. Falls die gesuchte Folge nicht gefunden wird, ist der Funktionswert *last1*.

```
template<class ForwardIterator1, class ForwardIterator2>
ForwardIterator1 search(ForwardIterator1 first1, ForwardIterator1 last1,
ForwardIterator2 first2, ForwardIterator2 last2);
```

```
template<class ForwardIterator1, class ForwardIterator2,
class BinaryPredicate>
ForwardIterator1 search(ForwardIterator1 first1, ForwardIterator1 last1,
ForwardIterator2 first2, ForwardIterator2 last2, BinaryPredicate pred);
```

```
template<class ForwardIterator1, class ForwardIterator2>
ForwardIterator1 find_end(ForwardIterator1 first1, ForwardIterator1 last1,
    ForwardIterator2 first2, ForwardIterator2 last2);
```

```
template<class ForwardIterator1, class ForwardIterator2,
    class BinaryPredicate>ForwardIterator1 find_end(ForwardIterator1 first1,
    ForwardIterator1 last1, ForwardIterator2 first2, ForwardIterator2 last2,
    BinaryPredicate pred);
```

Beispiel: `string s1 = "12342356", s2 = "23";`
`string::iterator i = search(s1.begin(), s1.end(),`
 `s2.begin(), s2.end()); // i-s1.begin() = 1`
`string::iterator j = find_end(s1.begin(), s1.end(),`
 `s2.begin(), s2.end()); // j-s1.begin() = 4`

Der Funktionswert von `search_n` ist die Position des ersten von `n` gleichen Elementen im Bereich `[first,last)`:

```
template<class ForwardIterator, class Size, class T>
ForwardIterator search_n(ForwardIterator first, ForwardIterator last,
    Size count, const T& value);
```

```
template<class ForwardIterator, class Size, class T, class BinaryPredicate>
ForwardIterator search_n(ForwardIterator first, ForwardIterator last,
    Size count, const T& value, BinaryPredicate pred);
```

16.6 Minimum und Maximum

Mit `min` und `max` erhält man das **Minimum** bzw. **Maximum** von zwei Werten:

```
template<class T>
constexpr const T& min(const T& a, const T& b); // analog mit max
```

```
template<class T, class Compare>
constexpr const T& min(const T& a, const T& b, Compare comp); // analog mit max
```

Das Argument kann auch eine Initialisiererliste sein:

```
template<class T>
constexpr T min(initializer_list<T> t); // analog mit max
```

```
template<class T, class Compare>
constexpr T min(initializer_list<T> t, Compare comp); // analog mit max
```

Die mit `constexpr` gekennzeichneten Algorithmen bestimmen den Wert schon während der Kompilation, wenn die Argumente schon während der Kompilation bekannt sind.

Beispiel: Da der Rückgabebetyp `constexpr` ist, kann er einem `constexpr` zugewiesen werden.

```
constexpr int min1 = std::min(1,2);
constexpr int min2 = std::min({ 1,2,3 });
```

Die Algorithmen `min_element` bzw. `max_element` geben einen Iterator auf den minimalen bzw. maximalen Wert im Bereich `[first, last)` zurück. `max_element` hat dieselben Parameter und denselben Rückgabetypp wie `min_element`:

```
template<class ForwardIterator>
constexpr ForwardIterator min_element(ForwardIterator first, ForwardIterator last);

template<class ForwardIterator, class Compare>
constexpr ForwardIterator min_element(ForwardIterator first, ForwardIterator last,
Compare comp);
```

Mit `minmax_element` erhält man das Minimum und das Maximum mit einem einzigen Aufruf (als Wertepaar):

```
template<class ForwardIterator>
pair<ForwardIterator, ForwardIterator>
minmax_element(ForwardIterator first, ForwardIterator last);

template<class ForwardIterator, class Compare>
pair<ForwardIterator, ForwardIterator>
minmax_element(ForwardIterator first, ForwardIterator last, Compare comp);
```

16.7 Mit `all_of`, `any_of`, `none_of` alle Elemente in einem Bereich prüfen

Die Algorithmen

```
template <class InputIterator, class Predicate>
bool all_of(InputIterator first, InputIterator last, Predicate pred);

template <class InputIterator, class Predicate>
bool any_of(InputIterator first, InputIterator last, Predicate pred);

template <class InputIterator, class Predicate>
bool none_of(InputIterator first, InputIterator last, Predicate pred);
```

geben `true` zurück, wenn für alle Elemente (bzw. mindestens ein Element bzw. kein Element) im Bereich `[first, last)` das Prädikat erfüllt bzw. nicht erfüllt ist.

```
Beispiel: std::vector<int> v = { 1,2,3,7 };
auto gerade = [](int i) { return i % 2 == 0; };
auto positiv = [](int i) { return i > 0; };
auto null = [](int i) { return i == 0; };
```

```

bool alle_gerade = std::all_of(v.cbegin(), v.cend(), gerade);
// false
bool eines_positiv = std::any_of(v.cbegin(), v.cend(),
                                positiv); // true
bool keines_null = std::none_of(v.cbegin(), v.cend(), null);
// true

```

16.8 Kopieren und Verschieben von Bereichen

`copy` kopiert die Elemente im Bereich $[first, last)$ in den Bereich ab `result`:

```

template <class InputIterator, class OutputIterator>
OutputIterator copy(InputIterator first,
                   InputIterator last, OutputIterator result)
{
    while (first != last) *result++ = *first++;
    return result;
}

```

Wie diese Anweisungen zeigen, werden dabei die Elemente im Bereich ab `result` überschrieben. Deshalb muss ab `result` bereits Platz reserviert sein oder ein Einfügeiterator verwendet werden.

`copy_if` kopiert alle Elemente, für die das Prädikat `true` ist:

```

template<class InputIterator, class OutputIterator, class Predicate>
OutputIterator copy_if(InputIterator first, InputIterator last, OutputIterator result,
                      Predicate pred);

```

`copy_backward` kopiert die Elemente im Bereich $[first, last)$ in den Bereich, der mit `result` endet. `copy` und `copy_backward` unterscheiden sich nicht im Ergebnis, sondern nur in der Reihenfolge, in der die Elemente kopiert werden.

```

template <class BidirectionalIterator1, class
        BidirectionalIterator2>
BidirectionalIterator2 copy_backward(BidirectionalIterator1 first,
                                    BidirectionalIterator1 last, BidirectionalIterator2 result)
{
    while (first != last) *--result = *--last;
    return result;
}

```

Bei beiden Algorithmen darf `result` nicht im Bereich $[first, last)$ enthalten sein. Falls sich der Quellbereich und der Zielbereich überlappen und der Quellbereich vor dem Zielbereich liegt, muss `copy` verwendet werden. Wenn der Quellbereich hinter dem Zielbereich liegt, muss `copy_backwards` verwendet werden.

Die folgenden Beispiele verwenden die Container

```
string s = "abc", s1 = "12345", s2 = s1, s3;
vector<char> v;
```

1. Diese beiden Aufrufe überschreiben die Elemente im Zielbereich:

```
std::copy(s.begin(), s.end(), s1.begin()); // s1="abc45"
std::copy_backward(s.begin(), s.end(), s2.end()); //s2="12abc"
```

2. Falls die kopierten Elemente in den Zielbereich eingefügt werden sollen, verwendet man einen Einfügeiterator:

```
std::copy(s.begin(), s.end(), back_inserter(s3)); // s3="abc"
```

3. Mit einem Stream-Iterator (siehe Abschnitt 16.1.4) können die kopierten Elemente in eine Datei geschrieben werden:

```
#include <fstream>
std::fstream f("c:\\test\\outit.txt");
std::copy(s.begin(), s.end(),std::ostream_iterator<char>(f, " "));
```

4. Die beiden Bereiche können aus verschiedenen Containern sein. Deswegen kann ein Array in einen Container der Standardbibliothek kopiert werden oder ein Array auf ein anderes:

```
char a[5] = "xyz", b[10]; string c = "abcdef";
std::copy(a, a + 4, c.begin()); // c="xyz";
std::copy(a, a + 4, b); // b="xyz";
```

Die *move*-Algorithmen verschieben die Elemente. Das muss aber nicht bedeuten, dass die Elemente aus dem Quellbereich entfernt werden:

```
template<class InputIterator, class OutputIterator>
OutputIterator move(InputIterator first, InputIterator last, OutputIterator result);

template<class BidirectionalIterator1, class BidirectionalIterator2>
BidirectionalIterator2 move_backward(BidirectionalIterator1 first,
BidirectionalIterator1 last, BidirectionalIterator2 result);
```

- Beispiel: Mit den *move*-Algorithmen können Container mit Elementen verschoben werden, die nicht kopierbar sind:

```
std::vector<std::thread> v;
std::list<std::thread> l;
std::move(v.begin(), v.end(), std::back_inserter(l));
// copy wird nicht kompiliert, da thread nicht kopierbar ist
```

16.9 Elemente transformieren und ersetzen

Die Algorithmen *transform* sind ähnlich aufgebaut wie *copy*. Der einzige Unterschied zwischen den beiden ist der, dass bei *transform* das Ergebnis einer Operation in den Bereich geschrieben wird, auf den der *result*-Iterator zeigt:

```
template<class InputIterator, class OutputIterator, class UnaryOperation>
OutputIterator transform(InputIterator first, InputIterator last,
OutputIterator result, UnaryOperation op);
```

Beispiel: Durch *transform* wird für jeden Wert *i* aus *v* ein Wertepaar (*i,i*i*) in den Vektor *result* eingefügt:

```
std::vector<int> v = { 1, 3, 7 };
std::vector<std::pair<int, double>> results;
std::transform(v.begin(), v.end(), back_inserter(results),
[] (int i) { return std::make_pair(i, i*i); });
// result = { {1,1}, {3,9}, {7,49} }
```

Eine zweite Variante führt für die Elemente der beiden Bereiche *first1 .. last1* und *first2 .. last2* eine binäre Operation aus und schreibt ihr Ergebnis in den Bereich ab *result*:

```
template <class InputIterator1, class InputIterator2,
class OutputIterator, class BinaryOperation>
OutputIterator transform(InputIterator1 first1,
InputIterator1 last1, InputIterator2 first2,
OutputIterator result, BinaryOperation binary_op)
{
while (first1 != last1)
*result++ = binary_op(*first1++, *first2++);
return result;
}
```

replace ersetzt jedes Element im Bereich [*first*, *last*), das den Wert *old_value* hat, durch den Wert *new_value*:

```
template <class ForwardIterator, class T>
void replace(ForwardIterator first, ForwardIterator last,
const T& old_value, const T& new_value)
{
while (first != last)
{
if (*first == old_value) *first = new_value;
++first;
}
}
```

replace_if ersetzt die Werte, für die das Prädikat *pred* den Wert *true* hat:

```

template <class ForwardIterator, class Predicate, class T>
void replace_if(ForwardIterator first, ForwardIterator
    last, Predicate pred, const T& new_value)
{
    while (first != last)
    {
        if (pred(*first)) *first = new_value;
        ++first;
    }
}

```

Die *replace*-Algorithmen mit *copy* im Namen

```

template<class InputIterator, class OutputIterator, class T>
OutputIterator replace_copy (InputIterator first, InputIterator last,
    OutputIterator result, const T& old_value, const T& new_value);

```

```

template<class Iterator, class OutputIterator, class Predicate, class T>
OutputIterator replace_copy_if (Iterator first, Iterator last,
    OutputIterator result, Predicate pred, const T& new_value);

```

verändern die Werte im Bereich $[first, last)$ nicht, sondern schreiben die Werte, die man mit dem entsprechenden Algorithmus ohne *copy* erhalten würde, in den Bereich ab *result*. Der Funktionswert ist wie bei allen Algorithmen mit *copy* im Namen ein Zeiger auf das letzte Element, also $result + last - first$.

Beispiel: `string s1 = "12345", s2 = s1, s3 = s1, s5 = s1, s4, s6;`
`replace(s1.begin(), s1.end(), '2', 'b');` // s1="1b345"
`replace_if(s2.begin(), s2.end(),`
 `[](char c) {return c > '2'; }, 'b');` //s2="12bbb";
`replace_copy(s1.begin(), s1.end(), back_inserter(s4), '2',`
 `'b');` // s4="1b345";
`replace_copy_if(s5.begin(), s5.end(), back_inserter(s6),`
 `[](char c) {return c > '2'; }, 'b');` //s6="12bbb";

Die *replace*-Funktionen mit *copy* im Namen benötigen nur InputIteratoren und können deswegen im Unterschied zu den anderen *replace*-Funktionen auch mit Stream-Iteratoren aufgerufen werden.

16.10 Elementen in einem Bereich Werte zuweisen Θ

Die praktische Bedeutung der folgenden Algorithmen ist gering: *fill* und *fill_n* weisen allen Elementen in einem Bereich denselben Wert zu, und *iota* weist aufeinanderfolgende Werte zu. *generate* und *generate_n* sind flexibler, aber eine Schleife (z.B. eine bereichsbasierte *for*-Schleife) ist oft einfacher.

fill weist allen Elementen im Bereich $[first, last)$ den Wert *value* zu:


```
template<class ForwardIterator, class T>
void fill(ForwardIterator first, ForwardIterator last, const T& value);
```

fill_n weist n Elementen ab der Position *first* den Wert *value* zu:

```
template<class OutputIterator, class Size, class T>
void fill_n(OutputIterator first, Size n, const T& value);
```

generate weist allen Elementen im Bereich [*first*, *last*) einen von einem Funktionsobjekt oder einer Funktion *gen* erzeugten Wert zu.

```
template<class ForwardIterator, class Generator>
void generate(ForwardIterator first, ForwardIterator last, Generator gen);
```

generate_n weist n Elementen ab *first* den von *gen* erzeugten Wert zu:

```
template<class OutputIterator, class Size, class Generator>
void generate_n(OutputIterator first, Size n, Generator gen);
```

Beispiel: Mit

```
std::vector<int> v(100); // 100 Elemente einfügen
std::minstd_rand rnd(std::time(0)); // #include <random>
```

entspricht das Ergebnis von

```
std::generate(v.begin(), v.end(), [] { return rnd(); });
```

dem von

```
for (auto& i : v)
    i = rnd();
```

Da man mit *fill* allen Elementen nur denselben Wert zuweisen kann,

```
std::vector<int> v3(100);
fill(v3.begin(), v3.end(), 17);
```

erhält man bei einem Vektor mit dem Konstruktor mit zwei Parametern denselben Effekt.

```
std::vector<int> v2(100,17);
```

Der nach

```
#include <numeric>
```

im Namensbereich *std* verfügbare Algorithmus *iota* füllt einen Bereich mit aufeinanderfolgenden Werten, die mit dem Argument für *value* beginnen. Der Name kommt von einer Funktion der Programmiersprache APL.

```
template <class ForwardIterator, class T>
void iota(ForwardIterator first, ForwardIterator last, T value);
```

Beispiel: Einen Vektor kann man mit aufeinanderfolgenden Werten füllen:

```
vector<int> v(5); // Ein Vektor mit 5 Elementen
std::iota(v.begin(), v.end(), 3); // v={3, 4, 5, 6, 7}
```

16.11 Elemente entfernen– das *erase-remove* Idiom

Alle Container der STL haben Elementfunktionen mit dem Namen *erase*, die ein Element oder alle Elemente aus einem zusammenhängenden Bereich

```
iterator erase(const_iterator position);
iterator erase(const_iterator first, const_iterator last);
```

aus dem Container entfernen.

Bei der Verwendung von *erase* muss man allerdings beachten, dass **Iteratoren** bei den meisten Containern **ungültig** werden können. Deshalb darf man nicht vergessen, diesen einen gültigen Wert zuzuweisen. Das ist oft der Rückgabewert von *erase*.

Beispiel: Die Zuweisung an den Iterator in einer Schleife wird oft vergessen, was zu einem ungültigen Iterator und zu einem Programmabbruch führen kann. Anstatt

```
vector<int> v = { 1,17,3,4,17,6,7 };
for (auto i = v.begin(); i != v.end(); i++)
{
    if (*i == 17)
        v.erase(i); // i ungültig, Programmabbruch
}
```

sollten Anweisungen wie diese verwendet werden:

```
auto i = v.begin();
while (i != v.end())
{
    if (*i == 17)
        i = v.erase(i); // kein Programmabbruch
    else i++;
} // v = { 1,3,4,6,7 };
```

Falls Elemente aus einem Container entfernt werden sollen, die eine bestimmte Bedingung erfüllen, führt das bei manchen Containern (z.B. einem *vector*) dazu, dass bei jedem Aufruf von *erase* alle Elemente nach dem entfernten nach vorne verschoben werden müssen. Diese **vielen Aufrufe** von *erase* (mit den eventuell damit verbundenen Verschiebungen) kann man mit den *remove*-Algorithmen

```

template<class ForwardIterator, class T>
ForwardIterator remove(ForwardIterator first, ForwardIterator last, const T& value);

template<class ForwardIterator, class Predicate>
ForwardIterator remove_if(ForwardIterator first, ForwardIterator last,
    Predicate pred);

```

auf **einen einzigen Aufruf** reduzieren. Die Namen dieser Algorithmen sind etwas irreführend, da sie in Wirklichkeit keine Elemente entfernen, sondern die Elemente nur so umordnen, dass diese danach in einem zusammenhängenden Bereich sind. Der Rückgabewert ist ein Iterator, der dann auf den Anfang dieses Bereichs zeigt. Die Elemente in diesem Bereich können dann mit einem einzigen Aufruf von

```
erase(remove(...),v.end());
```

entfernt werden. Der Aufruf von *remove* ist nicht nur schneller als viele Aufrufe von *erase*, sondern er vermeidet auch Probleme aufgrund von ungültigen Iteratoren.

Beispiel: Aus

```
vector<int> v0 = {1,17,3,4,17,6,7}, v=v0, w=v0;
```

werden durch die nächsten Anweisungen alle Element mit dem Wert 17 entfernt, bzw. alle Werte die größer als 5 sind:

```

v.erase(remove(v.begin(), v.end(), 17), v.end());
// v = { 1,3,4,6,7 }

w.erase(remove_if(w.begin(), w.end(),
    [](int x) { return x > 5; }), w.end());
// v = { 1,3,4 }

```

Diese Kombination der *erase*-Elementfunktionen und der *remove*-Algorithmen wird als **erase-remove Idiom** bezeichnet. Es ist generell empfehlenswert, alle Elemente, die eine bestimmte Bedingung erfüllen, auf diese Art aus einem Container zu entfernen.

Die *remove*-Algorithmen der STL können auch mit einem Array aufgerufen werden. Allerdings kann man aus einem Array keine Elemente entfernen.

unique ordnet unmittelbar aufeinander folgende gleiche Elemente im Bereich *[first, last)* an das Ende dieses Bereichs um. Aus einem sortierten Container können so alle Duplikate entfernt werden. In der Variante mit einem binären Prädikat werden aufeinanderfolgende Elemente, für die das Prädikat *true* ist, umgeordnet:

```

template<class ForwardIterator>
ForwardIterator unique(ForwardIterator first, ForwardIterator last);

template<class ForwardIterator, class BinaryPredicate>
ForwardIterator unique(ForwardIterator first, ForwardIterator last,
    BinaryPredicate pred);

```

Beispiel: Die auf den Rückgabewert von `unique` folgenden Werte sind undefiniert:

```
string s=" Viele auffeinander folgende Leerzeichen";
auto p = std::unique(s.begin(), s.end());
// s = " Viele aufeinander folgende Leerzeicheneerzeichen"
```

Kopiert man die Werte bis zu `p`, erhält man die Werte ohne Duplikate:

```
string t(s.begin(), p);
// t = " Viele aufeinander folgende Leerzeichen"
```

Mit einem binären Prädikat:

```
auto p = std::unique(s.begin(), s.end(),
    [](char c1, char c2) { return c1 == ' ' && c2 == ' '; });
string t(s.begin(), p);
// t = " Viele auffeinander folgende Leerzeichen"
```

Auch von den *remove*- und *unique*-Algorithmen gibt es Varianten mit *copy* im Namen (siehe auch Seite 743). Sie kopieren die Werte, die man in der Version ohne *copy* erhalten würde, in den Bereich ab *result*. Der Funktionswert ist *result + last - first*.

```
template<class InputIterator, class OutputIterator, class T>
OutputIterator remove_copy(InputIterator first, InputIterator last,
    OutputIterator result, const T& value);
```

```
template<class InputIterator, class OutputIterator>
OutputIterator unique_copy(InputIterator first,
    InputIterator last, OutputIterator result);
```

Diese Algorithmen gibt es auch noch in Varianten mit Prädikaten.

Beispiel: Mit dem String aus dem letzten Beispiel erhält man

```
std::string t;
std::unique_copy(s.begin(), s.end(), std::back_inserter(t),
    [](char c1, char c2) { return c1 == ' ' && c2 == ' '; });
// s = " Viele auffeinander folgende Leerzeichen";
// t = " Viele auffeinander folgende Leerzeichen"
```

16.12 Die Reihenfolge von Elementen vertauschen

16.12.1 Elemente vertauschen

swap vertauscht die Werte der beiden als Argument übergebenen Variablen. Im Unterschied zu den meisten anderen Algorithmen der STL arbeitet *swap* nicht mit Elementen aus einem Bereich, sondern mit einzelnen Variablen.

```
template<class T> void swap(T& a, T& b);
```

Viele Klassen der STL haben Spezialisierungen für *swap*, die auf die jeweilige Klasse abgestimmt und optimiert sind.

swap_ranges vertauscht die Werte des Bereichs [*first1*, *last1*) mit denen im Bereich [*first2*, *first2+last1-first1*):

```
template<class ForwardIterator1, class ForwardIterator2>
ForwardIterator2 swap_ranges(ForwardIterator1 first1,
ForwardIterator1 last1, ForwardIterator2 first2);
```

Beispiel:

```
vector<string> s = { "Senf", "-", "Hugo" };
deque<string> a = { "Der", "Jazz", "Messenger" };
swap_ranges(s.begin(), s.begin() + 2, a.begin() + 1);
// s={ "Jazz", "Messenger", "Hugo" };
```

iter_swap vertauscht die Werte, die auf die beiden als Argument übergebenen Iteratoren zeigen. Diese Funktion ist lediglich aus historischen Gründen in der STL enthalten und sollte nicht mehr verwendet werden:

```
template<class ForwardIterator1, class ForwardIterator2>
void iter_swap(ForwardIterator1 a, ForwardIterator2 b);
```

16.12.2 Permutationen Θ

Die Algorithmen

```
template <class BidirectionalIterator>
bool next_permutation(BidirectionalIterator first, BidirectionalIterator last);

template <class BidirectionalIterator, class Compare>
bool next_permutation(BidirectionalIterator first, BidirectionalIterator last,
Compare comp);
```

erzeugen eine Permutation der Elemente des Bereichs [*first*, *last*). Dabei wird in der ersten der Operator *<* zur Bestimmung des nächsten Elements verwendet und in der zweiten die Funktion *comp*. Der Funktionswert zeigt an, ob es noch weitere Permutationen gibt.

Die verschiedenen Permutationen entsprechen den verschiedenen lexikografischen Anordnungen der Elemente. Mit *next_permutation* erhält man die nächste Anordnung und mit *prev_permutation* die vorherige:

```
template <class BidirectionalIterator>
bool prev_permutation(BidirectionalIterator first, BidirectionalIterator last);

template <class BidirectionalIterator, class Compare>
bool prev_permutation(BidirectionalIterator first, BidirectionalIterator last,
Compare comp);
```

Beispiel: Durch

```
std::vector<string> s = { "Contessa", "Laura", "spielt" };
tb->AppendText(rk1::to_String(s[0]) + " " + rk1::
  to_String(s[1]) + " " + rk1::to_String(s[2])+"\r\n");
while (next_permutation(s.begin(), s.end()))
  tb->AppendText(rk1::to_String(s[0]) + " " + rk1::to_String
    (s[1]) + " " + rk1::to_String(s[2])+"\r\n");
```

werden alle Permutationen der Elemente von s ausgegeben:

```
Contessa Laura spielt      Laura spielt Contessa
Contessa spielt Laura     spielt Contessa Laura
Laura Contessa spielt     spielt Laura Contessa
```

Mit diesen Funktionen kann man insbesondere eine Funktion für alle Permutationen von Argumenten aufrufen.

Beispiel: Mit

```
void test_sort(TextBox^ tb, std::vector<int> p)
{
  for (auto i : p)
    tb->AppendText(i.ToString() + " ");
  tb->AppendText(" sortiert: ");
  std::sort(p.begin(), p.end());
  for (auto i : p)
    tb->AppendText(i.ToString() + " ");
  tb->AppendText(" is_sorted: " +
    std::is_sorted(p.begin(), p.end()).ToString() + "\r\n");
}
```

und

```
std::vector<int> p = { 1,2,3 };
test_sort(p);
while (next_permutation(p.begin(), p.end()))
  test_sort(textBox1, p);
```

kann man prüfen, ob *sort* tatsächlich alle Reihenfolgen eines Containers richtig sortiert.

```
1 2 3   sortiert: 1 2 3   is_sorted: true
1 3 2   sortiert: 1 2 3   is_sorted: true
2 1 3   sortiert: 1 2 3   is_sorted: true
2 3 1   sortiert: 1 2 3   is_sorted: true
3 1 2   sortiert: 1 2 3   is_sorted: true
3 2 1   sortiert: 1 2 3   is_sorted: true
```

16.12.3 Die Reihenfolge umkehren und Elemente rotieren Θ

reverse kehrt die Reihenfolge der Elemente im Bereich [*first,last*) um:

```
template<class BidirectionalIterator>
void reverse(BidirectionalIterator first, BidirectionalIterator last);
```

Beispiel: `string s = "1234567";`
`std::reverse(s.begin() + 1, s.end() - 2); // s="1543267"`

rotate rotiert die Elemente im Bereich $[first, last)$ so, dass das Element, auf das *middle* zeigt, anschließend das erste Element ist:

```
template<class ForwardIterator>
void rotate(ForwardIterator first, ForwardIterator middle, ForwardIterator last);
```

Beispiel: `string s = "1234567";`
`string::iterator p = find(s.begin(), s.end(), '3');`
`rotate(s.begin(), p, s.end()); // s="3456712"`

Auch von diesen Algorithmen gibt es Varianten mit **copy** im Namen (siehe auch Seite 743). Sie kopieren die Werte, die man in der Version ohne *copy* erhalten würde, in den Bereich ab *result*. Der Funktionswert ist $result + last - first$.

```
template<class BidirectionalIterator, class OutputIterator>
OutputIterator reverse_copy(BidirectionalIterator first,
    BidirectionalIterator last, OutputIterator result);
```

```
template<class ForwardIterator, class OutputIterator>
OutputIterator rotate_copy(ForwardIterator first, ForwardIterator middle,
    ForwardIterator last, OutputIterator result);
```

16.12.4 Elemente durcheinander mischen Θ

Mit **shuffle** können die Elemente eines Bereichs durchmischt (permutiert) werden, so dass jede mögliche Permutation dieselbe Wahrscheinlichkeit hat, dass sie da Ergebnis ist. Dazu muss in Zufallszahlengenerator übergeben werden:

```
template<class RandomAccessIterator, class UniformRandomNumberGenerator>
void shuffle(RandomAccessIterator first, RandomAccessIterator last,
    UniformRandomNumberGenerator&& g);
```

Beispiel: `vector<int> v = { 1,7,9 };`
`std::random_device rd;`
`std::mt19937 g(rd());`
`std::shuffle(v.begin(), v.end(), g);`
`// z.B. v = { 7,1,9 };`

16.13 Algorithmen zum Sortieren und für sortierte Bereiche

Sortierte Bereiche sind oft die Grundlage für besonders schnelle Algorithmen.

16.13.1 Partitionen Θ

Die *partition*-Algorithmen sind eine Grundlage des Quicksort-Algorithmus. Sie werden vor allem von den *sort*-Algorithmen benötigt. Für eigene Algorithmen benötigt man sie eher selten.

partition vertauscht die Position der Elemente so, dass diejenigen am Anfang kommen, für die das Prädikat *pred* den Wert *true* hat, und alle anderen anschließend. Bezeichnet man den Bereich, für den das Prädikat gilt, mit $[first, middle)$ und den Bereich, für den es nicht gilt, mit $[middle, last)$, dann ist der Funktionswert der Wert *middle*.

```
template<class BidirectionalIterator, class Predicate>
BidirectionalIterator partition(BidirectionalIterator first,
BidirectionalIterator last, Predicate pred);
```

stable_partition vertauscht die Elemente ebenfalls so, dass das bei *partition* angegebene Kriterium erfüllt ist. Der Unterschied zwischen den beiden besteht lediglich darin, dass *stable_partition* die ursprüngliche Anordnung der Elemente erhält, für die *pred* gilt bzw. nicht gilt.

```
template<class BidirectionalIterator, class Predicate>
BidirectionalIterator stable_partition(BidirectionalIterator first,
BidirectionalIterator last, Predicate pred);
```

Beispiel: Nach

```
string s1 = "1544256", s2 = s1;
auto pred = [](char x) {return x < '4'; };
partition(s1.begin(), s1.end(), pred); // s1=1244556
stable_partition(s2.begin(), s2.end(), pred); // s2=1254456
```

kommen alle Zeichen, die vor '4' kommen (also '4' und '4') vor allen Zeichen, die danach kommen. In *s2* ist die ursprüngliche Reihenfolge erhalten.

partition_copy kopiert die Elemente aus dem Bereich $[first, last)$ in Abhängigkeit vom Wert des Prädikats in zwei verschiedene Bereiche.

```
template <class InputIterator, class OutputIterator1, class OutputIterator2, class
Predicate>
pair<OutputIterator1, OutputIterator2> partition_copy(InputIterator first, InputIterator
last, OutputIterator1 out_true, OutputIterator2 out_false, Predicate pred);
```

is_partitioned gibt *true* zurück, wenn alle Elemente, die das Prädikat erfüllen, vor den Elementen kommen, die es nicht erfüllen.

```
template <class InputIterator, class Predicate>
bool is_partitioned(InputIterator first, InputIterator last, Predicate pred);
```


16.13.2 Bereiche sortieren

`sort` und `stable_sort` sortieren die Elemente im Bereich $[first, last)$ mit einer als Introsort bezeichneten Variante des Quicksort:

```
template<class RandomAccessIterator>
void sort(RandomAccessIterator first, RandomAccessIterator last);
```

Von jeder dieser beiden Funktionen gibt es zwei Versionen: In der ersten ohne den Parameter `Compare` werden zwei Elemente mit dem Operator `<` verglichen. In der zweiten Version

```
template<class RandomAccessIterator, class Compare>
void sort(RandomAccessIterator first, RandomAccessIterator last, Compare comp);
```

kann für den Parameter `comp` eine Funktion (meist ein Lambda-Ausdruck) eingesetzt werden, die mit zwei Argumenten aufgerufen werden kann und einen booleschen Wert liefert. Gibt `comp(x,y)` den Wert `true` zurück, kommt `x` vor `y`. Mit dem vordefinierten Funktionsobjekt `greater` wird der Bereich dann mit dem Operator `>` sortiert. `comp` muss die Anforderungen an eine „strict weak ordering“ erfüllen (siehe unten).

Beispiel: Der Container

```
std::vector<int> v = { 5, 7, 7, 2, 8};
```

wird durch

```
std::sort(v.begin(), v.end()); // 1.
std::sort(v.begin(), v.end(), std::greater<int>()); // 2.
std::sort(v.begin(), v.end(), // 3.
          [](int a, int b) { return b < a; });
```

sortiert.

1. Mit dem `<`-Operator der Elemente. Ergebnis `v = { 2, 5, 7, 7, 8}`.
2. Mit dem `>`-Operator der Elemente. Ergebnis `v = { 8, 7, 7, 5, 2}`.
3. Mit dem Lambda-Ausdruck, wie `a>b`. Ergebnis `v = { 8, 7, 7, 5, 2}`.

Um ein Array `a` mit 5 Elementen zu sortieren, muss man `v.begin()` durch `a` und `v.end()` durch `a+5` ersetzen:

```
int a[5] = { 5, 7, 7, 2, 8 };
std::sort(a, a + 5); // { 2, 5, 7, 7, 8}
```

Falls man Strings des Datentyps `char*` mit der Funktion `strcmp` sortieren will, ist das mit einem Prädikat wie `comp` möglich:

```
bool comp(const char* s1, const char* s2)
{
    return strcmp(s1, s2)<0;
}
```

Die Komplexität dieser Funktionen ist im Durchschnitt $n \cdot \log(n)$, kann aber in ungünstigen Fällen $n \cdot n$ sein. Dieser ungünstigste Fall kann mit *stable_sort* ausgeschlossen werden, dessen Komplexität $n \cdot \log(n) \cdot \log(n)$ ist. Ein weiterer Unterschied zwischen *sort* und *stable_sort* besteht darin, dass beim *stable_sort* die Anordnung gleicher Werte erhalten bleibt.

```
template<class RandomAccessIterator>
void stable_sort(RandomAccessIterator first, RandomAccessIterator last);

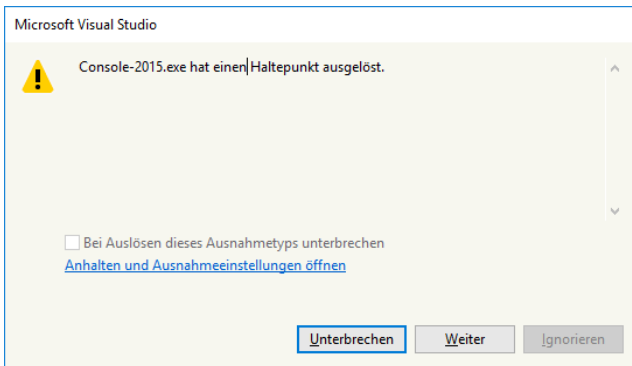
template<class RandomAccessIterator, class Compare>
void stable_sort(RandomAccessIterator first, RandomAccessIterator last,
    Compare comp);
```

Alle diese Algorithmen benötigen RandomAccess-Iteratoren. Da der Container *list* und die assoziativen Container nur bidirektionale Iteratoren haben, können sie nicht mit *sort* oder *stable_sort* sortiert werden. Beim Container *list* steht dafür eine Elementfunktion *sort* zur Verfügung. Die assoziativen Container sortieren ihre Elemente immer automatisch.

Das Argument für den Parameter *comp* muss die folgenden Anforderungen erfüllen, die im C++-Standard als „**strict weak ordering**“ („strenge schwache Ordnung“) bezeichnet werden:

- $comp(x,x) == false$ für alle x (d.h. *comp* ist irreflexiv).
- aus $comp(a,b)$ und $comp(b,c)$ folgt $comp(a,c)$ (d.h. *comp* ist transitiv).
- Definiert man $equiv(a,b)$ durch $!(comp(a,b) \ \&\& \ !comp(b,a))$, muss *equiv* transitiv sein, d.h. aus $equiv(a,b)$ und $equiv(b,c)$ folgt $equiv(a,c)$

Falls diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, kann das Ergebnis von *sort* eine falsche Sortierfolge sein. Oft erkennt der *sort*-Algorithmus auch, dass sie nicht erfüllt sind und gibt zur Laufzeit eine Fehlermeldung aus:



Beispiel: Wegen a) wird durch die Operatoren \leq oder \geq bzw. Vergleichsfunktionen wie

```
bool GroesserGleich(int a, int b)
{
    return a >= b;
}
```

keine strenge schwache Ordnung definiert. Übergibt man diese Funktion als Argument an *sort*, erhält man bei einer Debug-Konfiguration eine Meldung wie oben.

Die Operatoren *<* oder *>* bzw. Funktionen wie *greater* erfüllen dagegen die Anforderungen an eine strenge schwache Ordnung. Die Voraussetzung c) sieht schlimmer aus als sie ist. Sie entspricht bei den arithmetischen Datentypen der Gleichheit:

$$\text{equiv}(a,b)=!(a<b)) \ \&\& \ !(b<a) = (a>=b) \ \&\& \ (b>=a) = a==b$$

partial_sort platziert die ersten (*middle*–*first*) sortierten Elemente des Bereichs [*first*, *last*) in den Bereich [*first*, *middle*). Die Reihenfolge der übrigen Elemente ist undefiniert:

```
template<class RandomAccessIterator>
void partial_sort(RandomAccessIterator first, RandomAccessIterator middle,
  RandomAccessIterator last); // eine weitere Version mit Compare
```

Mit *partial_sort_copy* wird der sortierte Bereich [*first*, *last*) in den Bereich [*result_first*, *result_last*) kopiert.

```
template<class InputIterator, class RandomAccessIterator>
RandomAccessIterator partial_sort_copy(InputIterator first,
  InputIterator last, RandomAccessIterator result_first,
  RandomAccessIterator result_last); // eine weitere Version mit Compare
```

Beispiel: `string s1 = "1523467";`
`partial_sort(s1.begin(), s1.begin() + 3, s1.end());`
`// s1="123xxxx", hier steht x für einen undefinierten Wert`

Die *is_sorted*-Algorithmen geben *true* zurück, wenn die Elemente im Bereich [*first*,*last*) sortiert sind:

```
template<class ForwardIterator>
bool is_sorted(ForwardIterator first, ForwardIterator last);
```

```
template<class ForwardIterator, class Compare>
bool is_sorted(ForwardIterator first, ForwardIterator last, Compare comp);
```

```
template<class ForwardIterator>
ForwardIterator is_sorted_until(ForwardIterator first, ForwardIterator last);
```

```
template<class ForwardIterator, class Compare>
ForwardIterator is_sorted_until(ForwardIterator first, ForwardIterator last, Compare
  comp);
```

nth_element ordnet die Elemente im Bereich [*first*, *last*) so um, dass sich das Element, auf das *nth* zeigt, bezüglich der Sortierfolge anschließend an der Position befindet, an der es sich befinden würde, wenn der ganze Bereich sortiert würde. Alle Elemente, die kleiner sind als dieses, werden davor und alle anderen danach angeordnet. Die Anordnung der Elemente vor und nach dem *n*-ten ist undefiniert.

```
template<class RandomAccessIterator>
void nth_element(RandomAccessIterator first, RandomAccessIterator nth,
                RandomAccessIterator last); // eine weitere Version mit Compare
```

Beispiel: `string s1 = "1523467";`
`nth_element(s1.begin(), s1.begin() + 0, s1.end());`
`// s1="1yyyyyy", wobei jedes y >= 1 ist`
`s1 = "1523467";`
`nth_element(s1.begin(), s1.begin() + 1, s1.end());`
`// s1="x2yyyyy", wobei x<=2 und y=>2 ist`
`s1 = "1523467";`
`nth_element(s1.begin(), s1.begin() + 2, s1.end());`
`// s1="xx3yyyy", wobei x<=3 und y=>3 ist`
`nth_element(s1.begin(), s1.begin() + 3, s1.end());`
`// s1="xxx4yyy", wobei x<=4 und y=>4 ist`

16.13.3 Binäres Suchen in sortierten Bereichen

Die Algorithmen in diesem und den folgenden Abschnitten setzen voraus, dass der jeweils als Parameter übergebene Bereich bezüglich der verwendeten Vergleichsfunktion sortiert ist. Ihre Laufzeit ist für RandomAccess-Iteratoren proportional zum Logarithmus der Elementanzahl und für andere Iteratoren linear.

Mit `binary_search` kann man mit einer binären Suche prüfen, ob der Wert `value` im Bereich `[first,last)` enthalten ist.

```
template<class ForwardIterator, class T>
bool binary_search(ForwardIterator first, ForwardIterator last,
                  const T& value); // eine weitere Version mit Compare
```

Der Funktionswert von `binary_search` ist `true`, falls im sortierten Bereich `[first, last)` ein Element mit dem Wert `value` enthalten ist.

Beispiel: `string s = "125";`
`bool b1 = binary_search(s.begin(), s.end(), '2');//true`
`bool b2 = binary_search(s.begin(), s.end(), '3');//false`

`lower_bound` bzw. `upper_bound` liefern die erste bzw. die letzte Position im sortierten Bereich `[first, last)`, in die `value` eingefügt werden kann, ohne dass die Sortierfolge verletzt wird.

```
template<class ForwardIterator, class T> ForwardIterator
lower_bound(ForwardIterator first, ForwardIterator last, const T& value);
// eine weitere Version mit Compare
```

```
template<class ForwardIterator, class T>ForwardIterator
upper_bound(ForwardIterator first, ForwardIterator last, const T& value);
// eine weitere Version mit Compare
```

Diese beiden Werte erhält man auch durch einen einzigen Aufruf der Funktion *equal_range* als Elemente eines Paares :

```
template<class ForwardIterator, class T>
pair<ForwardIterator, ForwardIterator> equal_range(ForwardIterator first,
ForwardIterator last, const T& value); //eine weitere Version mit Compare
```

Beispiel: `string s = "12378";`
`auto lo = lower_bound(s.begin(), s.end(), '4'); // *lo='7'`
`auto up = upper_bound(s.begin(), s.end(), '4'); // *up='7'`
`s = "12344478";`
`auto p = equal_range(s.begin(), s.end(), '4');`
`// *(p.first)='4', *(p.second)='7'`

Die assoziativen Container (*map*, *multimap*, *set* usw) enthalten Elementfunktionen *lower_bound*, *upper_bound* und *equal_range* mit einer logarithmischen Komplexität.

16.13.4 Mischen von sortierten Bereichen

merge mischt die beiden sortierten Bereiche [*first1*, *last1*) und [*first2*, *last2*) zu einem sortierten Bereich zusammen. Dabei dürfen sich die beiden Bereiche nicht überlappen:

```
template<class InputIterator1, class InputIterator2, class OutputIterator>
OutputIterator merge(InputIterator1 first1, InputIterator1 last1,
InputIterator2 first2, InputIterator2 last2, OutputIterator result);
// eine weitere Version mit Compare
```

Beispiel: `string s1 = "125", s2 = "126", s;`
`merge(s1.begin(), s1.end(), s2.begin(), s2.end(),`
`std::back_inserter(s)); // s="112256"`

Die Funktion *merge_files* mischt zwei sortierte Dateien zu einer neuen sortierten Datei zusammen. Dieses Ergebnis könnte man auch dadurch erhalten, dass man beide Dateien in einen Container einliest und diesen dann sortiert. Bei großen Dateien wäre das aber mit einem großen Speicherbedarf verbunden. Da *merge_files* Stream-Iteratoren verwendet, wird aus jeder Datei immer nur ein Datensatz in den Hauptspeicher eingelesen.

```
template<typename T>
void merge_files(string in1fn, string in2fn, string outfn)
{
    ifstream in1(in1fn), in2(in2fn);
    ofstream out(outfn);
    merge(istream_iterator<T>(in1), istream_iterator<T>(),
        istream_iterator<T>(in2), istream_iterator<T>(),
        ostream_iterator<T>(out, "\n"));
}
```

Falls die beiden zu mischenden Bereiche in demselben Container enthalten sind und hier unmittelbar aufeinander folgen, kann man diesen mit *inplace_merge* so umordnen, dass der

gesamte Container anschließend sortiert ist. Die beiden aufeinander folgenden Bereiche sind [*first, middle*) und [*middle, last*) und müssen bereits sortiert sein.

```
template<class BidirectionalIterator>
void inplace_merge(BidirectionalIterator first, BidirectionalIterator middle,
BidirectionalIterator last); // eine weitere Version mit Compare
```

Beispiel: `string s = "456123";`
`inplace_merge(s.begin(), s.begin() + 3, s.end());`
`// s="123456";`

Ein *inplace_merge* ist z.B. vorteilhaft, wenn zwei sortierte Dateien nacheinander in einen Container eingelesen werden und der gesamte Container anschließend sortiert werden soll.

Aufgabe 16.13

1. Definieren Sie die folgenden Funktions-Templates der STL selbst. Sie können sich dazu an den Algorithmen orientieren, deren Quelltext in diesem Abschnitt gezeigt wurde. Testen Sie diese mit verschiedenen Containerklassen, z.B. *vector*, *list*, *set*, *string* sowie mit einem Array.

```
template<class InputIterator, class T>
iterator_traits<InputIterator>::difference_type
count(InputIterator first, InputIterator last,
const T& value);

template<class InputIterator, class Predicate>
iterator_traits<InputIterator>::difference_type
count_if(InputIterator first, InputIterator last,
Predicate pred);

template<class ForwardIterator>
ForwardIterator min_element(ForwardIterator first,
ForwardIterator last);
```

2. In einer Folge mit einer ungeraden Anzahl von Werten ist der **Median** der Wert, der nach einer Sortierung der Folge in der Mitte steht. Bei einer geraden Anzahl von Werten ist der Median der Mittelwert der beiden mittleren Werte. Schreiben Sie ein Funktions-Template *Median*, das den Median der Werte aus einem Container der STL zurückgibt.

16.14 Numerische Berechnungen

Die Standardbibliothek enthält einige Algorithmen und Klassen für numerische Anwendungen. Da sie aber nur in speziellen Anwendungen von Bedeutung sind, werden sie nur kurz skizziert.

16.14.1 Verallgemeinerte numerische Algorithmen

Nach

```
#include <numeric>
```

stehen im Namensbereich *std* einige Funktions-Templates zur Verfügung, die numerische Algorithmen typunabhängig implementieren. Sie können nicht nur mit Ganzzahl- und Gleitkommatentypen verwendet werden, sondern auch mit anderen Datentypen, die die im Algorithmus verwendeten Operationen haben. Sie sind optimiert und können schneller sein als selbstgestrickte Schleifen (siehe die Benchmarks am Ende dieses Abschnitts).

Die folgenden Beispiele sollen nur zeigen, wie diese Algorithmen verwendet werden können. Eine bereichsbasierte *for*-Schleife ist oft leichter verständlich.

accumulate summiert die Werte aus dem Bereich $[first, last)$ zu dem Wert, der als Argument für *init* übergeben wurde.

```
template <class InputIterator, class T>
T accumulate(InputIterator first, InputIterator last, T init);
```

In einer zweiten Variante kann als letztes Argument eine binäre Operation angegeben werden, die den nächsten Wert aus dem bisherigen Wert und dem Element berechnet, auf den der Iterator zeigt:

```
template <class InputIterator, class T, class BinaryOperation>
T accumulate(InputIterator first, InputIterator last, T init, BinaryOperation binary_op);
```

Diese Funktions-Templates können folgendermaßen implementiert sein:

```
template <class InputIterator, class T>
T accumulate(InputIterator first, InputIterator last, T init)
{
    while (first != last)
        init = init + *first++;
    return init;
}

template <class InputIterator, class T,
class BinaryOperation>
T accumulate(InputIterator first, InputIterator last, T init,
BinaryOperation binary_op)
{
    while (first != last)
        init = binary_op(init, *first++);
    return init;
}
```

Beispiel: Die Summe der Werte eines Containers mit Zahlen

```
std::vector<double> vd{ 1.1, 2.2, 3.3 };
```

erhält man mit

```
auto ac = std::accumulate(vd.begin(), vd.end(), 0.0); // 6.6
```

Man muss allerdings mit dem Datentyp des *init*-Wertes aufpassen, da er der Datentyp des Ergebnisses ist. Mit

```
auto ac = std::accumulate(vd.begin(), vd.end(), 0); // 6
```

erhält man die Summe als Ganzzahlwert.

Die Strings aus einem Container *sv* können mit

```
std::string join1(std::vector<string> sv)
{
    string s;
    return std::accumulate(sv.begin(), sv.end(), s,
        [](std::string a, std::string b) {
            return a + "-" + b;
        });
}
```

zu einem String zusammengefügt werden, bei dem die einzelnen Strings durch ein "-" getrennt sind:

```
std::vector<string> sv{ "1", "2", "3"};
std::string s = join1(sv); // "-1-2-3"
```

Hier ist das Zeichen "-" am Anfang eventuell nicht gewünscht. Man kann es unterbinden, wenn man als *init*-Wert das erste Element nimmt und dann erst mit dem zweiten Element beginnt:

```
std::string join(std::vector<string> sv)
{ // Programmabbruch mit leerem sv
    return std::accumulate(next(sv.begin()), sv.end(), sv[0],
        [](std::string a, std::string b) {
            return a + "-" + b;
        });
}
```

Die nächste Tabelle zeigt, dass die Operationen mit *accumulate* schneller sein können als gleichwertige Operationen. So erhält man z.B. nach

```
valarray<double> va(nValues); // valarray: siehe Abschnitt 16.14.2
vector<double> vd;
for (int i = 0; i < nValues; i++)
{
    vd.push_back(i);
    va[i] = i;
}
```


für die Anweisungen, die alle dasselbe Ergebnis produzieren

1. `double Summe = 0;`
`for (int i = 0; i < vd.size(); i++)`
`Summe += vd[i];`
2. `Summe = va.sum();`
3. `s=std::accumulate(vd.begin(),vd.end(),0.0);` //siehe Abschnitt 16.14.1

diese Laufzeiten:

Laufzeit VS 2017, Release	n=1'000'000; Zeit in Sek.	n=10'000'000; Zeit in Sek.
1. <i>for</i> -Schleife	0,0025	0,025
2. <i>valarray</i>	0,0008	0,008
3. <i>std::accumulate</i>	0,0008	0,008

Wie *accumulate* haben auch die folgenden Algorithmen noch eine zweite Version mit einem zusätzlichen Parameter *binary_op*. *inner_product* hat zwei solche Parameter.

```
template <class InputIterator1, class InputIterator2, class T>
T inner_product (InputIterator1 first1, InputIterator1 last1,
InputIterator2 first2, T init); // berechnet das innere Produkt
```

```
template <class InputIterator, class OutputIterator>
OutputIterator partial_sum (InputIterator first, InputIterator last,
OutputIterator result); // berechnet Teilsummen
```

```
template <class InputIterator, class OutputIterator>
OutputIterator adjacent_difference (InputIterator first, InputIterator last,
OutputIterator result); // berechnet Differenzen benachbarter Elemente
```

Für weitere Informationen wird auf die Online-Hilfe verwiesen.

16.14.2 Valarrays Θ

Die Klasse *valarray* der Standardbibliothek steht im Namensbereich *std* nach

```
#include <valarray>
```

zur Verfügung. Ein *valarray* ist ein Array von Werten, ähnlich wie die Container-Klasse *vector*. Während ein *vector* aber vor allem der Verwaltung von Daten dient, sind für Variablen des Typs *valarray* auch Rechenoperation definiert. Diese Operationen werden dann für alle Elemente des Valarrays durchgeführt. So haben nach der Definition

```
int n = 8;
std::valarray<double> v1(n), v2(n);
for (int i = 0; i < n; i++) v1[i] = i; // v1[0]=0, ..., v1[7]=7
```

die Anweisungen

```
v2 = v1;      // for (int i=0; i<n; i++) v2[i]=v1[i];
v2 = v1 + v2; // for (int i=0; i<n; i++) v2[i]=v1[i]+v2[i];
```

denselben Effekt wie die als Kommentar angegebenen *for*-Schleifen. Damit ist mit Valarrays die in der Mathematik für Vektoren übliche Schreibweise möglich. Diese Schreibweise ist oft übersichtlicher als eine *for*-Schleife mit „normalen“ Arrays (wie „double a[n]“).

Neben dem Operator + sind die Operatoren

–, *, /, %, ^, &

sowie

die trigonometrischen Funktionen *sin*, *cos*, *tan*, *acos*, *asin*, *atan*,
 die Hyperbelfunktionen *sinh*, *cosh*, *tanh*
 und die mathematischen Funktionen *exp*, *log*, *log10*, *pow*, *sqrt*, *abs*

definiert. Damit sind z.B. die folgenden Operationen möglich:

```
v1 = sin(v1); // v1[0]=sin(0), ..., v1[7]=sin(7)
v1 = sqrt(sin(v1)*sin(v1) + cos(v1)*cos(v1));
```

Sie haben dasselbe Ergebnis, wie wenn man die entsprechenden Operationen mit allen Elementen durchführt. Mit Funktionen wie *min*, *max*, *sum* usw. erhält man das Minimum, Maximum und die Summe der Elemente eines Valarrays:

```
double Min = v1.min();
double Max = v1.max();
double Sum = v1.sum();
```

Ursprünglich sollten die Operationen mit *valarray* optimiert implementiert und eventuell sogar auf verschiedenen Prozessoren parallel abgearbeitet werden. Diese wird aber von vielen Compilern nicht umgesetzt. Zeitmessungen haben gezeigt, dass manche Operationen mit *valarray* etwas schneller sind als gleichwertige Schleifen mit „normalen“ Arrays. Manchmal sind sie aber auch langsamer.

Aufgabe 16.14.2

Bei manchen Experimenten (Physik, Psychologie usw.) besteht ein linearer Zusammenhang der Art

$$y = a \cdot x + b$$

zwischen einer unabhängigen Variablen x und einer abhängigen Variablen y . Allerdings sind die Werte von a und b oft nicht bekannt. Man versucht sie deswegen zu schätzen, indem man das Experiment mit n verschiedenen Werten von x_0, x_1, \dots, x_{n-1} wiederholt und dabei die Werte y_0, y_1, \dots, y_{n-1} für y ermittelt. Falls die Messwerte für y durch Störungen und/oder Messfehler verfälscht werden, kann man jedoch nicht erwarten, dass die Punkte $(x_0, y_0), (x_1, y_1), \dots, (x_{n-1}, y_{n-1})$ alle auf einer Geraden liegen.

Zur Lösung dieses Problems hat der Mathematiker Gauß vorgeschlagen, die Werte für a und b so zu bestimmen, dass das Quadrat der Abweichungen

$$F(a,b) = (y_0 - (ax_0+b))^2 + (y_1 - (ax_1+b))^2 + \dots + (y_{n-1} - (ax_{n-1}+b))^2$$

möglichst klein wird (**Methode der kleinsten Quadrate**). Die so ermittelte Gerade wird auch als **Regressionsgerade** bezeichnet. Mit

$$S_{xy} = x_0y_0 + x_1y_1 + \dots + x_{n-1}y_{n-1}$$

$$S_x = x_0 + x_1 + \dots + x_{n-1}$$

$$S_y = y_0 + y_1 + \dots + y_{n-1}$$

$$S_{xx} = x_0x_0 + x_1x_1 + \dots + x_{n-1}x_{n-1}$$

$$x_M = S_x/n$$

$$y_M = S_y/n$$

führt dieser Ansatz auf die folgenden Werte für a und b :

$$a = (n \cdot S_{xy} - S_x \cdot S_y) / (n \cdot S_{xx} - S_x \cdot S_x)$$

$$b = y_M - a \cdot x_M$$

1. Formulieren Sie diese Gleichungen

- mit Valarrays und den zugehörigen Funktionen (*sum* usw.)
- mit Schleifen und dem Indexoperator wie mit normalen Arrays.

2. Testen Sie die Lösungen für a und b mit n (2, 100, 10 000) Messwerten, die

- auf einer Geraden $y = ax + b$ liegen. Die berechneten Werte müssen dann die ursprünglichen Werte für a und b ergeben.
- um kleine Zufallswerte von der Geraden $y = ax + b$ abweichen. Die berechneten Werte

müssen dann in der Nähe der Werte für a und b liegen.

16.14.3 Zufallszahlen mit `<random>` Θ

Die einzige in C++03 verfügbare Funktion für Zufallszahlen ist **rand**: Sie gibt gleichverteilte Werte im Bereich 0..32767 zurück. Diese Funktion wird in C++11 um Klassen ergänzt, die

- neben gleichverteilten auch anders verteilte Werte (z.B. normal, exponential oder binomial usw. verteilte) liefern
- Werte aus einem größeren Bereich liefern
- nach verschiedenen Kriterien besser sind (z.B. längere Zyklen haben)

Im Folgenden soll anhand einiger Beispiele gezeigt werden, wie diese Klassen verwendet werden können. Sie stehen nach

```
#include <random>
```

im Namensbereich `std` zur Verfügung. Diese Zufallszahlengeneratoren sind so aufgebaut, dass sie

- einen Generator für gleichverteilte Zufallszahlen mit
- einer Verteilungsfunktion kombinieren

und so sehr vielfältige Arten von Zufallszahlen erzeugen können.

1. Die zugrundeliegenden Generatoren für gleichverteilte Zufallszahlen wie z.B.

```
linear_congruential      mersenne_twister
subtract_with_carry     subtract_with_carry_01
```

können über zahlreiche Parameter konfiguriert werden. Oft reichen die vordefinierten Spezialisierungen wie z.B.:

```
typedef linear_congruential_engine<unsigned int, 48271, 0,
                                   2147483647> minstd_rand;
typedef mersenne_twister_engine<unsigned int, 32, 624, 397, 31,
                                0x9908b0df, 11, 0xffffffff, 7, 0x9d2c5680,
                                15, 0xefc60000, 18, 1812433253> mt19937;
```

Die nächste Tabelle enthält die Zykluslänge dieser Generatoren. Sie gibt an, nach wie vielen Aufrufen sich die erzeugten Zufallszahlen wiederholen, und wird oft als Kennzeichen für die Qualität eines Zufallszahlengenerators betrachtet:

Generator	Zykluslänge
<i>minstd_rand</i>	$2^{31}-2$
<i>mt19937</i>	$2^{19937}-1$

Einer der einfachsten ist *minstd_rand*, der den Park-Miller Algorithmus implementiert. Die Verwendung von *minstd_rand* ist auf den ersten Blick etwas ungewöhnlich, da *minstd_rand* ein Datentyp ist und eine Variable dieses Datentyps wie eine Funktion aufgerufen werden kann. Jeder Aufruf liefert dann eine neue Zufallszahl im Bereich 0 .. 2147483647-1 zurück.

Beispiel: Jeder Aufruf von *rnd* liefert eine neue Zufallszahl:

```
std::minstd_rand rnd;
for (int i = 0; i < 10; i++)
{
    int r = rnd();
    tb->AppendText(r.to_String() + "\r\n");
}
```

Den Zufallszahlengenerator kann man bei der Definition mit einem Startwert initialisieren:

```
std::minstd_rand rnd(std::time(0));
```

2. Als **Verteilungen** stehen unter anderem zur Verfügung:

Verteilung	Konstruktorparameter
<code>uniform_int</code>	min = 0, max = 9
<code>uniform_real</code>	min = 0, max = 1
<code>normal_distribution</code>	mean = 0, sigma = 0
<code>binomial_distribution</code>	int t=1, double p = 0.5

Diese Verteilungen haben einen überladenen Aufrufoperator, dem man einen Generator übergeben kann,

```
result_type operator()(Engine& eng);
```

und der dann einen Zufallswert zurückliefert.

Das nächste Beispiel zeigt, wie die Generatoren mit den Verteilungen kombiniert werden können.

Beispiel: Mit

```
std::mt19937 gen1;
std::uniform_int<int> distr(1, 100);
for (int i = 0; i < 10; i++)
    textBox1->AppendText(distr(gen1).ToString() + " ");
```

erhält man gleichverteilte *int*-Werte im Bereich 1..100. Ersetzt man hier die zweite Zeile durch eine der folgenden

```
std::uniform_real<double> distr(0, 1);
std::binomial_distribution<> distr(100, 0.8);
std::normal_distribution<double> distr(0.8, 2.1);
```

erhält man

gleichverteilte *double*-Werte im Bereich 0..1.
 binomialverteilte *double*-Werte mit den Parametern t und p, bzw.
 normalverteilte *double*-Werte mit den Parametern m (Mittelwert) und Sigma.

16.14.4 Komplexe Zahlen Θ

Die im C++-Standard definierten Klassen für **komplexe Zahlen** erhält man mit

```
#include <complex>
```

Bei der Definition von Variablen dieser Klassen gibt man nach *complex* in spitzen Klammern den Datentyp des Real- und Imaginärteils an. Dafür sind die Datentypen *float*, *double* und *long double* zulässig:

```
std::complex<float> cf = -1;
std::complex<double> cd = -1;
```

Aus diesen komplexen Zahlen, die alle den Wert -1 haben, kann man mit der Funktion `sqrt` die Wurzel ziehen:

```
cf = sqrt(cf);
cd = sqrt(cd);
```

Dabei erhält man die Ergebnisse

```
0+1i //Darstellung mit der Funktion to_string von unten
```

Zieht man dagegen die Wurzel aus dem Wert -1 des Datentyps `double`, hat das einen NAN-Wert zur Folge:

```
cd = sqrt(-1);
```

Eine komplexe Zahl besteht aus einem **Real-** und **Imaginärteil** des Datentyps, der bei der Definition der Variablen angegeben wurde. Dieser Datentyp wird im Folgenden mit `T` bezeichnet und steht für `float`, `double` oder `long double`. In jeder dieser Klassen werden der Real- und Imaginärteil durch die Datenelemente

```
T re_, im_; // interne Datenelemente für den Real- und Imaginärteil
```

dargestellt. Allerdings besteht keine Möglichkeit, diese Elemente direkt anzusprechen. Man erhält sie aber sowohl mit den Elementfunktionen

```
T imag() const { return im_; } // Die Anweisungen in geschweiften Klammern
T real() const { return re_; } // werden beim Aufruf der Funktion ausgeführt
```

als auch mit gleichnamigen globalen Funktionen. Damit kann man eine komplexe Zahl durch die Funktion `to_string` als `string` darstellen:

```
std::string to_string(std::complex<double> c)
{
    return std::to_string(c.real()) + "+" + std::to_string(c.imag()) +
           "i";
}
```

Variablen komplexer Zahlen können mit dem **Konstruktor**

```
complex(const T& re = T(), const T& im = T());
```

definiert werden. Ruft man ihn ohne Argument auf, werden Real- und Imaginärteil auf Null gesetzt. Mit einem Argument wird dieses zum Realteil, und der Imaginärteil wird Null:

```
std::complex<float> cf;           // cf.real()=0, cf.imag()=0;
std::complex<double> cd = -1;    // cd.real()=-1, cd.imag()=0;
std::complex<double> cd(-1);     // wie cd=-1;
std::complex<double> cl(1, -1);  // cl.real()=1, cl.imag()=-1;
```

Für komplexe Zahlen sind die Operatoren `+`, `-`, `*`, `/`, `+=`, `-=` usw. definiert. Ausdrücke mit diesen Operatoren können auch komplexe Zahlen und Gleitkommatypen verbinden:

```
cf = cf + 1.0f;
cd = cd + 1.0;
```

Allerdings können keine verschiedenen Typen komplexer Zahlen kombiniert werden:

```
cf = cf + 1.0; // complex<float> + double geht nicht
cd = cd + 1;   // complex<double> + int geht nicht
cd = cd + cf; // complex<float>+complex<double> geht nicht
```

Mit den Operatoren == und != können komplexe Zahlen auf Gleichheit oder Ungleichheit geprüft werden. Da komplexe Zahlen aber nicht wohlgeordnet sind, können sie nicht mit einem der Operatoren <, <=, > und >= verglichen werden.

Seit C++11 sind nach `#include <complex>` im Namensbereich `std::complex_literals` die Literaloperatoren "i", "i" und "i" definiert:

```
constexpr complex<double> operator""i(long double _Val)
{ // return imaginary _Val
  return (complex<double>(0.0, static_cast<double>(_Val)));
}
```

Damit können Literale für komplexe Zahlen in der üblichen mathematischen Schreibweise angegeben werden:

```
using namespace std::complex_literals;
std::complex<double> c1 = 3.0 + 4i;
std::string sc1 = to_string(c1); // sc1 = "3.000000+4.000000i"
```

Für die üblichen Operationen mit komplexen Zahlen stehen globale Funktionen zur Verfügung:

```
T norm(const complex<T>& a) // das Quadrat des Betrags
T abs(const complex<T>& a) // Betrag, die Wurzel aus norm(a)
complex<T> conj(const complex<T>& a) // der konjugierte Wert von a
T arg(const complex<T>& a) // Winkel in Polarkoordinaten
complex<T> polar(const T& r, const T& theta) // komplexe Zahl zu Polarkoordinaten
(r,theta)
```

```
Beispiele: std::complex<double> c(3, 4); // c=3+4i
           double d = std::norm(c);     // d=25
           d = std::abs(c);             // d=5
           c = std::conj(c);           // c=3-4i
```

Außerdem sind zahlreiche mathematische Funktionen für komplexe Zahlen definiert:

```
complex<T>exp(const complex<T>& x); // ex
complex<T>log10(const complex<T>& x); // Logarithmus zur Basis 10
complex<T>log(const complex<T>& x); // natürlicher Logarithmus
complex<T>pow(const complex<T>& x, int y); // xy
complex<T>pow(const complex<T>& x, T y); // xy
complex<T>pow(const complex<T>& x, const complex<T>& y); // xy
```

complex<T>pow(T x, const complex<T> & y); // x^y
complex<T>sqrt(const complex<T> & x)
 die trigonometrischen Funktionen *sin, cos, tan, asin, acos, atan*
 die Hyperbelfunktionen *sinh, cosh, tanh*

Aufgaben 16.14.4

1. Die quadratische Gleichung

$$ax^2+bx+c=0$$

hat die beiden Lösungen

$$x = (-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac})/2a$$

Schreiben Sie ein Programm, das die Lösung dieser Gleichung zu den komplexen Koeffizienten $a=2+3i$, $b=4-5i$ und $c=-7+8i$ ausgibt. Außer der Lösung soll auch noch die Probe angezeigt werden.

2. Die Gleichung vom Grad n ($n \geq 1$, ganzzahlig)

$$x^n-1=0$$

hat n komplexe Lösungen, die mit

$$w=\cos(2\pi/n) + i*\sin(2\pi/n)$$

durch $x_0=1$, $x_1=w$, $x_2=w^2$, ..., $x_{n-1}=w^{n-1}$ gegeben sind. Geben Sie (z.B. für $n=10$) jede dieser **Einheitswurzeln** x_i aus.

16.14.5 Numerische Bibliotheken neben dem C++-Standard Θ

Neben den numerischen Bibliotheken, die zum C++-Standard gehören, gibt es noch zahlreiche weitere. Auf einige der wichtigsten soll hier kurz hingewiesen werden.

Die GNU Scientific Library (GSL -) enthält zahlreiche mathematische Funktionen aus verschiedenen Bereichen für C and C++ Programme.

Die Boost Bibliothek (<http://www.boost.org>) enthält unter anderem die Bibliotheken:

- Math: weitere mathematische Funktionen
- Multiprecision: Klassen für Ganzzahl- und Gleitkommaoperationen mit erhöhter Genauigkeit
- Rational: Eine Klasse für rationale Zahlen und ihre Arithmetik
- Math/Special Functions: Spezielle Mathematische Funktionen, z.B. Gamma-, Bessel-Funktionen
- Interval: Intervall-Arithmetik, gibt für Operationen ein Intervall zurück, in dem Ergebnisse liegen
- uBLAS: Matrix- und Vektorklassen sowie zugehörige Operationen



17 Zeiten und Kalenderdaten mit *chrono*

Seit C++11 steht in C++ nach

```
#include <chrono>
```

eine leistungsfähige Bibliothek für Zeitpunkte (z.B. Uhrzeiten), Zeiträume (z.B. 5 Sekunden) und Uhren zur Verfügung. Mit dieser Bibliothek kann man z.B. die aktuelle Uhrzeit anzeigen oder die Dauer der Ausführung von Anweisungen messen.

Die Klassen und Funktionen dieser Bibliothek sind in vielerlei Hinsicht einfacher und sicherer als die klassischen Bibliotheken wie z.B. die von C, die ähnliche Möglichkeiten bieten. In diesen wird eine Zeitdauer oft einfach durch einen *int*-Wert angegeben, wie z.B. in

```
sleep(5);
```

Hier muss man wissen, was das Argument 5 bedeutet (5 Millisekunden oder 5 Sekunden oder noch etwas Anderes?). Mit den entsprechenden Funktionen aus *chrono* muss man die Zeiteinheit angeben, z.B.

```
sleep(5s); // 5s steht für 5 Sekunden
```

Deshalb ist die Gefahr geringer, Zeiteinheiten zu verwechseln. Die *chrono*-Bibliothek hat zahlreiche weitere Vorteile dieser Art.

Achtung: Bis auf die in Abschnitt 17.1 beschriebene Klasse *ratio* sind alle in diesem Kapitel beschriebenen Klassen im Namensbereich *std::chrono* (nicht im Namensbereich *std*) enthalten.

17.1 Brüche als Datentypen: Das Klassen-Template *ratio*

In *chrono* werden für Zeiträume und Zeitpunkte Brüche (rationale Zahlen mit einem Zähler und einem Nenner) verwendet. Diese werden durch den Datentyp (ein Klassen-Template mit Nicht-Typ Parametern)

```
template <intmax_t N, intmax_t D = 1>  
class ratio {  
public:
```

```

static constexpr intmax_t num;
static constexpr intmax_t den;
typedef ratio<num, den> type;
};

```

dargestellt, bei dem der Zähler *num* und der Nenner *den* den Datentyp *intmax_t* haben („numerator“ und „denominator“ sind die englischen Worte für Zähler und Nenner). Das ist in Visual Studio ein Synonym für *long long* (64 Bit):

```

typedef long long intmax_t;

```

Es mag auf den ersten Blick überraschend sein, dass ein Bruch ein Datentyp und nicht etwa ein Wert ist. Deshalb ist dieser Datentyp auch nicht geeignet, zur Laufzeit Brüche zu addieren. Vielmehr ist das Ziel dieses Designs, Werte verschiedener Bruch-Typen konvertieren zu können.

Beispiele: Die ersten beiden Beispiele zeigen, dass der Zähler und Nenner gekürzt werden:

```

std::ratio<3, 60> r1;
tb->AppendText(r1.num + "/" + r1.den + "\r\n"); // 1/20

std::ratio<60, 3> r2;
tb->AppendText(r2.num + "/" + r2.den + "\r\n"); // 20/1

std::ratio<5> r3; // wie std::ratio<5,1> t3;
tb->AppendText(r3.num + "/" + r3.den + "\r\n"); // 5/1

```

Mit dem Nenner 0 erhält man eine Fehlermeldung beim Kompilieren:

```

std::ratio<5,0> n; // Fehler beim Kompilieren

```

Dabei sind die Einzelheiten der Implementation von *ratio* gar nicht so wichtig. Entscheidend ist vor allem:

- Ein Bruch des Typs *ratio* ist ein Datentyp, und zwar ein Nicht-Typ Template. Er wird deshalb bereits während der Kompilation ausgewertet und führt nicht zu längeren Laufzeiten.
- Zähler und Nenner werden bereits während der Kompilation gekürzt: *num* und *den* erhalten die Werte

$$\begin{aligned} \text{num} &= \text{sign}(N) * \text{sign}(D) * \text{abs}(N) / \text{gcd}; \\ \text{den} &= \text{abs}(D) / \text{gcd}; \end{aligned}$$
- Viele Fehler (z.B. Division durch 0 oder ein Überlauf) werden schon während der Kompilation erkannt, was Laufzeitfehler reduziert.

Im C++-Standard sind unter anderem die folgenden Datentypen definiert:

```

typedef ratio<1, 1'000'000'000> nano;
typedef ratio<1, 1'000'000> micro;
typedef ratio<1, 1'000> milli;
typedef ratio<1, 100> centi;
typedef ratio<1, 10> deci;
typedef ratio<10, 1> deca;

```

```

typedef ratio<100,          1> hecto;
typedef ratio<1'000,       1> kilo;
typedef ratio<1'000'000,   1> mega;

```

17.2 Ein Datentyp für Zeiteinheiten: *duration*

Mit der Klasse *duration* kann man eine Zeiteinheit (Zeitdauer, z.B. 5 Sekunden, 5 Minuten, 5 Millisekunden) darstellen. Obwohl die Grundidee dieser Klasse in wenigen Zeilen dargestellt werden kann,

```

template<class _Rep, class _Period> //aus <chrono>, stark vereinfacht
class duration
{ // represents a time duration
public:
    typedef _Rep rep;
    typedef _Period period;
    constexpr _Rep count() const
    { // get stored rep
        return (_MyRep);
    }
private:
    _Rep _MyRep; // the stored rep
};

```

ist sie auf den ersten Blick nicht unbedingt intuitiv. Falls Sie also nicht gleich sehen, wieso *duration* so gestaltet wurde, lesen Sie einfach weiter. In etwa einer halben Seite sehen Sie dann, dass die diese Klasse einfach und intuitiv verwendet werden kann.

In *duration* wird durch *static_assert* sichergestellt, dass das Typ-Argument für *_Period* ein *ratio* ist. Dieser Bruch gibt die Dauer einer Zeiteinheit in Einheiten einer Sekunde an. Das erste Typ-Argument *_Rep* ist der arithmetischer Datentyp, in dem die Anzahl der Zeiteinheiten angegeben ist.

Im Namensbereich *std::chrono* sind diese Einheiten definiert:

```

typedef duration<long long, nano> nanoseconds;
typedef duration<long long, micro> microseconds;
typedef duration<long long, milli> milliseconds;
typedef duration<long long> seconds;
typedef duration<int, ratio<60> > minutes;
typedef duration<int, ratio<3600> > hours;

```

Es ist auch möglich, eigene *duration*-Typen zu definieren. Da das erste Typ-Argument ein beliebiger arithmetischer Datentyp sein kann, ist auch ein Gleitkomma-Wert zulässig. Damit kann die Anzahl der Perioden auch Nachkommastellen haben:

```

typedef std::chrono::duration<double, std::ratio<1, 50>> AC_Hertz;

```

Beispiel: Mit diesen Einheiten ist *rep* der Datentyp des ersten Typ-Arguments:

```
std::chrono::milliseconds::rep x; // long long x;
std::chrono::hours::rep y; // int y

AC_Hertz::rep z; // double z
```

Das zweite Typ-Argument ist ein *ratio* und hat den Zähler *num* und den Nenner *den*. Dieser Datentyp ist die Dauer einer Einheit in Bruchteilen einer Sekunde:

```
x = std::chrono::milliseconds::period::num; // 1;
x = std::chrono::milliseconds::period::den; // 1000;
```

In der Klasse *milliseconds* ist *period* der Bruch 1/1000, und stellt 1/1000 Sekunden dar. In *hours* ist *period* der Bruch 3600/1: Eine Stunde dauert 3600 Sekunden:

```
x = std::chrono::hours::period::num; // 3600;
x = std::chrono::hours::period::den; // 1;
```

Eine Variable eines *duration*-Typs kann man dann mit einem Wert initialisieren, der die Anzahl der Zeiteinheiten angibt. Diese Anzahl erhält man mit der Elementfunktion

```
constexpr _Rep count() const
```

Beispiel: Variablen eines *duration*-Typs können Zeiträume durch aussagekräftige Namen darstellen:

```
std::chrono::seconds eineHalbeMinute(30); // 30 Sekunden
std::chrono::hours   eineWoche(7*24);    // 7*24 Stunden
```

Da die Konstruktoren von *duration* mit *constexpr* definiert sind, kann man auch Variablen mit *constexpr* definieren und die Werte von Intellisense im Editor anzeigen lassen:

```
constexpr std::chrono::seconds eineHalbeMinute(30); // 30
                                                    Sekunden
constexpr long long c1 = eineHalbeMinute.count(); // 30
```

Bei diesen Beispielen erhält man mit *count* jeweils den bei der Initialisierung angegeben Wert. Bei den später folgenden Konversionen und arithmetischen Operationen sieht man dann, wie der Wert von *count* angepasst wird.

Mit den im Namensbereich *std::chrono_literals* definierten **Suffixes** „h“ (für *hours*), „min“ (für *minutes*), „s“ (für *seconds*), „ms“ (für *milliseconds*) und „us“ (für *microseconds*) können Literale eines *duration*-Typs noch einfacher angegeben werden. Ein Auszug aus <chrono>:

```
constexpr chrono::hours operator "" h(unsigned long long _Val)
{ // return integral hours
  return (chrono::hours(_Val));
}
```

```
constexpr chrono::minutes(operator "" min)(unsigned long long _Val)
constexpr chrono::seconds operator "" s(unsigned long long _Val)
constexpr chrono::milliseconds operator "" ms(unsigned long long
                                                _Val)
constexpr chrono::microseconds operator "" us(unsigned long long
                                                _Val)
```

Beispiel: Die Zeiteinheiten aus dem letzten Beispiel können einfacher so definiert werden:

```
using namespace std::chrono_literals;
std::chrono::seconds eineHalbeMinute=30s; // 30 Sekunden
std::chrono::hours   eineWoche=168h;      // 7*24 Stunden
```

Da der Datentyp eines solchen Literals der entsprechende *duration*-Typ ist, kann man den Datentyp auch vom Compiler mit *auto* ableiten lassen. Das ist die einfachste Form, eine Zeitdauer zu definieren:

```
using namespace std::chrono_literals;
auto eineHalbeMinute = 30s; // 30 Sekunden
auto eineWoche = 168h;      // 7*24 Stunden
```

Für *duration*-Werte sind implizite **Konversionen** definiert, wenn der zugewiesene Wert ohne Verlust dargestellt werden kann. Andernfalls ist eine explizite Konversion mit einem *duration_cast* möglich. Dabei werden nicht darstellbare Stellen abgeschnitten.

Beispiel: Mit

```
using namespace std::chrono_literals;
std::chrono::milliseconds d1 = 3141ms;
std::chrono::seconds d2 = 18s;
```

ist die implizite Konversion

```
d1 = d2; // d1.count = 18000
```

möglich, da Sekunden ohne Verlust durch Millisekunden dargestellt werden können. Die umgekehrte Konversion wird dagegen vom Compiler zurückgewiesen:

```
d2 = d1; // Fehler
```

Sie kann mit einer expliziten Konversion erzwungen werden:

```
d2 = std::chrono::duration_cast<std::chrono::seconds>(d1);
// d2.count() = 3
```

Um eine **Zeitdauer als Parameter** zu übergeben, kann man den Datentyp des Parameters in der relativ umständlichen Schreibweise

stellt `t` den Zeitpunkt "10 Sekunden nach dem Startzeitpunkt der `system_clock`" dar. Mit dem Standardkonstruktor erhält man den Startzeitpunkt. Mit der Funktion `to_string` (siehe Abschnitt 17.4) wird ein Zeitpunkt als String dargestellt:

```
string s1=to_string(t); //z.B. s1="Thu Jan 1 01:01:40 1970"
string s2=to_string(u); //z.B. s2="Thu Jan 1 01:00:00 1970"
```

Der String `s2` zeigt, dass der 1. Januar 1970 0 Uhr der Startzeitpunkt ist. Dieser Startzeitpunkt ist bei UNIX und POSIX-Systemen üblich.

Die Uhr und die Zeitdauer werden dem Template als Typ-Argument übergeben. Dieser stark gekürzte Auszug aus `<chrono>`

```
template<class _Clock, class _Duration = typename _Clock::duration>
class time_point
{ // represents a point in time
public:
    constexpr time_point(): MyDur(_Duration::zero()){ } // construct
                                // with value epoch
    constexpr explicit time_point(const _Duration& _Other):
        _MyDur(_Other) { } // construct from a duration

private:
    _Duration _MyDur; // duration since the epoch
};
```

soll nur zeigen, dass ein Zeitpunkt

- durch eine Uhr und ihren Startzeitpunkt
- durch eine Zeiteinheit des Typs *duration* (z.B. Sekunden) und
- durch die Anzahl der Zeiteinheiten

charakterisiert ist.

Die langen Typnamen können durch ein Alias Template abgekürzt werden.

Beispiel: Mit dem Alias-Template

```
template<typename D>
using sys_tp =
    std::chrono::time_point<std::chrono::system_clock, D>;
```

können Definitionen wie im letzten Beispiel kürzer formuliert werden:

```
sys_tp<std::chrono::seconds> tp1(5s);
sys_tp<std::chrono::milliseconds> tp2 = tp1;
```

Konversionen zwischen verschiedenen *time_point*-Ausdrücken sind implizit möglich, wenn sie nicht mit einem Verlust von Informationen verbunden sind. Andernfalls müssen sie mit *time_point_cast* explizit konvertiert werden.

Beispiel: Die folgenden Konversionen sind möglich:

```
sys_tp<std::chrono::seconds> tp1(5s);
sys_tp<std::chrono::milliseconds> tp2 = tp1;
auto tp3 =
    std::chrono::time_point_cast<std::chrono::seconds>(tp2);
```

Diese erhalten die folgenden Werte:

```
int c1 = tp1.time_since_epoch().count(); // 5 Sekunden
int c2 = tp2.time_since_epoch().count(); // 5000
                                         Millisekunden
int c3 = tp3.time_since_epoch().count(); // 5 Sekunden
```

Die folgende Konversion wird dagegen vom Compiler nicht akzeptiert:

```
tp1 = tp2; // Fehler
```

Für *time_point* Ausdrücke sind diese **arithmetischen Operationen** definiert:

- Zwei Ausdrücke des Typs *time_point* können nicht addiert, sondern nur subtrahiert werden. Das Ergebnis hat den Typ *duration* und ist die Zeitdauer zwischen den beiden Zeitpunkten.
- Ein Ausdruck des Typs *time_point* und ein Ausdruck des Typs *duration* können addiert und subtrahiert werden. Das Ergebnis hat den Datentyp *time_point*.

Beispiel: Die folgenden Operationen sind auch mit Operanden des Typs

```
std::chrono::time_point<std::chrono::system_clock> t1, t2;
```

möglich:

```
std::chrono::time_point<std::chrono::steady_clock> t1, t2;
auto d = t1 - t2; // Datentyp von d: std::chrono::nanoseconds
auto d1 = t1 + d; // Datentyp von d1:
                 std::chrono::time_point<std::chrono::steady_clock>
auto d2 = t1 - d; // Datentyp von d2:
                 std::chrono::time_point<std::chrono::system_clock>
```

17.4 Uhren: *system_clock* und *steady_clock*

In der chrono-Bibliothek stehen im Wesentlichen zwei Uhren zur Verfügung.

- ***system_clock***: Diese stellt die aktuelle Uhrzeit unter Windows dar, wie sie z.B. auf dem Desktop angezeigt wird. Diese ist aber für Laufzeitmessungen nur begrenzt geeignet, da sie vom Benutzer oder z.B. aufgrund der Sommerzeit verstellt werden kann. Sie hat unter Windows oft eine Auflösung von 100 Nanosekunden.

- ***steady_clock***: Die Uhrzeit dieser Uhr nimmt im Lauf der Zeit immer zu. Sie ist für Laufzeitmessungen geeignet. Sie verwendet unter Windows die Win32-Funktionen *QueryPerformanceCounter* und *QueryPerformanceFrequency* und hat typischerweise eine Auflösung von einer Nanosekunde.

Eine dritte Uhr *high_resolution_clock* ist nach dem C++-Standard ein Synonym für eine dieser beiden. In Visual C++ ist sie ein Synonym für *steady_clock*:

```
typedef steady_clock high_resolution_clock;
```

Normalerweise gibt es keinen Grund, *high_resolution_clock* zu verwenden.

Beispiel: Variablen dieser clock-Typen können folgendermaßen definiert werden:

```
std::chrono::system_clock s;
std::chrono::steady_clock c;
```

Die **Auflösung** dieser Uhren kann man mit

```
template <typename Clock>
void display_precision(TextBox^ tb, std::string s)
{
    std::chrono::duration<double, std::nano> ns = Clock::duration(1);
    tb->AppendText(rk1::to_String(s) + " count=" + ns.count() +
                  " ns\r\n");
}
```

anzeigen. Mit den folgenden Aufrufen dieser Funktion

```
using namespace std::chrono;
display_precision<system_clock>(textBox1, "system_clock ");
display_precision<steady_clock>(textBox1, "steady_clock ");
display_precision<high_resolution_clock>(textBox1, "high_res_clock");
```

sieht man, dass *steady_clock* auf meinem Rechner eine Auflösung von einer Nanosekunde hat:

```
system_clock    count=100 ns
steady_clock    count=1 ns
high_res_clock  count=1 ns
```

Jede dieser Uhren hat eine Funktion

```
static time_point now() noexcept;
```

die die aktuelle Zeit zurückgibt. Hier ist *time_point* ein in der clock-Klasse definierter Typ:

```

typedef std::chrono::time_point<system_clock> time_point; // in
                                                    system_clock
typedef std::chrono::time_point<steady_clock> time_point; // in
                                                    steady_clock

```

Ein *time_point* einer *steady_clock* stellt einen Zeitpunkt dar, der unabhängig von einer Darstellung als string ist. Es gibt keine Möglichkeit, diesen in einer üblichen Form als String darzustellen. Für einen Zeitpunkt mit einer *system_clock* ist das aber möglich.

Die Funktion *to_string* zeigt zwei Varianten, mit denen ein Zeitpunkt als String dargestellt werden kann. Die erste ist ein einfaches Standardformat. Die zweite gibt einen Eindruck von der Vielfalt der Formatierungsmöglichkeiten mit *put_time*:

```

string to_string(const std::chrono::system_clock::time_point& tp)
{
    std::time_t t = std::chrono::system_clock::to_time_t(tp); //
                                                    convert to system time
    { // Variante 1 - Die #pragmas sind nur in VS 2015 notwendig
      #pragma warning( push )
      #pragma warning(disable : 4996) // _CRT_SECURE_NO_WARNINGS
      return ctime(&t); // This function may be unsafe.
      #pragma warning( pop )
    } // z.B. "Mon Apr 17 21:36:01 2017\n"
    { // Variante 2 - put_time benötigt #include <iomanip>
      std::ostringstream ostr; // #include <sstream>
      ostr << std::put_time(std::localtime(&t), "%d.%B %Y %H:%M:%S");
      return ostr.str(); // z.B. "17.April 2017 23:40:57"
    }
}

```

Die Subtraktion kann man insbesondere zur Laufzeitmessung von Anweisungen verwenden. Siehe dazu auch die Klasse *BenchmarkTimer* in Abschnitt 14.4.

Beispiel: Um die Laufzeit einer Funktion *f* zu messen, ruft man vor und nach ihrer Ausführung die Funktion *now* auf. Diese gibt den aktuellen Zeitpunkt zurück (siehe Abschnitt 17.4). Die Differenz dieser beiden Zeitpunkte ist dann die Dauer der Ausführung von *f*.

```

auto start = steady_clock::now();
f(); // Messe die Laufzeit dieser Funktion
auto end = steady_clock::now();
tb->AppendText(nanoseconds{end - start}.count().ToString() +
              "ns\r\n" ); // 235149457ns

```

Mit einer Konversion in *duration<double>* wird die Zeitdauer als *double*-Wert in Sekunden dargestellt:

```

tb->AppendText(duration<double>{end - start}.count() +
              "s\r\n"); // 0.2351494s

```

Eine Konversion in eine andere Einheit ist mit einem `duration_cast` möglich:

```
tb->AppendText(duration_cast<milliseconds>(end - start).  
                count() + "ms\r\n"); // 235ms
```

Die Klasse

```
class Stoppuhr {  
    std::chrono::steady_clock::time_point Start;  
public:  
    Stoppuhr() :Start(std::chrono::steady_clock::now()) {};  
    void reset() { Start = std::chrono::steady_clock::now(); };  
    std::string nach()  
    {  
        auto End = steady_clock::now();  
        auto d = duration_cast<milliseconds>(End - Start);  
        return " - nach " + std::to_string(d.count()) + "ms";  
        return "verstrichen: " + std::to_string(d.count()) + "ms";  
    };  
};
```

verwendet dieselben Techniken. Sie wird später gelegentlich verwendet, um die Zeit anzuzeigen, die seit einem Startzeitpunkt vergangen ist.

Beispiel: Führt man zwischen dem Anlegen bzw. dem Aufruf von `reset` und dem Aufruf von `nach` eine Anweisung aus, die zwei Sekunden dauert, gibt `nach` den String "nach 2000ms" zurück.



18 C++11 Smart Pointer: *shared_ptr*, *unique_ptr* und *weak_ptr*

Die Arbeit mit Zeigern auf dynamisch erzeugte Speicherbereiche ist oft fehleranfällig: Obwohl z.B. die beiden Funktionen

```
int* pi;
int* pj;

void initPtr()
{
    pi = new int(17);
    pj = new int(18);
}

void finitPtr()
{
    delete pi;
    delete pj;
}
```

auf den ersten Blick korrekt aussehen und die Anforderung erfüllen, dass zu jedem *new* ein *delete* gehört, sind mit ihnen trotzdem z.B. diese Probleme möglich:

- Wenn zwischen den Aufrufen der beiden Funktionen eine Zuweisung

```
pi = pj;
```

stattfindet, ist das Ergebnis der zweiten *delete*-Operation undefiniert.

- Falls zwischen diesen beiden Aufrufen eine Exception (siehe Kapitel 11) ausgelöst wird, die erst in einem umgebenden Block abgefangen wird, ist ein Speicherleck die Folge.
- Falls ein lokaler Container Zeiger auf dynamisch erzeugte Variable enthält, die vor dem Verlassen des lokalen Blocks nicht mit *delete* freigegeben werden, ist ein Speicherleck die Folge.

Solche Fehler kann man mit **smart Pointern** wie den Klassen *shared_ptr*, *unique_ptr* und *weak_ptr* vermeiden, die zu C++11 gehören und die eine effiziente Form der **Garbage Collection** (siehe Seite 313) ermöglichen. Sie sind verfügbar nach

```
#include <memory>
using namespace std; // bzw. using std::shared_ptr; using
                        std::unique_ptr;
```

In älteren Versionen von C++ wurde versucht, mit der Klasse `auto_ptr` ähnliche Möglichkeiten zu schaffen. Dieser Versuch hat aber gravierende Schwächen, da C++ damals noch keine move-Semantik kannte. Deshalb wurde `auto_ptr` im C++-Standard inzwischen als deprecated gekennzeichnet: Das heißt, dass diese Klasse nicht verwendet werden soll.

18.1 Gemeinsamkeiten von `unique_ptr` und `shared_ptr`

Bevor in den nächsten Abschnitten die inhaltliche Bedeutung und die Unterschiede der smart pointer Klassen beschrieben wird, sollen zunächst einige Gemeinsamkeiten beschrieben werden.

Ein Objekt des Typs `unique_ptr` bzw. `shared_ptr` enthält einen Zeiger und gibt den Speicherbereich, auf den dieser Zeiger zeigt, wieder frei, wenn das `unique_ptr` bzw. `shared_ptr` Objekt den Gültigkeitsbereich verlässt, in dem es definiert wurde.

Ein `unique_ptr` bzw. `shared_ptr` Objekt wird dadurch definiert, dass man in spitzen Klammern den Datentyp angibt, auf den der Zeiger zeigen soll. Eine Variable dieses Datentyps kann dann im Wesentlichen wie ein gewöhnlicher Zeiger verwendet werden.

Beispiel: Hier sind nach den smart pointer Anweisungen als Kommentar entsprechende Anweisungen für gewöhnliche Zeiger angegeben:

```
shared_ptr<int> s1; // int* s1;
shared_ptr<int> s2(new int(17)); // int* s2=new int(17);
shared_ptr<int> s3{ new int(17) }; // int* s3={new
int(17)};
unique_ptr<int> u1; // int* u1;
unique_ptr<int> u2(new int(17)); // int* u2=new int(17);
unique_ptr<int> u3{ new int(17) }; // int* u3={new int(17)};
```

Mit einer Klasse wie

```
class C {
public:
    virtual void f(TextBox^ tb)
    {
        tb->AppendText("C::f \r\n");
    }

    virtual ~C()
    {
        MessageBox::Show("Destruktor C");
    }
};
```

sind die folgenden Definitionen möglich:

```
{
    shared_ptr<C> sp(new C()); // C* sp = new C();
    unique_ptr<C> up(new C()); // C* up = new C();
};
```

Führt man diese Anweisungen in einem Block aus, wird beim Verlassen des Blocks der Destruktor zwei Mal aufgerufen.

Das letzte Beispiel sollte vor allem zeigen, dass ein smart pointer einen gewöhnlichen Zeiger enthält und für diesen automatisch *delete* aufruft. Zum Anlegen eines smart pointers sollte man aber besser die Funktions-Templates

```
template <class T, class... Args>
    shared_ptr<T> make_shared(Args&&... args);
```

und

```
template <class T, class... Args>
    unique_ptr<T> make_unique(Args&&... args);
```

verwenden. Diese erzeugen das Objekt intern mit *new*, vermeiden aber das Argument *new* und sind effizienter. Hier ist T der Datentyp, auf den die Zeiger zeigen. Es gibt nur wenige Situationen, bei denen *make_shared* und *make_unique* nicht eingesetzt werden können.

Diesen Funktions-Templates werden die Argumente für die Konstruktoren übergeben. Zu diesen Argumenten sucht der Compiler einen passenden Konstruktor, der dann mit den Argumenten aufgerufen wird.

Beispiel: Die nächsten Definitionen haben denselben Effekt wie die im letzten Beispiel, sind aber übersichtlicher und effizienter:

```
shared_ptr<int> s = std::make_shared<int>(17);
unique_ptr<int> u = std::make_unique<int>(17);

shared_ptr<C> sc = std::make_shared<C>();
unique_ptr<C> uc = std::make_unique<C>();
```

Ergänzt man die Klasse C um einen Konstruktor

```
C(int x, string s) {};
```

kann man die Argumente für den Konstruktor als Argumente an *make_shared* und *make_unique* übergeben:

```
shared_ptr<C> sc = std::make_shared<C>(1, "a");
unique_ptr<C> uc = std::make_unique<C>(2, "b");
```

Mit der Bemerkung, dass ein solcher smart pointer im Wesentlichen wie ein gewöhnlicher Zeiger verwendet werden kann, ist insbesondere auch gemeint, dass man die Elemente der Klasse wie bei einem gewöhnlichen Zeiger ansprechen kann.

Beispiel: Mit den Definitionen aus den letzten Beispielen kann die Elementfunktion `f` wie über einen gewöhnlichen Zeiger aufgerufen werden:

```
sc->f(textBox1);
uc->f(textBox1);
```

Außerdem kann ein smart pointer wie ein gewöhnlicher Zeiger dereferenziert werden:

```
textBox1->AppendText("*s=" + *s + " *u=" + *u + "\r\n");
```

Wenn also ein Zeiger nach dem Verlassen eines Blocks wieder freigegeben werden soll, kann man mit einem `unique_ptr` bzw. `shared_ptr` sicherstellen, dass der Aufruf von `delete` nicht vergessen werden kann. Das gilt auch für Container, die Zeiger enthalten.

Beispiel: Nach dem Verlassen eines Blocks mit den Anweisungen

```
using std::vector; // #include <vector>
vector<shared_ptr<C>> vs;
vs.push_back(std::make_shared<C>());
vector<unique_ptr<C>> vu;
vu.push_back(std::make_unique<C>());
```

wird der Destruktor für jedes Element des Containers aufgerufen.

Die Klassen `unique_ptr` bzw. `shared_ptr` implementieren das **RAII**-Konzept, das heißt sie rufen im Destruktor für den enthaltenen Zeiger `delete` auf. Da ein Destruktor automatisch aufgerufen wird

- beim Verlassen eines Blocks
- beim Aufruf des Destruktors einer Klasse für alle enthaltenen Elemente eines Klassentyps
- beim Aufruf von `delete` für einen Zeiger auf eine Variable eines Klassentyps

sind smart pointer immer dann angemessen, wenn beim Aufruf eines Destruktors der zugehörige Speicherbereich automatisch freigegeben werden soll.

Beispiel: Mit den Definitionen aus dem vorletzten Beispiel wird nach dem Verlassen des Blocks

```
{
    shared_ptr<C> sc = std::make_shared<C>();
    unique_ptr<C> uc = std::make_unique<C>();
}
```

automatisch der jeweilige Destruktor aufgerufen, so dass die Meldungen

```

Destruktor C
Destruktor C

```

ausgegeben werden.

Nimmt man in eine Klasse einen Zeiger auf, der auf einen dynamisch erzeugten Bereich zeigt, muss man diesen im Destruktor der Klasse mit `delete` wieder freigeben. Ersetzt man diesen Zeiger durch einen Smart Pointer, ist kein expliziter Aufruf von `delete` notwendig, da der Destruktor einer Klasse automatisch die Destruktoren aller Datenelemente aufruft.

Da smart pointer RAI implementieren, sind sie auch nur dann sinnvoll, wenn RAI sinnvoll ist.

- Wenn ein dynamisch reservierter Speicherbereich nur über ein einzige Variable angesprochen werden soll, ist ein `unique_ptr` als Datentyp für diese Variable angemessen. Dieser `unique_ptr` ist dann der **alleinige Verantwortliche** für die Verwaltung des Speicherbereichs.
- Wenn ein dynamisch reservierter Speicherbereich über mehrere Variablen angesprochen werden soll, ist ein `shared_ptr` als Datentyp für diese Variablen angemessen. Diese `shared_ptr` sind dann **gemeinsam** für die Verwaltung des Speicherbereichs verantwortlich.
- Wenn es **keinen Verantwortlichen** für einen Speicherbereich gibt, sind gewöhnliche Zeiger angemessen.

Beispiel: In einer verketteten Liste gibt es keinen alleinigen oder gemeinsamen Verantwortlichen für einen Knoten. RAI für einen einzelnen Knoten macht keinen Sinn, da ein Knoten nicht einfach nur gelöscht werden kann, sondern die Verweise in den Knoten davor und danach beim Löschen umgehängt werden müssen. Falls eine Klasse für eine verkettete Liste einen Zeiger auf den ersten Knoten enthält, hilft die Freigabe des ersten Knotens nichts, da danach die anderen Knoten der Liste als memory leak bleiben.

Die Klassen `unique_ptr` bzw. `shared_ptr` haben einen **Standardkonstruktor**, mit dem ein Objekt erzeugt wird, das einen Zeiger mit dem Wert `nullptr` enthält. Ein solches Objekt wird auch als **leerer smart pointer** bezeichnet. Wenn der Destruktor für einen leeren smart pointer aufgerufen wird, hat das keinen Aufruf von `delete` für den enthaltenen Zeiger und auch keine anderen Anweisungen zur Folge.

Beispiel: Nach dem Verlassen eines Blocks mit den Anweisungen

```

unique_ptr<C> u;
shared_ptr<C> s;

```

wird der Destruktor von C weder für u noch für s aufgerufen, d.h. das Verlassen des Blocks hat keine Auswirkungen.

Den in einem `unique_ptr` bzw. `shared_ptr` enthaltenen Zeiger erhält man mit der Elementfunktion

T get() const noexcept;*

Normalerweise besteht aber keine Notwendigkeit, *get* aufzurufen. Der Zugriff auf den internen Zeiger ermöglicht aber insbesondere die Verwendung von Funktionen, die früher einmal für Zeiger geschrieben wurden.

Beispiel: Wenn in einem Programm eine Funktion mit einem Zeiger-Parameter aufgerufen werden soll, deren Quelltext nicht zur Verfügung steht,

```
void alteFunktion(int* p) { }
```

kann man das Programm trotzdem auf smart pointer umstellen und diese mit *get* übergeben:

```
alteFunktion(u.get());
```

Mit *get* kann man auch *delete* aufrufen. Das sollte aber unbedingt vermieden werden, da es meist eine Zugriffsverletzung zur Folge hat.

Beispiel: Ein *delete* mit einem Rückgabewert von *get* wird vom Compiler akzeptiert, führt aber zu einem Laufzeitfehler:

```
shared_ptr<C> sp(std::make_shared<C>());
unique_ptr<C> up(std::make_unique<C>());
delete up.get(); // Laufzeitfehler
delete sp.get(); // Laufzeitfehler
```

Eine Zuweisung an *get* ist nicht möglich:

```
up.get() = nullptr; // Fehler: get() ist kein L-Wert
```

Wenn man prüfen will, ob ein smart pointer leer ist, ist das auch mit einer Prüfung des Objekts möglich. Die vordefinierte Konversion

explicit operator bool() const noexcept;

gibt den Wert von

```
get() != nullptr
```

zurück, d.h. *true*, wenn der enthaltene Zeiger kein Nullzeiger ist, und sonst *false*.

Beispiel: Die Abfrage

```
if (up.get() != nullptr)
```

kann man vereinfachen zu

```
if (up)
```

Mit *reset* kann man einen smart pointer zurücksetzen oder auf einen anderen Wert setzen. Dabei wird der Destruktor des zurückgesetzten Objekts aufgerufen.

Beispiel: Durch die Anweisungen

```
shared_ptr<C> sp(std::make_shared<C>()); // C* sp = new C();
unique_ptr<C> up(std::make_unique<C>()); // C* up = new C();
textBox1->AppendText("vor reset(): " + int(sp.get()).
    ToString() + " : " + int(up.get()).ToString() + "\r\n");
up.reset();
sp.reset();
textBox1->AppendText("nach reset(): " + int(sp.get()).
    ToString() + " : " + int(up.get()).ToString() + "\r\n");
```

erhält man eine Ausgabe wie

```
vor reset(): 0057E140 : 0057E1D0
nach reset(): 00000000 : 00000000
```

Dabei kann man auch einen anderen Wert übergeben:

```
up.reset(std::make_unique<C>());
sp.reset(std::make_shared<C>());
```

Mit `unique_ptr` und `shared_ptr` werden auch virtuelle Funktionen und Destruktoren aus einer Klassenhierarchie richtig (d.h. mit ihrem dynamischen Datentyp) aufgerufen.

Beispiel: Mit der Klasse

```
class D :public C { // Basisklasse C von oben
public:
    void f(TextBox^ tb) override
    {
        tb->AppendText("D::f \r\n");
    }
    ~D() { MessageBox::Show("Destruktor D"); }
};
```

werden bei der Ausführung des Blocks

```
{
    std::unique_ptr<C> up=std::make_unique<D>();
    up->f(textBox1); // D::f
    std::shared_ptr<C> sp = std::make_shared<D>();
    sp->f(textBox1); // D::f
} // 2 Mal Destruktor D und Destruktor C
```

die Funktion `D::f` und der Destruktor von `D` aufgerufen.

18.2 unique_ptr

Die Probleme, die infolge einer Zuweisung von Zeigern auftreten können, vermeidet man am einfachsten dadurch, dass man solche Zuweisungen unterbindet. Das ist mit einem *unique_ptr* gewährleistet, da für ein Objekt dieser Klasse weder eine Kopie (der Aufruf des Kopierkonstruktors) noch eine Zuweisung möglich ist.

Die Klasse *unique_ptr* implementiert die Philosophie, dass ein *unique_ptr* der alleinige Verantwortliche für den enthaltenen Zeiger ist.

Beispiel: Mit dem *unique_ptr*-Objekt

```
unique_ptr<C> up(std::make_unique<C>());
```

sind diese beiden Operationen

```
unique_ptr<C> up1 = up; // Fehler: Kein Zugriff auf den
                        // Kopierkonstruktor
up1 = up; // Fehler: Kein Zugriff auf operator=
```

nicht möglich.

Da ein Werteparameter mit dem Kopierkonstruktor übergeben wird, kann ein *unique_ptr* nur als Referenzparameter an eine Funktion übergeben werden.

Beispiel: Die Funktion

```
void UP_WParameter(std::unique_ptr<int> up)
{
    int x=*up;
}
```

kann nicht mit einem *unique_ptr*-Argument (wie z.B. *up* aus dem letzten Beispiel) aufgerufen werden. Mit einem Referenzparameter geht das aber:

```
void UP_RParameter(std::unique_ptr<int>& up)
void UP_CRParameter(const std::unique_ptr<int>& up)
```

Diese Einschränkung, einen *unique_ptr* nicht als Werteparameter übergeben zu können, kann man oft durch eine Übergabe des Zeigers ersetzen, oder durch eine Übergabe als Referenzparameter.

Es ist aber möglich, Objekte in einen *unique_ptr* mit *std::move* (**move-Semantik**) zu verschieben. Durch *std::move* kann ein konstanter Wert oder eine Variable in einen Container verschoben werden. Die ursprüngliche Variable wird dann dadurch ein leerer *unique_ptr*. Bei einem leeren *unique_ptr* ist der Aufruf des Destruktors eine leere Operation.

Beispiel: Beim Verlassen des Blocks

```

{
    unique_ptr<C> up(std::make_unique<C>());
    unique_ptr<C> up2(std::move(up)); // das geht
    up2 = std::move(up);
}

```

wird nur ein Destruktor aufgerufen, da *up* durch *std::move* zu einem leeren *unique_ptr* wird, bei dem der Aufruf des Destruktors eine leere Operation ist.

Durch *std::move* wird das Argument von *std::move* verändert. Die Anweisungen

```

unique_ptr<C> p1 = std::make_unique<C>();
unique_ptr<C> p2;
textBox1->AppendText("vor move: p1.get()=" + int(p1.get()).
    ToString() + " p2.get()=" + int(p2.get()).ToString());
p2 = std::move(p1);
textBox1->AppendText("nach move: p1.get()=" + int(p1.get()).
    ToString() + " p2.get()=" + int(p2.get()).ToString());

```

erzeugen eine Ausgabe wie

```

vor move: p1.get()=0042C120 p2.get()=00000000
nach move: p1.get()=00000000 p2.get()=0042C120

```

Die Rückgabe eines *unique_ptr* aus einer Funktion ist möglich, da der Rückgabewert einer Funktion ein R-Wert ist und deshalb die move-Semantik zum Tragen kommt.

Beispiel: Durch den Aufruf der Funktion

```

std::unique_ptr<C> create()
{
    std::unique_ptr<C> local_ptr = std::make_unique<C>();
    return local_ptr; // local_ptr wird mit
                    // move-Semantik zurückgegeben
}

```

in

```

unique_ptr<C> p = create();

```

wird der lokale *unique_ptr* zu *p* verschoben.

Die von einem Smart Pointer verwalteten Speicherbereiche werden in der Voreinstellung mit *delete* wieder freigegeben. Das ist aber bei einem dynamisch erzeugten Array ein Fehler: Ein solches Array muss mit *delete[]* freigegeben werden. Für diesen Fall gibt es eine **Array**-Variante, die man für ein Array mit Elementen des Typs *T* mit dem Typ-Argument „*T[]*“ erhält. Es gibt aber keine Möglichkeit, diese Variante mit *make_unique* zu nutzen.

Beispiel: Mit der Klasse *C* von oben erhält man beim Verlassen des Blocks 4 Mal die Meldung „Destruktor“. Für *shared_ptr* ist aber eine andere Syntax notwendig:

```

{ // Array-Variante für unique_ptr
  std::unique_ptr<C[]> du{ new C[4] };
  // std::shared_ptr<C[]> ds{ new C[4] };
} // 4 mal die Meldung "Destruktor"

```

18.3 `shared_ptr`

Die Ausführungen der letzten beiden Abschnitte über `unique_ptr` haben gezeigt, dass man mit diesen smart pointern schon sehr weit kommt, und dass diese oft ausreichend sind. Allerdings ist die Einschränkung, solche Objekte nicht kopieren und zuweisen zu können, oft zu streng. Dann können smart pointer der Klasse `shared_ptr` notwendig sein.

Ein `shared_ptr` unterscheidet sich von einem `unique_ptr` vor allem dadurch, dass verschiedene `shared_ptr`-Objekte Zeiger auf dasselbe Objekt enthalten können. Dieses Objekt darf erst dann mit `delete` freigegeben werden, wenn das letzte `shared_ptr`-Objekt verschwindet. Das wird mit einem Referenzzähler erreicht, der bei jeder Zuweisung oder Kopie um 1 hochgezählt und bei jedem Destruktoraufruf um 1 reduziert wird. Erst dann, wenn dieser Referenzzähler den Wert 0 erreicht, wird dann `delete` für das Objekt aufgerufen. Es wird oft empfohlen, `unique_ptr` zu bevorzugen, falls sie ausreichend sind. Dazu Stroustrup „... shared ownership isn't my ideal: It is better if an object has a definite owner and a definite, predictable lifespan.“

Diesen Zähler kann man mit der Elementfunktion `use_count()` abfragen. Dazu besteht allerdings außer für Testzwecke nur selten Veranlassung.

Beispiel: Mit der Klasse C aus Abschnitt 18.1 erhält man bei der Ausführung des Blocks

```

{
  shared_ptr<C> s1 = std::make_shared<C>(C());
  textBox1->AppendText("s1.uc=" + s1.use_count() +
                      "\r\n");
  {
    shared_ptr<C> s2 = s1;
    textBox1->AppendText("s1.uc=" + s1.use_count() + "
                        s2.uc=" + s2.use_count() + "\r\n");
    {
      shared_ptr<C> s3 = s1;
      textBox1->AppendText("s1.uc=" + s1.use_count() + "
                          s2.uc=" + s2.use_count() + " s3.uc=" +
                          s3.use_count() + "\r\n");
    }
    textBox1->AppendText("s1.uc=" + s1.use_count() + "
                        s2.uc=" + s2.use_count() + "\r\n");
  }
  textBox1->AppendText("s1.uc=" + s1.use_count() + "\r\n");
} // Aufruf des Destruktors von s1

```

diese Meldungen:

```

s1.uc=1
s1.uc=2 s2.uc=2
s1.uc=3 s2.uc=3 s3.uc=3
s1.uc=2 s2.uc=2
s1.uc=1
Destruktor C

```

Hier sieht man, dass der *use_count* auch dann erhöht wird, wenn ein *shared_ptr* auf der rechten Seite steht, und der Destruktor erst dann aufgerufen wird, wenn der Referenzzähler den Wert 0 erhält.

Die von einem Smart Pointer verwalteten Speicherbereiche werden in der Voreinstellung mit *delete* wieder freigegeben. Das ist aber bei einem dynamisch erzeugten Array ein Fehler: Ein solches Array muss mit *delete[]* freigegeben werden. Für diesen Fall gibt es eine **Array**-Variante, die man für ein Array mit Elementen des Typs T mit *default_delete<T[]>* erhält. Im Unterschied zur Array-Variante bei *unique_ptr* wird der Deleter nicht als Typ-Argument, sondern als Konstruktor-Argument übergeben. Es gibt aber keine Möglichkeit, diese Array-Variante mit *make_shared* zu nutzen.

Beispiel: Mit der Klasse C von oben erhält man beim Verlassen des Blocks 5 Mal die Meldung „Destruktor“:

```

{ // Array-Variante für shared_ptr
  std::shared_ptr<C> sp(new C[5],
                      std::default_delete<C[]>());
} // 5 mal die Meldung "Destruktor"

```

Aufgabe 18.3

1. Fügen Sie in einen *vector* mit smart pointer Elementen Werte ein:

- in einen *vector* mit Elementen des Typs *unique_ptr<int>*
- in einen *vector* mit Elementen des Typs *shared_ptr<int>*
- Können die Vektoren unter a) und b) mit *std::sort* nach den *int*-Werten sortiert werden?

2. Die Klasse

```

class C_alt {
  int* p;
public:
  C_alt(int n) :p(new int(n)) {}
  C_alt(const C_alt& x)
  {
    // ...
  }
  C_alt& operator=(const C_alt& x)
  {
    // ...
  }
}

```

```
    ~C_alt() { delete p; }
};
```

die für einen älteren Compiler geschrieben wurde, der noch keine smart pointer kennt, soll auf smart pointer überarbeitet werden:

- mit `shared_ptr`
- mit `unique_ptr`
- unterscheiden sich die Einsatzmöglichkeiten von a) und b)?

3. In der Klasse C soll beim Aufruf von `init` eine Exception auftreten können. Damit in diesem Fall kein Speicherleck auftritt, wurde für einen älteren Compiler, der noch keine `unique_ptr` kennt, diese Variante mit `try-catch` gewählt.

```
struct A { /* ... */ };
struct B { /* ... */ };

class C {
    A *a;
    B *b;
    void init() noexcept(false);
public:
    C()
    {
        try {
            a = new A();
            b = new B();
            init();
        }
        catch (...)
        {
            delete a;
            delete b;
            a = nullptr;
            b = nullptr;
            throw;
        }
    }
};
```

Überarbeiten Sie diese Variante mit `unique_ptr` so, dass kein `try-catch` mehr notwendig ist und bei einer Exception in `init` trotzdem kein Speicherleck mehr auftritt.

4. Beschreiben Sie, was beim Aufruf der folgenden Funktionen passiert:

- ```
void Aufgabe_4a()
{
 C1* p1 = new C1();
 shared_ptr<C1> s1(p1);
 shared_ptr<C1> s2(p1);
};
```

```

b) void Aufgabe_4b(TextBox^ tb)
 {
 shared_ptr<C1> s1(new C1());
 shared_ptr<C1> s2(s1.get());
 }

c) void Aufgabe_4c()
 {
 int* p = new int(17);
 {
 shared_ptr<int> s1(p);
 }
 tb->AppendText((*p).ToString() + "\r\n")
 }

```

5. Welche Werte werden beim Aufruf der Funktion Z\_1 ausgegeben?

```

struct Node1
{
 shared_ptr<Node1> next;
};

void Z_1()
{
 shared_ptr<Node1> first=make_shared<Node1>();
 first->next = make_shared<Node1>();
 tb->AppendText("first.uc=" + first.use_count().ToString() +
 " first.next.uc=" + first.get()->next.use_count().ToString()
 +"\r\n");
 first->next = first;
 tb->AppendText("first.uc=" + first.use_count().ToString() +
 " first.next.uc=" + first.get()->next.use_count().ToString()
 +"\r\n");
}

```

6. Geben Sie die Werte von *uc1* bis *uc6* bei der Ausführung dieser Anweisungen an:

```

std::shared_ptr<int> s1=std::make_shared<int>(3);
int uc1 = s1.use_count();
std::shared_ptr<int> s2 = s1;
int uc2 = s1.use_count();
SP_WParameter(s1,s1);
int uc3 = s1.use_count();

```

Dabei soll diese Funktion aufgerufen werden:

```

void SP_WParameter(std::shared_ptr<int> sp, std::shared_ptr<int>&
out)
{
 sp.get();
 int uc4 = sp.use_count();
}

```



```

int uc5 = out.use_count();
std::shared_ptr<int> sp1 = sp;
int uc6 = out.use_count();
}

```

## 18.4 Deleter $\Theta$

Im Destruktor der Klassen `unique_ptr` und `shared_ptr` wird in der Voreinstellung `delete` aufgerufen. Deswegen ist diese Voreinstellung nur für Zeiger sinnvoll, die auf eine mit `new` erzeugte Variable zeigen.

Diese Voreinstellung kann mit einem sogenannten **Deleter** geändert werden. Ein solcher Deleter ist eine Funktion, ein Funktionsobjekt oder ein Lambda-Ausdruck, der für das Typ-Argument `T` mit einem Parameter des Typs `T*` aufgerufen werden kann. Dieser Deleter wird dann beim Aufruf des Destruktors aufgerufen.

Beispiel: Mit einem Deleter wie

```

template<typename T>
void MeinArrayDeleter(const T* p) // ein Funktions-Template
{
 MessageBox::Show("MeinArrayDeleter");
 delete[] p;
};

```

kann man ein dynamisch erzeugtes Array wie mit den Array-Varianten von `unique_ptr` oder `shared_ptr` mit `delete[]` freigeben:

```

unique_ptr<C, std::function<void(C*)>> ud(new C[4],
 MeinArrayDeleter<C>);
shared_ptr<C> sd(new C[3], MeinArrayDeleter<C>);

```

Mit einem Funktor wie

```

template<typename T> struct MeinDeleter // ein Funktor
{
 MeinDeleter() {}
 void operator ()(T* ptr) const
 {
 MessageBox::Show("Mein deleter");
 delete[] ptr;
 }
};

```

erhält man denselben Effekt. Diesen kann man so verwenden:

```

unique_ptr<C, std::function<void(C*)>> ud1(new C[4],
 MeinDeleter<C>());
unique_ptr<C, decltype(MeinDeleter<C>()) > ud2(new C[4],
 MeinDeleter<C>());
shared_ptr<C> sd(new C[3], MeinDeleter<C>());

```

Der Deleter kann auch als Lambda-Ausdruck angegeben werden. Das spart die Definition einer eigenen Funktion, geht aber oft ein wenig auf Kosten der Lesbarkeit.

```

unique_ptr<C, std::function<void(C*)>> ud1(new C[4],
 [](C* p) { delete[] p; });
shared_ptr<C> sd(new C[3], [](C* p) { delete[] p;});

```

Es gibt aber keine Möglichkeit, einen deleter an *make\_shared* und *make\_unique* zu übergeben.

Mit einem Deleter kann man RAII auch für Datentypen implementieren, ohne diese in eine selbst geschriebene Klasse zu kapseln, in deren Destruktor die Ressource dann wieder frei gegeben wird.

Beispiel: Für einen *FILE*-Pointer aus C kann man mit der nächsten Definition sicherstellen, dass *fclose* nicht vergessen wird:

```

std::unique_ptr<std::FILE, decltype(&std::fclose)>
 fp(std::fopen("demo.txt", "r"), &std::fclose);
if (fp) // Nur falls fopen erfolgreich war
 int c = std::fgetc(fp.get()); // lese ein Zeichen

// shared_ptr geht auch, obwohl man FILE* Zeiger vermutlich
// nie kopieren wird
std::shared_ptr<std::FILE> fps(std::fopen("demo.txt", "r"),
 &std::fclose);
if (fps) // Nur falls fopen erfolgreich war
 int c = std::fgetc(fp.get()); // lese ein Zeichen

```

Die unterschiedliche Syntax beim Anlegen eines *unique\_ptr* und eines *shared\_ptr* mit einem Deleter ist auf den ersten Blick überraschend: Bei einem *unique\_ptr* muss man den Datentyp des Deleters angeben und bei einem *shared\_ptr* nicht. Das liegt daran:

- Die Klasse *unique\_ptr<T>* hat als Default Typ-Argument

```
template<class T, class D = default_delete<T>> class unique_ptr;
```

die Klasse *default\_delete<T>* mit einem Aufrufoperator

```
void operator()(T*) const;
```

der `delete` aufruft. Gibt man für `D` kein Typ-Argument an, wird dieser Aufrufoperator vom Destruktor des `unique_ptr` aufgerufen. Für den default-Deleter kann man im Konstruktor

```
unique_ptr(pointer p, d) noexcept;
```

einen eigenen Deleter `d` übergeben.

Da `unique_ptr` ein Klassen-Template ist, leitet der Compiler den Datentyp des Typ-Arguments nicht aus dem Datentyp des Konstruktor-Arguments ab.

- Bei einem `shared_ptr` ist der Datentyp des Deleters kein Typ-Argument des Klassen-Templates. Deswegen kann der Compiler den Datentyp aus dem Typ-Argument ableiten und muss beim Konstruktor nicht angegeben werden.

```
shared_ptr(T* p, D d);
```

## 18.5 `weak_ptr` $\Theta$

Ein `weak_ptr` speichert einen Verweis auf ein Objekt, das bereits über einen `shared_ptr` verwaltet wird. Diese eingeschränkte Verwendung wird dadurch erreicht, dass ein `weak_ptr` nur mit einem `shared_ptr` oder mit einem `weak_ptr` initialisiert werden kann, bzw. einem `weak_ptr` nur ein solches Objekt zugewiesen werden kann. Außerdem kann ein `weak_ptr` mit seinem Standardkonstruktor erzeugt werden. Er enthält dann vor einer entsprechenden Zuweisung keinen Verweis. Andere Möglichkeiten zur Konstruktion bzw. zur Zuweisung an einen `weak_ptr` gibt es nicht.

Die Klasse `weak_ptr` dient im Wesentlichen nur dazu, `shared_ptr` zu beobachten, ohne diese und ihre Referenzzähler verändern zu können. Ein `weak_ptr` ist tatsächlich auch kein smart pointer, da er selbst überhaupt keine Ressourcen verwaltet, kein RAII implementiert und insbesondere keine Ressourcen freigibt.

- Anstelle eines `weak_ptr` kann man oft auch einen gewöhnlichen Zeiger verwenden.
- Würde man einen Verweis auf einen `shared_ptr` über einen anderen `shared_ptr` implementieren, würde die Initialisierung oder Zuweisung zur Erhöhung des Referenzzählers führen, und diese würde sich auf den Aufruf des Destruktors auswirken.

Beispiel: Ein `weak_ptr` kann nur mit einem `shared_ptr` oder mit einem `weak_ptr` initialisiert werden:

```
shared_ptr<C> s = make_shared<C>();
std::weak_ptr<C> w1(s);
std::weak_ptr<C> w2(w1);;
```

aber nicht mit einem `unique_ptr`:

```
unique_ptr<int> pu = make_unique<int>(1);
std::weak_ptr<int> p(pu); // Fehler
```

Ein mit dem Standardkonstruktor erzeugter *weak\_ptr* enthält keinen Verweis:

```
std::weak_ptr<C> we;
```

Führt man diese Anweisungen in einem Block aus, werden beim Verlassen des Blocks die Destruktoren von *s*, *w1* und *w2* aufgerufen. Aber nur der Aufruf des Destruktors von *s* führt zum Aufruf des Destruktors von *C*.

Ein *weak\_ptr* hat wie ein *shared\_ptr* die Elementfunktion

```
long use_count() const noexcept;
```

Diese gibt wie ein *shared\_ptr* die Anzahl der *shared\_ptr* Instanzen zurück, die gemeinsam für ein verwaltetes Objekt verantwortlich sind. Falls die aktuelle Instanz leer ist, hat *use\_count* den Wert 0. Genau dann ist auch der Rückgabewert der Elementfunktion

```
bool expired() const noexcept;
```

*false*. An ihrem Wert *true* erkennt man also, ob das verwaltete Objekt noch existiert. Falls der *use\_count* den Wert 0 erreicht, wird kein Destruktor aufgerufen.

Beispiel: Nach den Anweisungen des letzten Beispiels hat *use\_count* diese Werte:

```
// s.use_count()==1 w1.use_count()==1 w2.use_count()==1
// we.use_count()==0
```

Hätte man im letzten Beispiel die *weak\_ptr* durch *shared\_ptr* ersetzt, wäre der *use\_count* von *s*, *w1* und *w2* jeweils 3.

Führt man im letzten Beispiel außerdem noch die Zuweisung

```
shared_ptr<C> s2 = s;
```

aus, hat *use\_count* von *s*, *w1* und *w2* jeweils den Wert 2.

Im nächsten Block hat *we.expired* den Wert *false* und nach dem Verlassen des Blocks den Wert *true*.

```
std::weak_ptr<C> we;
{
 shared_ptr<C> sp = make_shared<C>();
 we = sp;
 tb->AppendText(we.use_count().ToString() + " " +
 we.expired().ToString() + "\r\n"); // false
}
tb->AppendText(we.use_count().ToString() + " " +
 we.expired().ToString() + "\r\n"); // true
```

Ein `weak_ptr` hat im Vergleich mit einem `shared_ptr` nur wenige Operationen. Insbesondere gibt es keine `get`-Funktion oder keinen `*`-Operator, mit dem man auf das Objekt zugreifen kann, auf das der Zeiger zeigt. Man kann nur mit der Funktion

```
std::shared_ptr<T> lock() const noexcept;
```

den verwiesenen `shared_ptr` lesen, und über den dann den Wert.

`weak_ptr` werden vor allem zur Vermeidung von **zyklischen Abhängigkeiten** zwischen `shared` pointern benötigt. Ein solcher Zyklus entsteht dann, wenn zwei oder mehr `shared_ptr` Verweise aufeinander enthalten. Dann kann der erste nicht freigegeben werden, weil er einen Verweis auf den zweiten enthält, und der zweite nicht, weil er einen Verweis auf den ersten enthält. Diese Situation kann mit einem Deadlock beim Multithreading verglichen werden.

Beispiel: Mit

```
struct Node1
{
 shared_ptr<Node1> next;
};
```

entsteht in der Funktion `Zyklen_1` eine zyklische Abhängigkeit: Durch diesen Zyklus ist der `use_count` in beiden Knoten auch beim Verlassen der Funktion 2. Deshalb kann der Destruktor diese beiden Knoten nicht freigeben, obwohl von außerhalb der Funktion kein Zugriff mehr auf diese Knoten möglich ist. Das hat ein memory leak zur Folge:

```
void Zyklen_1()
{
 shared_ptr<Node1> first=make_shared<Node1>();
 first->next = make_shared<Node1>();
 // first.use_count() = 1 first->next.use_count() = 1
 first->next = first;
 // first.use_count() = 2 first->next.use_count() = 2
} // memory leak
```

Eine zyklische Abhängigkeit wie in `Zyklen_1` kann vermieden werden, wenn man eine Verweisrichtung durch einen `weak_ptr` implementiert.

Beispiel: Ersetzt man `Node1` aus dem letzten Beispiel durch `Node2`

```
struct Node2
{
 shared_ptr<Node2> next;
 weak_ptr<Node2> w_next;
};
```

und den zyklischen Verweis der `shared_ptr`

```
first->next = first;
```

durch einen Verweis auf den *weak\_ptr*

```
first->w_next = first;
```

gibt es keinen zyklischen Verweis mehr:

```
void Zyklen_2()
{
 shared_ptr<Node2> first = make_shared<Node2>();
 first->next = make_shared<Node2>();
 // first.use_count() = 1 first->next.use_count() = 1
 first->w_next = first; // Zyklus
 // first.use_count()=1 first->next.use_count()=1
} // kein memory leak
```

Da der *use\_count* 1 ist, wird beim Aufruf der Destruktoren von *first* und *first->next* für die Zeiger *delete* aufgerufen. Deshalb gibt es auch kein memory leak.



## 19 .NET mit C++ in Windows Forms verwenden

In Windows Forms Anwendungen kann man zahlreiche .NET Elemente ansprechen. Diese benötigen oft Argumente und Werte, die als .NET-Klassen mit *ref class* und nicht wie in Standard-C++ mit *class* definiert sind:

Diese Klassen haben einige Besonderheiten, die von Standard-C++ abweichen. So müssen Objekte dieser Klassen mit *gcnew* (anstelle von *new* in Standard-C++) angelegt werden und über Zeiger auf den .NET-Heap (garbage collected heap) angesprochen werden. Solche Zeiger werden durch das Symbol *^* anstelle von *\** definiert.

Beispiel: Eine .NET-Klasse wird wie in

```
ref class C {};
```

definiert. Ein Objekt dieser Klasse wird mit *gcnew* erzeugt und über einen mit *^* definierten Zeiger angesprochen:

```
C^ pc = gcnew C();
```

Im Unterschiede dazu wird eine Klasse in Standard-C++ einfach nur mit *class* definiert und auf dem Heap mit *new* angelegt:

```
class C {};
C* pc = new C();
```

Für Steuerelemente ist das meist recht einfach. Nach

```
using namespace System::Windows::Forms;
```

stehen nicht nur TextBoxen und Buttons zur Verfügung, sondern auch zahlreiche weitere Steuerelemente, die auch in der Toolbox angeboten werden. In Abschnitt 19.1 wird kurz und ohne große Erläuterungen gezeigt, wie man Steuerelemente verwenden kann.

Falls Sie .NET-Elemente benötigen, die nicht zu Windows Forms gehören, ist es aber meist einfacher, die Anwendung in C# zu schreiben. In Abschnitt 19.2 folgt ein kurzes Beispiel, ebenfalls ohne große Erläuterungen.

Falls Sie trotzdem in die Tiefen der C++/CLI-Programmierung einsteigen wollen, finden in Teil 3 meines Buchs über Visual C++ 2008 eine ausführliche Einführung. Auch wenn diese ursprünglich für Visual Studio 2008 geschrieben wurde, gilt Sie heute immer noch.

## 19.1 Windows Forms Steuerelemente im Programm erzeugen

Windows Forms Steuerelemente kann man nicht nur dadurch erzeugen, dass man sie aus der Toolbox auf ein Formular zieht. Man kann auch in einer Referenzklasse (z.B. in einer Formalklasse) ein Objekt erzeugen.

Beispiel: In

```
private: System::Void button1_Click(System::Object^
 sender, System::EventArgs^ e)
{
 OpenFileDialog^ ofd = gcnew OpenFileDialog();
 if (ofd->ShowDialog() ==
 System::Windows::Forms::DialogResult::OK)
 {
 textBox1->AppendText(ofd->FileName);
 }
}
```

wird ein *OpenFileDialog* erzeugt und angezeigt. Der Name der ausgewählten Datei wird dann in einer TextBox angezeigt.

Visual Studio macht das im Hintergrund genauso: Wenn Sie ein Steuerelement auf ein Formular setzen, fügt Visual Studio entsprechende Anweisungen in die Funktion *InitializeComponent* auf:

```
void InitializeComponent(void)
{
 this->openFileDialog1 =
 (gcnew System::Windows::Forms::OpenFileDialog());
}
```

Mit einer Funktion wie *makeTextBox* kann man eine TextBox zur Laufzeit erzeugen und auf ein Formular setzen:

```
TextBox^ makeTextBox(Form^ f, int x, int y, int w, int h)
{
 TextBox^ t = gcnew TextBox();
 t->Location = System::Drawing::Point(x, y);
 t->Size = System::Drawing::Size(w, h);
 t->Multiline = true;
 t->Name = L"makeTextBox1";
 f->Controls->Add(t);
 return t;
};
```

Hier kann man TextBox durch viele andere Steuerelemente ersetzen und so ein anderes Steuerelement erzeugen.



## 19.2 .NET-Elemente verwenden, die keine Steuerelemente sind

Das folgende Beispiel soll vor allem zeigen, dass man beim Zugriff auf .NET-Elemente, die keine Steuerelemente sind, schnell in Tiefen von C++/CLI kommt, die stark von Standard-C++ abweichen. Dann ist es oft einfacher, die Anwendung in C# zu schreiben.

Der Namensbereich *System::Net* enthält zahlreiche Klassen für Aufgaben, die im Zusammenhang mit Netzwerken und dem Internet auftreten. Mit der Methode

```
void Send(MailMessage^ message)
```

der Klasse

```
public ref class SmtplibClient
```

aus dem Namensbereich *System::Net::Mail* kann man **E-Mails versenden**. Dabei besteht eine *MailMessage* im einfachsten Fall aus Strings mit der Absender- und Empfängeradresse, dem Betreff und der Nachricht, die im Konstruktor

```
MailMessage(String^ from, String^ to, String^ subject, String^ body)
```

gesetzt werden können. Bei den meisten Servern muss man auch noch ein Passwort und einen Benutzernamen als Objekt des Typs *NetworkCredential* übergeben.

```
NetworkCredential(String^ userName, String^ password)
```

Die *MailMessage* wird dann durch Anweisungen versendet wie

```
void SendMail()
{ using namespace System::Net::Mail;
 // Mailserver Identifikation:
 String^ ServerName = "..."; // z.B. mail.server.com
 String^ UserName = " "; // aus dem EMail-Konto
 String^ Password = "...";
 String^ SenderName = "..."; // z.B. "tarzan@junglenet.com"
 String^ RecName = "..."; // z.B. "jane@junglenet.com"
 String^ Subject = "I LOVE YOU";
 String^ Body = "Lieber Supermarkt. \n"
 "Hier ist der Kühlschrank von C. Bukowski. Bier ist "
 "alle. \n Bringt mal 'ne Flasche vorbei. Aber dalli. \n"
 "Mit freundlichen Grüßen \n"
 "AEG Santo 1718 (Energiesparmodell) \n";
 MailMessage msg(SenderName, RecName, Subject, Body);
 System::Net::NetworkCredential myCredentials(UserName, Password);
 SmtplibClient c(ServerName);
 c.Credentials = %myCredentials; // required by some servers
 c.Send(%msg);
}
```

## 20 Literaturverzeichnis

### C-Standards

C89: ANSI X3.159-1989 (identisch mit ISO/IEC 9899:1990 (C90))

C99: ISO/IEC 9899:1999

C11: ISO/IEC 9899:2011

Published by American National Standards Institute, 11 West 42<sup>nd</sup> Street, New York, New York 10003, [www.ansi.org](http://www.ansi.org)

### C99-Rationale: Rationale for International Standard Programming Languages C

Revision 5.10 April-2003

<http://std.dkuug.dk/JTC1/SC22/WG14/>

### C++ Standards:

C++98: International Standard ISO/IEC 14882:1998

C++03: International Standard ISO/IEC 14882:2003

C++11: International Standard ISO/IEC 14882:2011

C++14: International Standard ISO/IEC 14882:2014

Published by American National Standards Institute, 11 West 42<sup>nd</sup> Street, New York, New York 10003, [www.ansi.org](http://www.ansi.org)

Entwürfe (Drafts) für diese Standards (weitgehend identisch) sind frei verfügbar unter:

<http://www.open-std.org/jtc1/sc22/wg21/>

### C++ Core Guidelines:

<https://github.com/isocpp/CppCoreGuidelines/blob/master/CppCoreGuidelines.md>

Hier findet man unter

<http://isocpp.github.io/CppCoreGuidelines/CppCoreGuidelines#rfrules-coding-rules>

auch eine Liste von weiteren C++ GuideLines.

Coplien, James O.: *Advanced C++ Programming Styles and Idioms*

Addison Wesley, Reading, Mass. 1991

Cormen, Thomas H., C. E. Leiserson, R. L. Rivest, C. Stein: *Introduction to Algorithms*

MIT Press, 2001

Coverity Scan Report: <https://news.synopsys.com/2014-04-15-Coverity-Scan-Report-Finds-Open-Source-Software-Quality-Outpaces-Proprietary-Code-for-the-First-Time>

Dijkstra, Edsger W.: *A Discipline of Programming*  
Prentice Hall, Englewood Cliffs, N. J. 1976

Josuttis, Nicolai: *The C++ Standard Library 2<sup>nd</sup> Edition*  
Addison-Wesley, 2012

Kaiser, Richard: *C++ mit Microsoft Visual C++ 2008*  
Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg, New York 2009

Kaner, Cem; Jack, Falk, Hung Quoc Nguyen: *Testing Computer Software*  
John Wiley, New York, 1999

Kernighan, Brian; Ritchie, Dennis: *The C Programming Language*  
2<sup>nd</sup> ed., Prentice Hall, Englewood Cliffs, N. J. 1988

Knuth, Donald: *The Art of Computer Programming*  
Vol. 1, Fundamental Algorithms, Addison-Wesley, Reading, Mass. 1973

Liggesmeyer, Peter: *Software-Qualität*  
Spektrum, Akad.-Verlag, Heidelberg Berlin 2002

Meyers, Scott: *Effective C++*  
Addison Wesley, Reading, Mass. 1998

Meyers, Scott: *Effective STL*  
Addison Wesley, Reading, Mass. 2001

Meyers, Scott: *More Effective C++*  
Addison Wesley, Reading, Mass. 1996

Park, Stephen K.; K. W. Miller: *Random Number Generators: Good ones are hard to find*  
Communications of the ACM, Vol. 31, Number 10, May 1988, pp. 1192–1201.

Stroustrup, Bjarne: *The C++ Programming Language*  
2<sup>nd</sup> ed., Addison-Wesley, Reading, Mass. 1991  
3<sup>rd</sup> ed., Addison-Wesley, Reading, Mass. 1997  
4<sup>th</sup> ed., Addison-Wesley, Reading, Mass. 2013

Sutter, Herb: *Exceptional C++*  
Addison-Wesley, 2000

Sutter, Herb: *Exceptional C++ Style*  
Addison-Wesley, 2005

Veldhuizen: *Techniques for Scientific C++*  
Indiana University Computer Science Technical Report # 542 Version 0.4, August 2000  
<https://www.cs.indiana.edu/pub/techreports/TR542.pdf>

# Index

-- 111

**!**

! *Siehe not*, logisches  
!= 118

**#**

$\pi$  *Siehe* Pi  
#define 227  
#elif 229  
#else 229  
#endif 229  
#if 229  
#ifdef 232  
#ifndef 232  
    include-guard 233  
#include 139, 226  
#pragma 234  
    once 233  
#undef 228

**&**

& *Siehe* Adressoperator, *Siehe and*, bitweise  
& (Referenztyp) 369  
&& *Siehe and*, logisches

**\***

\* (Dereferenzierungsoperator) 299

.

.NET Bibliothek 141

**/**

/\* 214  
// 214

**^**

^ *Siehe xor*, bitweises  
^ (Zeiger garbage collected heap) 309

**\_**

\_\_cplusplus 233  
\_\_DATE\_\_ 229  
\_\_FILE\_\_ 229  
\_\_FUNCSIG\_\_ 229  
\_\_FUNCTION\_\_ 229  
\_\_LINE\_\_ 229  
\_\_TIME\_\_ 229  
\_\_try-\_\_except 557  
\_CRT\_SECURE\_NO\_WARNINGS  
    Fehlermeldung 234  
\_MSC\_FULL\_VER 232  
\_MSC\_VER 231

**|**

| *Siehe or*, bitweises  
|| *Siehe or*, logisches

- ~
- ~ *Siehe not*, bitweises
- +
- ++ 111
- <
- < 118  
<< 366  
<= 118
- =
- == 118
- >
- > 118  
>= 118  
>> 366
- 3**
- 3n+1-Problem 137
- A**
- Ablaufprotokoll 199  
für Zeiger 306  
Horner-Schema 277  
symbolisches 204
- Ableitung von Klassen *Siehe* Vererbung
- abs* 353
- abstrakte Basisklasse *Siehe* Basisklasse
- abstrakte Klasse *Siehe* Klasse
- abstrakter Typ 523
- accumulate* *Siehe* STL
- Ackermann-Funktion 158
- adjacent\_difference* *Siehe* STL
- adjacent\_find* *Siehe* STL
- Adresse 93
- Adressoperator & 302
- aktives Steuerelement *Siehe* Fokus
- Aktivierreihenfolge *Siehe*  
Tabulatorreihenfolge
- Algorithmus *Siehe* STL
- Alias für einen Datentyp *Siehe* using-  
Deklaration
- Aliasing *Siehe* Zeiger
- all\_of* *Siehe* STL
- and*  
& bitweise 110  
logisches 119
- anonyme Funktion 652
- ANSI-Zeichensatz 113
- any\_of* *Siehe* STL
- Application*  
*DoEvents* 130
- AreEqual* *Siehe* Unittests
- Argument 58, 132  
Default- 143, *Siehe* Default-Argument
- arithmetische Konversion *Siehe* Konversion
- arithmetische Operatoren  
für Ganzzahldatentypen 108  
für Gleitkommatypen 170
- arithmetischer Datentyp 165, *Siehe*  
Datentyp
- Array 269  
Adresse Element 273  
als Parameter übergeben 320  
Container 279  
dynamisch erzeugtes 269, 309, 315  
fixed size 605  
gewöhnliches 269  
Initialisierung 277  
mehrdimensionales 282  
mit *char*-Elementen 278  
mit Elementen eines Klassentyps 399  
mit range-checks 704  
ohne Elementanzahl 278  
Speicherbereich 273  
*std array* 605  
Vergleich mit Liste 337
- Arraygrenze  
mit *enum* 294
- ASCII-Zeichensatz 113
- asm* 164
- Assembler Ausgabe 319
- Assembler-Anweisung 164
- assert* 571
- Assert *Siehe* Unittests  
*AreEqual* 197
- assoziative Container 606
- assoziativer Container  
Iteratoren 610  
map 608  
*multimap* 608  
*multiset* 607  
*set* 607

unordered *set*, *map* usw. 612  
 Assoziativgesetz 168  
*at* 583  
*atoi* *Siehe* nullterminierter String  
*atoi* *Siehe* nullterminierter String  
 Aufgabe  
   Klasse *Bruch* 365, 433  
   Klasse *Kreis* 404  
   Klasse *Quadrat* 404  
   Klasse *Rechteck* 404  
 Aufgabenliste 43  
 Aufrufhierarchie anzeigen *Siehe* Editor  
 Aufrufliste *Siehe* Debugger  
 Aufrufoperator () *Siehe* operator  
 Aufzählungstyp 54, *Siehe* *enum*  
 ausführbares Programm 39  
 Ausführungszeit 600  
 Ausgabefenster 183  
 Ausgabeoperator << 629  
 Ausnahme *Siehe* Exception-Handling  
 Ausnahmebehandlung *Siehe* Exception-  
   Handling  
*auto* 104, 713  
   in C 717  
*auto\_ptr* 782

## B

*bad\_alloc* 308  
*basic\_string* 238, 689  
 Basisklasse 466, 518  
   abstrakte 523  
   als Teilobjekt 466  
   direkte 466  
   indirekte 466  
   *private* 467  
   *protected* 467  
   *public* 467  
   virtuelle 489  
 Baum  
   balancierter 342  
   binärer Suchbaum 341  
   iterativ einfügen 341  
   rekursiv durchlaufen 343  
   rekursiv durchsuchen 343  
   rekursiv einfügen 343  
 Bearbeiten und Fortfahren *Siehe* Debugger  
 bedingte Kompilation 229  
 Bedingungsüberdeckung *Siehe* Test  
 Befehlsfenster 188  
*begin* Iterator 586

Benchmarks 174  
 benutzerdefinierte Konversion *Siehe*  
   Konversion  
 Benutzeroberfläche 49  
 Bereich, Iteratoren 587  
   zulässiger Bereich 587  
 bereichsbasierte *for*-Schleife 591  
 Bezeichner 91  
 Beziehungen zwischen Variablen 206  
 Bibliothek 139  
 BidirectionalIterator 725  
 Binärbaum 606  
 binäre Ziffern einer Zahl 250  
 binäres Suchen 280, 755  
 Binärliteral *Siehe* Literal  
 Binärmodus (stream) 619, 623  
 Binärsystem 98  
*binary\_search* *Siehe* STL  
*BinaryPredicate* 644  
*bind* *Siehe* Binder  
 Binder 648, 649  
   *placeholder* 650  
   Platzhalter 650  
   *std::bind* 459, 650  
   *std::mem\_fn* 460  
 Bindung  
   frühe 394, 496, 499, 504  
   späte 395, 492, 496  
 Binomialkoeffizient 156, 284  
*bitset* 694  
 Block 124  
*bool* 54, 97, 118  
 boolesche Konversionen 120  
 Boost-Bibliothek  
   *noncopyable* 702  
 branch coverage *Siehe* Test,  
   Zweigüberdeckung  
*break*-Anweisung 159, 163  
 Breakpoint *Siehe* Debugger  
 Bruchrechnung 365  
 Button 67  
*Byte* 122

## C

*c\_str* *Siehe* *string*  
 C++11  
   Initialisiererliste 421, 582  
   vererbter Konstruktor 471  
*C2DKreis* 420, 428  
*C2DPunkt* 396, 482, 483, 497

*C3DPunkt* 474, 482, 497, 501  
 callback-Funktion 457  
*case*-Marke 159  
*catch* *Siehe* Exception-Handling  
*char* 97, 112  
*Char* 116, 122  
*char\_traits* 690, 698  
*char16\_t* 97, 116  
*char32\_t* 97, 116  
 CheckBox 72  
*chrono*  
     duration 771  
     duration als Parameter 773  
     duration Arithmetik 774  
     ratio 769  
     system\_clock 776  
     Uhr 776  
     Uhrzeit als String 778  
     Zeitdauer 771  
*cin* 57  
     bei Windows Forms Anwendungen 184  
*class* 380, 665  
*Click* *Siehe* Ereignis  
*cmath* 141  
*cmath*-Funktionen 174  
 Code-Ausschnitt  
     *switch* und *enum class* 292  
 Code-Ausschnitte 43  
 Code-Metrik  
     zyklomatische Komplexität 150  
 ColorDialog 82  
 ComboBox 65  
 Compiler  
     Fehlermeldung 55  
*complex* 699, 764  
 condition coverage *Siehe* Test,  
     Bedingungsüberdeckung  
*const* 209  
     *const*-Korrektheit 211  
     *const*-Korrektheit bei Zeigern 324  
     Elementfunktion 455  
     konstante Variable 210  
     konstante Zeiger 323  
     Objekt 454  
     Rückgabetyt 325  
     symbolische Konstante 210  
*constexpr* 211  
     Funktion 212  
     Konstante 211  
 Container  
     Adapter 603

Array 279  
 assoziativer 606  
 Klasse 582  
 Konstruktor 731  
     sequenzieller 601  
     *std array* 605  
     verkettete Liste 330  
 Containerklasse  
     als Basisklasse 511  
 Container-Komponente 75  
 ContextMenuStrip *Siehe* Kontextmenü  
*continue*-Anweisung 163  
 Control *Siehe* Steuerelement  
     Klasse 66  
 Convert 58  
     *ToBoolean* 58  
     *ToDouble* 58  
     *ToInt32* 58  
     *Tostring* 58  
*copy* *Siehe* STL  
*copy\_backward* *Siehe* STL  
*cos* 175  
*count* *Siehe* STL  
*count\_if* *Siehe* STL  
*cout* 57  
     bei Windows Forms Anwendungen 184  
 Cross-Reference-Liste 612  
 Csv-Tabelle 634

## D

Datei *Siehe* Stream-Klassen  
 Datenbank 288  
 Datenelement  
     Initialisierung 383  
 Datenkapselung 392  
 Datentyp 52, 65, 93  
     arithmetischer 53, 165  
     dynamischer 492  
     eingebauter 165  
     fundamentaler 165  
     Gleichheit bei Klassen 383  
     minimal wählen 108  
     rekursiver 330  
     skalärer 291  
     statischer 492  
     Stringliteral 325  
     vordefinierter 165  
 Datumsvergleich 126  
 Debug Konfiguration 39  
 Debugger 180

- Ablaufverfolgungspunkt 187
  - Array anzeigen 273
  - Aufrufliste 182
  - Ausführungsposition anzeigen 182
  - Ausgabefenster 183
  - Bearbeiten und Fortfahren 187
  - Bedingungen für Haltepunkte 186
  - Befehlsfenster 188
  - Breakpoint 180
  - Darstellung von Klassen 290
  - Datentipps 189
  - Direktfenster 188
  - Disassembly 319
  - Haltepunkt 180
    - lokale Variablen 181
    - nächste Anweisung 182, 185
    - Programm beenden 182
    - Programm unterbrechen 182
    - Rückgabewerte anzeigen 187
    - schrittweise Programmausführung 181
    - überwachte Ausdrücke 181
  - Vektor anzeigen 583
  - Werte anzeigen 181
  - Werte protokollieren 187
  - WriteLine* 183
  - decltype* 718
  - Default-Argument 143
    - eines Klassentyps 397
    - Elementfunktion 383
    - vs. überladene Funktionen 144
  - Definition
    - von Variablen 93
  - Definition einsehen *Siehe* Editor
  - delete* 310
    - destroy* 310
  - delete[]* 310
  - Deployment *Siehe* Software-Verteilung
  - deque* 601
    - shrink\_to\_fit* 598
  - Dereferenzierungsoperator 299
  - design by contract 570
  - Design eines Softwaresystems 151
  - Destruktor 400
    - Aufruf 400
    - ausgeführte Anweisungen 400
    - delete* 400
    - implizit erzeugter 401, 475
    - Klasse mit *Arrayelement* 400
    - Reihenfolge der Aufrufe 473, 573
    - rein virtueller 520
    - temporäres Objekt 400
    - virtueller 509
    - virtueller und *final* Klassen 510
  - Dezimalbruch 167
  - Dezimalliteral *Siehe* Literal
  - Dezimalsystem 99
  - Dialoge 79
  - direkte Basisklasse *Siehe* Basisklasse
  - Direktzugriff 617
  - Direktzugriff *Siehe* Stream-Klassen
  - do*-Anweisung 161
  - Dock* 75
    - Dock* Eigenschaft 54
    - DockStyle* 54
    - DoEvents* 130
  - Dokumentgliederung 75
  - doppelt verkettete List *Siehe* Liste, verkettete
  - double* 63, 165
  - Dreierregel *Siehe* Klassen
  - duration* *Siehe* *chrono*
  - dynamisch erzeugte Variablen 308
    - Fehlermöglichkeiten 313
  - dynamische Programmierung 284
  - dynamischer Datentyp *Siehe* Datentyp
  - dynamischer Speicher 307
  - dynamisches Array 315
- ## E
- e (Eulersche Zahl) 175, 228
  - Editor 17, 19
    - Aufrufhierarchie anzeigen 42
    - Definition einsehen 22
    - Intellisense 20
    - Tastenkombinationen 19, 20
    - Umbenennen 24
  - Eigenschaft 49
  - Eigenschaftenfenster 15
  - Einerkomplement 100
  - Einfachvererbung 487
  - Einfügeiterator 728
  - Eingabefeld 57
  - Eingabeoperator >> 631
  - Element einer Klasse 381
  - Elementfunktion 381
    - Aufruf 394
    - Default-Argument 383, 463
    - inline*-Funktion 382
    - Namensgebung 410
  - Elementinitialisierer 417, 418
    - Basisklasse 472



*else*-Zweig 123  
 E-Mails versenden 803  
*end* Iterator 586  
*endl* 630  
 Endlosschleife 129, 130  
 Entwicklungsprozess 18  
 Entwicklungsumgebung 1  
 Entwurfszeit 18  
*enum* 291
 

- Arraygrenze 294
- C/C++03 291
- C++11 294
- class* 294
- Konversionen 293
- schwach typisierter Aufzählungstyp 291
- stark typisierter Aufzählungstyp 294

*enum class* 54  
 Enumerator 291  
*equal* *Siehe* STL  
*equal\_range* *Siehe* STL  
*erase*

- string 243
- vector 587

*erase-remove* Idiom *Siehe* STL  
 Eratosthenes, Sieb des 276  
 Ereignis 16, 67, 68, 69
 

- Click* 67, 68
- DragOver* 68
- Enter* 68
- KeyDown* 68
- KeyPress* 68
- KeyUp* 68
- Leave* 68
- MouseDown* 68
- MouseMove* 68
- MouseUp* 68

 Ereignisbehandlungsroutine 17, 69  
 Ereignishandler *Siehe*  
     Ereignisbehandlungsroutine  
*errno* 551  
 Erweiterbarkeit 517
 

- und virtuelle Funktion 514, 522

 Escape-Sequenz 114  
 event handler 17, 69  
*Exception* (.NET-Klasse) 561
 

- FormatException* 562
- Klassenhierarchie 561
- NullReferenceException* 561

 Exception-Handling 218, 551
 

- Aufrufstack 554
- catch* 218

- catch*, Exception-Handler 555
- Exception auslösen 562
- Exceptions im Konstruktor 573
- Fehler und Exceptions 568
- noexcept* 222, 579
- stack unwinding 554
- throw* 221, 562
- try* 218, 552
- try* und abhängige Anweisungen 569
- exception*-Klasse 557
  - abgeleitete Klasse 565
  - Klassenhierarchie 558
  - what* 564
- exceptions* (Funktion)
  - bei Streams 558
- exp* 175
- explicit*
  - Konstruktor 447
- explizite Instanziierung *Siehe* Template,  
*Siehe* Template
- explizite Spezialisierung 696, *Siehe*  
 Funktions-Template

## F

*fabs* 353  
 Fakultät 177
 

- rekursiv 157

 Fehler und Exceptions *Siehe* Exception-  
 Handling  
 Fehlermeldung des Compilers 55  
 Fehlerrate, Software 180  
 Fibonacci-Zahlen 136
 

- aus Array 279
- dynamische Programmierung 284
- iterativ 136
- rekursiv 157

 FIFO *Siehe* Liste  
*FileOk* Ereignis 81  
*fill*, *fill\_n* *Siehe* STL  
*final* 467
 

- für eine Klasse 467
- für eine virtuelle Funktion 501
- und virtuelle Destruktoren 510

*find* *Siehe* STL  
*find\_end* *Siehe* STL  
*find\_first\_of* *Siehe* STL  
*find\_if* 648, *Siehe* STL  
 flache Kopie 436, 439  
*float* 165  
 Fokus 71

*FolderBrowserDialog* 82  
*FontDialog* 82  
*for*-Anweisung 127  
     bereichsbasierte *for*-Schleife 591  
*Format* *Siehe* String  
 Formatangabe *Siehe* *printf*  
*FormatException* *Siehe* *Exception* (.NET-Klasse)  
 Formular 13  
     Gestaltung 46  
     Konstruktor 70  
     Schließen 70  
*for*-Schleife 272  
 ForwardIterator 725  
*fprintf* 347  
*free* 314  
 freier Speicher 307  
*friend*  
     Funktion 426  
     Klasse 427  
*front\_inserter* 728  
 frühe Bindung *Siehe* Bindung  
*fstream* *Siehe* Stream-Klassen  
*function<R(T1,T2, ...)>* wrapper 457  
*function-try-block* 574  
 Fünferregel *Siehe* Klassen  
 Funktion 58, 131, 351  
     als Parameter übergeben 457  
     am besten passende 356  
     anonyme 652  
     Aufruf 132  
     callback-Funktion 457  
     Deklaration 58  
     exakt passende 356  
     globale 57  
     Größe der Parameterliste 149  
     Header 58  
     *inline* 352  
     letzte überschreibende 503  
     Name 147, 151  
     Parameter 132  
     Programmierstil 147  
     Prototyp 58  
     Rückgabetyt 58  
     Spezifikation 147  
     statische Element- 57  
     überladene 134, 353, 508  
     überladene vs. Default-Argument 144  
     überschreibende 493, 508  
     verdeckte 493, 508  
     virtuelle 493

    virtuelle mit *override* 494  
     virtuelle, Aufruf 495  
 Funktionsaufruf 152  
     Nachbedingung 146  
 Funktionsdefinition 152  
 Funktionsdeklaration *Siehe* Funktion  
 Funktions-Template 664, 665  
     Aufruf 666  
     explizite Spezialisierung 677  
     Metaprogrammierung 681  
     Nicht-Typ-Parameter 674  
     statische lokale Variablen 673  
     überladenes 678  
     variadisches Template 681  
*Funktions-Typ*  
     mit Funktionszeiger 321  
     mit *std*  
         *function* 457  
     mit Typ-Alias (*using*) 322  
 Funktionswert 131  
     Datentyp des 58  
 Funktionszeiger *Siehe* Funktions-Typ  
 Funktor 639  
 Funktor Funktionsobjekt 639

## G

Ganzzahldatentyp 96, 97  
     mit Vorzeichen 97, 100  
     ohne Vorzeichen 97, 98  
 ganzzahlige Typangleichung 106  
 Ganzzahlliteral *Siehe* Literal  
 garbage collection 781  
 Garbage Collector 309  
 Gauß'sche Osterformel 137  
*gcnew* 309  
 Geburtstagsproblem von Mises 178, 276  
 Generalisierung *Siehe* Vererbung  
*generate*, *generate\_n* *Siehe* STL  
 generische Programmierung 663  
 generische Zeiger *Siehe* Zeiger  
 gestreute Speicherung 179  
*getline* 633  
 Gleitkommatyp 165  
     *Double* 175  
     Genauigkeit 165  
     *Single* 175  
     Wertebereich 165  
 Gleitkommaformat 165  
     binäres 165  
     dezimales 165

Überlauf (overflow) 167  
 Unterlauf (underflow) 167  
 Gleitkommaliteral *Siehe* Literal  
 Gleitkommawerte  
 Gleichheit 173  
 Goldbach'sche Vermutung 137  
 goto-Anweisung 162  
 Gregorianischer Kalender 117  
 größter gemeinsamer Teiler 158  
 GroupBox 74  
 Gültigkeitsbereich  
 Klasse 386

## H

Haltepunkt *Siehe* Debugger  
 Handlungsreisender *Siehe* Problem des  
 Hash-Container *Siehe* assoziative Container  
 Hash-Tabelle 179  
 hat ein-Beziehung 485  
 Hauptmenü *Siehe* MenuStrip  
 Hauptspeicher 93  
 Header-Datei 462  
 Heap 307  
 Hexadezimalliteral *Siehe* Literal  
 Hexadezimalsystem 99  
 Hilfe *Siehe* Online-Hilfe  
 Hornerschema 277, 321  
 HRESULT\_E\_FAIL 30  
 HTML-Format 635  
 Hypothekendarlehen 177

## I

IDE 1  
*identifier* 91  
*if*-Anweisung 73, 123  
*ifstream* *Siehe* Stream-Klassen  
 Implementationsdatei 462  
 implizite Typzuweisung *Siehe* auto  
 include-guard 233  
 Indexoperator [] *Siehe* operator  
 indirekte Basisklasse *Siehe* Basisklasse  
 information hiding 392  
 inheriting constructor *Siehe* Konstruktor,  
 vererbter  
 Initialisiererliste 421, 582  
 elementare Datentypen 105  
 Initialisierung in Klassen 383  
*return* - sichere Konversion 132  
 Sequenzkonstruktor 424

Zuweisung - sichere Konversion 105  
 Initialisierung  
 Array 277  
 dynamisch erzeugte Variable 308  
*struct* 289  
*inline* *Siehe* Funktion  
*inline*-Funktion 382, 463  
*inner\_product* *Siehe* STL  
*inplace\_merge* *Siehe* STL  
 InputIterator 725  
*insert*  
 string 241  
 vector 587  
*inserter* 728  
 Instanz *Siehe* Objekt  
*int* 52, 97  
*Int16* 122  
*Int32* 122  
*Int64* 122  
*int8\_t*, *int16\_t*, *int32\_t*, *int64\_t* 98  
 integral conversion 106  
 integral promotion 106  
 integrierte Entwicklungsumgebung 1  
 Intellisense *Siehe* Editor  
*switch* und *enum* 293  
 Interface-Datei 462  
 Invariante 206  
 Klasseninvariante bei Vererbung 479  
*iota* *Siehe* STL  
 ist ähnlich wie ein-Beziehung 521  
 ist ein-Beziehung 479  
 als notwendige Bedingung 483  
*C2DPunkt* und *C3DPunkt* 482, 497, 521  
 Kriterium 482  
 Quadrat und Rechteck 480  
 und Umgangssprache 483  
*istream\_iterator* 730  
*istringstream* 256, 368  
*Items* 64  
*iter\_swap* *Siehe* STL  
 Iterator 363, 586, 724  
 Bidirektional- 725  
 Einfüge- 728  
 Forward- 725  
 Input- 725  
 Output- 725  
 RandomAccess- 725  
 Stream- 729  
 Umkehr- 726  
 ungültiger 589, 601, 610, 745

## J

Julianischer Kalender 117

## K

Klasse 63, 285, 379, 380

- abgeleitete 465
- abstrakte 519
- als Datentyp 413
- Diagramm 411
- Element 381
- Gleichheit des Datentyps 383
- im Debugger 290
- Konsistenzbedingung 408
- Name Datenelement 410
- Name Elementfunktion 410
- Namensgebung 410
- reales Konzept 481
- Schnittstelle 391
- static* Element 450
- verdecktes Element 469
- Vergleichsoperator 289

Klassen

- Dreierregel 440
- Fünferregel 536

Klassendiagramme 411

Klassenelement *Siehe* Klasse

Klassengültigkeitsbereich *Siehe*  
Gültigkeitsbereich

Klassenhierarchie 465, 483  
systematische Konstruktion 516

Klasseninstanz *Siehe* Objekt

Klasseninvariante 408

Klassen-Template 685

- abhängige Parameter 691
- Array mit range-checks 704
- Default Argument 691
- erzeugte Elemente 687, 694
- explizite Spezialisierung 696
- mehr spezialisiertes 696
- Nicht-Typ-Parameter 693
- partielle Spezialisierung 695
- primäre Deklaration 695
- Quelltext 691
- Spezialisierung 686
- template*<> 696
- und abgeleitete Klassen 701
- vollständige Spezialisierung 696

Klassifikation 481

kleinste Quadrate 762

Knoten *Siehe* Liste, verkettete

Kommentar 50, 213

Dokumentationskommentar // 217

verschachtelter 231

Zeilenendkommentar // 214

komplexe Zahlen 764

Komplexität 600

Komponentenfach 77

Komponententests *Siehe* Unittests

Komposition 483

Konkordanzliste 611

konkreter Typ 523

Konsistenzbedingung 408

Konsolenfenster 183

*AllocConsole* 183

*cin, cout* 184

Konstante 101

*const* *Siehe* *const*

*constexpr* *Siehe* *constexpr*

konstante Referenzparameter 375

konstante Variable *Siehe* *const*

konstante Zeiger *Siehe* *const*

Konstruktor 396

Aufgabe 399

automatischer Aufruf 396

Datenelement einer Klasse 417

Default- *Siehe* Standardkonstruktor

delegierender 461

Exceptions 574

*explicit* 447

expliziter 447

expliziter C++11 448

*function-try-block* 574

konvertierender 446

Kopier- *Siehe* Kopierkonstruktor

*new* 397

Reihenfolge der Aufrufe 417, 473, 490

Standard- *Siehe* Standardkonstruktor

und Exceptions 569

und virtuelle Funktionen 506

vererbter 471

virtueller 509

Konstruktor-Initialisierer 416

Kontextmenü 79, *Siehe* Menü, Kontextmenü

ContextMenuStrip 79

*Kontobewegung* (Beispiel) 288

Konversion 105

benutzerdefinierte 359

explizite 446

implizite 446

Konversionsfunktion 449

- Parameter 105
- sichere 106
- übliche arithmetische 109, 171
- von Zeigern 305
- zwischen abgeleiteten Klassen 485
- Konvertierungsfunktionen 58
- Kopierkonstruktor 433
  - =default 443
  - =delete 443
- Aufruf bei Parameterübergabe 437
- der Basisklasse aufrufen 475
- implizit erzeugter 435, 475

## L

- Label (Steuerelement) 52
- Lambda-Ausdruck 652
  - capture list 654
  - Datentyp 653
  - Erfassungsliste 654
  - lokale Funktion 654
  - mutable* 656
  - Rückgabotyp 652
  - Zugriff auf umgebende Variablen 654
- Laufzeit 18
- Laufzeitfehler und Exceptions 553
- Laufzeitvergleiche 174
- letzte überschreibende Funktion 503
- lexicographical\_compare* *Siehe* STL
- LIFO *Siehe* Liste
- limits.h 98
- lineares Suchen 279
- Linker 39
- list* 601, 688
- ListBox 64, 66
- Liste, verkettete 330
  - ausgeben 333
  - doppelt verkettete 339
  - FIFO 336
  - Knoten 330
  - Knoten einfügen 332
  - LIFO 333
  - Speicher freigeben 337
  - Vergleich mit Array 337
  - Zeiger auf letztes Element 334
- Literal 101
  - Binär- 102
  - boolesches 118
  - Dezimalliteral 101
  - Ganzzahl-, Datentyp 102
  - Ganzzahlliteral Trennzeichen 101

- Gleitkomma- 168
- Hexadezimal- 102
- Oktal- 102
- String- 325
- Suffix 103
- Zeichen- 113
- log* 175
- lokales Menü *Siehe* Kontextmenü , *Siehe* Menü, Kontextmenü
- Lokalität 351
- long* 97
- long double* 165
- long long* 97
- lower\_bound* *Siehe* STL
- L-Wert Referenz 526

## M

- M\_E 175, 228
- M\_PI 175, 228
- main* Funktion 38
- MainMenu 77
- make\_pair* 689
- make\_shared* *Siehe* smart pointer
- make\_unique* *Siehe* smart pointer
- Makro 227
- malloc* 314
- Manipulator 630
- Mantisse 165
- map* 688, *Siehe* assoziative Container
- math.h 141
- math.h*-Funktionen 174
- mathematische Funktionen 174
- Matrix 283, 599
- max* *Siehe* STL
- max\_element* *Siehe* STL
- Median 757
- Mehrfachvererbung 488
- MeinStack* 687
- MeinString* 393
  - c\_str()* 406
  - Destruktor 402
  - Klasseninvariante 408
  - Konstruktor 402, 420
  - Kopierkonstruktor 436
  - Operator [] 432, 456
  - Operator + 431
  - Operator < 430
  - Operator = 441
  - Standardkonstruktor 414
- mem\_fn* *Siehe* Binder

memory leak 310  
 Menü 76  
   Kontextmenü 27  
   Menüdesigner 77  
   Menüeintrag 76  
   Menüleiste 76  
 MenuStrip 77  
*merge* *Siehe* STL  
*MessageBox* 84  
 Methode 50, 57, 58  
 Methode der kleinsten Quadrate 762  
 Metrik *Siehe* Code-Metrik  
*min* *Siehe* STL  
*min\_element* *Siehe* STL  
 Mischen  
   *merge* *Siehe* STL  
 Mises, Geburtstagsproblem 178, 276  
*mismatch* *Siehe* STL  
*move* *Siehe* STL  
 move-Konstruktor *Siehe* move-Semantik  
 move-Semantik 528, 529  
   move-Konstruktor 530  
   move-Kopierkonstruktor für eigene  
     Klassen 534  
   move-Zuweisungsoperator 530  
   move-Zuweisungsoperator für eigene  
     Klassen 534  
   STL 533  
 move-Zuweisungsoperator *Siehe* move-  
 Semantik  
 MSDN-Dokumentation *Siehe* Online-Hilfe  
*multimap* *Siehe* assoziative Container  
*multiset* *Siehe* assoziative Container

## N

Nachbedingung 205, 571  
 nachstehender Rückgabetyp *Siehe*  
 Rückgabetyp  
 Name  
   Bezeichner 91  
   Datenelement 410  
   eines Steuerelements ändern 51  
   Elementfunktion 410  
 Namensbereich 223, 539  
   Aliasname 549  
   globaler 543  
   Grundlagen 223  
   *rk1* 141  
   *using*-Deklaration 140, 543  
   *using*-Direktive 140, 545

*using-namespace* 545  
   vs. *static* Klassenelement 452  
*namespace* *Siehe* Namensbereich  
 NET  
   Quellcode 185  
*new* 308  
*new[]* 309  
*next\_permutation* *Siehe* STL  
 Nicht-Typ Parameter *Siehe* Klassen-  
 Template, *Siehe* Funktions-Template  
*noexcept* *Siehe* Exception-Handling  
*none\_of* *Siehe* STL  
*not*  
   ~ bitweise 110  
   logisches 119  
*npos* 241  
*nth\_element* *Siehe* STL  
 NULL 233, 304  
 null terminierter String  
   *wchar\_t\** 349  
*nullptr* 304  
*NullReferenceException* *Siehe* *Exception*  
 (.NET-Klasse)  
 Nullterminator *Siehe* Nullzeichen  
 nullterminierter String 325  
   *atoi* 255, 347  
   *atoi* 255, 347  
   *sprintf* 255  
   *scanf* 255  
   *strcat* 346  
   *strcmp* 346  
   *strcpy* 346  
   *strlen* 346  
   *strstr* 347  
   *wscat* 349  
   *wscpy* 349  
   *wcslen* 349

Nullzeichen 113, 114, 325  
 Nullzeiger *Siehe* Zeiger  
*numeric\_limits* 697  
 numerische Integration 178

## O

*Object* 66  
 Objekt 311, 380  
   Namensgebung 410  
 objektbasierte Programmierung 523  
 Objektdatei 39  
 objektorientierte Analyse 407

objektorientierte Programmierung 63, 67, 379  
objektorientiertes Design *Siehe* OO-Design  
*ofstream* *Siehe* Stream-Klassen  
Oktalliteral *Siehe* Literal  
Online-Hilfe 31  
  *F1* 31  
  MSDN-Dokumentation 31  
OO-Design 407  
  iterativer Prozess 407  
  Komposition 483  
  OOAD 407  
  und abstrakte Basisklassen 521  
*OpenFileDialog* 82  
operator 362  
  () -Aufrufoperator 639  
  [] 432, 456  
  = 438  
  = *default* (C++11) 441, 443  
  = *delete* (C++11) 441, 443  
  Konversionsfunktion 449  
Operator =  
  der Basisklasse aufrufen 476  
  implizit erzeugter 438, 475  
Operatorfunktion 362  
  (++/--, Präfix- vs. Postfix) 430  
  << 366  
  >> 366  
  als Elementfunktion 429  
  binäre Operatoren 431  
  eingängige Symbole 363  
  globale 364  
or  
  | bitweise 110  
  logisches 119  
*ostream\_iterator* 729  
*ostreamstringstream* 256, 368  
OutputIterator 725  
*override* 494

## P

*pair* 688  
Panel 75  
Parameter 58, 60, 351  
  Array 320  
  Konversion 105, 170  
  Parameterliste 58  
  Referenz- 139, 371  
  Werte- 131, 139, 368  
  Werteparameter Kopierkonstruktor 437

Werteparameter temporäres Objekt 437  
*Parse* 122, 176  
*partial\_sort* *Siehe* STL  
*partial\_sort\_copy* *Siehe* STL  
*partial\_sum* *Siehe* STL  
*partition* *Siehe* STL  
Pascal-Dreieck 155, 284  
path coverage *Siehe* Test,  
  Bedingungsüberdeckung  
Permutation 748  
Pfadangaben, '\_' 81  
Pfadangaben, '\_' in 114  
Pfadüberdeckung *Siehe* Test  
Pi,  $\pi$  175, 228  
  numerische Integration 178  
Pixel 53  
*placeholder* 459, *Siehe* Binder  
Platzhalter *Siehe* Binder, *Siehe* placeholder  
Pointer *Siehe* Zeiger  
Polymorphie 379, 496  
Polynom 277, 321  
Position eines Steuerelements 52, 53  
Positionszeiger 621  
postcondition *Siehe* Nachbedingung  
*pow* 175  
Prädikat 643  
pragma *Siehe* #pragma  
Präprozessor 225  
precondition *Siehe* Vorbedingung  
*Predicate* 643  
*prev\_permutation* *Siehe* STL  
Primzahl 136, 276  
*printf* 57, 347  
  Formatangabe 347  
*priority\_queue* 603  
*private* *Siehe* Zugriffsrecht  
  Element Basisklasse 467  
Problem des Handlungsreisenden 177  
Programmgerüst 520  
Programmverifikation 205  
Projekt  
  Dateien automatisch speichern 39  
  Dateien speichern 39  
Projekt 38  
Projektmappe 39  
Projektmappen-Explorer 39  
Projektvorlage 85  
*protected* *Siehe* Zugriffsrecht  
  Element Basisklasse 467  
Protokollklasse 520  
*public* *Siehe* Zugriffsrecht

Element Basisklasse 467  
*push\_back* 582  
*push\_front* 728  
 Pythagoräische Zahlentripel 137

## Q

*Quadrat* 478, 479  
 Quelltexteditor *Siehe* Editor  
*queue* 603, 692  
 Queue 336

## R

RadioButton 72  
 RAII 572  
   resource acquisition is initialization 572  
   Ressourcen im Destruktor freigeben 572  
   und smart pointer 784  
 RAM 93  
*rand()* *Siehe* Zufallszahlen  
 RandomAccessIterator 725  
 range based *for*-Schleife 591  
*ratio* *Siehe* chrono  
 Raw-String-Literal *Siehe* string  
*rbegin* Iterator 726  
*rdtsc* 164  
*realloc* 316  
 Rechenprogramm 62  
*Rechteck* 478, 479  
 Rechtschreibprüfung 611  
 Refactoring *Siehe* Umbenennen  
 Referenzparameter 371, 375, *Siehe*  
   Parameter  
   Initialisierung 371  
   konstante 375, 376  
 Referenzsemantik 507  
 Referenztyp 369, 371  
   Rückgabetyt 373  
*regex* *Siehe* regulärer Ausdruck  
 Regressionsgerade 762  
 regulärer Ausdruck  
   Email-Adressen 265  
   Exceptions 258  
   *regex* 258  
   *wregex* 258  
 rein virtuelle Funktion 518  
 Rekursion  
   Effizienz 157  
   Einfachheit 157  
 Rekursive Funktion 153

Release Konfiguration 39  
*remove* *Siehe* STL  
*remove\_if* *Siehe* STL  
*rend* Iterator 726  
*replace* *Siehe* STL  
   string 243  
*replace\_copy* *Siehe* STL  
*replace\_copy\_if* *Siehe* STL  
*replace\_if* *Siehe* STL  
 resource acquisition is initialization 572,  
   *Siehe* RAII  
 Ressourcen-Freigabe bei Exceptions *Siehe*  
   RAII  
*return*-Anweisung 131, 164  
*reverse* *Siehe* STL  
*reverse\_iterator* 726  
*rk1* Namensbereich (utilities) 141  
   *Assert* 197  
   *OpenConsole* 184  
   *StaticTextBox* 185, 454  
   *to\_string* 240  
   *to\_String* 240, 326  
 Rohzeichenfolge *Siehe* string  
*rotate* *Siehe* STL  
*RoundToInt* 179  
 Rückgabetyt 131, *Siehe* Funktion  
   nachstehender 717  
   Referenztyp 373  
 Rückgabewert 131  
 Rundungsfehler 168  
 R-Wert Referenz 526

## S

*SaveFileDialog* 82  
*SByte* 122  
*scanf* 57  
 Schaltjahr 117  
 Schleifen 127  
 Schleifenbedingung 127, 161  
 Schleifenkörper 127  
 Schlüsselwert 341  
 Schlüsselwort 92  
   kontextsensitiv 495  
 Schnittstelle  
   einer Klasse 391  
 schrittweise Programmausführung 181  
 schrittweise Verfeinerung 150  
*sealed* 467  
*search* *Siehe* STL  
 sequenzielle Container 601



- sequenzieller Dateizugriff *Siehe* Stream-Klassen
- Sequenzkonstruktor *Siehe* Initialisiererliste
- set* 688, *Siehe* assoziative Container
- shared\_ptr* 313, *Siehe* smart pointer für Arrays 791
- short int* 97
- Short-Circuit Evaluation 121
- shrink\_to\_fit* *Siehe* vector, deque, string
- shuffle* *Siehe* STL
- Sieb des Eratosthenes 276
- signed char* 97
- signed long* 97
- Signifikand 165
- SimpleUnitTests* *Siehe* Unittests
- sin* 175, 277
- Singleton 454
- size* 582
- size\_t* 112
- size\_type* 241, 583
- sizeof* 111
- smart pointer
  - leerer smart pointer 785
  - make\_shared* 783
  - make\_unique* 783
  - shared\_ptr* 781, 790
  - und RAII 784
  - unique\_ptr* 781, 788
  - weak\_ptr* 781, 796
- Software, Fehlerrate 180
- Software-Verteilung 47
- sort* *Siehe* STL
- Sortieren
  - Array, durch Auswahl 274
  - Array, mit *sort* 585
  - Container, mit *sort* 585
- späte Bindung *Siehe* Bindung
- Speicherleck (memory leak) 310
- Speicherplatzbedarf Objekt 389
- Spezialisierung
  - eines Funktions-Templates 666
  - eines Klassen-Templates 686
  - explizite, Funktions-Template 677
  - swap* für STL-Klassen 678
  - und Vererbung *Siehe* Vererbung
  - vollständige 696
- Spezifikation 189
  - einer Funktion und Exceptions 568
  - Funktion 147
- sprintf* 347
- sqrt* 175
- srand()* *Siehe* Zufallszahlen
- stable\_partition* *Siehe* STL
- stable\_sort* *Siehe* STL
- stack* 603, 692
- Stack 152, 153, 368, 685
- Standard Template Library *Siehe* STL
- Standardbibliothek 139, 581
  - C, C++-Version 141
- Standarddialoge 79
- Standardkonstruktor 413, 416
  - =default* 415, 443
  - =delete* 415, 443
  - implizit erzeugter 414, 419, 475
  - Teilobjekt 472
- Standardkonversion 105, 169, 358
- static* 58
  - Klassenelement 450
  - Klassenelement vs. globale Variable 452
  - Klassenelement vs. Namensbereich 452
- static\_assert* 705
- StaticTextBox* 185, 454
- statischer Datentyp 492
- std*
  - function* *Siehe* Funktions-Typ
  - array* *Siehe* Array
- stdafx.h/.cpp* 38
- Steuerelement 13, 49
- STL 581, 663
  - accumulate* 758
  - adjacent\_difference* 760
  - adjacent\_find* 735
  - all\_of* 739
  - any\_of* 739
  - begin* 732
  - binary\_search* 755
  - copy* 596, 727, 740
  - copy* stream einlesen 730
  - copy\_backward* 740
  - count* Algorithmus 735
  - count* für *map*, *set* 736
  - count\_if* 735
  - end* 732
  - equal* 594, 736
  - equal\_range* 756
  - erase-remove* Idiom 746
  - fill*, *fill\_n* 743
  - find* 595, 733
  - find\_end* 738
  - find\_first\_of* 734
  - find\_if* 734
  - for\_each* 724

- generate, generate\_n* 744
- inner\_product* 760
- inplace\_merge* 756
- iota* 744
- iter\_swap* 748
- lexicographical\_compare* 737
- lower\_bound* 755
- max* 738
- max\_element* 739
- merge* 756
- min* 738
- min\_element* 739
- mismatch* 736
- move* 530
- next\_permutation* 748
- none\_of* 739
- nth\_element* 754
- partial\_sort* 754
- partial\_sort\_copy* 754
- partial\_sum* 760
- partition* 751
- prev\_permutation* 748
- remove* 746
- remove\_if* 746
- replace* 724, 742
- replace\_copy* 743
- replace\_copy\_if* 743
- replace\_if* 742
- reverse* 749
- rotate* 750
- search* 737
- search\_n* 738
- shuffle* 750
- sort* 362, 585, 595, 645, 752
- stable\_partition* 751
- stable\_sort* 752, 753
- swap* 530, 666, 747
- swap C++11* 530
- swap\_ranges* 748
- transform* 742
- unique* 746
- upper\_bound* 755
- STL-Algorithmus 723
- Stoppuhr 776
- strcat* *Siehe* nullterminierter String
- strcmp* *Siehe* nullterminierter String
- strcpy* *Siehe* nullterminierter String
- Stream-Iterator 729
- Stream-Klassen 617
  - << 629
  - >> 631
- Binärmodus 619, 623
- close* 620
- Csv-Tabelle 634
- Datei 617
- Direktzugriff 617
- eof* 626
- exceptions* 623
- Fehler 622
- flush* 625
- fstream* 617, 620
- good* 622
- ifstream* 617, 620
- mode*-Parameter 619
- ofstream* 617, 620
- open* 618
- read* 625
- sequentieller Dateizugriff 617
- Textmodus 619, 629
- write* 623
- Zustand 622
- strenge schwache Ordnung 645, 753
- strict weak ordering 645, 753
- string* 237, 253, 689
  - at* 244
  - c\_str* 246
  - Elementfunktionen 241
  - erase* 243
  - Index 244
  - insert* 241
  - Konstruktoren 239
  - Konversion in *String* 240
  - Konversionsfunktionen 253
  - length* 241
  - Raw-String-Literal 251
  - replace* 243
  - Rohzeichenfolge 251
  - shrink\_to\_fit* 598
  - size* 241
  - to\_string* 253
  - tokenize* 250
  - Vergleichsoperatoren 247
- String*
  - Format* 59
  - Konversion in *string* 240
  - Literale 251
- Stringliteral *Siehe* Datentyp
- Stringstream 256
- strlen* *Siehe* nullterminierter String
- strstr* *Siehe* nullterminierter String
- stringstream* 255
- struct* 285, 380

Initialisierung 289  
 Suchen  
   binär 280, 755  
   lineares 279  
*swap* *Siehe* STL  
   Spezialisierungen für die STL 678  
*swap\_ranges* *Siehe* STL  
*switch*  
   Code-Ausschnitt 292  
*switch*-Anweisung 158  
 symbolische Ausführung *Siehe* symbolisches  
   Ablaufprotokoll  
 symbolische Konstante *Siehe* const  
 symbolisches Ablaufprotokoll 204  
   Beziehungen zwischen Variablen 206  
 Symbolleiste 27  
 Syntaxfehler 55  
 Syntaxregel 90

## T

TabControl 75  
 Tabelle der virtuellen Funktionen 504  
 Tabulatorreihenfolge 71  
*tan* 175  
 Taylor-Reihe Sinus 277  
 Teilobjekt 466  
 Template *Siehe* Klassen- oder Funktions-  
   Template  
   Argument 686  
   explizite Instanziierung 676, 695  
   Funktions- 665  
 Template-Argument  
   abgeleitetes 666  
   explizit spezifiziertes 669  
   Konversionen 667  
*template-id* 686  
 Template-Metaprogrammierung 681  
 Template-Parameter 665  
 temporäres Objekt 397  
 Test 205, *Siehe* Unittests  
   Bedingungsüberdeckung 191  
   Black-Box Test 190  
   Dokumentation 195  
   Funktionen 192  
   mentale Einstellung 193  
   Pfadüberdeckung 191  
   *SimpleUnitTests* 197  
   Testfall 190  
   Test-First-Programming 199  
   Testfunktionen 195

  verallgemeinerter 204  
   virtuelle Funktion 513  
   White-Box Test 190  
   Zweigüberdeckung 190  
 Text 52  
 TextBox 57  
   mehrzeilige 61  
   *Multiline* 61  
 Textmodus (stream) 619  
*then*-Zweig 123  
*this*-Zeiger 395  
*throw* *Siehe* Exception-Handling  
 time stamp counter 164  
*ToBoolean* *Siehe* Convert  
*ToDouble* 63, *Siehe* Convert  
*ToInt32* *Siehe* Convert  
*tokenize* 596, *Siehe* string  
 Toolbar *Siehe* Symbolleiste  
 Toolbox 12, 13  
*ToString* 122, 176, *Siehe* Convert  
*traits*-Klassen 699  
*transform* *Siehe* STL  
 Trapezregel 178  
 Trennzeichen *Siehe* Literal  
*try* *Siehe* Exception-Handling  
*TryParse* 122, 176  
 Tupel 702  
 Typ-Alias *Siehe* using-Deklaration  
 Typangleichung 358  
   ganzahlige 109  
 type traits 705  
*typedef* 270  
*typename* 665  
 Typfeld 515  
 Typ-Inferenz 713, *Siehe* auto  
 Typmerkmal *Siehe* type traits  
 Typumwandlung, ganzzahlige 106

## U

überladene  
   Funktion *Siehe* Funktion  
   Funktions-Templates 678  
 überschreibende Funktion 493  
 Uhr *Siehe* chrono  
 Uhrzeit als String *Siehe* chrono  
*UInt16* 122  
*UInt32* 122  
*UInt64* 122  
*uint8\_t*, *uint16\_t*, *uint32\_t*, *uint64\_t* 98  
 Umkehriterator 726

Umlaute 115  
 UML-Diagramm  
   Vererbung 466  
 unbestimmter Wert einer Variablen 95  
 Unicode  
   Zeichen *char16\_t*, *char32\_t* 116  
*union* 380  
*unique* *Siehe* STL  
*unique\_ptr*  
   für Arrays 789  
*unique\_ptr* *Siehe* smart pointer  
 Unittests 197  
   *AreEqual* 197  
   *Assert* 197  
   *SimpleUnitTests* 197  
*unordered\_map*, *set* usw. *Siehe* assoziative  
   Container  
*unsigned char* 97  
*unsigned int* 97  
*unsigned long long* 97  
*unsigned short int* 97  
*upper\_bound* *Siehe* STL  
*using*-Deklaration *Siehe* Namensbereich  
   mit Basisklasse 471  
   Typ-Alias 270  
   Typ-Alias für Funktionen 322  
*using*-Direktive *Siehe* Namensbereich

## V

*valarray* 760  
*value\_type* 691  
 Variablen 93  
   Beziehungen zwischen 206  
   globale 94  
   lokale 95, 124, 132  
   Name 91, 93, 216  
   unbestimmter Wert 95  
 variadisches Template *Siehe* Funktions-  
   Template  
*vector* 269, 582, 601, 688  
   *erase* 587  
   Initialisiererliste 582  
   *insert* 587  
   Konstruktoren 584, 588  
   mehrdimensionaler 599  
   *shrink\_to\_fit* 598  
   Speicherverwaltung 597  
   *vector<bool>* 599  
 Verallgemeinerung *Siehe* Vererbung  
 Verbundanweisung 124

verdeckte Funktion 487, 493  
 verdecktes Klasselement 469  
 Vererbung 65, 379, 464, 465, 478  
   auf verdeckte Elemente zugreifen 470  
   bei Formularen 478  
   *C2DPunkt* und *C3DPunkt* 474, 482, 497,  
     521  
   Diagramm 466  
   Generalisierung 479  
   ohne virtuelle Funktionen 524  
   Quadrat und Rechteck 480  
   Spezialisierung 479  
   Verallgemeinerung 479  
 Vergleichsoperatoren  
   für Strings 247  
 Verhaltensklasse 520  
 Verifikation *Siehe* Programmverifikation  
 Verschiebekonstruktor *Siehe* move-Semantik  
 Verschiebesemantik *Siehe* move-Semantik  
 Verschiebezuweisungsoperator *Siehe* move-  
   Semantik  
*vertausche* 204, 345  
 virtual function table 504  
 virtual table pointer 505  
 virtuelle Basisklasse 489  
 virtuelle Funktion 492, 493, 512  
   Aufruf 495  
   rein virtuelle 518  
   Test 513  
   und Erweiterbarkeit 514  
   Voraussetzungen 499  
 virtueller Destruktor *Siehe* Destruktor  
*Visible* 54, 66  
 Visual Studio Extension für Windows Forms  
   Projekte mit C++ 3  
 visuelle Programmierung 15  
*void* 58, 132  
*void\** *Siehe* Zeiger  
 Vorbedingung 205, 571  
 Vorzeichenerweiterung 107  
*vptr* *Siehe* virtual table pointer  
 VSIX für Windows Forms Projekte mit C++ 3  
*vtbl* *Siehe* virtual function table

## W

wahlfreier Dateizugriff *Siehe* Stream-Klassen  
 wahlfreier Zugriff 617  
 Warteschlange 336  
*wchar\_t* 97, 116  
*wchar\_t\** 349

*wscat* *Siehe* nullterminierter String  
*wscpy* *Siehe* nullterminierter String  
*wcslen* *Siehe* nullterminierter String  
*weak\_ptr* *Siehe* smart pointer  
 Werkzeugkasten *Siehe* Toolbox  
 Werteparameter *Siehe* Parameter  
*while*-Anweisung 129  
*Width* 66  
 Wiederholungsanweisungen 127  
 Wiederverwendbarkeit 517  
 Windows Forms Projekte mit C++ 1, 3  
 Windows-Zeichensatz 113  
*write* Stream-Klasse 623  
*wstring* 237, 689

## X

*xor*  
 ^ bitweise 110

## Z

Zahlensystem zur Basis B 99  
 Zeichenliteral *Siehe* Literal  
 Zeiger 297  
 ==, !=, <, <=, > oder >= 305  
 Aliasing 302  
 auf Elementfunktion 460  
 explizite Typkonversion 305  
 Fehlermöglichkeiten 313  
 konstante 323  
 Nullzeiger 304

*void\** 305  
 Zeigervariable 299  
 Zuweisung 302  
 Zeigerarithmetik 317, 588  
 Zeilenendkommentar *Siehe* Kommentar  
 Zeitaufwand 600  
 Zeitdauer *Siehe* chrono  
 Zufallszahlen  
   *minstd\_rand()* 143, 763  
   *rand()* 141, 177  
   *random* 762  
   *srand()* 142  
 Zugriffsrecht 389  
   aus der Basisklasse ändern 471  
   Basisklasse 467  
   *class* 390  
   Element Basisklasse 467  
   *private* 390  
   *protected* 390  
   *public* 390  
   *struct* 390  
 Zuweisung 17  
   Konversion 105  
   von Arrays 275  
 Zuweisungsoperator = *Siehe* operator  
 Zweierkomplement 100  
 Zweigüberdeckung *Siehe* Test  
 zyklomatische Komplexität 149

## Θ

Θ xvii, 89

# C#/C++-Schulungen

## Workshops – Beratung – Coaching

Prof. Richard Kaiser führt seit über 20 Jahren Seminare über C, C++, C# usw. durch. Im Vordergrund stehen dabei Zusammenhänge und Sprachkonzepte. Der Lehrstoff wird durch Übungen ergänzt, in denen die Teilnehmer praxisnahe Programme entwickeln.

Diese Seminare richten sich an Software-Entwickler in Firmen, die C++ oder C# für den professionellen Einsatz lernen wollen.

### ► Microsoft Visual C++ 2017

Fünf aufeinander abgestimmte Seminare: Behandelt wird der gesamte Sprachumfang des C++-Standards.

1. Die Entwicklungsumgebung Visual Studio
2. C/C++ Grundlagen
3. Objektorientierte Programmierung
4. Die C++-Standardbibliothek (STL)
5. Lambda-Ausdrücke, Templates, Multithreading

### ► C# und .NET mit Visual Studio 2017

Die C#-Seminare stellen C# umfassend dar:

- C# Grundkurs
- C# Aufbaukurs
- C# für C/C++-Sprachumsteiger

► Diese Seminare werden vor allem als Firmenseminare (inhouse) durchgeführt. Die Inhalte können an die Wünsche der Teilnehmer angepasst werden.

► **Weitere Informationen: <http://www.rkaiser.de/>**