

**Pokročilé programování
v jazyce C pro chemiky
(C3220)**

**Ukazatele v C++, virtuální
metody a polymorfismus**

Dynamická alokace paměti

- Jazyky C a C++ poskytují programu možnost vyžádat si část volné operační paměti pro umístění proměnné, pracovat s ní a pak ji zase vrátit
- V jazyce C se paměť přidělí voláním funkce `malloc()`, v C++ je tato funkce nahrazena operátorem **new**
- Operátor **new** **vrací ukazatel** na přidělenou paměť (tj. adresu v paměti, kde začíná přidělená oblast paměti), při chybě vrací nulový ukazatel
- V C++ používáme místo NULL známého z C přednostně klíčové slovo **nullptr**, ve starších verzích (před C++11) nulu (**0**)

```
int main()
{
    // Ukazatele definujeme tak, ze pred jmenem promenne uvedeme *
    // Ukazatele inicializujeme nulovou hodnotou
    int *a = nullptr;

    a = new int;           // Prideleni pameti v C++
    if (a == nullptr) return 0; // Otestujeme uspesnost alokace
    // Tady bude dalsi kod
}
```

Operátor new

- Operátor **new** lze použít pro přidělení paměti proměnným základních typů (int, double, ...) i objektovým proměnným
- Použijeme-li operátor **new** pro vytvoření objektové proměnné, je ihned **po alokaci paměti zavolán konstruktor**
- Pokud chceme zavolat konstruktor, který přijímá parametry, můžeme mu příslušné hodnoty předat – uvedeme je v závorkách za jménem třídy

```
// Na začátku je deklarována třída Circle
int main()
{
    Circle *circle1 = nullptr, *circle2 = nullptr, *circle3 = nullptr;
    circle1 = new Circle;    // Bude se volat konstruktor bez parametru
    circle2 = new Circle(); // Take se bude volat konstruktor bez parametru
    circle3 = new Circle(150, 200, 50, 3); // Vola se konstruktor s parametry
}
```

Ukazatele a operátor ->

- Pro přístup ke členům třídy u ukazatelů používáme operátor ->

```
// Tady je nekde deklarovana trida Circle
int main()
{
    Circle *circle = nullptr;

    circle = new Circle;

    circle->setValues(150, 200, 50, 3); // U ukazatelu pristupujeme ke clenum
                                        // tridy pomoci operatoru ->

    circle->x = 300; // Operator -> muzeme take pouzit pro pristup k datovym
                    // clenum tridy. Clenska promenna x by vsak musela byt
                    // v tomto pripade definovana v sekci public
}
```

Operátor delete

- Operátor **delete** používáme pro uvolnění paměti, která byla alokována operátorem **new** (v jazyce C se používá funkce **free()**)
- Při použití operátoru **delete** je nejdříve zavolán destruktork objektu a poté je paměť uvolněna
- Po uvolnění paměti je vhodné ukazatel vynulovat, aby neukazoval na neplatnou adresu

```
int main()
{
    Circle *circle = 0;

    circle = new Circle;

    // Tady pracujeme s promennou circle

    // Když už promennou dále nepotřebujeme, uvolníme přidělenou paměť
    // operátorem delete
    delete circle;
    circle = nullptr;    // Odstraníme neplatnou adresu z ukazatele
}
```

Chytré ukazatele

- Použití holých ukazatelů a `new/delete` je nebezpečné a často vede k těžko odhalitelným chybám (použití neplatného ukazatele, přístup ke smazanému objektu, memory leak kvůli chybějícímu `delete`, atd.)
- Operátory **`new/delete`** se tedy v moderním C++ používají výjimečně
- Pro správu dynamicky alokované paměti jazyk C++ nabízí tzv. **chytré ukazatele**, které **samy zajistí korektní uvolnění paměti** ve chvíli, kdy přestane být potřeba
- Pro přístup k chytrým ukazatelům přidejte **`#include <memory>`**
- **Holé ukazatele** v C++ používáme prakticky jen tehdy, když potřebujeme odkazovat na nějaký objekt, **aniž by to ale zároveň vyjadřovalo vlastnictví**, například v situacích jako tato:
 - Třída **`Drawing`** obsahuje objekty třídy **`Circle`**
 - Třída **`Circle`** ale zároveň potřebuje vědět, v jakém objektu **`Drawing`** je uložena
 - Do třídy **`Circle`** tedy přidáme ukazatel **`Drawing *parent`**, který nastavíme v konstruktoru **`Circle(p, ...) : parent(p), ...`**
 - Potom např. **`Circle::set()`** může volat **`drawing->draw()`** k překreslení obrázku při změně parametrů kružnice

Chytrý ukazatel `unique_ptr`

- Ukazatel `unique_ptr<T>` (kde `T` je typ odkazované proměnné) slouží k uchování odkazu na dynamicky alokovanou paměť
- V jednu chvíli **může existovat nejvýše jeden** `unique_ptr` odkazující na daný blok paměti
- Odkazovaná **paměť je automaticky uvolněna při zrušení** chytrého ukazatele
- K vytvoření ukazatele `unique_ptr` můžeme použít `new T` nebo `make_unique<T>()`
- Při použití `new` už ale nevoláme `delete` (`unique_ptr` si alokovanou paměť přivlastní)

```
#include <memory>
int main()
{
    unique_ptr<Circle> circle1(new Circle);
    unique_ptr<Circle> circle2; // Prazdny chytry ukazatel

    circle2 = make_unique<Circle>(); // Vytvorime novy objekt, v zavorkach
    // mohou byt argumenty konstruktoru

    // Tady pracujeme s promennymi circle1 a circle2,
    // jako by to byly hole ukazatele (tedy circle1->set() apod.)

    circle1 = nullptr; // Vynuti smazani odkazovaneho objektu
    // Objekt odkazovany circle2 bude smazan na konci funkce
}
```

Přiřazování `unique_ptr`

- Ukazatele `unique_ptr` nelze kopírovat (nebyly by pak už unikátní)
- Můžeme je ale přesouvat pomocí `cíl = move(zdroj)`
- Pomocí `move()` bude zdrojový objekt přesunut do cílového ukazatele, takže zdrojový ukazatel zůstane prázdný
- Stejným způsobem lze přesouvat i mnohé další objekty ze standardní knihovny (např. přesunout celý vector nebo dlouhý string bez kopírování)

```
int main()
{
    unique_ptr<Circle> circle1(new Circle);
    unique_ptr<Circle> circle2; // Prazdny chytry ukazatel

    circle2 = circle1; // CHYBA! Toto se nezkompiluje,
                       // unique_ptr nelze kopirovat!

    circle2 = move(circle1);
    if (!circle1) {
        cout << "OK, circle1 je nyní prazdny" << endl;
    }
}
```


Chytrý ukazatel `shared_ptr`

- Ukazatel `shared_ptr` se používá podobně, jako `unique_ptr`, ale lze jej přiřazovat
- Při přiřazení `shared_ptr` oba výsledné ukazatele ukazují na tentýž objekt v paměti
- `shared_ptr` si interně sleduje, kolik odkazů na daný dynamicky alokovaný objekt právě existuje. Při zrušení posledního `shared_ptr` je odkazovaný objekt automaticky smazán

```
#include <memory>
int main()
{
    shared_ptr<Circle> circle1(new Circle);
    shared_ptr<Circle> circle2; // Prazdny chytry ukazatel

    circle2 = circle1; // OK, oba ukazatele ted ukazuji na totez

    circle1 = nullptr; // Zrusime prvni odkaz

    // Stale muzeme pracovat s circle2
}
```

Překrytí metod předka

- Pokud definujeme v odvozené třídě metodu stejného jména jako v základní třídě, dojde k překrytí této metody
- Toto překrytí se však projeví pouze v metodách potomka, v metodách předka je stále volána původní metoda předka

```
class Shape
{
    public:
        void printClass() { cout << "Shape\n"; };
        void test() { printClass(); };
};

class Circle : public Shape
{
    public:
        void printClass() { cout << "Circle\n"; };
};

int main()
{
    Circle circle;
    circle.printValues(); // Vola se metoda Circle::printClass(), ktera
                        // prekryla metodu Shape::printClass()
    circle.test(); // Vola se metoda Shape::test(), kterou trida Circle
                // zdedila od Shape.
                // Tato metoda vsak zavola Shape::printClass()
}
```

Virtuální metody

- Deklarujeme-li překrytou metodu s klíčovým slovem **virtual**, bude i v metodách předka volána příslušná virtuální metoda potomka
- Metodu musíme deklarovat jako virtuální v předkovi i v potomkovi

```
class Shape
{
    public:
        virtual void printClass() { cout<< "Shape"; };
        void test() { printClass(); };
};

class Circle : public Shape
{
    public:
        virtual void printClass() { cout << "Circle" };
};

int main()
{
    Circle circle;
    circle.printValues(); // Vola se metoda Circle::printClass(), ktera
                        // prekryla metodu Shape::printClass()
    circle.test();      // Vola se metoda Shape::test(), kterou trida Circle
                        // zdedila od Shape. Tato metoda vsak zavola
                        // Circle::printClass(), protoze ta je virtualni.
}
```

Ukazatele a nevirtuální metody

- Všechny ukazatele obsahují adresu v paměti bez ohledu na typ ukazatele; to umožňuje přiřadit jednomu ukazateli hodnotu druhého ukazatele
- Typ ukazatele poskytuje překladači informaci o datových položkách objektu a metodách na které ukazatel ukazuje
- Pokud bychom ukazateli přiřadili ukazatel na proměnnou odlišného typu (např. do `int*` přiřadíme `Circle*`), došlo by k nesprávnému chování programu, proto překladač toto nedovolí
- Je však možné přiřadit ukazateli základní třídy hodnotu ukazatele odvozené třídy, v takovém případě však při práci s ukazatelem na základní třídu bude přístupováno pouze ke členům základní třídy

```
// Zde budou definice tríd Shape a Circle, kazda z nich bude mit
// definovanou nevirtualni metodu printClass() (viz. dve stranky zpet)
int main()
{
    Shape *shape = 0;
    Circle *circle = new Circle;
    shape = circle;

    shape->printClass();    // Zavola se metoda Shape::printClass()
    circle->printClass();   // Zavola se metoda Circle::printClass()
}
```

Ukazatele a virtuální metody

- Použijeme-li **virtuální metody**, obsahuje každý objekt informace o virtuálních metodách objektu (interní tabulku virtuálních metod)
- Tabulka virtuálních metod je k objektu přiřazena v okamžiku přidělení paměti (při použití dynamické alokace to je ihned po použití **new**)
- V okamžiku volání metody se z tabulky vybere příslušná metoda odpovídající původnímu objektu a to i v případě, že jsme ukazatel přiřadili do ukazatele základní třídy

```
// Zde budou definice tríd Shape a Circle, každá z nich bude mít
// definovanou virtualni metodu printClass() (viz. dve stranky zpet)
int main()
{
    Shape *Shape = 0;
    Circle *circle = new Circle; // Zde se vytvori interni tabulka
                                // virtualnich metod

    shape = circle;

    shape->printValues(); // V tabulce virtualnich metod objektu
                           // se vyhleda ta virtualni metoda printClass()
                           // ktera odpovida tride pouzite pro vytvoreni
                           // objektu a zavola se, takže se zavola
                           // metoda Circle::printClass()
}
```

Využití virtuálních metod

- Typickým příkladem využití virtuálních metod je situace kdy potřebujeme pracovat se souborem různých objektů (např. Circle, Rectangle, CircleFilled) které mají společného předka (např. Shape)
- V takovém případě vytvoříme pole ukazatelů na předka a dynamicky alokujeme jednotlivé objekty, které přidáváme do pole
- Pomocí virtuálních metod můžeme docílit odlišného chování jednotlivých prvků v poli
- Mluvíme o **polymorfismu**: ukazatele stejného deklarovaného typu (Shape) se chovají různě podle toho, jaký je skutečný typ odkazovaného objektu
- **Třída potomka může** tedy v jakémkoli kontextu **zastoupit třídu předka**
- **Stejně funguje polymorfismus u referencí** (Shape & může přijmout Circle)

Zpracování virtuálních metod překladačem

- U **nevirtuálních** metod je již v době překladač rozhodnuto která metoda bude volána - mluvíme o **časné vazbě**
- U **virtuálních** metod je teprve v okamžiku volání metody vyhodnoceno která metoda se bude volat - mluvíme o **pozdní vazbě**
- Virtuální metody jsou v jazyce C++ široce používány v souvislosti s knihovnamí tříd, kdy odvodíme vlastní třídu jako potomka knihovnické třídy a v něm definujeme ty virtuální metody, jejichž chování chceme pozměnit

Cvičení

1. Vytvořte program vycházející z úlohy 1 ze cvičení 5 (načítání grafických objektů ze souboru `shapes2.dat` a jejich ukládání do vektorů). Program upravte následujícím způsobem:
 - Do třídy `Shape` a všech tříd od ní odvozených **přidejte metodu `printClass()`** (ta vypíše jméno třídy, v níž je definována)
 - Ve třídě `Shape` vytvořte **metodu `test()`** která volá metodu `printClass()`
 - Předtím než zavoláte metodu `draw()`, **volejte vždy metodu `test()`, postupně pro všechny grafické objekty** (kružnice, obdélníky, vyplněné kružnice) a sledujte výpis
 - Všechny **metody `printClass()` změňte na virtuální** a porovnejte výpis s předchozím
 - Program dále modifikujte tak, že grafické objekty budou alokovány dynamicky pomocí chytrých ukazatelů a ukládány do polí chytrých ukazatelů (**`vector<unique_ptr<Circle>>`, ...**). (*Při vkládání do vektoru budete potřebovat `move()`.*) **2 body**
2. Předchozí program modifikujte následovně:
 - Všechny grafické objekty budou alokovány dynamicky a ukládány do jednoho společného pole **`vector<unique_ptr<Shape>>`**
 - Zároveň metody **`readFile()`, `draw()`** a případně `printValues()` (pokud ji používáte) všech grafických objektů budou **implementovány jako virtuální**. (*Bude potřeba přidat prázdnou `Shape::draw()`.*) **2 body**