

TOM 4

ŁATWY PODRĘCZNIK

Jerzy Grębosz

Opus magnum C++

Misja w nadprzestrzeń C++14/17



WYDANIE II
POPRAWIONE

Helion

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Małgorzata Kulik

Projekt okładki i opracowanie graficzne książki: Jerzy Grębosz

Zdjęcie Mgławicy Orzeł w grafice na okładce oraz zdjęcia łazika Curiosity i powierzchni Marsa – wykorzystane w tytułach rozdziałów – dzięki uprzejmości NASA.

Wydanie drugie, poprawione

ISBN: 978-83-289-1142-0

Copyright © Jerzy Grębosz 2024
Printed in Poland

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <https://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://helion.pl/user/opinie/opmc42>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Kody źródłowe wybranych przykładów dostępne są pod adresem:

<https://ftp.helion.pl/przyklady/opmc42.zip>

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

0	Proszę tego nie czytać!	1
0.1	Wyruszamy na kolejną wyprawę!	1
1	Szablony o zmiennej liczbie parametrów	3
1.1	Szablon funkcji o zmiennej liczbie parametrów (i argumentów)	4
1.2	Jak dobrać się do argumentów tkwiących w pakiecie?.....	11
1.2.1	Ciekawe szablony zwracające rezultat	16
1.3	Szablon klas o dowolnej (zmiennej) liczbie parametrów	18
1.4	Trzy rodzaje pakietów parametrów szablonu	24
1.4.1	Pakiet szablonu będący pakietem wartości	25
1.5	Argumenty pakietu odbierane przez wartość, referencję, adres.....	30
1.6	Rozwinięcie według wzorca (czyli rozwinięcie „z kontekstem”).....	32
1.7	Rozwinięcie pakietu typów w klamrowej liście inicjalizatorów	34
1.7.1	Łatwe narzędzie do wypisania argumentów	35
1.8	Rozwinięcie pakietu na liście parametrów aktualnych innego szablonu	37
1.9	Gdzie można umieścić wyrażenia rozwijające pakiet parametrów	39
1.10	Cwiczenia	40
2	Cechy języka wprowadzone do standardu C++14	43
2.1	Zapis dwójkowy stałych dosłownych.....	43
2.2	Separatory cyfr w stałych dosłownych	44
2.2.1	Wypisywanie liczb w postaci binarnej.....	45
2.2.2	Wczytywanie liczb dwójkowych strumieniem wejściowym.....	48
2.3	Kompilator rozpoznaje typ rezultatu funkcji	50
2.4	Deklaracja typu rezultatu <i>decltype(auto)</i>	52
2.4.1	Przykład zastosowania konstrukcji <i>decltype(auto)</i> w szablonie funkcji.....	55
2.5	Szablon definicji zmiennej	59
2.5.1	Jak to drzewiej bywało, czyli świat bez szablonów zmiennych	64
2.5.2	Teraz zobaczysz, jak prosto się to robi z C++14.....	71
2.5.3	Ciekawe zastosowanie: sprawdzenie cech charakteru danego typu	72
2.5.4	Lubię, nie lubię...	76
2.6	Przeladowanie globalnych operatorów <i>new</i> , <i>new[]</i> , <i>delete</i> i <i>delete[]</i>	77
2.7	Nowości C++14 w wyrażeniach lambda	84
2.7.1	Przykład uogólnionego wyrażenia lambda.....	84
2.7.2	Przykład definicji obiektu na liście wychwytywania i jego inicjalizacja	87
2.7.3	Przykład wychwycenia na zasadzie przeniesienia (move)	90
2.8	C++14 a funkcje <i>constexpr</i>	95
2.8.1	Zniesienie wielu ograniczeń w ciele funkcji <i>constexpr</i>	95

2.8.2	Funkcje składowe <i>constexpr</i> w C++14 nie są już automatycznie <i>const</i>	101
2.9	Atrybuty	102
2.9.1	Nowy atrybut <code>[[deprecated]]</code> wprowadzony w C++14	102
2.9.2	Oznaczenie wybranej funkcji jako przestarzałej	104
2.9.3	Argument funkcji uznany za przestarzały	104
2.9.4	Przestarzałe niestatyczne składniki klasy: funkcja składowa i dana składowa.....	105
2.9.5	Obiekt oznaczony jako przestarzały	106
2.9.6	<i>deprecated</i> a zbiorcza definicja kilku zmiennych (z ewentualną inicjalizacją)	107
2.9.7	Typy, które uznajemy za przestarzałe	107
2.9.8	Przestarzałe synonimy typów (w instrukcjach <i>typedef</i> i <i>using</i>)	108
2.9.9	Oznaczenie atrybutem <code>[[deprecated]]</code> specjalizacji szablonu klasy	109
2.9.10	Oznaczenie atrybutem <code>[[deprecated]]</code> specjalizacji szablonu funkcji	109
2.10	Przewrotu nie było.....	110
2.11	Ćwiczenia	110

3 Cechy języka wprowadzone do standardu C++17114

3.1	Specyfikacja wyjątków staje się częścią typu funkcji.....	114
3.2	Technika „pomijanie kopiowania” bywa teraz obowiązkiem kompilatora.....	119
3.3	Przydomek <i>alignas</i> a operatory <i>new</i> i <i>delete</i>	125
3.3.1	Przeładowanie globalnych <i>new</i> i <i>delete</i> uwzględniające wyrównanie adresów	126
3.3.2	Jak przeładować wyrównujące operatory <i>new/delete</i> na użytek wybranej klasy.....	132
3.4	Porządek obliczania składników w złożonych wyrażeniach – nareszcie ustalony	135
3.5	Stała znakowa typu <i>u8</i>	137
3.6	Szesnastkowy zapis liczb zmiennoprzecinkowych.....	138
3.6.1	Wypisywanie i wczytywanie zmiennoprzecinkowych liczb szesnastkowych.....	140
3.7	Wyrażenia poskładane w harmonijkę – ułatwienie pracy z pakietem argumentów.....	143
3.7.1	Pierwszy przykład użycia wyrażenia harmonijkowego w szablonie.....	143
3.7.2	Harmonijka z dodatkowym wyrażeniem początkowym	146
3.7.3	Cztery formy wyrażenia harmonijkowego	148
3.7.4	Kontekst wyrażenia harmonijkowego – przykład	150
3.8	Dozwolone słowo <i>auto</i> w deklaracji <i>template <auto></i>	152
3.9	Kompilator rozpoznaje typ parametrów klasy szablonowej.....	157
3.9.1	Wektory czego innego niż widać	161
3.10	Instrukcja <i>if constexpr</i> – prawie jak kompilacja warunkowa.....	164
3.10.1	Instrukcja <i>if constexpr</i> rozwiązuje problem „lubianych” i „nielubianych” typów	167
3.11	Wyrażenia inicjalizujące w instrukcjach <i>if</i> i <i>switch</i>	170
3.12	Dowiązania strukturalne, czyli łatwe „sięganie do składników”	172
3.12.1	Dowiązanie do tablic zbudowanych na bazie klasy <i>std::array</i>	174
3.12.2	Łatwe sięganie do składników struktur/klas.....	175
3.12.3	Przystosowanie naszej klasy do obsługi deklaracji dowiązań.....	182
3.12.4	Przystosowanie cudzej klasy do obsługi deklaracji dowiązań	189
3.13	Operator preprocesora zwany <i>__has_include</i>	191
3.14	Nowe atrybuty: <i>maybe_unused</i> , <i>fallthrough</i> i <i>nodiscard</i>	194
3.14.1	Atrybut <code>[[maybe_unused]]</code>	195
3.14.2	Atrybut <code>[[fallthrough]]</code> używany w instrukcji <i>switch</i>	198
3.14.3	Atrybut <code>[[nodiscard]]</code> – nie zlekceważ mnie...	200
3.15	Typ <i>std::byte</i> do operacji na surowych blokach pamięci	204
3.16	Modyfikacje istniejących cech języka	213
3.17	Rozluźnienie zasady inicjalizowania typów wyliczeniowych	213
3.18	Modyfikacja deklaracji <i>static_assert</i>	215
3.19	Prostszy sposób zapisu zagnieżdżonych przestrzeni nazw	215
3.20	Dozwolone słowo <i>typename</i> w parametrze określającym inny szablon	219
3.21	Dla zakresowej pętli <i>for</i> funkcje <i>begin</i> i <i>end</i> mogą zwracać odmienne typy.....	223
3.22	Rozwinięcie pakietu możliwe nawet w deklaracji <i>using</i>	229

3.23	Nowe zasady <i>auto</i> -rozpoznawania typu obiektów mających inicjalizację klamrową	235
3.24	W C++17 agregat może być nawet klasą pochodną	237
3.25	Zmiana typu rezultatu funkcji <i>std::uncaught_exception</i>	240
3.26	Ćwiczenia	244

4	Posłowie – czyli C++20 <i>ante portas</i>.....	254
----------	---	------------

	Skorowidz.....	255
--	-----------------------	------------





0 Proszę tego nie czytać!

0.1 Wyruszamy na kolejną wyprawę!

Ta książka jest kontynuacją książki *Opus magnum C++*

Jeśli przeczytałeś *Opus*, to znaczy, że jesteśmy już od dawna przyjaciółmi. Nie muszę się więc przedstawiać, po prostu powiem:

Witaj, stary przyjacielu! Tak się cieszę, że znowu do mnie zajrzałeś. W tej kolejnej książce chciałbym Cię zabrać w te rejony C++, o których *Opus* jeszcze nie mówił. Opowiem Ci tutaj o niezwykle ciekawych zmianach w języku C++ wprowadzonych przez standardy zwane potocznie **C++14** i **C++17**.

W rozmowach z Czytelnikami często pytam ich z obawą, czy aby *Opus* nie przytłacza ich swoją obszernością. To w końcu około 1600 stron. Na to oni odpowiadają, żebym się tym zupełnie nie przejmował, bo dla nich to czysta przyjemność. Gdyby nawet książka miała 500 stron więcej, dla nich byłoby to po prostu 500 stron więcej niezwyklej intelektualnej przygody.

Zastanawiam się, czy oni mnie czasem nie wkręcają... Z powodu tych obaw na wszelki wypadek pominąłem kiedyś w *Opusie* zagadnienie *szablonów o zmiennej (dowolnej) liczbie parametrów*. Po prostu wtedy wydało mi się to zbyt szczegółowe. Gdy w rozdziale o szablonach napisałem: „Kończę ten rozdział z poczuciem, że nie wyczerpuje on całości rozległego zagadnienia” – miałem wówczas na myśli właśnie te szablony.

Co się odwlecze...

No i może do dziś nikt by się nie zorientował, że tę sprawę pominąłem, ale w standardzie C++17 pojawiły się tak zwane wyrażenia harmonijkowe (*fold expressions*). U ich podłoża leżą właśnie te opuszczone przeze mnie szablony o zmiennej liczbie parametrów. Nie ma rady, muszę więc teraz to nadrobić. Tę książkę rozpoczyna wobec tego krótki, ale ciekawy rozdział na ten temat. Teraz myślę, że nawet dobrze się stało, bo obecnie – gdy masz już pewien dystans czasowy do *Opusu* – zagadnienie to wyda Ci się łatwe.

Po tym rozdziale następuje rozdział przedstawiający nowości języka wprowadzone przez standard C++14. W kolejnym – opis nowych zagadnień wprowadzonych przez standard C++17.

Internetowe wsparcie

Zapewne niejedno da się w tej książce poprawić. Jeśli będziesz miał jakieś uwagi, to proszę, przyślij mi je pocztą elektroniczną na adres:

jerzy.grebosz@ifj.edu.pl

Z góry wyrażam moją wdzięczność za nawet najdrobniejsze uwagi. Proszę, napisz nawet o zauważonych błędach literowych czy o swoich odczuciach, że jakiś fragment jest niejasny albo stanowczo za trudny.

Kod źródłowy przykładowych programów z tej książki można pobrać ze strony WWW wydawnictwa, a także z mojej strony WWW w internecie. Obecny adres mojej strony to:

<https://www.ifj.edu.pl/private/grebosz/>

Nawet jeśli ten adres się kiedyś zmieni, łatwo będzie znaleźć nową lokalizację za pomocą internetowej wyszukiwarki, podając hasło *Misja w nadprzestrzeń C++14/17* lub moje nazwisko.

Na mojej stronie WWW możesz też szukać odpowiedzi do ćwiczeń, które są zamieszczone na końcu poszczególnych rozdziałów tej książki. Na stronach WWW zawierających materiały uzupełniające do tej książki znajdziesz też ewentualną erratę tworzoną na bieżąco z uwag nadsyłanych przez Czytelników.

Wydanie drugie

Obecne wydanie drugie uwzględnia poprawki zawarte w erracie do wydania pierwszego.



A zatem wyruszamy razem w kolejną wielką przygodę, do gwiazd. *Semper in altum!*

2.7 Nowości C++14 w wyrażeniach lambda

O wyrażeniach lambda rozmawialiśmy w *Opus magnum* w rozdziale 30. Teraz zapoznamy się z dwoma ciekawymi cechami wprowadzonymi przez standard C++14. Są to:

- 1) uogólnione wyrażenia lambda,
- 2) definicja (na liście wychwytywania) lokalnego obiektu, mającego swoją inicjalizację.

Zanim zobaczymy te cechy w przykładowych programach, kilka zdań wyjaśnienia.

2.7.1 Przykład uogólnionego wyrażenia lambda

Mówiąc najprościej, w C++11 argumenty formalne wyrażenia lambda musiały być ściśle określonego typu. Tymczasem...



Standard C++14 pozwala, by typ argumentu formalnego naszego wyrażenia lambda był parametrem. Robimy to, określając typ danego parametru słowem `auto`. Dzięki temu nasze wyrażenie lambda staje się jakby szablonem funkcji lambda o danej nazwie.

W poniższym programie zobaczysz, jakie to proste.



```
#include <iostream>
using namespace std;
//*****
int main()
{
    // wytworzenie zwykłego wyrażenia lambda C++11
    auto czy_mniejsze_int = [] (int m, int k) { return m < k; };

    cout << boolalpha;
    cout << "Czy (5 < 2) ? " << czy_mniejsze_int(5, 2) << endl;
    cout << "Czy (5.1 < 5.9) ? " << czy_mniejsze_int(5.1, 5.9) << endl; // niestety!

    // C++14
    // wytworzenie uogólnionego wyrażenia lambda
    auto czy_mniejsze_uniwersalne = [] (auto m, auto k) { return m < k; };

    cout << "Czy (5 < 2) ? " << czy_mniejsze_uniwersalne(5, 2) << endl;
    cout << "Czy (5.1 < 5.9) ? " << czy_mniejsze_uniwersalne(5.1, 5.9) << endl;
    // to działa nawet na znakach
    cout << "Czy ('a' < 'b') ? " << czy_mniejsze_uniwersalne('a', 'b') << endl;
    cout << "Czy ('b' < 'a') ? " << czy_mniejsze_uniwersalne('b', 'a') << endl;

    cout << "Wolno nawet nawet porównac wartosci roznnych typow\n";
    cout << "Czy (3 < 3.14) ? " << czy_mniejsze_uniwersalne(3, 3.14) << endl;

    cout << "Znak 'p' ma kod liczbowy: " << int('p') << endl;

    cout << "Czy ('p' < 111) ? " << czy_mniejsze_uniwersalne('p', 111) << endl;
    cout << "Czy ('p' < 113.5) ? " << czy_mniejsze_uniwersalne('p', 113.5) << endl;
}

```

❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽

❾

❿

⓫



Na ekranie pojawi się taki tekst:

```
Czy (5 < 2) ? false
Czy (5.1 < 5.9) ? false
Czy (5 < 2) ? false
Czy (5.1 < 5.9) ? true
Czy ('a' < 'b') ? true
Czy ('b' < 'a') ? false
Wolno nawet nawet porównac wartosci roznnych typow
Czy (3 < 3.14) ? true
Znak 'p' ma kod liczbowy: 112
Czy ('p' < 111) ? false
Czy ('p' < 113.5) ? true

```

❸

❹

❺

❻

❼

❾

❿

⓫



Najpierw przypomnienie

Jak pamiętamy z C++11, wyrażenie lambda najczęściej wpisujemy wprost w potrzebną nam instrukcję. Zostaje ono użyte przez tę instrukcję, a potem staje się niepotrzebne.

Gdybyśmy jednak chcieli skorzystać z danego wyrażenia lambda kilkakrotnie (w kilku innych instrukcjach), możemy to zrobić, nadając mu nazwę. W praktyce nadanie nazwy polega na tym, że definiujemy „obiekt lambda” o określonej nazwie i inicjalizujemy go wymyślonym przez siebie wyrażeniem lambda.

```
auto nazwa_obiektu_lambda = wyrażenie_lambda;
```

Abyśmy się nie musieli głowić, jakiego typu jest nasze wyrażenie lambda, stosujemy zastępcze słowo kluczowe `auto`. Nie będę rozwijał tego zagadnienia, bo o tej sprawie rozmawialiśmy w *Opisie* (§30.5.1). Koniec przypomnienia, teraz o nowościach.

- ❶ W naszym programie widzimy tak właśnie zdefiniowane wyrażenie lambda. Obiekt lambda, w którym będziemy je przechowywać, nazywamy długą, ale obrazową nazwą `czy_mniejsze_int`. Patrząc na ciało tego wyrażenia lambda, łatwo zauważysz, że otrzymuje ono dwa argumenty (dwie wartości typu `int`) i sprawdza, czy pierwsza wartość jest mniejsza od drugiej. Jeśli „tak”, to zwraca ono wartość `true`, jeśli „nie”, wówczas zwraca wartość `false`.
- ❷ Oto wywołanie tego wyrażenia lambda dla dwóch wartości typu `int`: 5 oraz 2. Na ekranie pojawia się odpowiedź `false`.

Odpowiedź jest „s³owna” dzięki manipulatorowi `boolalpha`, którym powiedziliamy strumieniowi `cout`, że wolimy „s³ownie” ❷.

A co będzie, jeśli to samo wyrażenie lambda zastosujemy wobec dwóch wartości typu `double`?

- ❸ Oto taka sytuacja. Niestety nie zadziała to poprawnie. Skoro wartości 5.1 oraz 5.9 (czyli typu `double`) zostały wysłane wyrażeniu lambda obsługującemu wartości typu `int`, to nastąpiło ich obcięcie do typu `int`. Zatem wyrażenie lambda porównało, czy $(5 < 5)$. Wartością tego wyrażenia jest `false`, bo przecież 5 nie jest mniejsze od 5. Wniosek? Nasze wyrażenie lambda nie nadaje się do porównywania wartości typu `double`. Nie jest uniwersalne.

Ten kłopot rozwiązuje możliwość wytworzenia uogólnionego wyrażenia lambda, na które pozwala nam standard C++14.

- ❹ Oto jego definicja. Zacytujmy:

```
auto czy_mniejsze_uniwersalne = [] (auto m, auto k) { return m < k; };
```

Jak widać, zamiast określać typ argumentów `m` i `k`, postawiliśmy tam słowa `auto`. Dzięki temu stworzyliśmy jakby szablon wyrażenia lambda o danej nazwie. Takie uogólnione wyrażenie lambda można zastosować do wartości różnych innych typów. (Oczywiście takich, wobec których operator `<` ma sens). Oto kilka takich sytuacji.

- ❺ Użycie wyrażenia lambda `czy_mniejsze_uniwersalne` wobec argumentów typu `(int, int)`. Działa, podobnie jak to poprzednie (❸).
- ❻ Użycie wobec argumentów typu `(double, double)`. Działa poprawnie, czego poprzednia lambda (❹) nie potrafiła.
- ❼ Użycie wobec argumentów typu `(char, char)`. Także działa poprawnie.
- ❽ Dwa argumenty naszego uogólnionego wyrażenia lambda wcale nie muszą być tego samego typu. Przecież każdy z nich ma swoje własne określenie `auto`. Oto użycie tego wyrażenia wobec pary argumentów `(int, double)`. Jak widać, także i ono działa poprawnie.

- 10 A oto bardziej karkołomne zastosowanie. Porównanie argumentów (char, int), a potem 11 argumentów (char, double). (Patrząc na ekran i sprawdzając, czy i jak to działa, pamiętaj że kod ASCII znaku 'p' to 112).



Pora na podsumowanie: uogólnione wyrażenie lambda to narzędzie bardzo wygodne i bardzo proste w użyciu. Sprawia, że wyrażenie lambda, które właśnie tworzymy, może być bardziej uniwersalne, bo można je zastosować do wielu różnych typów argumentów.

Dociekliwym wyjaśniam, że cały mechanizm uogólnionego wyrażenia lambda polega na tym, że kompilator zamienia je nie na obiekt funkcyjny mający funkcję składową operator(), ale na obiekt funkcyjny mający *szablon funkcji składowej operator()*. W zależności od tego, jakie podajemy argumenty aktualne naszemu wyrażeniu lambda, kompilator produkuje taką lub inną przeładowaną wersję tego operatora().

Jak widać, cały spryt uogólnionego wyrażenia lambda wynika z tego, że używa ono szablonu. Szablony zaś, jak to już kiedyś ustaliliśmy, to nie:

- ❖ *run-time* polimorfizm,

innymi s³owy, wielopostaciowoœczrealizowana ju¿ w trakcie pracy programu (za pomoc¹ funkcji wirtualnej),

- ❖ lecz *compile-time* polimorfizm

inaczej: wielopostaciowoœczrealizowana w trakcie kompilacji (za pomoc¹ szablonu).

Przyznam się, że nie lubię tych uogólnionych wyrażeń lambda nazywać polimorficznymi. Niepotrzebnie kojarzy się to z funkcjami wirtualnymi, a co tu dużo mówić, ten mechanizm nie dorasta funkcjom wirtualnym do pięt.

2.7.2 Przykład definicji obiektu na liście wychwytywania i jego inicjalizacja

Jak wiadomo, wyrażenie lambda może wychwycić jakieś lokalne obiekty automatycznie dostępne w zakresie, w którym ono nastąpiło. Dzięki temu może z nich korzystać w swoim ciele.



C++14 daje nam dodatkową możliwość:

Na liście wychwytywania możemy zdefiniować jakiś dodatkowy obiekt, który nam się przyda w ciele wyrażenia lambda. Od razu inicjalizujemy go jakimś wyrażeniem.

Mówiąc ściślej – jeśli na liście wychwytywania umieścimy nazwę z inicjalizacją:

nazwa = wyrażenie_inicjalizacyjne;

to tak, jakbyśmy zdefiniowali zmienną i zainicjalizowali ją. Jej zakres to zakres ciała wyrażenia lambda. Jej typ jest taki, jakby przed jej nazwą stało słowo auto (czyli wynika on z typu wyrażenia inicjalizacyjnego).

Co ciekawe i bardzo wygodne – w wyrażeniu, które inicjalizuje zmienną, wolno nam nawet wykorzystać nazwy lokalnych (automatycznych) obiektów dostępnych w zakresie, w którym nasze wyrażenie lambda tworzymy.

Jeśli potrafisz sobie wyobrazić wyrażenie lambda jako obiekt funkcyjny, to przedstawiony tu mechanizm możesz rozumieć jako możliwość dodania do wyrażenia lambda nowych danych składowych.

Te i dalsze interesujące szczegóły zobaczymy w programie poniżej.



```
#include <iostream>
#include <memory>
using namespace std;
//*****
int main()
{
    int h = 1;
    int k = 12;
    double e = 2.71;

    // definicja wyrażenia lambda
    auto impakt = [obj = 5, h = h + 400, zmienna = k * (k + 1), &ref = e] ()
    {
        // k = 1;      błąd, bo k nie było wychwycone (służy jedynie do inicjalizacji)
        // e = 1.0;    błąd (jak wyżej)
        ref = ref + 10;
        // zmienna++;      modyfikacja dozwolona tylko wtedy, jeśli lambda...
        //                                     ...ma przydomek mutable

        cout << "obj " << obj
             << ", h = " << h
             << ", zmienna = " << zmienna
             << ", ref = " << ref
             << endl;

        return;
    };

    impakt();
    cout << "Po wykonaniu lambdy impakt h = " << h << endl;
}
```

❶

❷

❸

❹

❺

❻

❼

❽

❾



Tak wyglądał będzie ekran po wykonaniu tego programu:

```
obj 5, h = 401, zmienna = 156, ref = 12.71
Po wykonaniu lambdy impakt h = 1
```



Omówienie

- ❷ W naszym programie definiujemy wyrażenie lambda. Definiujemy je (dla uproszczenia) nie w wywołaniu jakiejś funkcji algorytmu, ale – że tak powiem – w postaci „wolno stojącej”. Zostaje ono zapisane w obiekcie lambda o nazwie `impakt`. Fakt, że tak właśnie postąpiliśmy, nie ma nic wspólnego z przedmiotem obecnego paragrafu. Po prostu dzięki temu uniknąłem konieczności definiowania funkcji-algorytmu.

Jak widzisz, lista wychwytywania (czyli to, co jest zamknięte w kwadratowym nawiasie) jest dość rozbudowana; jest w niej kilka członów oddzielonych przecinkami:

```
[obj = 5, h = h + 400, zmienna = k * (k + 1), &ref = e]
```

Jest ich aż tyle, bo chcę pokazać różne warianty nowego typu zapisu wychwytywania z inicjalizacją. Nie przerażaj się jednak, zwykle zastosujesz tylko jeden, no, może dwa takie człony. Omówimy je po kolei.

człon: $obj = 5$

Taki zapis na liście wychwytywania odpowiada jakby zapisowi:

```
auto obj = 5;           // pseudokod
```

co oznacza następujące polecenie dla kompilatora: zdefiniuj w ramach tego wyrażenia lambda lokalną zmienną o nazwie `obj` i inicjalizuj ją wartością wyrażenia (5). Wyrażenie to jest (jak wiadomo) typu `int`, więc niech zmienna `obj` będzie właśnie takiego typu.

człon: $h = h + 400$

Taki zapis mówi kompilatorowi, że chcielibyśmy, aby zdefiniował nam on lokalny obiekt o nazwie `h` i inicjalizował go wyrażeniem $(h + 400)$. Ale uwaga: to `h` stojące na prawo od znaku `=` (czyli w wyrażeniu inicjalizacyjnym) to zupełnie inne `h` niż to po lewej. Dotyczy ono jakiegoś `h`, które istnieje i jest dostępne w zakresie, w którym akurat naszą lambda definiujemy. W tym przypadku będzie to obiekt **1** o nazwie `h`, zdefiniowany w zakresie funkcji `main`.



Zapamiętaj to. Jeśli w wyrażeniu wychwytyjącym mamy nawet tę samą nazwę po jednej i drugiej stronie znaku `=`, np.:

```
h = h
```

owo `h` z lewej oznacza lokalny obiekt, który definiujemy na użytek ciała wyrażenia lambda, zaś to `h` z prawej jest nazwą jakiegoś obiektu, który powinien być dostępny w zakresie, w którym naszą lambda definiujemy.

Aby uniknąć pomyłek i nieporozumień, zwykle daję tym lokalnym obiektom inne nazwy, niż mają obiekty stojące po prawej. Przykład tego widzisz na następnej pozycji listy wychwytywania, czyli...

człon: $zmienna = k * (k + 1)$

Tutaj sprawa jest jasna i czytelna, więc nie trzeba tego objaśniać. Dodam więc tylko, że obiekt o nazwie `k` został tu tylko użyty w wyrażeniu inicjalizującym, ale to wcale nie znaczy, że został wychwycony. Zresztą zobacz, próba użycia go w ciele wyrażenia lambda (**3**) wywoła błąd kompilatora. (Dlatego tę instrukcję musiałem opatrzyć znakami komentarza).

człon: $\&ref = e$

A to jest definicja referencji (przezwoiska) o nazwie `ref`, która od razu dowiaduje się (dzięki inicjalizacji), że jest przezwoiskiem obiektu `e`. Sam obiekt `e` nie jest wychwycony, więc użycie go w ciele (**4**) byłoby błędem. Ponieważ jednak wytworzyliśmy właśnie referencję do tego obiektu, to można z niego korzystać za jej pomocą (**5**).

- 6** Przypominam, że wprawdzie wyrażenia lambda pozwalają nam wychwycić jakieś obiekty przez wartość (czyli przez kopię), ale kompilator nie pozwoli nam tych kopii modyfikować. Aby to było możliwe, powinniśmy naszą lambda opatrzyć przydomkiem `mutable` (zob. *Opus*, §30.3.5). Ponieważ akurat tutaj tego nie zrobiliśmy, musiałem instrukcję **6** ująć w komentarz.


```

{
    cout << "Definicja sprytnego wskaźnika do pojedynczego obiektu\n";
    unique_ptr<Tklasa>   spryt { new Tklasa };           ❸

    { // lokalny zakres w celach szkoleniowych ----- ❹

        auto lambda1 = [sw = std::move(spryt) ] ()    ❺
        {
            sw->skladnik = 4;
            cout << "Wykonuje sie lambda1" << endl;
        };                                           ❻

        if(!spryt)                                   ❼
            cout << "A teraz obiekt spryt NIE ma juz prawa wlasnosci " << endl;

        cout << "Przed wykonaniem lambda1" << endl;
        lambda1();                                   ❸ // 1. wykonanie lambda1
        lambda1();                                   // 2. wykonanie lambda1

        cout << "--- Teraz nastapi koniec zakresu istnienia lambda1\n";
    } // koniec lokalnego zakresu -----           ❹
    cout << "--- Skonczyli sie zakres istnienia lambda1\n";

    cout << "PROBY Z TABLICA" << endl;

    // sprytny wskaźnik do tablicy 5-elementowej (z rezerwacją tej tablicy)
    constexpr int rozmiar = 5;
    unique_ptr<Tklasa[]>   wsktab { new Tklasa[rozmiar] }; ❽

    { // drugi lokalny zakres (w celach szkoleniowych) ===== ❾

        auto lamTab = [stab = std::move(wsktab), rozmiar] () ❿
        {
            for(int i = 0 ; i < rozmiar ; ++i){
                stab[i].skladnik = i;
            }
            cout << "Pracuje lamTab\n";
        };                                           ❸

        cout << "Przed wywołaniem lamTab\n";
        lamTab();                                   ❸
        lamTab();
        cout << "=== Zakonczyli sie obszar istnienia lamTab" << endl;

    } // koniec lokalnego zakresu =====           ❸
    cout << "=== Koniec funkcji main" << endl;
}

```



Na ekranie pojawi się tekst:

```

Definicja sprytnego wskaźnika do pojedynczego obiektu
A teraz obiekt spryt NIE ma juz prawa wlasnosci
Przed wykonaniem lambda1
Wykonuje sie lambda1
Wykonuje sie lambda1
--- Teraz nastapi koniec zakresu istnienia lambda1

```

❷

```

Destruktor ~Tklasa
--- Skonczył sie zakres istnienia lambdy1
PROBY Z TABLICA
Przed wywołaniem lamTab
Pracuje lamTab
Pracuje lamTab
=== Zakonczył sie obszar istnienia lamTab
Destruktor ~Tklasa
Destruktor ~Tklasa
Destruktor ~Tklasa
Destruktor ~Tklasa
Destruktor ~Tklasa
=== Koniec funkcji main

```

9

15



Omówienie sposobów wychwytywania na zasadzie przenoszenia

O bibliotecznej klasie „sprytnych wskaźników” `unique_ptr` rozmawialiśmy w *Opisie* (§27.7.1). Służy ona do tworzenia obiektów zachowujących się podobnie jak wskaźniki. W sprytnym wskaźniku możesz przechować adres jakiegoś obiektu, który wytworzyłeś w zapasie pamięci operatorem `new`. Sprytny wskaźnik ma tę dodatkową zdolność, że gdy kończy się czas jego życia, to – że tak powiem – „pociąga on za sobą do grobu” obiekt, którego adres przechowywał. Jak sprytny wskaźnik to robi? Po prostu w jego destruktorze użyta jest instrukcja `delete` kasująca obiekt, którym się do tej pory opiekował.

Jak wiemy, może istnieć wiele wskaźników wskazujących na ten sam obiekt. W przypadku sprytnych wskaźników mogłoby to być groźne. Wyobraź sobie, że na jeden obiekt stworzony w zapasie pamięci operatorem `new` wskazuje kilka sprytnych wskaźników. Gdy jednemu z tych sprytnych wskaźników skończy się czas życia, jego destruktor zlikwiduje cenny obiekt w zapasie pamięci. Jeśli pozostałe wskaźniki nadal będą chciały z tym „cennym” obiektem pracować – wywoła to katastrofę.

Aby tej katastrofy uniknąć, sprytnie wskaźniki `unique_ptr` stosują zasadę, że tylko jeden z nich może w danej chwili znać adres naszego obiektu z zapasu pamięci. Jeśli zrobimy przypisanie takiego wskaźnika do jakiegoś innego:

```
spryciarz_nowy = spryciarz_stary;
```

odbędzie się to nie na zasadzie *skopiowania* cennego adresu, ale na zasadzie *przeniesienia* go. Innymi słowy, `spryciarz_stary` przekaże cenny adres `spryciarzowi_nowemu`, a sam o tym adresie zapomni.

Niby to genialne, ale w przypadku, gdybyśmy chcieli pracować z takim obiektem w ramach wyrażenia lambda, to jak zorganizować jego wychwycenie? Przecież nie można tego zrobić na zasadzie wychwycenia przez wartość (czyli przez kopię). Zatem jak taki sprytny wskaźnik może zostać wychwycony przez wyrażenie lambda?

Jak wychwycić: „sprytny wskaźnik opiekujący się **pojedynczym obiektem**”

```
③ unique_ptr<Tklasa> spryt { new Tklasa };
```

To jest definicja sprytnego wskaźnika o nazwie `spryt`. Jest on typu `unique_ptr<Tklasa>`, czyli może się on opiekować adresem obiektu typu `Tklasa`. (To taka pomocnicza klasa zdefiniowana na górze programu ①). W nawiasie klamrowym widzimy, że nasz sprytny wskaźnik jest od razu inicjalizowany. Czym? Adresem obiektu typu `Tklasa`, który wytwarzamy operatorem `new` w zapasie pamięci.

4 i 9 W celach szkoleniowych definiujemy sobie w programie pewien lokalny zakres. Oczywiście w Twoim programie nie musisz tego robić. Mnie jest on potrzebny, by pokazać Ci, kiedy dokładnie nastąpi „pociągnięcie do grobu”.

5 Oto definicja prostego wyrażenia lambda. Jego ciało jest rozpisane na kilka linijek.

Dla uproszczenia naszej rozmowy ta definicja nie jest zapakowana do wywołania jakiejś funkcji-algorytmu, ale jest umieszczona w obiekcie lambda o nazwie lambda1. (Podobnie robiliśmy w poprzednich przykładach, aby sobie dodatkowo nie zaprzętać algorytmami).



Zwróć uwagę na listę wychwytywania. Tu jest kwintesencja tego programu.

```
auto lambda1 = [sw = std::move(spryt)] () // itd.
```

Definiujemy tutaj jakiś obiekt o nazwie sw i inicjalizujemy go wartością wyrażenia move(spryt). Innymi słowy, sprawiamy tutaj, że adres przechowywany w obiekcie spryt zostaje przeniesiony do obiektu sw.

O funkcji move rozmawialiśmy w Opusie w §22.10.

Pytanko: jakiego typu jest obiekt sw? Odpowiedź: takiego, jakby przed nim stało słowo zastępcze auto.

```
auto sw = std::move(spryt); // czyli typu: unique_ptr<Tklasa>
```

W ten sposób sprawiliśmy, że od tej pory obiektem wytworzonym operatorem new (w instrukcji 3) opiekuje się wyłącznie sprytny wskaźnik sw.

W ciele wyrażenia lambda1 stawiamy jakieś przykładowe instrukcje korzystające z obiektu wskazywanego przez sw, następnie stawiamy klamrę } kończącą definicję tego ciała. Potem 6 następuje średnik, bo to przecież koniec długiej instrukcji, która rozpoczęła się w 5.

Ta druga instrukcja:

1) zdefiniowała wyrażenie lambda i...

2) zapamiętała je w obiekcie lambda o nazwie lambda1.

7 Jesteśmy znowu w zakresie funkcji main. Dla ciekawości sprawdzamy teraz sprytny wskaźnik o nazwie spryt. Jeśli teraz znajduje się w nim już nullptr, to znaczy, że naprawdę oddał on swój cenny skarb sprytnemu wskaźnikowi sw. Na ekranie widzimy 7, że tak rzeczywiście się stało.

8 Oto uruchomienie naszego wyrażenia lambda. Robię to dwukrotnie, abyś zobaczył, że sprytny wskaźnik sw istnieje cały czas, dopóki istnieje obiekt lambda1. Nie znika więc po wykonaniu funkcji lambda. Przecież ktoś mógłby wywołać lambda1 po raz kolejny.

9 Nadchodzi koniec naszego „szkoleniowego” lokalnego zakresu, w którym zdefiniowaliśmy nasz obiekt lambda1. Tutaj więc obiekt lambda1 przestaje istnieć. Skoro tak, to przestanie również istnieć jego (lokalny) sprytny wskaźnik sw. W chwili swojej „śmierci” tenże biblioteczny sprytny wskaźnik sw wywołuje swój destruktor, w którym (uwierz mi na słowo) wykonywana jest instrukcja delete kasująca nasz obiekt Tklasa z zapasu pamięci. To właśnie moment „pociągnięcia do grobu”. Czy to działa? Działa, potwierdza to gadający destruktor 2, którego wypis pojawia się na ekranie 9.

Jak wychwycić: „sprytny wskaźnik opiekujący się tablicą obiektów”?

Ponieważ w zapasie pamięci najczęściej rezerwuje się nie tyle pojedyncze obiekty, co tablice takich obiektów, zobaczymy i taką sytuację.

- 10 Oto definicja sprytnego wskaźnika mogącego wskazywać na tablicę obiektów typu `Tklasa`.

```
unique_ptr<Tklasa[]> wsktab { new Tklasa[rozmiar] };
```

Jest on typu `unique_ptr<Tklasa[]>`. Ten nawias kwadratowy sprawia, że sprytny wskaźnik dowiaduje się, że to, czym będzie się opiekować, jest tablica, zatem w razie likwidacji ma posłużyć się operatorem `delete []` (a nie prostym `delete`).

Definiowany tutaj sprytny wskaźnik (o nazwie `wsktab`) jest od razu inicjalizowany. Co robi ta inicjalizacja? Wytwarza w zapasie pamięci (operatorem `new[]`) pięcioelementową tablicę obiektów typu `Tklasa` i jej adres przekazuje sprytnemu wskaźnikowi. Od tej pory `wsktab` wie, którą tablicą ma się opiekować.

- 11 Znowu w celach wyłącznie ilustracyjnych definiujemy lokalny zakres. Oczywiście w swoim programie nie musisz tego robić.
- 12 To jest definicja drugiego wyrażenia lambda w naszym przykładzie. Jej ciało jest rozpisane na kilka linijek. Po nim następuje średnik 13 kończący tę długą instrukcję definicji 12. Jak widzisz, to wyrażenie lambda inicjalizuje obiekt lambda o nazwie `lamTab`.

Dla nas najważniejsza jest tutaj lista wychwytywania. Oto jej pierwszy człon:

```
stab = std::move(wsktab) // czyli jakby: auto stab = std::move(wsktab)
```

Jest to definicja lokalnego (dla lambda) obiektu o nazwie `stab`. Jakiego jest on typu? Takiego jak inicjalizujące go wyrażenie. Wyrażeniem inicjalizującym jest wywołanie bibliotecznej funkcji `move`. Sprawia ona, że cenny adres, przechowywany w sprytnym wskaźniku `wsktab`, zostanie stamtąd wyjęty i włożony do sprytnego wskaźnika `stab`. (Od tej pory to wskaźnik `stab` odpowiada za ewentualne „pociągnięcie do grobu” tablicy, natomiast `wsktab` zostaje z tego obowiązku zwolniony).

Aby móc w wyrażeniu lambda pracować z tą tablicą, powinniśmy znać jej rozmiar. Załatwia to drugi człon listy wychwytywania (12). Jak widać, ten rozmiar wychwytywamy po prostu przez wartość.

- 14 Oto dwukrotne wywołanie funkcji lambda `lamTab`. Robię to dwukrotnie, abyś nie pomyślał, że to zakończenie wykonywania `lamTab` spowoduje likwidację tablicy. Nie! Przecież tablica może być potrzebna w sytuacji, gdybyśmy nasze wyrażenie lambda chcieli wywołać po raz trzeci.

Likwidacja tablicy nastąpi dopiero wtedy, gdy będzie „ginał” sam obiekt lambda `lamTab`. A kiedy się to stanie? Już za chwilę. To właśnie w tym celu w programie utworzyłem lokalny zakres 11 ↔ 15.

- 15 Ponieważ obiekt lambda `lamTab` jest zdefiniowany w lokalnym zakresie, więc teraz, gdy ten zakres się kończy, obiekt lambda zostaje zlikwidowany. Na ekranie możemy zobaczyć teksty potwierdzające, że sprytny wskaźnik (będący częścią wyrażenia lambda) na chwilę przed swą „śmiercią” wywołał operator `delete[]` likwidujący tablicę. Dowiadujemy się o tym znowu dzięki gadającemu destruktorowi elementów tablicy. To on wypisał na ekranie stosowne informacje 15.

Podsumujmy

W tym paragrafie dowiedzieliśmy się, że wprowadzenie w C++14 nowości, jaką jest możliwość definiowania na liście wychwytywania nowych lokalnych obiektów (wraz



z ich inicjalizacją), otworzyło dodatkowe drzwi. Można teraz wychwytywać obiekty na zasadzie ich przenoszenia (a nie tylko na zasadzie kopiowania).

Zwykle wystarcza nam kopiowanie. Bywają jednak obiekty, których informacji nie można kopiować; można ją tylko przenosić. Takie są na przykład sprytnie wskaźniki `unique_ptr`. Tutaj zobaczyliśmy, jak praktycznie zrealizować takie wychwytywanie metodą przenoszenia.



Skorowidz

!

`__PRETTY_FUNCTION__` 8
`__has_include` 191-193

A

agregat
 > może być klasą pochodną (C++17) 237-239
`align_val_t` 127
`alignas`
 > a operatory `new` i `delete` 125-134
 > w przeładowanych `new` i `delete` dla klasy 132
`aligned_alloc (std::)` - funkcja bibliot. 131, 135
 apostrof
 > jako separator cyfr 44
 argument
 > funkcji
 • deprecated 104
 array - klasa (std::) 174
 atrybut 102-109
 > `carries_dependency` 102
 > deprecated 102
 > `fallthrough` 194-203
 > `maybe_unused` 194-203
 > `nodiscard` 194-203
 > `noreturn` 102
 auto
 > rozpoznaje typ rezultatu funkcji 50-51
 > rozpoznawanie w inicjalizacji klamrowej 235-236
 > w argumencie wyrażenia lambda 86
 > w deklaracji `template auto` 152-156

B

biblioteka
 > szablonów 4
 binarny zapis stałych dosłownych 43
`bitset (std::)` - klasa biblioteczna 46, 208
`byte (std::)` - klasa biblioteczna 213
`byte (std::)` - klasa biblioteczna 204-212

C

C++14 - nowe cechy języka 43-113
 C++17 - nowe cechy języka 114-253
`carries_dependency` - atrybut 102
 class
 > deprecated 107
 constexpr
 > a szablon zmiennej 61
 > funkcja składowa w C++14 101
 > funkcja w C++11 95
 > funkcja w C++14 95-101

D

dana składowa
 > deprecated 105
 decltype
 > użyte w parametrze szablonu 152
 decltype(auto)
 > deklaracja typu rezultatu 52-58
 > nie używać w alternatywnej deklaracji funkcji 55
 > w szablonie funkcji 55
`declval (std::)` 187
`defaultfloat` manipulator 141
 deklaracja
 > dostępu 294
 > dowiązań
 • funkcja `get` 183, 185
 • klasa `std::tuple_element` 183, 186
 • przystosowanie klasy cudzej 189
 • przystosowanie klasy swojej 182
 • `std::tuple_size` 183, 186
 delete
 > a `alignas` 125-134
 > globalny, przeładowanie 77-83
 • a `alignas` 126
 > z `alignas`
 • przeładowanie w klasie 132
 deprecated
 > argument funkcji 104
 > atrybut 102
 > class, enum 107

- › funkcja 104
 - › funkcja składowa i dana składowa 105
 - › obiekt 106
 - › specjalizacji szablonu 109
 - › typedef, using 108
 - › z zbiorczą definicją zmiennych 107
- dostęp
- › wybiórczo 294
- dostęp
- › deklaracja 294
- dowiązanie strukturalne 172-190
- › a const i volatile 174
 - › do elementów klasy std::array 174
 - › do obiektów klas i struktur 175
 - › gdzie stosować 181
 - › jako referencja l-wartości lub r-wartości 181
 - › jako referencji do l-wartości 174
 - › jako referencji do r-wartości 174
- dwójkowe liczby czytane strumieniem 48
- dwójkowy zapis
- › a klasa bitset 46
 - › stałych dosłownych 43

E

enum

- › deprecated 107

F

fallthrough - atrybut 198

free()

- › fun. bibl. do zwalniania pamięci 77

funkcja

- › a noexcept 114-118
- › auto rozpoznanie typu rezultatu 50-51
- › constexpr
 - w C++11 95
 - w C++14 95-101
- › constexpr w C++14 95
- › decltype(auto) jako typ rezultatu 52-58
- › deprecated 104
- › składowa
 - constexpr w C++14 101
 - deprecated 105
- › specyfikacja wyjątków 114-118

G

gl-wartość 125

H

harmonijka 143-151

- › składana w lewo 145
 - › składana w prawo 145
 - › z wyrażeniem początkowym 146
- has_include (__has_include) 191-193
- hexfloat, manipulator 140

I

if - instrukcja sterująca

- › z wyrażeniem inicjalizującym 170-171

if constexpr 16, 164-169

- › w szablonie 16

inicjalizacja

- › agregatowa 237
- › bezpośrednia 235
 - zmiana w standardzie C++17 236
- › kopiująca 235
- › w instrukcjach if oraz switch 170-171
- › zbiorcza 237

inicjalizator

- › klamrowy
 - auto rozpoznanie jego typu 235-236

is_const 165

is_integral 165

is_pointer 165

is_unsigned 165

K

kompilacja warunkowa

- › a instrukcja if constexpr 164-169

kontekst

- › rozwnięcia pakietu 32-33
- › wyrażenia harmonijkowego 148, 150

konwersja

- › chwilowo materializująca 125

L

lambda (wyrażenie)

- › uogólnione 84
- › wychwycenie obiektu na zasadzie przeniesienia (move) 90

lista wychwytywania

- › na niej definicje obiektów lokalnych 87

M

makrodefinicja

- › __PRETTY_FUNCTION__ 8

malloc (std::) 77

manipulator

- › hexfloat 140

maybe_unused - atrybut 195

move 93

N

new

- > a alignas 125-134
- > globalny, przeładowanie 77-83
 - a alignas 126
- > z alignas
 - przeładowanie w klasie 132

niby-rekurencja 14

nodiscard - atrybut 200

noexcept

- > w typie funkcji 114-118

noreturn - atrybut 102

nothrow_t 127

O

obiekt

- > deprecated 106

operator

- > decltype
 - użyty w parametrze szablonu 152
- > delete
 - globalny, przeładowanie w C++14 77-83
- > sizeof... 8

P

pakiet argumentów sz. funkcji 6

- > a wskaźniki z przydomkami const 31
- > a wyrażenia harmonijkowe 143-151
- > jak dobrać się do argumentów 11-17
- > odbierane arg. przez wart., ref., adres 30-31
- > rozwinięta postać 7, 143
- > z referencjami l-wartości 30
- > z referencjami obiektów stałych 31
- > z referencjami r-wartości 31
- > ze wskaźnikami 31

pakiet argumentów szablonu

- > rozwinięcie z kontekstem 32-33

pakiet parametrów szablonu 6

- > będących nazwami innych szablonów 24
- > będących typami 24
- > będących wartościami 24-25
- > trzy rodzaje 24-29

pakietu rozwinięcie

- > gdzie może wystąpić 39
- > w nazwie innego szablonu 37-38
- > z operatorem przecinek 36

parametr

- > szablonu określający inny szablon 219-222

podwalina typu wyliczeniowego 204

pomijanie kopiowania 119-124

porządek obliczania składników wyrażenia 135-136

postfix wyrażenia 136

pr-wartość 125

PRETTY_FUNCTION 8

printf 78

przecinek (operator)

- > a rozwinięcie pakietu 35

przestrzeń nazw

- > a zagnieźdzenie
 - nowy zapis w C++17 215-218

przeładowanie

- > globalnych new, delete 77-83
- > operatora
 - delete globalnego w C++14 77-83

puts 78

R

rekurencja 11, 14, 52

- > niby-rekurencja 14

rozwińnięcie pakietu

- > argumentów 7
- > dwukrotne 33
- > gdzie może wystąpić? 39
- > na liście inicjalizacyjnej konstruktora 23
- > na liście parametrów aktualnych innego szablonu 37-38
- > na liście pochodzenia klasy 22
- > równoważne 33
- > typów w { } 34-36
- > w deklaracji using 229-234
- > z kontekstem 32-33
- > zapętlone 33

rozwińnięta postać

- > argumentów szablonu 10
- > pakietu 13, 143

S

separatory cyfr w stałych dosłownych 44-49, 139

silnia 98

sizeof... 8

specjalizacja

- > deprecated 109
- > szablonu o zmiennej liczbie parametrow 23
- > szablonu zmiennej 63

specyfikacja wyjątków

- > w C++17 114-118

sprytny wskaźnik

- > unique_ptr 90

static_assert

- > modyfikacja w C++17 215

stała

- > dosłowna

- z separatorami cyfr 44-49
- zapisana dwójkowo 43
- › znakowa typu u8 137

std::array 174
 std::strtod 142
 std::unique_ptr 90
 stdio 78
 strtod - funkcja biblioteczna 142
 strumienie a separatory cyfr 45
 switch

- › z wyrażeniem inicjalizującym 170-171

szablon definicji zmiennej 59-76
 szablon funkcji

- › deprecated 109
- › zmienna liczba parametrów 4-10

szablon klas

- › deprecated 109
- › o zmiennej liczbie parametrów 18-23

szablon zmiennej 59-76

- › a constexpr i const 61
- › przykład zastosowania 72
- › specjalizacja 63

szablony

- › o zmiennej liczbie parametrów 3-42

szesnastkowy

- › zapis liczb zmiennoprzecinkowych 138-142
 - wypisyw. i wczyt. ich strumieniami 140

T

Taylora wzór 99
 template auto 152-156
 to_integer (std::) - funkcja biblioteczna 205, 207
 to_ulong (std::) - funkcja biblioteczna 50
 trygonometryczne tablice 100
 tuple_element (std::) 183, 186
 tuple_size (std::) 183, 186
 typ

- › deprecated 107
- › wyliczeniowy enum
 - jego inicjalizacja liczbą 213-214

typedef

- › deprecated 108

typename 219-222

U

uncaught_exception (std::) zmiana typu rezultatu (C++17) 240-243
 uogólnione

- › wyrażenie lambda 84

using

- › deklaracja
 - z rozwinięciem pakietu klas podst. 229-234

› deprecated 108

V

valgrind - program diagnostyczny 77

W

wielodziedziczenie 229
 wielokropek

- › w deklaracji argumentów fun. 6
- › w ostrym nawiasie 6
- › w wyrażeniu rozwijającym 32

wybiórcze udostępnianie 294
 wychwycenie obiektu na zasadzie przeniesienia (move) 90
 wyrażenia

- › końcówkowe 136
- › postfix 136
- › złożone
 - porządek ich obliczania 135-136

wyrażenia harmonijkowe 143-151

- › cztery formy 148
- › tzw. kontekst 150

wyrażenie

- › incjalizujące
 - w instrukcjach if oraz switch 170-171
- › lambda
 - uogólnione 84

X

x-wartość 125

Z

zagnieżdżona

- › przestrzeń nazw - nowy zapis C++17 215-218

zakresowe for

- › a funkcje begin, end - wg zasad C++17 223-228
- › jak w C++11, adaptować klasę 223
- › jak w C++17, adaptować klasę 224

zapis dwójkowy

- › stałych dosłownych 43

znakowa stała u8 137

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion 

Misja w nadprzestrzeń C++14/17

W książce:

- Najważniejsze informacje o nowych możliwościach języka C++
- Praktyczne przykłady zastosowania konstrukcji
- Ćwiczenia utrwalające zdobytą wiedzę

C++ – mierz wysoko!

C++ to jeden z najpopularniejszych i najpotężniejszych języków programowania. Stanowi punkt wyjścia dla wielu innych języków, które odziedziczyły po nim składnię i liczne możliwości, dzięki czemu można śmiało stwierdzić, że znajomość C++ otwiera drzwi do świata nowoczesnego programowania i jest podstawą na wymagającym rynku pracy w branży informatycznej. Czasy się zmieniają, lecz to C++ jest wciąż wybierany wszędzie tam, gdzie liczą się możliwości, elastyczność, wydajność i stabilność.

Książka, którą trzymasz w rękach, to kontynuacja genialnego kompendium *Opus magnum C++*. *Programowanie w języku C++*. Autor, wybitny specjalista z ogromnym doświadczeniem w międzynarodowych projektach i twórca niezwykle popularnego podręcznika *Symfonia C++*, postanowił uzupełnić swoje dzieło o zagadnienia, dla których zabrakło miejsca w poprzednich tomach. Jeśli chcesz poszerzyć wiedzę na temat szablonów oraz poznać możliwości standardów języka C++14/17, jesteś na najlepszej drodze ku temu celowi!

Rusz w kolejną misję z C++ na pokładzie!

Helion
helion.pl
HELION S.A.
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 250 98 63
helion@helion.pl

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej! ▶



ISBN 978-83-289-1142-0



9 788328 911420

Cena: 69,00 zł

Patroni:



programista

