

ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Стандартная библиотека C++

СТАНДАРТНАЯ БИБЛИОТЕКА C++

СОСТАВ СТАНДАРТНОЙ БИБЛИОТЕКИ C++

STL

- ◎ Поточковые классы
- ◎ Строковый класс
- ◎ Контейнерные классы – хранение данных
- ◎ Итераторы – доступ к элементам контейнерных классов
- ◎ Математические классы-
обработка массивов и комплексных чисел
- ◎ Диагностические классы – идентификация типов
данных

КОНТЕЙНЕРНЫЕ КЛАССЫ СТАНДАРТНОЙ БИБЛИОТЕКИ

- ◎ Стандартная библиотека шаблонов (standard template library – STL)
- ◎ **Контейнерные классы** — это классы, предназначенные для хранения данных, организованных определенным образом.
- ◎ STL содержит контейнеры, реализующие основные структуры данных, используемые при написании программ — ***векторы, двусторонние очереди, списки и их разновидности, словари и множества.***

КЛАССИФИКАЦИЯ КОНТЕЙНЕРОВ

- ◎ Контейнеры можно разделить на два типа; **последовательные** и **ассоциативные**.
- ◎ **Последовательные контейнеры** обеспечивают хранение конечного количества однотипных величин в виде непрерывной последовательности.
 - векторы – класс **vector**
 - двусторонние очереди – класс **deque**
 - списки - класс **list**
 - адаптеры:
 - стеки (**stack**)
 - очереди (**queue**)
 - очереди с приоритетами (**priority_queue**).

КЛАССИФИКАЦИЯ КОНТЕЙНЕРОВ

- ◎ *Ассоциативные контейнеры обеспечивают быстрый доступ к данным по ключу.*

- ◎ Построены на основе сбалансированных деревьев.
 - словари (**map**),
 - словари с дубликатами (**multimap**),
 - множества (**set**),
 - множества с дубликатами (**multiset**)
 - битовые множества (**bitset**).

ОБЩИЕ ОПЕРАЦИИ С КОНТЕЙНЕРАМИ

ОБЩИЕ МЕТОДЫ ДЛЯ РАБОТЫ КОНТЕЙНЕРОВ

- ◎ Контейнеры обеспечивают единый набор методов для работы:
 - ◎ Конструкторы, деструкторы
 - ◎ Присваивание, операторы сравнения
 - ◎ `swap` – обмен данными между разными контейнерами
 - ◎ `empty`
 - ◎ `max_size`
 - ◎ `size`

СТАНДАРТНЫЕ КОНТЕЙНЕРНЫЕ МЕТОДЫ

typedef	Пояснение
value_type	Тип элементов контейнера
size_type	Тип индексов, счетчиков элементов
iterator	Итератор
const_iterator	Константный итератор
reverse_iterator	Обратный итератор
const_reverse_iterator	Константный обратный итератор
reference	Ссылка на элемент
const_reference	Константная ссылка на элемент
key_type	Тип ключа (для ассоциативных контейнеров)
key_compare	Тип критерия сравнения (для ассоциативных контейнеров)

ИТЕРАТОРЫ

- ⊙ Для обработки информации в контейнерах используются итераторы
- ⊙ **Итератор** – это специальный класс, который является аналогом указателя на элемент. Он используется для просмотра контейнера в прямом или обратном направлении:
 - * возвращает значение,
 - ++ переводит на следующий элемент контейнера
 - `container.begin()` возвращает итератор, указывающий на начало контейнера
 - `container.end()` возвращает итератор, указывающий на конец контейнера
- ⊙ Константный итератор не дает изменять значения контейнера

```
vector<int>::const_iterator cit = v.begin();  
*cit = 24; // does not compile
```

ПРИМЕР РАБОТЫ С ИТЕРАТОРОМ

```
using namespace std;

string str1 ( "No way out." ) ;
basic_string <char>::iterator str_Iter;

//C++11 Можно использовать auto для упрощения кода
auto str1_Iter = str1.end( );
str1_Iter--;
cout << "Last character of str1:" << *str1_Iter << endl;

// end() используется для проверки, достиг ли итератор конца строки
cout << "The string is now: ";

for ( str_Iter = str1.begin( );
      str_Iter != str1.end( );
      str_Iter++ )
    cout << *str_Iter;

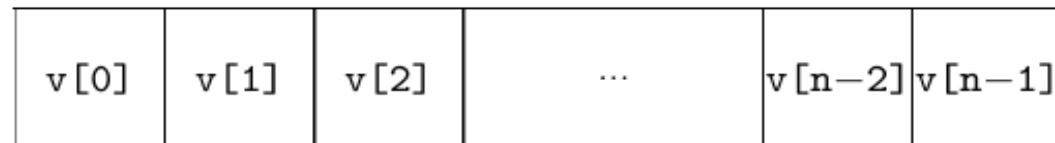
cout << endl;
```

МЕТОДЫ РАБОТЫ С ИТЕРАТОРАМИ

Метод	Пояснение
<code>iterator begin()</code> <code>const_iterator begin() const</code>	Указывает на первый элемент
<code>iterator end()</code> <code>const_iterator end() const</code>	Указывает на элемент, следующий за последним
<code>reverse_iterator rbegin()</code> <code>const_reverse_iterator rbegin() const</code>	Указывает на первый элемент в обратной последовательности
<code>reverse_iterator rend()</code> <code>const_reverse_iterator rend() const</code>	Указывает на элемент, следующий за последним в обратной последовательности

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ

- ⊙ **Вектор** – это структура, основанная на массивах, реализующая произвольный доступ к элементам, добавление в конец, удаление из конца



- ⊙ `#include <vector>`
- ⊙ структура данных с последовательным размещением в памяти
- ⊙ для доступа используется оператор `[]`
- ⊙ Используется в случае, если данные необходимо сортировать и быстро получать доступ к любому элементу
- ⊙ Когда блок выделенной памяти заканчивается
 - выделяет увеличенный блок памяти
 - копирует себя в него
 - очищает устаревшую память

ОПИСАНИЕ ВЕКТОРА

⊙ Определение

⊙ `vector <type> v;`

⊙ `vector <type> v(7812);`

⊙ `template <class It>
vector<type> v(It begin, It end);`

⊙ *type* - `int`, `float`, `Point`, и д.п.

⊙ Опасайтесь вектора `vector<bool>`

⊙ Iterators:

```
vector<type>::const_iterator it;  
vector<type>::iterator it = v.begin();
```

```
*(it1 + 5) = 34;
```

МЕТОДЫ РАБОТЫ С ВЕКТОРОМ

⊙ Функции **vector** для объекта **v**

v.push_back(value) – добавить элемент в конец

v.size() – размер вектора

v.capacity() – какой объем доступен для хранения

v.reserve(n) – зарезервировать объем для хранения

v.insert(pointer, value) – добавить *value* до *pointer*.

v.erase(pointer) – удалить элемент из контейнера

v.erase(pointer1, pointer2) – удалить элементы
начиная с *pointer1* и до (не включая) *pointer2*.

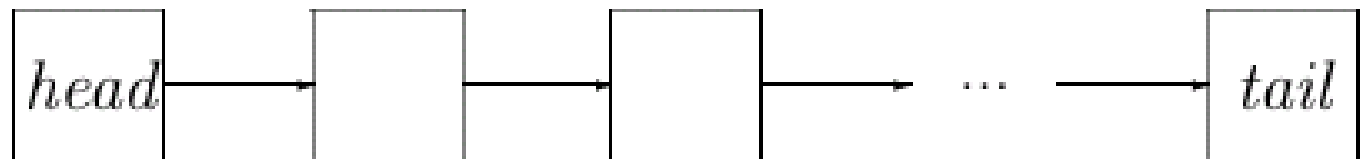
v.clear()

v[elementNumber] = value;

v.at[elementNumber] = value;

- Присвоить значение элементу с проверкой диапазона
- throws **out_of_bounds** exception

- ◎ **Список** реализует вставку и удаление элементов в произвольное место, но не имеет произвольного доступа к своим элементам.



- ◎ Эффективная вставка/удаление элементов в любом месте контейнера
- ◎ Двусвязный список
- ◎ Двунаправленные итераторы

МЕТОДЫ РАБОТЫ СО СПИСКАМИ

`listObject.sort()`

- сортировка в возрастающем порядке

`listObject.splice(iterator, otherObject);`

- добавить значения `otherObject` до `iterator`

`listObject.merge(otherObject)`

- удаляет `otherObject` вставляет его в `listObject`

`listObject.unique()`

- удаляет дубликаты элементов в списке

`listObject.swap(otherObject);`

- обмен содержимым списков

`listObject.remove(value)`

- удаляет все вхождения `value`

ДВУСТОРОННЯЯ УЧЕРЕДЬ

- ◎ **Двусторонняя очередь** реализует произвольный доступ к элементам, добавление в оба конца и удаление из обоих концов.



- ◎ `#include <deque>`
- ◎ доступ посредством `[]`
- ◎ эффективное добавление в конец и начало
- ◎ не последовательная область памяти: “умные” указатели
- ◎ такие же операции как `vector` + `push_front` / `pop_front`

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ

Операция	Метод	vector	deque	list
Вставка в начало	push_front	-	+	+
Удаление из начала	pop_front	-	+	+
Вставка в конец	push_back	+	+	+
Удаление из конца	pop_back	+	+	+
Вставка в произвольное место	insert	+	+	+
Удаление из произвольного места	erase	+	+	+
Произвольный доступ к элементу	[].at	+	+	-

АССОЦИАТИВНЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ

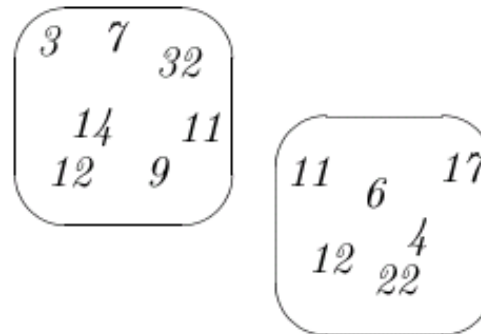
ХРАНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ «КЛЮЧ-ЗНАЧЕНИЕ»

- ⊙ Ассоциативные контейнеры обеспечивают прямой доступ к значению элемента по ключу
- ⊙ 4 типа: **multiset**, **set**, **multimap**, **map**
 - ⊙ **multiset** и **multimap** допускают хранение дублирующих ключей
 - ⊙ **multimap**, **map** позволяют хранить ключи и ассоциированные значения
- ⊙ Для хранения пары “ключ—элемент” используется шаблон **pair**, описанный в заголовочном файле `<utility>`:

```
template <class T1, class T2> struct pair{
    typedef T1 first_type;
    typedef T2 second_type;
    T1 first;
    T2 second;
    pair(const T1& x, const T2& y);
    template <class U, class V> pair(const pair<U, V> &p);
};
```

МНОЖЕСТВА

- ◎ **set, multiset** – быстрое хранение, получение ключей



- ◎ Логарифмические операции добавления, удаления, проверки вхождения
- ◎ Эффективные операции конъюнкции, дизъюнкции, вычитания множеств
- ◎ Хранение в порядке по возрастанию

ОПЕРАЦИИ СО МНОЖЕСТВАМИ

- ⊙ Методы для объекта типа **multiset**
 - ⊙ `msObject.insert(value)` – добавить элемент
 - ⊙ `msObject.find(value)` – возвращает итератор на первое вхождение `value`, или `msObject.end()`
 - ⊙ `msObject.lower_bound(value)` – возвращает итератор на первое вхождение `value`
 - ⊙ `msObject.upper_bound(value)` – возвращает итератор на место после последнего вхождения `value`
- ⊙ для объекта `p` типа **pair**
 - `p = msObject.equal_range(value)`
 - устанавливает элементы **first** и **second** в паре на **lower_bound** и **upper_bound** для определенной `value`

СЛОВАРИ

- ⊙ Коллекция пар «ключ – значение»
- ⊙ Ключи могут быть любого упорядоченного типа (строки, числа и т.п.)
- ⊙ Значения могут быть любого типа
- ⊙ Эффективные операции вставки, удаления, тестирования на входжение
- ⊙ **#include <map>**
- ⊙ one-to-one mapping (duplicates ignored)
 - ⊙ используется [] для доступа к значениям

$$\begin{array}{l}
 key_1 \rightarrow value_1 \\
 key_2 \rightarrow value_2 \\
 key_3 \rightarrow value_3 \\
 \dots \\
 key_n \rightarrow value_n
 \end{array}$$

```
map<string, double> M;
M["test"] = 4000.21;
```

ВЫБОР КОНТЕЙНЕРА

ВРЕМЯ ИСПОЛНЕНИЯ ТИПОВЫХ ОПЕРАЦИЙ

Контейнер	Добавление элемента	Удаление элемента из середины	Проверка вхождения
Вектор	$O(1)$ или $O(n)$	$O(1)$ или $O(n)$	$O(n)$ или $O(\log n)$
Список	$O(1)$	$O(1)$	$O(n)$
Дек	$O(1)$	$O(n)$	$O(n)$ или $O(\log n)$
Стек	$O(1)$	NA	NA
Очередь	$O(1)$	NA	NA
Множество	$O(\log n)$	$O(\log n)$	$O(\log n)$
Словарь	$O(\log n)$	$O(\log n)$	$O(\log n)$

КАКОЙ КОНТЕЙНЕР ВЫБРАТЬ?

- ◎ Какой требуется доступ к элементам?
 - ◎ Случайный – vector или deque
 - ◎ Ассоциативный – set или map
 - ◎ Последовательный – list
- ◎ Важен ли порядок хранения элементов в контейнере?
 - ◎ Ассоциативный – set or map
 - ◎ Могут быть отсортированы – vector or deque
 - ◎ Важно время добавления – stack or queue

КАКОЙ КОНТЕЙНЕР ВЫБРАТЬ?

- ⦿ Будет ли размер структуры значительно варьироваться в процессе работы?
 - ⦿ Да – list или set
 - ⦿ Нет – vector or deque
- ⦿ Возможно ли оценить размер коллекции?
 - ⦿ Да – vector

КАКОЙ КОНТЕЙНЕР ВЫБРАТЬ?

- ◎ Часто ли требуется узнать, есть ли требуемый элемент в коллекции?
 - ◎ Да – set
- ◎ Требуется ли индексированный доступ?
 - ◎ Целочисленный индекс – vector or deque
 - ◎ Индекс любого упорядоченного типа – map

КАКОЙ КОНТЕЙНЕР ВЫБРАТЬ?

- ⊙ Требуется ли, чтобы элементы были сравнимы?
 - ⊙ Set требует чтобы элементы были сравнимы
 - ⊙ Vector и list не требуют поддержки операций сравнения
- ⊙ Куда чаще всего вставляются элементы коллекции?
 - ⊙ Середина – list
 - ⊙ Конец – stack или queue