

# Nociones básicas sobre C++

Agustín J. González

Patricio Olivares

ELO-329

# C++ vs C

- C++ es un lenguaje posterior a C
- C++ mantiene todo el poder de C agregando características que facilitan la programación. C++ es compatible hacia atrás con C.
- C++ permite la programación orientada a objetos y, y como las últimas versiones de Java, permite programación genérica. A diferencia de Java, C++ permite crear programas en el paradigma procedural u orientado a objetos según se necesite. ¡Incluso mezclas entre ellos!
- C++ posee una biblioteca de funciones más amplia que C. Las bibliotecas ya existentes de C son en su mayoría compatibles con C++

# C++ vs Java

- C++ es plataforma dependiente (Bibliotecas como Qt buscan resolver este problema).
- C++ soporta herencia múltiple.
- C++ soporta sobrecarga de operadores (Ej: es posible dar nuevas funcionalidades al operador "+").
- Mientras Java utiliza punteros, C++ soporta el uso de éstos y operaciones sobre los mismos de forma explícita.
- C++ soporta tanto llamadas (o paso de parámetros) por valor como por referencia, mientras Java solo soporta llamadas por valor
- No existe un equivalente nativo para documentación en C++ como lo hay en Java (Javadoc). Se puede usar Doxygen.
- C++ crea nuevos árboles de herencia en cada programa. Java tiene un solo árbol de herencia, pues todo hereda de la clase Object.

# Archivos de encabezado

- Son necesarios para declarar prototipos y definir constantes usadas en el programa.
- Son incluidos con la directiva del pre-procesador `#include`
- Ejemplo:  
`#include <vector>`  
`#include <sys/socket.h>`  
`#include "setup.h"`
- Al usar `<....>` la búsqueda del archivo se hace en lugares “estándares” definidos por el compilador.
- Los directorios estándares varían en cada instalación. Para ver cuáles son en tu sistema, puedes usar:
  - `$ touch a.c`
  - `$ gcc -v -E a.c`
  - Mostrará los directorios a buscar para archivos
    - `#include <...> e`
    - `#include "..."`

# Comentarios (igual que Java)

- // Para comentarios de una línea
- /\*  
....  
..... Para comentarios de múltiples líneas  
\*/
- No se permiten los comentarios anidados. Los comentarios son extraídos por el preprocesador, el cual no tiene capacidad de reconocer estas estructuras anidadas.
- #if 0 // así podemos dejar fuera un segmento con comentarios  
código comentado  
#endif
- Hay mucho más que aprender sobre el preprocesador, ver:  
<http://profesores.elo.utfsm.cl/~agv/elo329/miscellaneous/preprocessor.pdf>

# Tipos de Variable

- int
- short int ( o short)
- long int (o long)
- unsigned int (o unsigned)
- unsigned long int (o unsigned long)
- unsigned short int (unsigned short)
- char
- float
- double
- long double
- bool

# Acceso de Variable

- **Las variables en C++ como en C, representan a los valores en sí y no referencias a éstos.** En Java esto es así sólo para los tipos simples escalares como int, float, double, char y boolean.
- La diferencia entre C++ y Java se hace notar al manejar objetos.
- Objetos en Java son referencias a éstos y todos se encuentran en el heap. Mientras que en C++ los nombres de objetos siempre se refieren al objeto mismo.
- Ej: en C++  
Empleado juan, pedro; // al momento de crear la variable ya se  
// crea el objeto invocando el constructor.  
juan=pedro; // hace que juan tome todos los atributos de pedro.  
**Un cambio posterior a juan no afecta a pedro.**
- Ésta es una **gran diferencia con la semántica en Java.**

# Salida de Datos

- `#include <iostream>`
- `using namespace std; // para usar el objeto cout`

```
int main (void){  
    cout << "Hello, world" << endl;  
    return 0;  
}
```

- `iostream` debe ser incluido para hacer uso de las operaciones de entrada y salida.
- Es posible enviar datos a la salida estándar o a archivos:

```
#include <fstream>  
ofstream os ("output.dat");  
os << "The value of pi is approx. " << 3.14159 << endl;  
....
```



# Entrada de Datos

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

int main() {
    int i;
    ifstream fin;
    fin.open("test"); // test contains 3 ints
    for (int j=0;j<3;j++) {
        fin >> i;
        cout << i << endl;
    }
    fin.close();
}
```

Por documentación C++ ver [cplusplus.com](http://cplusplus.com)

# Lectura desde archivo: Ejemplo

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

int main() {
    string s;
    ifstream fin;
    fin.open("/etc/passwd");
    while(getline(fin,s))
        cout << s << endl;
}
```

# Operadores aritméticos

Asociatividad	Precedencia en orden decreciente hacia abajo
→	() [] -> .
→	! ~ ++ -- + (unario) - (unario) *(referencia) & (dirección) (tipo) sizeof
→	/ %
→	+ -
→	<< >>
→	< <= > >=
→	== !=
→	& <i>/* and binario */</i>
→	^ <i>/* or-exclusivo binario */</i>
→	<i>/* or binario */</i>
→	&& <i>/* and lógico */</i>
→	<i>/* or lógico */</i>
←	? :
←	= += -= *= /= %= &= ^=  = >>= <<=
→	,

En principio podríamos usar `and` en lugar de `&&` y `or` en lugar de `||`; sin embargo, éstos no están soportados en todos los compiladores.

# Asignaciones, Arreglos y Vectores

- Todas asignación tiene un valor, aquel asignado. Ej:  $a=b=c$ ;
- ANSI C++ usa el mismo constructor de arreglo que C
- Como los arreglos de C no son particularmente poderosos, C++ incorpora vectores (no corresponde al concepto de vector geométrico). Éstos son análogos a los ArrayList de Java.
- Los vectores son una forma de plantilla (template). Su creación la veremos más adelante, pero su uso es muy simple:  
vector  $\langle X \rangle$  a(n); // Ojo no usamos new como en Java...  
crea un arreglo “crecedor” de elementos de tipo X con espacio para n elementos.
- El acceso es con: a[i]

# Vectores

- Pueden crecer según nuestra necesidad  
vector <double> a;
- En este caso **a** está vacío. Para hacerlo crecer:  
a.push\_back(0.3);  
a.push\_back(56.2);
- También podemos hacer que el vector crezca en varios elementos:  
a.resize(10);
- Podemos preguntar por el tamaño de un vector con  
a.size(); como en:  
for (int i=0; i < a.size(); i++)  
// ..... por más detalles ver [www.cplusplus.com](http://www.cplusplus.com)

# Strings

- En ANSI C++ tenemos acceso a una clase poderosa para string.
- Ésta tiene definido el operador copia =, el operador concatenación + y operadores relacionales ==, !=, <, <=, >, >=, entre otros.
- El operador [ ] provee acceso a elementos individuales.
- Existen muchos métodos en esta clase como substr para extraer un substring:  
string s = "Hola a todos";  
int n = s.length(); // asigna 12  
char ch = s[0];  
string t = s.substr(0,4); // Substring de s[0] a s[4]
- Ver <http://www.cplusplus.com/>

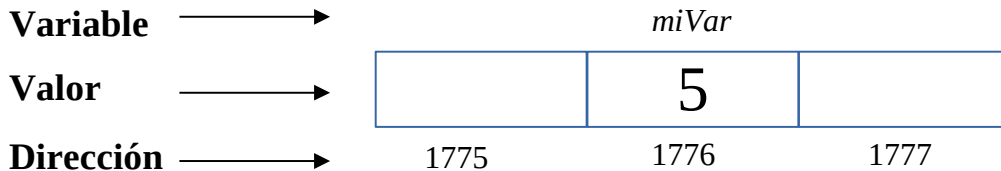
# Control de Flujo

- Se dispone de las opciones comunes en C.
- if (condición)  
    block1 // Un bloque se delimita con { }  
else  
    block2
- La parte else es opcional.
- While (condición) block
- do  
    block  
while (condición);
- for(expresión; expresión2; expresión3)  
    instrucción\_a\_repetir
- switch : análoga a C.

# Punteros (resumen)

- Toda variable tiene un cierto valor o estado y una dirección de memoria asociada.

- `int miVar = 5;`

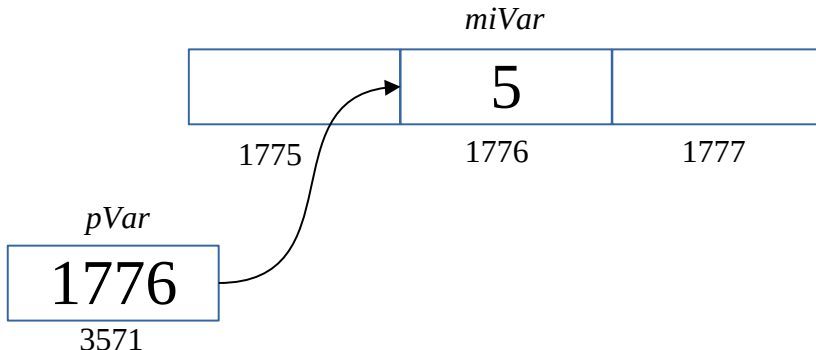


- Las variables punteros, tienen almacenada la dirección en memoria de otra variable o dato.



# Punteros (resumen)

- Definición en C/C++: Para definir una variable como puntero, se utiliza el operador “\*”
  - `int *pVar;`
- A una variable de tipo puntero, se le pasa la dirección de memoria de otra variable. Para obtener la dirección de una variable en C/C++ se utiliza el operador “&”
  - `pVar = &miVar;`



# Punteros (resumen)

- Es posible obtener el valor de la variable a la cual se apunta utilizando el operador “\*”:
  - `cout << &pVar << endl; // Imprime la dirección de pVar (3571)`
  - `cout << pVar << endl; // Imprime el contenido de pVar (1776)`
  - `cout << *pVar << endl; // Imprime el valor del contenido apuntado (5)`
- Operadores:
  - Operador de dereferencia (\*): Permite acceder al valor de aquella variable a la que se apunta
  - Operador de referencia (&): Permite obtener la dirección de memoria de la variable solicitada

# Paso por referencia

- En C++ tenemos un nuevo tipo de paso de argumentos, el **paso por referencia**.
- El efecto es equivalente al uso de punteros en C. La sintaxis cambia.

- En C se puede hacer:

```
void swap_en_C(int * px, int * py){  
    int tmp = *px;  
    *px = *py;  
    *py=tmp;  
}
```

- El llamado es `swap_en_C(&a, &b)`

- Ahora en C++, tenemos la opción anterior y una más simple:

```
void swap_en_Cplusplus (int & x, int & y){  
    int tmp = x;  
    x=y;  
    y=tmp;  
}
```

- El llamado es `swap_en_Cplusplus(a,b)`;

- Obviamente:

```
swap_enCplusplus(4,x);    // no es legal  
swap_enCplusplus(i+2,j-1); // no es legal
```