

Курс «С++. Программирование на языке высокого уровня»

Павловская Т.А.

Лекция 2. Простейшие программы

Структура простейшей программы, переменные, операции, выражения, преобразования базовых типов, вводные замечания о средствах ввода-вывода, особенности вывода кириллицы в консольное окно.

Описание идентификаторов

`[класс памяти] [const] тип имя [инициализатор];`

инициализатор: `= значение` или `(значение)`

Примеры описаний:

```
short int a = 1;
```

```
const char C = 'C';
```

```
char s, sf = 'f';
```

```
char t (54);
```

```
float c = 0.22, x(3), sum;
```

Область видимости

Каждый идентификатор имеет область действия (**potential scope**) и область видимости (**scope**), которые, как правило, совпадают (кроме случая описания такого же имени во вложенном блоке).

- Область видимости начинается в точке описания.

```
const int i = 2; { int i[i]; }
```

Имя, описанное внутри блока, локально по отношению к этому блоку. Имя, описанное вне любого блока, имеет глобальную область видимости.

Область действия и класс памяти зависят не только от собственно описания, но и от места его размещения в тексте программы.

Класс памяти

auto — *автоматическая* переменная. Память выделяется в стеке и при необходимости инициализируется каждый раз при выполнении оператора, содержащего ее определение. Освобождение памяти - при выходе из блока

extern — переменная определяется в другом месте программы.

static — *статическая* переменная. Время жизни — постоянное. Инициализируется один раз при первом выполнении оператора, содержащего определение переменной. В зависимости от расположения оператора описания статические переменные могут быть *глобальными и локальными*.

register — аналогично auto, но память выделяется по возможности в регистрах процессора.

Область видимости. Пример 1

```
int a;                // 1
main() {
    int b;            // 2
    extern int x;     // 3
    static int c;    // 4
    a = 1;           // 5
    int a;           // 6
    a = 2;           // 7
    ::a = 3;        // 8
}
int x = 4;          // 9
```

Область видимости. Пример 2

```
int a;           // глобальная переменная
int main(){
    int b;       // локальная переменная
    static int c = 1; // локальная статическая переменная
}
```

	Глобальная	Локальная	Статическая
Размещение	с-т данных	с-т стека	с-т данных
Время жизни	вся прогр.	блок	вся прогр.
Область видимости	файл	блок	блок
Обнуление	да	нет	да

Области действия

- блок
- файл
- функция
- прототип функции
- класс
- поименованная область

Пространства имен

В каждой области действия различают **пространства имен**, в пределах которых идентификатор должен быть уникальным. В разных категориях имена могут совпадать, например:

```
struct Node{  
    int Node;  
    int i;  
}  
Node;
```

В C++ определено четыре отдельных **класса идентификаторов**, в пределах которых имя должно быть уникальным:

1. имена переменных, функций, типов typedef и констант перечислений;
2. имена типов перечислений, структур, классов и объединений;
3. элементы каждой структуры, класса и объединения;
4. метки.

Пример 1 - простейшая программа

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int i;
    printf("Введите целое число\n");
    scanf("%d", &i);
    printf("Вы ввели число %d, спасибо!", i);
}
```

```
#include <cstdio>
using namespace std;
int main() {
    int i;
    printf("Введите целое число\n");
    scanf("%d", &i);
    printf("Вы ввели число %d, спасибо!", i);
}
```

Пример 2 - целые форматы

```
#include <stdio.h>
int main(){
    int int1 = 45, int2 = 13;
    printf("int1 = %d| int2 = %3d| int2 = %4d|\n",
        int1, int2, int2);
    printf("int1 = %X| int2 = %3x| int2 = %4o|\n",
        int1, int2, int2);
}
```

```
int1 = 45| int2 = 13| int2 = 13 |
int1 = 2D| int2 = d| int2 = 15|
```

Пример 3 - вещественные форматы

```
#include <stdio.h>
int main() {
float f = 3.621;
double dbl = 2.23;
printf("f = %f | f = %4.2f | f = %6.1f | \n", f, f, f);
printf("f = %g | f = %e | f = %+E | \n", f, f, f);
printf("dbl = %5.2lf | dbl = %e | dbl = %4.1G | \n",
      dbl, dbl, dbl);
}
```

```
f = 3.621000 | f = 3.62 | f = 3.6 |
f = 3.621 | f = 3.621000e+000 | f = +3.621000E+000 |
dbl = 2.23 | dbl = 2.230000e+000 | dbl = 2 |
```

Пример 4 - форматы символов и строк

```
#include <stdio.h>
int main(){
char ch = 'z', *str = "ramambahari";
printf("ch = %c| ch = %3c|\n", ch, ch);
printf("str = %14s|\nstr = %-14s|\nstr = %s|\n",
      str, str, str);
}
```

```
ch = z| ch =   z|
str =   ramambahari|
str = ramambahari  |
str = ramambahari|
```

Пример 5 - классы ввода-вывода

```
#include <iostream.h>
int main(){
    int i;
    cout << "Введите целое число\n";
    cin >> i;
    cout << "Вы ввели число" << i << ", спасибо!";
}
```

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(){
    int i;
    cout << "Введите целое число\n";
    cin >> i;
    cout << "Вы ввели число" << i << ", спасибо!";
}
```

Операции C++ (не все!)

Унарные операции

++ -- sizeof ~ ! - + & * new delete
(type)

Бинарные операции

* / % + - << >> < <=
> >= == != & ^ | && || = *= /= %= += -= <<=
>>= &= |= ^= throw ,

Тернарная операция

? :

Приоритеты операций

Операция	Краткое описание
Унарные операции	
::	доступ к области видимости
.	выбор
->	выбор
[]	индексация
()	вызов функции
<тип>()	конструирование
++	постфиксный инкремент
--	постфиксный декремент
typeid	идентификация типа
dynamic_cast	преобразование типа с проверкой на этапе выполнения
static_cast	преобразование типа с проверкой на этапе компиляции
reinterpret_cast	преобразование типа без проверки
const_cast	константное преобразование типа

sizeof	размер объекта или типа
--	префиксный декремент
++	префиксный инкремент
~	поразрядное отрицание
!	логическое отрицание
-	арифметическое отрицание (унарный минус)
+	унарный плюс
&	взятие адреса
*	адресация
new	выделение памяти
delete	освобождение памяти
(<тип>)	преобразование типа

.*	выбор
->*	выбор
Бинарные и тернарная операции	
*	умножение
/	деление
%	остаток от деления
+	сложение
-	вычитание
<<	сдвиг влево
>>	сдвиг вправо

<	меньше
<=	меньше или равно
>	больше
>=	больше или равно
==	равно
!=	не равно
&	поразрядная конъюнкция (И)
^	поразрядное исключающее ИЛИ
	поразрядная дизъюнкция (ИЛИ)
&&	логическое И
	логическое ИЛИ
? :	условная операция (тернарная)
=	присваивание
*=	умножение с присваиванием
/=	деление с присваиванием

<code>%=</code>	остаток от деления с присваиванием
<code>+=</code>	сложение с присваиванием
<code>-=</code>	вычитание с присваиванием
<code><<=</code>	сдвиг влево с присваиванием
<code>>>=</code>	сдвиг вправо с присваиванием
<code>&=</code>	поразрядное И с присваиванием
<code> =</code>	поразрядное ИЛИ с присваиванием
<code>^=</code>	поразрядное исключающее ИЛИ с присваиванием
<code>throw</code>	исключение
<code>,</code>	последовательное вычисление

Операции выполняются в соответствии с *приоритетами*. Для изменения порядка выполнения операций используются круглые скобки. Если в одном выражении записано несколько операций одинакового приоритета, унарные операции, условная операция и операции присваивания выполняются *справа налево*, остальные — *слева направо*.

Операции инкремента и декремента

```
#include <stdio.h>
int main() {
int x = 3, y = 3;
printf("Значение префиксного выражения: %d\n", ++x);
printf("Значение постфиксного выражения: %d\n", y++);
}
```

Результат работы программы:

Значение префиксного выражения: 4

Значение постфиксного выражения: 3

Операция sizeof

sizeof выражение

sizeof (тип)

```
#include <iostream.h>
int main(){
float x = 1;
cout << "sizeof (float) :" << sizeof (float);
cout << "\nsizeof x :" << sizeof x;
cout << "\nsizeof (x+1.0) :" << sizeof (x+1.0);
}
```

sizeof (float) : 4

sizeof x : 4

sizeof (x+1.0) : 8

Поразрядные операции

```
#include <iostream.h>
int main() {
    cout << "\n 6&5 = " << (6&5) ;
    cout << "\n 6|5 = " << (6|5) ;
    cout << "\n 6^5 = " << (6^5) ;
}
```

Результат работы программы:

$$6 \& 5 = 4$$

$$6 | 5 = 7$$

$$6 \wedge 5 = 3$$

Операции деления и остатка от деления

```
#include <stdio.h>
int main(){
    int x = 11, y = 4;
    float z = 4;
    printf(" %d  %f\n", x/y, x/z);
    printf("Остаток: %d\n", x%y);
}
```

2 2.750000

Остаток: 3

Тернарная операция:

```
i = (i < n) ? i + 1:  
    1
```

Сложное присваивание:

```
a += b
```

Примеры выражений:

```
(a + 0.12) / 6  
x && y || !z  
(t * sin(x) - 1.05e4) / ((2 * k + 2) * (2 * k + 3))
```

Приоритеты:

$a = b = c$ означает $a = (b = c)$

$a + b + c$ означает $(a + b) + c$

$(\sin(x + 2) + \cos(y + 1))$

Преобразования типов

- изменяющие внутреннее представление величин (с потерей точности или без потери точности);
- изменяющие только интерпретацию внутреннего представления.

Явные преобразования типа:

- `const_cast`
- `dynamic_cast`
- `reinterpret_cast`
- `static_cast`
- приведение в стиле C: `(имя_типа)выражение`

Правила преобразования типов

Операнды `char`, `unsigned char` или `short` преобразуются к `int` по правилам:

- `char` расширяется нулем или знаком в зависимости от умолчания для `char`;
- `unsigned char` расширяется нулем; `signed char` расширяется знаком;
- `short`, `unsigned short` и `enum` при преобразовании не изменяются.

Затем любые два операнда становятся `int`, или `float`, `double` или `long double`.

- Если один из операндов имеет тип `long double`, то другой преобразуется к типу `long double`.
- Если один из операндов `double`, другой преобразуется к `double`.
- Если один из операндов `float`, другой преобразуется к `float`.
- Иначе, если один из операндов `unsigned long`, другой преобразуется к `unsigned long`.
- Иначе, если один из операндов `long`, то другой преобразуется к `long`.
- Иначе, если один из операндов `unsigned`, другой преобразуется к `unsigned`.
- Иначе оба операнда должны иметь тип `int`.

Тип результата тот же, что и тип участвующих в выражении операндов.