

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

C++. Ćwiczenia zaawansowane

Autor: Andrzej Stasiewicz

ISBN: 83-7361-766-3

Format: B5, stron: 120



„C++. Ćwiczenia zaawansowane” to kontynuacja książki „C++. Ćwiczenia praktyczne” przeznaczona dla tych, którzy chcą pogłębiać swoją wiedzę o najpopularniejszym obecnie języku programowania. Przedstawia kolejne, niezwykle istotne zagadnienia związane z programowaniem w C++, mianowicie zasady programowania obiektowego. Przeczytasz o klasach, metodach i szablonach oraz poznasz w praktyce metody stosowania tych mechanizmów we własnych programach. Nauczysz się technik stosowania gotowych struktur danych, takich jak dynamiczna tablica, kolejka, lista oraz stos.

- Instalacja środowiska programistycznego
- Operacje zapisu i odczytu plików
- Klasy – definiowanie i stosowanie
- Konstruktorzy i destruktor klas
- Hierarchia klas i dziedziczenie
- Obsługa wyjątków
- Stosowanie szablonów



Spis treści

Wprowadzenie	5
Rozdział 1. Piszesz pierwsze programy	9
Instalacja środowiska programistycznego	9
Funkcja main() i ogólny szkic programu	11
Słowo kluczowe namespace, czyli przestrzenie nazw	14
Podsumowanie.....	16
Rozdział 2. Operacje na plikach	17
Otwieranie plików do zapisu i odczytu.....	17
Modyfikowanie standardowych operacji wejścia i wyjścia.....	20
Podsumowanie.....	23
Rozdział 3. Klasy, czyli Twoje własne typy danych	25
Deklarowanie i definiowanie klasy.....	25
Funkcje zaprzyjaźnione z klasami	28
Statyczne składniki klasy.....	30
Funkcje statyczne klasy	32
Pola bitowe w klasach	33
Słowo kluczowe this.....	34
Podsumowanie.....	35
Rozdział 4. Konstruktory i destruktor	37
Konstruktor bezargumentowy, zwany domyślnym.....	37
Konstruktory merytoryczne.....	38
Lista inicjalizacyjna konstruktora.....	39
Konstruktor kopiujący	40
Konstruktory konwertujące	42
Konstruktor a składniki stałe klasy	42
Destruktor	43
Gdy w klasie brakuje konstruktora	44
Podsumowanie.....	46
Rozdział 5. Przeciążanie operatorów	47
Operatory zadeklarowane w klasie	47
Operator przypisania =	50
Operatory zadeklarowane poza klasą	52
Operator wyprowadzania danych <<.....	53
Podsumowanie.....	54

Rozdział 6. Konwersje, czyli przekształcanie danych jednych typów w inne.....	55
Operator konwersji	55
Niejawne konwersje za pomocą operatora konwersji	57
Jednoargumentowe konstruktory konwersji	58
Niejawne konwersje za pomocą konstruktora	58
Konstruktor jednoargumentowy explicit	59
Operator static_cast	60
Operator const_cast	61
Operator dynamic_cast	62
Operator reinterpret_cast	63
Podsumowanie.....	63
Rozdział 7. Dziedziczenie, czyli hierarchie klas.....	65
Dziedziczenie po klasie a zawieranie klasy	65
Rodzaje dziedziczenia	67
Konstruktory klasy pochodnej	70
Konstruktor kopiujący klasy pochodnej	72
Operator przypisania w klasie pochodnej	73
Destruktor w klasie pochodnej	74
Funkcje wirtualne	75
Funkcje czysto wirtualne i klasy abstrakcyjne.....	76
Polimorfizm	77
Destruktor wirtualny	79
Podsumowanie.....	80
Rozdział 8. Obsługa sytuacji wyjątkowych.....	83
Ogólny schemat obsługi wyjątków	83
Zgłaszanie i identyfikacja wyjątków	84
Klasy wyjątków	86
Wyjątki i nowy styl pisania nagłówków funkcji.....	88
Hierarchia klas wyjątków	90
Wyjątki generowane przez funkcje biblioteczne	91
Podsumowanie.....	93
Rozdział 9. Szablony funkcji i klas.....	95
Szablony funkcji.....	95
Szablony klas.....	97
Domyślne typy — parametry szablonów	99
Podsumowanie.....	100
Rozdział 10. Kontener vector.....	101
Rozmiary wektorów	101
Iteratory	104
Wyszukiwanie elementu w wektorze.....	107
Sortowanie elementów wektora.....	108
Tablice wielowymiarowe.....	109
Tablice klas.....	110
Zewnętrzne funkcje relacji (predykaty)	114
Podsumowanie.....	116
Zakończenie.....	117

Rozdział 2.

Operacje na plikach

Otwieranie plików do zapisu i odczytu

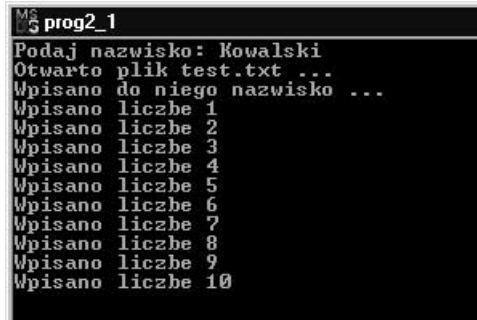
Ćwiczenie 2.1.

Otwórz plik dyskowy o nazwie `test.txt`. W pierwszej linii zapisz w nim swoje nazwisko, w drugiej 10 kolejnych liczb naturalnych, rozdzielonych spacjami (rysunki 2.1a i 2.1b):

```
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
using namespace std;
int main()
{
    string tekst;
    cout << "Podaj nazwisko: ";
    cin >> tekst;
    ofstream plik( "test.txt");
    if( plik)
    {
        cout << "Otwarto plik test.txt ..." << endl;
        plik << tekst << endl;
        cout << "Wpisano do niego nazwisko ..." << endl;
        for( int i = 1; i <= 10; ++i)
        {
            cout << "Wpisano liczbe " << i << endl;
            plik << i << " ";
        }
    }
}
```

Rysunek 2.1a.

Efekt działania programu, wpisującego dane do pliku



```

MS-DOS prog2_1
Podaj nazwisko: Kowalski
Otwarto plik test.txt ...
Wpisano do niego nazwisko ...
Wpisano liczbe 1
Wpisano liczbe 2
Wpisano liczbe 3
Wpisano liczbe 4
Wpisano liczbe 5
Wpisano liczbe 6
Wpisano liczbe 7
Wpisano liczbe 8
Wpisano liczbe 9
Wpisano liczbe 10
  
```

Rysunek 2.1b.

Zawartość pliku test.txt, utworzonego w programie



```

Lister - [D:\ACPP-cwiczenia II\Pro...
Plik  Edytuj  Opcje  Pomoc  100%
Kowalski
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
  
```

Standardowy plik do zapisu jest reprezentowany przez obiekt typu `ofstream`. Otwarcie pliku następuje w chwili deklaracji obiektu `plik` za pomocą konstruktora, którego argumentem jest dyskowa nazwa pliku. Zapis w pliku realizuje standardowy operator strumieniowego wyjścia `<<`.

Ćwiczenie 2.2.

Napisz program, który odczyta dane z pliku utworzonego w poprzednim ćwiczeniu (rysunek 2.2):

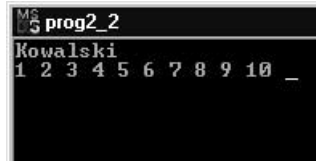
```

#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
using namespace std;

int main()
{
    string tekst;
    int i, a;
    ifstream plik( "test.txt");
    if( plik)
    {
        plik >> tekst;
        cout << tekst << endl;
        for( i = 0; i < 10; ++i)
        {
            plik >> a;
            cout << a << " ";
        }
    }
}
  
```

Rysunek 2.2.

Efekt działania programu
odczytującego dane
z pliku tekstowego



```

MS-DOS [C:\] prog2_2
Kowalski
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 _

```

Odczytywany plik jest reprezentowany przez obiekt typu `ifstream`. Standardowy odczyt danych jest wykonywany za pomocą operatora `>>`. Musisz zapamiętać, że operator ten pomija białe znaki *przed* znakami, składającymi się na daną (porównaj ćwiczenia 2.4 i 2.5).

Ćwiczenie 2.3.

Napisz program, który odczyta wskazany plik tekstowy i zliczy znajdujące się w nim znaki „a” (rysunek 2.3).

```

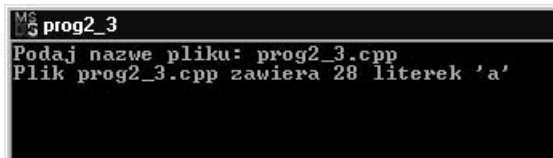
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
using namespace std;
int main()
{
    string nazwa;
    cout << "Podaj nazwe pliku: ";
    cin >> nazwa;
    int suma = 0;
    char znak;

    ifstream plik( nazwa.c_str());
    while( plik >> znak)
    {
        if( znak == 'a')
            ++suma;
    }
    cout << "Plik " << nazwa << " zawiera " << suma << " literek 'a'";
}

```

Rysunek 2.3.

Wynik zliczenia liter „a”
w tekście źródłowym
niniejszego programu



```

MS-DOS [C:\] prog2_3
Podaj nazwe pliku: prog2_3.cpp
Plik prog2_3.cpp zawiera 28 literek 'a'

```

W konstruktorze strumienia plikowego:

```
ifstream plik( nazwa.c_str());
```

wywołujesz funkcję `c_str()`, która podaje klasyczny wskaźnik typu `char *` do tekstu zgromadzonego w obiekcie `nazwa`, mającego typ `string`.

Modyfikowanie standardowych operacji wejścia i wyjścia

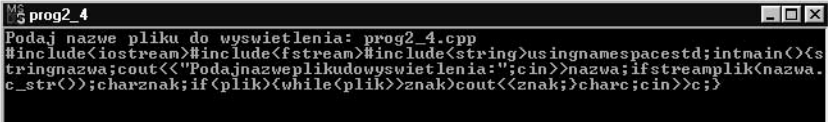
Ćwiczenie 2.4.

Napisz program, który odczyta wskazany plik tekstowy i jego treść wyświetli na ekranie. Problemem jest właściwość pomijania przez standardowy operator wejścia odstępów przed istotnymi znakami (rysunek 2.4):

```
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
using namespace std;
int main()
{
    string nazwa;
    cout << "Podaj nazwe pliku do wyswietlenia: ";
    cin >> nazwa;
    ifstream plik( nazwa.c_str());
    char znak;
    if( plik)
    {
        while( plik >> znak)
            cout << znak;
    }
}
```

Rysunek 2.4.

Niewłaściwy rezultat działania programu



```
MS prog2_4
Podaj nazwe pliku do wyswietlenia: prog2_4.cpp
#include<iostream>#include<fstream>#include<string>usingnamespacestd;intmain()s
tringnazwa;cout<<"Podajnazweplikudowyswietlenia:";cin>>nazwa;ifstreamplik(nazwa.
c_str());charznak;if(plik){while(plik)>>znak;cout<<znak;};chare;cin>>c;}
```

Program działa niewłaściwie, bo operator pobierania danych >> pomija białe znaki. Właściwość ta bardzo przydaje się przy wczytywaniu danych z klawiatury, ale tutaj nie jest potrzebna.

Ćwiczenie 2.5.

W poprzednim programie zmodyfikuj sposób współpracy operatora >> z obiektem plik, by nie pomijał białych znaków (rysunek 2.5):

```
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
using namespace std;
int main()
{
    string nazwa;
    cout << "Podaj nazwe pliku do wyswietlenia: ";
    cin >> nazwa;
```

Rysunek 2.5.

Efekt działania programu modyfikującego pracę operatora >>

```

MS-DOS prog2_5
Podaj nazwe pliku do wyswietlenia: prog2_5.cpp
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
using namespace std;

int main()
{
    string nazwa;
    cout << "Podaj nazwe pliku do wyswietlenia: ";
    cin >> nazwa;

    ifstream plik( nazwa.c_str());
    char znak;
    if( plik)
    {
        plik >> noskipws;
        while( plik >> znak)
            cout << znak;
    }
    char c;
    cin >> c;
}

```

```

ifstream plik( nazwa.c_str());
char znak;
if( plik)
{
    plik >> noskipws;
    while( plik >> znak)
        cout << znak;
}
}

```

Ćwiczenie 2.6.

Niech program oczekuje dwóch parametrów, określanych w linii poleceń (porównaj ćwiczenie 1.3) — nazw plików wejściowego i wyjściowego. Treść pliku wejściowego niech zostanie zaszyfrowana i zapisana w pliku wyjściowym (rysunek 2.6):

```

#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
using namespace std;
int main( int argc, char *argv[])
{
    if( argc != 3)
    {
        cout << "W linii polecen podaj 2 pliki";
    }
    else
    {
        char znak;
        ifstream in( argv[ 1]);
        ofstream out( argv[ 2]);
        if( in && out)
        {
            cout << "Szyfruje '" << argv[ 1] << "' i zapisuje '" << argv[ 2] << "'";
            in >> noskipws;
            while( in >> znak)

```


Rysunek 2.6.

Wynik szyfrowania
pliku źródłowego
z ćwiczenia 2.5

```

Lister - [D:\CPP-cwiczenia II\Programy\test.txt]
Plik  Edytuj  Opcje  Pomoc  100%
$ jodmvef!=jptusfbn?
$ jodmvef!=gtusfbn?
$ jodmvef!=tusjoh?
vt joh!obnftqbf!tue<

jou!nbjo)*
|
!tusjoh!ob{xb<
!dpvu!==!#Qpebk!ob{xf!qmjl!ep!xzt!xjfunfojb;!#<
!djo!?!?!ob{xb<
!
!jgtusfbn!qmjl!ob{xb/d`tus)**<
!dibs!{obl<
!jg)!qmjl*
!|
!?!qmjl!?!?!opt!jqxt<
!?!xi!jmf)!qmjl!?!?!{obl*
!?!?!?!dpvu!==!{obl<
!~
!dibs!d<
!djo!?!?!d<
~

```

```

{
    if( znak >= 32 && znak <= 126)
        ++ znak;    //szyfrowanie
    out << znak;
}
}
}
}

```

Ćwiczenie 2.7.

Niech program wyprowadzi do pliku `tablice.info` wartości sinusów i cosinusów dla kątów z zakresu od 0 do 180 stopni co 1 stopień z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku. Niech informacja będzie starannie sformatowana (rysunek 2.7):

```

#include <iostream>
#include <fstream>
#include <cmath>
using namespace std;
int main()
{
    cout << "Generacja pliku 'tablice.info'";
    ofstream out( "tablice.info");
    if( out)
    {
        int szer = 10;
        double x;
        out.width( szer);
        out << "x";
        out.width( szer);
        out << "sin( x)";
        out.width( szer);
        out << "cos( x)" << endl << endl;
    }
}

```

Rysunek 2.7.

Tablice matematyczne,
wygenerowane
przez program

x	sin(x)	cos(x)
0	0.00	1.00
1	0.02	1.00
2	0.03	1.00
3	0.05	1.00
4	0.07	1.00
5	0.09	1.00
6	0.10	0.99
7	0.12	0.99
8	0.14	0.99
9	0.16	0.99
10	0.17	0.98
11	0.19	0.98

```

out.precision( 2); //dwa miejsca po przecinku
out << showpoint; //zawsze widać kropkę dziesiętną
out << fixed; //liczby nie w notacji wykładniczej
for( int alfa = 0; alfa <= 180; ++alfa)
{
    x = alfa * M_PI / 180.;
    out.width( szer);
    out << alfa;
    out.width( szer);
    out << sin( x);
    out.width( szer);
    out << cos( x) << endl;
}
}
}

```

Funkcja `width()` ustala szerokość pola dla najbliższej operacji zapisu, a `precision()` określa liczbę miejsc po przecinku w liczbie rzeczywistej. Manipulator `showpoint` nakazuje wyświetlanie kropki dziesiętnej, nawet gdy nie jest to konieczne, natomiast `fixed` wymusza stosowanie zapisu dziesiętnego, a nie wykładniczego w stylu $1.2e-2$.

Podsumowanie

Obiekty `ifstream` i `ofstream` reprezentują wejście i wyjście do i z pliku dyskowego. Posiadają konstruktory, umożliwiające łatwe kojarzenie z plikiem za pomocą jego nazwy.

Odczytywanie i zapisywanie sformatowanych danych wykonują (między innymi) operatory `>>` i `<<`. Operatory te są przeciążone i potrafią pracować z danymi różnych typów. Potrafisz też dalej je przeciążać, definiując pracę z własnymi typami danych (porównaj ćwiczenie 5.8).

Obiekty reprezentujące wejście i wyjście posiadają kilka użytecznych funkcji formatujących (między innymi `width()`, `precision()`) oraz manipulatorów (między innymi `endl`, `showpoint`, `fixed`).