

# Přetěžování operátorů, dynamika objektů 2

Karel Richta a kol.

katedra počítačů FEL ČVUT v Praze

Přednášky byly připraveny s pomocí materiálů, které vyrobili Ladislav Vágner, Pavel Strnad, Martin Hořeňovský, Aleš Hrabalík

© Karel Richta, 2015

Programování v C++, A7B36PJC  
09/2015, Lekce 7

<https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/a7b36pjc/start>



## Přetěžování a dynamika objektů (2)

- Životní cyklus proměnné, kopírující a přesunující operace, přetěžování operátorů
- Implementace C++ style vektoru, cvičení:

```
(rozhraní Vector na cvičení 6)
class Vector {
public:
    Vector();
    ~Vector();
    Vector(const Vector&);
    Vector& operator=(const Vector&);
    Vector(Vector&&);
    Vector& operator=(Vector&&);
    ...
    double& operator[](int);
};
```

# Přetěžování operátorů

- Pro námi definované třídy můžeme přetížit některé operátory, jako např.  $a+b$  nebo  $a++$ .
- Přetížením vytvoříme funkci, která se má provést, když danou operaci použijeme.
- Cílem přetěžování je, aby používání objektů naší třídy bylo intuitivní.
  - Když naše třída reprezentuje číslo, dává smysl, aby nad jejími objekty fungovaly aritmetické operace.
  - Když naše třída reprezentuje matici, dává smysl, aby nad jejími objekty fungovaly operace sčítání a násobení.
  - Když naše třída lze převést na řetězec, dává smysl, aby byla k dispozici operace výstupu  $\ll$ .

# Přetížení operátoru +

- Pokud použijeme operaci  $c1+c2$ , kde  $c1$  a  $c2$  jsou objekty našeho nového typu `Complex`, kompilátor nahlásí chybu. Není totiž definováno, jak má operace proběhnout.

```
#include <iostream>

class Complex {
    double real, imag;
public:
    Complex(double r, double i) : real(r), imag(i) {}
    double getReal() const { return real; }
    double getImag() const { return imag; }
};

int main() {
    Complex c1(2.5, -2);
    Complex c2(-0.5, 3);
    Complex c3 = c1 + c2; // Chyba. Není jasné, co se má stát.
}
```

# Přetížení operátoru +

```
#include <iostream>
```

```
class Complex {  
    double real, imag;  
public:  
    Complex(double r, double i) : real(r), imag(i) {}  
    double getReal() const { return real; }  
    double getImag() const { return imag; }  
    Complex operator+(const Complex& rhs) const {  
        return Complex(real + rhs.real, imag + rhs.imag);  
    }  
};
```

```
int main() {  
    Complex c1(2.5, -2);  
    Complex c2(-0.5, 3);  
    Complex c3 = c1 + c2;  
    std::cout << c3.getReal() << " + " << c3.getImag() << "i\n";  
}
```

Operátor přetížený  
pomocí metody

# Přetížení operátoru +=

- Podobně jako operátor + můžeme přetížit i operátor +=.
- Operátor a+=b nazýváme modifikující, protože by měl změnit svůj levý operand a; oproti tomu a+b je příklad nemodifikujícího operátoru.
- Chování operátorů + a += definujeme zvlášť; když zadefinujeme +, neznamena to, že bude fungovat +=.

```
class Complex {
    double real, imag;
public:
    Complex(double r, double i) : real(r), imag(i) {}
    double getReal() const { return real; }
    double getImag() const { return imag; }

    Complex& operator+=(const Complex& rhs) {
        real += rhs.real;
        imag += rhs.imag;
        return *this;
    }
};
```

■ přetížitelné operátory

`a!=b` `a+=b` `-a` `a-b` `~a`  
`a==b` `a>b` `a+b` `+a` `a-=b` `a^b` `a^=b`  
`a<=b` `a<b` `a*b` `a/b` `a|=b` `a&b` `a&=b`  
`a&&b` `a>=b` `a*=b` `a/=b` `a|b` `a%b` `a&=b`  
`a||b` `a++` `++a` `a<<b` `a%>=b` `a=b`  
`!a` `a--` `--a` `a>>b` `a[]`  
`a,b` `a->*b` `a->b` `a()`

■ modifikující operátory

`a!=b` `a+=b` `-a` `a-b` `~a`

`a==b` `a>b` `a+b` `+a` `a-=b` `a^b`

`a<=b` `a<b` `a*b` `a/b` `a|=b` `a&b` `a^=b`

`a&&b` `a>=b` `a*=b` `a/=b` `a|b` `a%b` `a&=b`

`a||b` `a++` `++a` `a<<b` `a%>=b` `a=b`

`!a` `a--` `--a` `a>>b` `a[]`

`a,b` `a->*b` `a->b` `a()`



# Co při přetěžování nedělat

- Systém přetěžování operátorů nám dává jisté svobody, které je lepší nevyužít:
  - Operátor `a+=b` může dělat něco úplně jiného, než `a=a+b`.
  - Nemodifikující operátory mohou modifikovat levý operand, pravý operand, nebo třeba oba.
- Nezapomínejte, že naším cílem je, aby používání našich tříd bylo intuitivní!

```
class Complex {  
    ...  
    Complex operator+(const Complex& rhs) const {  
        std::cout << "Tady je Krakonosovo!!\n";  
        std::terminate();  
    }  
};
```

# Přetížení operátoru pomocí funkce

- Už jsme si ukázali, že přetížení operátoru lze umístit přímo do třídy, jako metodu.
- Přetížení také můžeme definovat mimo třídu, jako funkci.
- Tato funkce ale nemá přístup k soukromým datům třídy, a tak musí používat její veřejné rozhraní.

```
class Complex {  
    double real, imag;  
public:  
    Complex(double r, double i) : real(r), imag(i) {}  
    double getReal() const { return real; }  
    double getImag() const { return imag; }  
};
```

Operátor přetížený  
pomocí funkce

```
Complex operator+(const Complex& lhs, const Complex& rhs) {  
    return Complex(lhs.getReal() + rhs.getReal(), lhs.getImag() +  
        rhs.getImag());  
}
```

# Přetížení operátoru pomocí funkce

- Funkci umožníme přistupovat k soukromým datům třídy, pokud ji v deklaraci třídy označíme za spřátelenou (`friend`).
- To se při přetěžování operátorů často hodí.

```
class Complex {
    double real, imag;
public:
    Complex(double r, double i) : real(r), imag(i) {}
    double getReal() const { return real; }
    double getImag() const { return imag; }

    friend Complex operator+(const Complex& lhs, const Complex& rhs);
};

Complex operator+(const Complex& lhs, const Complex& rhs) {
    return Complex(lhs.real + rhs.real, lhs.imag + rhs.imag);
}
```

Operátor přetížený  
pomocí **spřátelené** funkce

# Přetížení operátoru pomocí funkce

- Nabízí se otázka, proč vůbec přetěžovat pomocí funkcí, ne pouze pomocí metod. V některých situacích ale musíme, třeba v případě, že je na levé straně nějaký cizí objekt, který nemůžeme měnit.

```
class Complex {
    double real, imag;
public:
    Complex(double r, double i) : real(r), imag(i) {}
    double getReal() const { return real; }
    double getImag() const { return imag; }
};

std::ostream& operator<<(std::ostream& out, const Complex& c) {
    return out << c.getReal() << " + " << c.getImag() << "i";
}

int main() {
    Complex c(-0.5, 3);
    std::cout << c << "\n";
}
```

Přetížit operátor << lze pouze pomocí funkce

# Přetížení operátoru []

- Toto je třída zasobnik z minulé přednášky.

```
class zasobnik {  
public:  
    zasobnik(int max_prvku);  
    zas_typ vezmi();  
    void vloz(zas_typ prvek);  
    bool je_prazdny() const;  
private:  
    int max_velikost;  
    int aktualni_pozice;  
    std::unique_ptr<zas_typ[]> prvky;  
};
```

- Chtěli bychom mít operaci [], která poskytne prvek zásobníku:

```
zasobnik z(10); z.vloz(11); z.vloz(22); z.vloz(33);  
std::cout << z[0] << "\n"; // 11  
z[1] = 99; // zásobník teď obsahuje 11 99 33  
std::cout << z[1] << "\n"; // 99
```

# Přetížení operátoru []

- Chování by se mělo lišit podle toho, zda je náš objekt konstantní:
  - Pokud `a` není konstantní, `a[b]` vrací referenci na `b`-tý prvek.
  - Pokud je `a` konstantní, `a[b]` vrací konstantní referenci na `b`-tý prvek, nebo hodnotu `b`-tého prvku.

```
class zasobnik {
public:
    ...
    zas_typ& operator[](int i) {                // umožní z[1] = 99,
        return prvky[i];                       // když z je zasobnik
    }

    const zas_typ& operator[](int i) const {    // zabrání z[1] = 99,
        return prvky[i];                       // z je const zasobnik
    }
private:
    ...
    std::unique_ptr<zas_typ[]> prvky;
};
```

# Přetížení operátoru []

- Takto můžeme vracet hodnotu v případě konstantního objektu:

```
class zasobnik {
public:
    ...
    zas_typ& operator[](int i) {           // umožní z[1] = 99,
        return prvky[i];                 // když z je zasobnik
    }
    zas_typ operator[](int i) const {    // také zabrání z[1] = 99,
        return prvky[i];                 // když z je const zasobnik
    }
private:
    ...
    std::unique_ptr<zas_typ[]> prvky;
};
```

- [] je příklad operátoru, který musí být přetížen metodou.

■ přetížitelné pouze pomocí metody

Diagram showing various operators and expressions, with some highlighted in orange to indicate they are not overloadable:

- `a!=b`
- `a+=b`
- `-a`
- `a-b`
- `~a`
- `a==b`
- `a>b`
- `a+b`
- `+a`
- `a-=b`
- `a^b`
- `a^=b`
- `a<=b`
- `a<b`
- `a*b`
- `a/b`
- `a|=b`
- `a&b`
- `a&=b`
- `a&&b`
- `a>=b`
- `a*=b`
- `a/=b`
- `a|b`
- `a%b`
- `a|>>b`
- `a%=b`
- `a=b` (highlighted in orange)
- `a||b`
- `a++`
- `++a`
- `a<<<b`
- `a>>>b`
- `!a`
- `a--`
- `--a`
- `a=>>>b`
- `a[]` (highlighted in orange)
- `a,b`
- `a->*b`
- `a->b`
- `a()` (highlighted in orange)



# Přetížení operátoru ++

- Mějme třídu Datum.

```
class Datum {
    int den, mesic, rok;
public:
    Datum(int d, int m, int r) : den(d), mesic(m), rok(r) {}
    friend std::ostream& operator<<(std::ostream& out, const Datum& d);
};

std::ostream& operator<<(std::ostream& out, const Datum& d) {
    return out << d.den << ". " << d.mesic << ". " << d.rok;
}
```

- Přidejme této třídě operaci ++, která posune datum o jeden den.

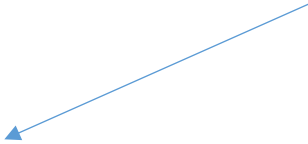
```
int main() {
    Datum d(31, 12, 2015);
    std::cout << d << "\n"; // 31. 12. 2015
    d++;
    std::cout << d << "\n"; // 1. 1. 2016
}
```

# Přetížení operátoru ++ (prefix)

- Operátor ++a má obecně dva úkoly:
  - Změnit objekt a (jedná se o modifikující operátor).
  - Vrátit referenci na a.

```
class Datum {  
    int den, mesic, rok;  
public:  
    ...  
    Datum& operator++() {  
        ++den;  
        if (den > posledniDen(mesic, rok)) {  
            den = 1; ++mesic;  
            if (mesic > 12) {  
                mesic = 1; ++rok;  
            }  
        }  
        return *this; // vrať referenci na tento objekt  
    }  
};
```

Funkce posledniDen()  
poskytne pro daný měsíc a rok  
číslo posledního dne v měsíci.



# Přetížení operátoru ++ (prefix)

Pro úplnost

```
int posledniDen(int mesic, int rok) {  
    switch (mesic) {  
        case 1: case 3: case 5: case 7: case 8: case 10: case 12:  
            return 31;  
        case 4: case 6: case 9: case 11:  
            return 30;  
        case 2:  
            if (rok % 400 == 0) return 29;  
            if (rok % 100 == 0) return 28;  
            if (rok % 4 == 0) return 29;  
            return 28;  
        default:  
            throw std::runtime_error("chyba v posledniDen()");  
    }  
}
```

- Pro objekty typu Datum je nyní zavedena operace ++, jenže pouze v prefixové variantě ++a. Operátor a++ musíme přetížit zvlášť.

```
std::cout << d << "\n"; // 31. 12. 2015  
++d;  
std::cout << d << "\n"; // 1. 1. 2016
```

# Přetížení operátoru ++ (postfix)

- Operátor a++ má rovněž dva úkoly:
  - Změnit objekt a (jedná se také o modifikující operátor).
  - **Vrátit kopii a ve stavu před změnou.**
- a++ se dá vytvořit pomocí ++a. Nejdříve si uložíme kopii našeho objektu, pak provedeme ++a, pak kopii vrátíme.
- Deklarace a++ se od ++a odlišuje nadbytečným parametrem typu int.

```
class Datum {  
    int den, mesic, rok;  
public:  
    ...  
    Datum operator++(int) { // nadbytečný int znamená a++  
        Datum kopie(*this); // kopie našeho objektu  
        ++(*this);          // proved' ++a  
        return kopie;       // vrať kopii  
    }  
};
```

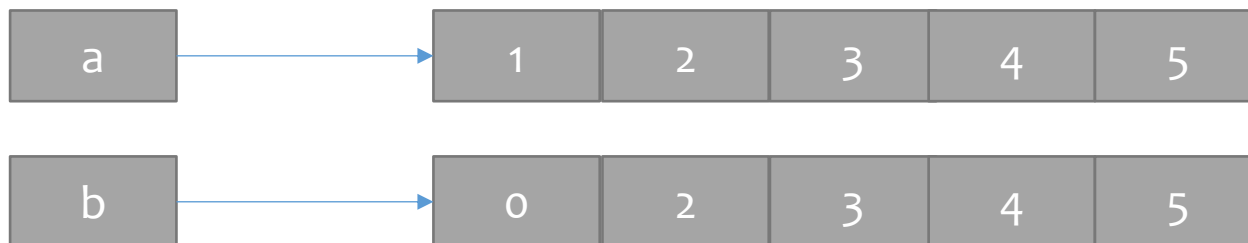
# Kopie

- Při implementaci postfixové inkrementace jsme potřebovali, aby se třída Datum uměla zkopírovat.
- Nemuseli jsme ale říkat jak, protože Datum je jednoduchá třída, pro kterou to za nás zvládne zařídit kompilátor. (Více o tomto později.)
- U složitějších tříd (například `std::vector`) už ale musí programátor specifikovat, jak se taková kopie vytváří.
- V C++ při kopírování vytváříme hluboké kopie, nezávislé na originálu.

```
#include <vector>

int main() {
    std::vector<int> a = { 1, 2, 3, 4, 5 };
    std::vector<int> b = a;
    b[0] = 0; //b = {0, 2, 3, 4, 5}, a = {1, 2, 3, 4, 5}
}
```

b je kopie a  
a a b jsou nezávislé



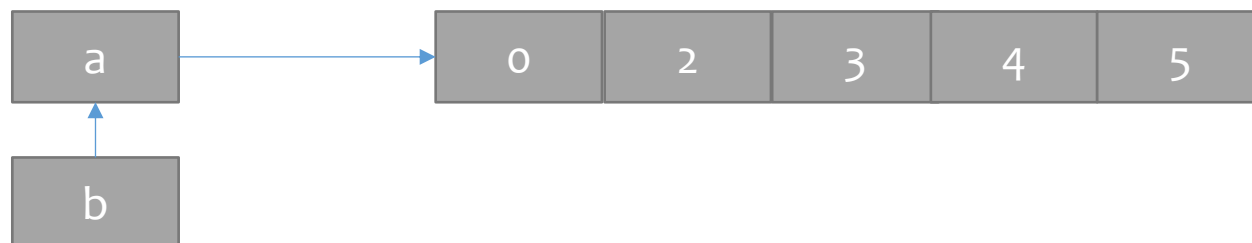
# Kopie (2)

- Někdy je hluboká kopie nežádoucí.
- Často chceme jenom jinak pojmenovat nějaká data, nebo je předat funkci pomocí parametru.
- V tom případě použijeme reference nebo ukazatele.

```
#include <vector>
```

```
int main() {  
    std::vector<int> a = { 1, 2, 3, 4, 5 };  
    std::vector<int>& b = a;  
    b[0] = 0; //b = {0, 2, 3, 4, 5}, a = {0, 2, 3, 4, 5}  
}
```

b je reference na a  
a a b jsou identické



# Kopírující operace

- Existují dvě tzv. kopírující operace: kopírující konstruktor a kopírující přiřazení.
- Konstruktor, jak jméno napovídá, je volán při kopírování do nového objektu.
- Přiřazení je voláno, pokud chceme kopírovat do už existujícího objektu.

```
std::vector<int> a = { 1, 2, 3, 4, 5 };  
std::vector<int> b(a); // kopírující konstruktor (b se vytváří)  
std::vector<int> c = { 10, 20, 30, 40, 50 };  
b = c; // kopírující přiřazení (b už existuje)
```

# Kopírující konstruktor

- Kopírující konstruktor je zodpovědný za vytvoření objektu se stavem rovným stavu kopírovaného objektu.
- Má tvar `T(const T& rhs)`
- Pro `std::vector` musí:
  - Nastavit svou velikost na velikost `rhs`
  - Alokovat dostatek paměti pro uložení všech prvků z `rhs`
    - Nastavit svou kapacitu dle množství alokované paměti
  - Překopírovat jednotlivé prvky z `rhs`



# Kopírující konstruktor – příklad

```
using zas_typ = int;

class zasobnik {
public:
    zasobnik(const zasobnik& rhs); // Kopírující konstruktor
private:
    int max_velikost;
    int aktualni_pozice;
    std::unique_ptr<zas_typ[]> prvky;
};

zasobnik::zasobnik(const zasobnik& rhs):max_velikost(rhs.max_velikost),
    aktualni_pozice(rhs.aktualni_pozice) {
    for (int i = 0; i < aktualni_pozice; ++i) {
        prvky[i] = rhs.prvky[i];
    }
}

int main() {
    zasobnik z(10);
    zasobnik z2(z); // z2 je vytvořeno jako kopie z
}
```

# Kopírující přiřazení

- Kopírující přiřazení musí zohlednit, že cílový objekt již má nějaký stav.
- Nejdříve dojde k úklidu, poté následuje kopírování dat jako v kopírujícím konstruktoru.
- Má tvar `T& operator=(const T& rhs)`
- Pro `std::vector` musí:
  - Zavolat destruktory všech svých prvků
  - Nastavit svou velikost na  $0$
  - Porovnat svou kapacitu s počtem prvků v `rhs`
    - Navýšit svou kapacitu, pokud nedostačuje na uložení všech prvků
  - Nastavit svou velikost na velikost `rhs`
  - Překopírovat jednotlivé prvky z `rhs`

# Kopírující přiřazení – příklad

```
class zasobnik {
public:
    zasobnik& operator=(const zasobnik& rhs); // Kopírující přiřazení
private:
    int max_velikost;
    int aktualni_pozice;
    std::unique_ptr<zas_typ[]> prvky;
};
```

```
zasobnik& zasobnik::operator=(const zasobnik & rhs) {
    max_velikost = rhs.max_velikost;
    aktualni_pozice = rhs.aktualni_pozice;
    prvky = std::make_unique<zas_typ[]>(rhs.max_velikost);
    for (int i = 0; i < max_velikost; ++i) {
        prvky[i] = rhs.prvky[i];
    }

    return *this;
}
```

```
int main() {
    zasobnik z(10);
    zasobnik z2(z); // z2 je vytvořeno jako kopie z
    z = z2;        // z je přiřazené z2
}
```

# Přesun

- Vytváření kopií může být drahé.
  - Pokud máme vektor s miliony prvků, musíme je všechny zkopírovat.
- Ne vždy je opravdu potřeba, abychom vytvářeli kopii objektu.
  - Můžeme vědět, že originál už nikdy nepoužijeme.
  - Můžeme vědět, že originál přestane existovat.
- K vyřešení těchto problémů slouží přesunující operace.
- Přesun je inherentně destruktivní operace!

# Přesunující konstruktor

- Přesunující konstruktor přebírá stav objektu, ze kterého se konstruuje.
- Při tom má možnost původní objekt znehodnotit.
- Má tvar `T(T&& rhs)`.
- Pro `std::vector`:
  - Zkopíruje kapacitu, velikost a ukazatel na data z `rhs`.
  - V `rhs` nastaví ukazatel na data na `nullptr`.

# Přesunující konstruktor – příklad

```
using zas_typ = int;

class zasobnik {
public:
    zasobnik(zasobnik&& rhs); // Přesunující konstruktor
private:
    int max_velikost;
    int aktualni_pozice;
    std::unique_ptr<zas_typ[]> prvky;
};

zasobnik::zasobnik(zasobnik&& rhs):max_velikost{ rhs.max_velikost },
    aktualni_pozice{ rhs.aktualni_pozice },
    prvky{ std::move(rhs.prvky) } {}

int main() {
    zasobnik z(10);
    zasobnik z2(std::move(z)); // z2 bylo vytvořeno přesunem ze z
                               // z už nesmí být používáno
}
```

# Přesunující přiřazení

- Stejně jako kopírující přiřazení musí přesunující přiřazení zohlednit, že objekt již má nějaký stav.
- Nejdříve dojde k úklidu, poté probíhá přesun jako v přesunujícím konstruktoru.
- Má tvar `T& operator=(T&& rhs)`
- Pro `std::vector`:
  - Zavolá destruktory všech svých prvků
  - Dealokuje paměť
  - Zkopíruje kapacitu, velikost a ukazatel na data z `rhs`.
  - V `rhs` nastaví ukazatel na data na `nullptr`.

# Přesunující přiřazení – příklad

```
using zas_typ = int;
```

```
class zasobnik {  
public:  
    zasobnik& operator=(zasobnik&& rhs);  
private:  
    int max_velikost;  
    int aktualni_pozice;  
    std::unique_ptr<zas_typ[]> prvky;  
};
```

```
zasobnik& zasobnik::operator=(zasobnik&& rhs) {  
    max_velikost = rhs.max_velikost;  
    aktualni_pozice = rhs.aktualni_pozice;  
    prvky = std::move(rhs.prvky);  
    return *this;  
}
```

```
int main() {  
    zasobnik z(10);  
    zasobnik z2(z);    // z2 je kopie z  
    z = std::move(z2); // z byl přiřazen přesun z2  
}                      // z2 se už nesmí používat
```



# Speciální funkce

- Existuje 6 speciálních funkcí, které doplní kompilátor, pokud je programátor nezadefinuje: základní konstruktor, kopírující operace, přesunující operace, destruktor.
- Základní konstruktor je doplněn, pokud programátor nezadefinuje žádné konstruktory.
- Kopírující operace jsou doplněny, když chybějí a není definována žádná přesunující operace.
- Přesunující operace je doplněny, když chybějí a není definována žádná přesunující operace, kopírující operace, ani destruktor.
- Destructork je doplněn vždy, když chybí.

## Speciální funkce (2)

- Generování speciálních funkcí je možné explicitně vyžádat, nebo zakázat.
- Například můžeme chtít automaticky generovat přesunující operace, i když jsme zadefinovali kopírující operace.
  - Třeba když chceme v kopírujících operacích sbírat statistiky a přesunující nechat beze změny.
- Nebo můžeme chtít zakázat vytváření kopií, ale nechat si možnost typ přesouvat.
  - `std::unique_ptr` je příklad třídy, která má kopírující operace zakázány, k dispozici jsou pouze přesuny.

# Speciální funkce – příklad

```
class osoba {
public:
    osoba& operator=(const osoba& rhs) {
        jmeno = rhs.jmeno; prijmeni = rhs.prijmeni;
        std::cout << "Prirazuju osobu " << jmeno << ' ' << prijmeni << std::endl;
    }
    osoba(const osoba& rhs):jmeno{ rhs.jmeno }, prijmeni{ rhs.prijmeni } {
        std::cout << "Kopiruju osobu " << jmeno << ' ' << prijmeni << std::endl;
    }

    // Necháme kompilátor vygenerovat přesunující operace
    osoba(osoba&&) = default;
    osoba& operator=(osoba&) = default;
private:
    std::string jmeno, prijmeni;
};
```

```
class foo {
public:
    foo(const foo&) = delete;
    foo& operator=(const foo&) = delete;
    foo(foo&&) = default;
    foo& operator=(foo&&) = default;
private:
    std::vector<int> bar;
};
```

# Kompilátorem definované funkce

- Kompilátor generuje funkce dle jednoduchého pravidla: pro každý datový prvek třídy se zavolá její speciální funkce.
- Například:
  - Základní konstruktor je kompilátorem vygenerován jako volání základního konstruktoru pro každý prvek objektu.
  - Kopírující konstruktor je vygenerován jako volání kopírujícího konstruktoru pro každý prvek objektu.
  - atd.

# RAII a speciální funkce

- Jak víme z minulých přednášek, některé objekty při své konstrukci nabývají zodpovědnost za prostředky.
- Takovým objektům definujeme destruktory.
- Kompilátor za nás doplní kopírující a přesunující operace.
- Jenže operace, které kompilátor vygeneroval, neví nic o tom, jak s prostředky nakládat!
- Máme dvě možnosti:
  - Zdefinovat kopírující operace tak, aby nakládaly s prostředky korektně.
  - Zakázat kopírující operace pomocí `=delete`.

# Pravidlo tří (pěti, nuly)

- Pokud programátor definoval destruktory, kopírující konstruktory, nebo kopírující přiřazení, měl by je definovat všechny tři.
- Pro některé třídy se pravidlo tří vztahuje na destruktory, přesunující konstruktory a přesunující přiřazení.
- Pravidlo pěti říká totéž o destruktorech, kopírujících a přesunujících operacích.
- Občas se vyskytuje také pravidlo nuly: třída by měla být dělaná tak, aby stačilo přenechat generování speciálních funkcí kompilátoru.

# Pravidlo nuly – příklad

```
class osoba {
public:
    osoba() = default;
    osoba(std::string jmeno, std::string prijmeni)
        :jmeno{std::move(jmeno)}, prijmeni{std::move(prijmeni)} {}
private:
    std::string jmeno, prijmeni;
};

int main() {
    osoba o{"Jan", "Novak"}, o2{"Petr", "Svoboda"}, o3{"Pavel", "Novotny"};
    o3 = std::move(o2);
    o2 = o;
    osoba o4(o3);
}
```

**The End**