

# Операторни функции

# Операции в C++

- C++ разполага с много операции
- Всяка операция се характеризира с:
  - местност (унарна, бинарна, тернарна)
  - позиция спрямо аргументите (инфиксна, префиксна, постфиксна)
  - приоритет
  - асоциативност за бинарните операции (лява, дясна)
- Примери
  - `-` е бинарна инфиксна лявоасоциативна операция
    - също така `-` е и унарна префиксна операция
  - `=` е бинарна инфиксна дясноасоциативна операция
  - `!` е унарна префиксна операция
  - `++` е унарна префиксна или постфиксна операция

# Операции над обекти

- **Основен принцип в C++**

Класовете са потребителски типове данни, с които трябва да може се работи както с примитивни типове данни

- Пример

```
Rational p = 2, q = 3 / p, r = 3;
```

```
if (p + q <= r)
```

```
    p += q;
```

```
else
```

```
    p *= r;
```

# Предефиниране на операции

- C++ позволява повечето вградени операции да бъдат предефинирани, така че да работят за обекти от произволен клас
  - аритметични (+, -, \*, /, %)
  - логически (!, &&, ||)
  - указателни (&, \*, ->, ->\*, [])
  - за сравнение (==, !=, <, >, <=, >=)
  - побитови (&, |, ^, ~, <<, >>)
  - за присвояване (=, +=, -=, \*=, /=, %=, &=, |=, <<=, >>=, ++, --)
  - за работа с паметта (new, new[], delete, delete[])
  - операция за изброяване (,)
  - операция за извикване на функция (())
  - операции за преобразуване на тип

# Предефиниране на операции

- Следните операции **не могат** да бъдат предефинирани
  - условна операция (?:)
  - операция за указване на област (::)
  - операция за избор на член (.)
  - операция за избор на член по указател (.\*)
  - операция за намиране на големина (sizeof)
  - препроцесорни операции (#, ##)

# Предефиниране на операции като член-функции

- `<тип> operator<операция>([<тип>]) [const];`
- `<тип> <клас>::operator<операция>([<тип> <име>]) [const]`  
`{ <тяло> }`
- Примери:
- `Rational operator-() const {`  
 `return Rational(-numer, denom);`  
`}`
- `Rational operator*(Rational const& r) const {`  
 `return Rational(numer * r.numer, denom * r.denom);`  
`}`

# Предефиниране на операции като функции

- `<тип> operator<операция>(<тип1> <име1>, <тип2> <име2>)`  
`{ <тяло> }`
- Поне един от `<тип1>` и `<тип2>` трябва да е (псевдоним към) потребителски дефиниран тип!
  - не може да се променят операциите върху примитивните типове
- Пример:
- ```
bool operator==(Rational const& r1, Rational const& r2) {  
    return r1.getNumerator() == r2.getNumerator() &&  
           r1.getDenominator() == r2.getDenominator();  
}
```

# Извикване на операторни функции

- Изразите с операции приложени върху класове автоматично се преобразуват до извиквания на операторни функции
- $r1 * r2 \leftrightarrow r1.operator*(r2)$
- $-r1 \leftrightarrow r1.operator-()$
- $r1 == r2 \leftrightarrow operator==(r1, r2)$



# Извикване на операторни функции

- Кога се налага да пишем операторни функции, които не са член-функции?
  - когато искаме да предефинираме операция за съществуващ клас без да променяме дефиницията му
  - когато искаме да предефинираме бинарна операция, чиито **първи аргумент** е от примитивен тип
  - Пример:  
Как да позволим изрази от вида  $3 + r$ ?  

```
Rational operator+(int x, Rational const& r) {  
    return Rational(x * r.getDenominator() + r.getNumerator(),  
                   r.getDenominator());  
}
```

# Приятелски функции

- Проблем: ако дефинираме операторна функция външна за класа, тя ще има само външен достъп (няма да вижда private)
- Решение: Приятелските функции са функции, на които се позволява вътрешен достъп до компонентите на класа
- **friend** <тип> <име>(<параметри>);  
**friend** <тип> <име>(<параметри>) { <тяло> }
- Пример:

```
Rational operator+(int x, Rational const& r) {  
    return Rational(x * r.denom + r.numer, r.denom);  
}
```

# Приятелски класове

- Приятелски клас е клас, чиито член-функции имат вътрешен достъп
- **friend class** <име>;
- Пример:
- ```
class Rational { ... friend class RationalVector; ... };
```
- ```
class RationalVector {  
    Rational x, y; ...  
public:  
    ...  
    void flip() {  
        x.numer = -x.numer; y.numer = -y.numer;  
    }  
};
```

# Препоръки за предефинирането на операции

- Избирайте операции, които подходящо описват действието над вашия клас
- Стремете се операциите, които предефинирате да се използват по същия начин както за примитивните типове

```
Rational& Rational::operator*=(Rational const& r) {  
    numer *= r.numer; denom *= r.denom;  
    return *this;  
}
```

```
double operator==(Rational& r1, Rational* p2) {  
    return r1.numer == p2->numer && r1.denom == p2->denom;  
}
```

Предефиниране на някои операции

# Операция []

- ```
int& Rational::operator[](int x) {  
    if (x == 0) return numer;  
    if (x == 1) return denom;  
    cout << „Грешка!“;  
    return numer;  
}
```
- ```
Rational r(2, 3);
```
- ```
cout << r[0] << '/' << r[1]; // 2/3
```
- ```
r[0] = 5; r[1] = 7; r.print(); // 5/7
```

# Операции за вход (>>) и изход (<<)

- Искаме да позволим `cin >> r` и `cout << r`
- `cin` е обект от клас `istream`, а `cout` е обект от клас `ostream`
- Тъй като `cin` и `cout` са първи аргументи, трябва да използваме външна операторна функция

- Примери:

```
ostream& operator<<(ostream& o, Rational const& r) {  
    return o << r.numer << '/' << r.denom << endl;  
}  
istream& operator>>(istream& i, Rational& r) {  
    return i >> r.numer >> r.denom;  
}
```

# Операция =

- Извиква се при присвояване на обект в друг обект
- Обикновено се предефинира при работа с динамична памет
- Идея: разрушава старата памет, заделя нова и копира новите данни
- Ако не бъде дефинирана, се дефинира системна такава, която присвоява сляпо всички полета от единия обект на другия



# Операция =

- Пример:
- ```
Player& operator=(Player const& p) {  
    delete[] name;  
    name = new char[strlen(p.name)+1];  
    strcpy(name, p.name); points = p.points;  
    return *this;  
}
```
- Защо връщаме Player&?
  - за да можем да използваме резултата като lvalue
  - (p1 = p2).setName(„Катнис Евърдийн“);
- Какво се случва, ако напишем p = p?

# Операция =

- При `p = p` се получава разрушаване на обекта!
- Решение: игнорираме самоприсвоявания
- ```
Player& operator=(Player const& p) {  
    if (this != &p) {  
        delete[] name;  
        name = new char[strlen(p.name)+1];  
        strcpy(name, p.name); points = p.points;  
    }  
    return *this;  
}
```
- А защо не `(*this != p)`?

# Операции $\square=$

- Операциите от вида  $\square=$  трябва да връщат lvalue, както =
- Можем да използваме операция  $\square=$  за дефиниране на  $\square$
- ```
Rational& Rational::operator*=(Rational const& r) {  
    numer *= r.numer; denom *= r.denom;  
    return *this;  
}
```
- ```
Rational Rational::operator*(Rational const& r) {  
    Rational temp = *this;  
    return temp *= r;  
}
```

# Операции ++ и --

- Операциите ++ и -- съществуват в два варианта
  - префиксна (++r) - връща новата стойност след промяната (lvalue)
  - постфиксна (r++) - връща старата стойност преди промяната (rvalue)
- Как се разбира коя от двете операции предефинираме?
  - фиктивен аргумент от тип int за постфиксния вариант
- ```
Rational& Rational::operator++() { // ++r, префиксна
  numer += denom; return *this;
}
```
- ```
Rational Rational::operator++(int) { // r++, постфиксна
  Rational old = *this; numer += denom; return old;
}
```

# Операция ()

- Операцията () е операция извикване на функция
- Може да бъде предефинирана с произволен брой параметри
- Трябва да бъде дефинирана като член-функция!

- Примери:

- ```
double Rational::operator()() const {  
    return (double)numer / (double)denom;  
}
```

```
Rational r(3, 5); cout << r(); // 0.6
```

- ```
Rational Rational::operator()(int x, int y) const {  
    return Rational(numer + x, denom + y);  
}
```

```
r(1, 2).print(); // 4/7
```

# Операции за преобразуване на тип

- `operator<тип>() { <тяло> }`
- Дефинират правило за преобразуване `<клас> → <тип>`
- Обекти от `<клас>` могат да се използват навсякъде, където се очаква `<тип>`
- Обратни по действие на конструкторите за преобразуване
  - те дефинират правило `<тип> → <клас>`
- Примери:

```
Rational::operator int() { return numer / denom; }
Rational::operator double() { return (double)numer / denom; }
Player::operator char const*() { return name; }
Player s; cout << p;
```