



UNIVERSITATEA BABEŞ-BOLYAI  
Facultatea de Matematică și Informatică



# Programare orientată obiect

---

Curs 05

Laura Dioşan

# POO

---

- Clase

- Şabloane (Template)

- Funcții
    - Clase

# Re-utilizare

---

- La nivel de cod obiect
  - Relația de compoziție
  - Relația de derivare
- Nivel de cod sursă (elemente generice)
  - prin void\*
  - prin mecanismul *template*
    - funcții template
    - clase template
    - clase cu membrii template
  - prin clase abstracte

# Funcții template

---

- Funcții generice
- Lista prametrilor formali conține parametri generice care vor fi înlocuiți, la apel, cu parametri particulari
- Legătura cu supraîncărcarea funcțiilor
- A se consulta exemplul din directorul *06/templateFunctions*

# Funcții template

## □ Declaraire și definire

```
template <class T> return_type fc_name(type param);
```

declarare template

argument template  
(parametru substituibil )

## □ Exemplu

```
template <class T> T maxim(T a, T b){  
    return (a > b ? a : b);  
}  
int x = 5;int y = 8;  
int maxInt = maxim<int>(x, y) ;  
cout << "integer maxim is " << maxInt << endl;  
  
double z = 9.5;double t = 12.24;  
double maxDouble = maxim<double>(z, t);  
cout << "double maxim is " << maxDouble << endl;  
  
Student student1(10);Student student2(9);  
Student maxStudent = maxim<Student>(student1, student2);  
cout << "Student maxim is " << maxStudent << endl;
```

instanțiere  
template

# Funcții template

---

- Funcția *maxim* poate fi apelată pentru orice fel de argumente:
  - int
  - double
  - obiect (Flower, Student, etc) ⇔ pentru aceste clase trebuie supraîncărcat operatorul >

# Clase template

---

- Elemente generice:
  - C : void\*
  - Java, SmallTalk : o singură clasă de bază (Object ⇔ IE); din această clasă sunt derivate toate celelalte clase
  - C++
    - Pointeri la clase abstracte
    - Clase template

# Clase template

---

- Un macro (framework, skeleton) care descrie o mulțime de clase similare
- Similar unei interfețe
- **template**
  - Indică compilatorului că definiția clasei va manipula unul sau mai multe tipuri de date nespecificate
  - La moment utilizării codul clasei generat pe baza template-ului trebuie să aibă acces la tipul de date respectiv pentru ca compilatorul să-l poată înlocui



# Class template - schelet

---

```
template <class T> class MyClass{
private:
    T data;
    static T staticData;
public:
    MyClass();
    MyClass(MyClass<T> &);
    void fc1(T);
    T fc2();
};

template <class T> T MyClass <T>::staticData = 0;

template <class T> MyClass<T>::MyClass(){...}
template <class T> MyClass<T>::MyClass(MyClass<T> &mc){...}
template <class T> void MyClass<T>::fc1(T x){...}
template <class T> T MyClass<T>::fc2(){...}

MyClass<int> mc1;
MyClass<Flower> mc2;
```

# Clase template

---

- Întreaga *declarare și definire în același fișier*
  - Compilatorul nu va aloca spațiu pentru o astfel de clasă, ci va aștepta până la realizarea unei instanțieri template
  - Există un mecanism, undeva între compilator și linker, pentru înlăturarea definițiilor multiple a unui template identic
- Dacă definirea se scrie în alt fișier (source file), atunci:
  - Programul de test trebuie să includă acest fișier sursă
  - Programul trebuie compilat într-un mod mai special

# Parametrul template

---

- Poate fi:
  - orice tip de dată predefinit
    - int, bool, double, char, etc
  - orice tip de dată definit de user
    - Student, Flower, etc
  - expresii constante – folosite pentru a preciza capacitatea unei structuri
  - void
  - adrese ale variabilelor (obiectelor) ne-locale
  - funcții
  - alte template-uri
  
- Nu poate fi:
  - expresii constante flotante
  - adrese ale elementelor dintrun vector
  - adrese ale variabilelor locale
  - tipuri de date locale
  
- A se consulta exemplul din directorul *05/templateParam*

# Clasă template - exemplu

---

- Vector cu elemente generice
  - A se consulta exemplul din directorul *05/templateVector*
- Secvență ordonată cu elemente generice
  - A se consulta exemplul din directorul *05/templateOrdSeq*