



UNIVERSIDAD TECNICA  
FEDERICO SANTA MARIA



# Algunas ideas básicas de C++

---

Agustín J. González  
ELO-329



# Archivos de encabezado

---

- Son necesarios para hacer uso de constantes predefinidas.
- Son incluidos con la directiva de l procesador  
`#include`
- Ejemplo:  
`#include <vector>`  
`#include <sys/socket.h>`  
`#include "setup.h"`
- `<....>` la búsqueda se hace en lugares "estándares"
- En Visual C++ \ MSDEV \ INCLUDE
- En Linux, Mirar man gcc.
  - `/usr/include` standard directory for `#include` files
  - `LIBDIR/include` standard gcc directory for `#include` files
  - `LIBDIR/g++-include` additional g++ directory for `#include`
  - `LIBDIR` es usualmente `/usr/local/lib/machine/version`. Buscar dónde la maneja Aragorn. He pedido su actualización.



# Comentarios

---

- `//` Para comentarios de una línea
- `/*` ....  
.....  
   `*/` Para comentarios de múltiples líneas
- No se permiten los comentarios anidados. Éstos son extraídos por el preprocesador, el cual no tiene capacidad de reconocer estas estructuras gramaticales.
- `#if 0`  
   código comentado  
   `#endif`
- Hay mucho más que aprender sobre el preprocesador, página del ramo o directamente 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, y char.
- La diferencia se produce en el manejo de objetos.
- Objetos en Java son referencias a éstos y todos se encuentran en el heap. Mientras que en C++ los nombres de los objetos siempre se refieren al objeto.
- 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.
- Gran diferencia con semántica en Java.



# Salida de Datos

---

- `#include <iostream>`  
`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 y 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();
}
```



# Lectura desde archivo

---

```
#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

```
->      ( ) [ ] -> .  
->      ! ~ ++ -- + (unario) - (unario) *(referencia) & (dirección) (tipo) sizeof  
->      / %  
->      + -  
->      << >>  
->      < <= > >=  
->      == !=  
->      &  
->      ^  
->      |  
->      &&  
->      ||  
-<      ? :  
-<      = += -= *= /= %= &= ^= |= >>= <<=  
->      ,
```

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



# Asignaciones, Arreglos y Vectores

---

- Todas asignación tiene un valor, aquel asignado ( $\neq$  a Java).
- ANSI C++ usa el mismo constructor de arreglo que C
- Como los arreglos de C no son particularmente poderosos, C++ incorpora los vectores (no corresponde al concepto de vector geométrico).
- Los vectores son una forma de plantilla (template). Su creación la veremos más adelante, pero su uso es muy simple:  
vector <X> a(n); // Ojo no estamos obligados a new(..)  
crea un arreglo "astuto" de elementos de tipo X con espacio para n elementos.
- El acceso es a[i]



# Vectores

---

- Pueden crecer según nuestra necesidad  
vector <double> a; //variable automática
- Inicialmente 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++)  
// .....



# 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(); // n es 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 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.



# Paso por referencia

---

- En C++ tenemos un nuevo tipo de paso de argumentos, el paso por referencia.
- Equivale a la opción C en que usamos punteros para obtener el mismo efecto.
- Ejemplo: En C++ podemos hacer  
void swap (int & x, int & y)  
{ int tmp = x;  
  x=y;  
  y=tmp;  
}
- El llamado se hace swap(a,b);
- Equivalentemente en C:  
void cswap(int \* px, int \* py)  
{ int tmp = \*x;  
  \*x = \*y;  
  \*y=tmp;  
}
- El llamado se hace cswap(&a, &b)