

TUTORIAL:

"C++ COMO UMA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS."

Copyright © 1996

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Este tutorial se propõe a ensinar programação orientada a objetos em C++. A maioria dos livros não apresenta a linguagem nesse contexto, dando uma atenção maior para os recursos de C++ do que para a metodologia de programação. É recomendável que o leitor tenha acesso a um desses livros visto que não ensinaremos aqui aspectos considerados básicos que são em geral quase todos que permitem usar C++ como um C melhorado. Você pode usar C++, como uma linguagem procedural com recursos avançados, mais uma vez não é isso que pretendemos ensinar neste texto.

Na prática de programação orientada a objetos estaremos atentos em nossos programas para pontos como:

-Compatibilidade, portabilidade.

-Segurança.

-Reusabilidade.

-Facilidade de integração.

-Facilidade de extensão.

-Eficiência.

Os tópicos seguintes nos guiarão nesses objetivos, mostrando numa curva de aprendizado suave, como programar usando orientação a objetos em C++.

1. CLASSES E OBJETOS

Uma classe é um tipo definido pelo usuário que contém o molde, a especificação para os objetos, assim como o tipo inteiro contém o molde para as variáveis declaradas como inteiros. A classe envolve, associa, funções e dados, controlando o acesso a estes, defini-la implica em especificar os seus atributos (dados) e suas funções membro (código).

Um programa que utiliza uma interface controladora de um motor elétrico provavelmente definiria a classe motor. Os atributos desta classe seriam: temperatura, velocidade, tensão aplicada. Estes provavelmente seriam representados na classe por tipos como `float` ou `long`. As funções membro desta classe seriam funções para alterar a velocidade, ler a temperatura, etc.

Um programa editor de textos definiria a classe parágrafo que teria como um de seus atributos uma string ou um vetor de strings, e como funções membro, funções que operam sobre estas strings. Quando um novo parágrafo é digitado no texto, o editor cria a partir da classe parágrafo um objeto contendo as informações particulares do novo texto. Isto se chama instanciação ou criação do objeto.

Classes podem ser declaradas usando a palavra reservada `struct` ou a palavra reservada `class`, nos exemplos posteriores entraremos em mais detalhes. As classes do próximo tópico 1.2 são declaradas com `struct` por razões didáticas. Quando chegarmos em encapsulamento 1.3 mostraremos como declarar classes com `class` e não usaremos mais `struct` no tutorial.

1.1. ESPECIFICANDO UMA CLASSE

Suponha um programa que controla um motor elétrico através de uma saída serial. A velocidade do motor é proporcional a tensão aplicada, e esta proporcional aos bits que vão para saída serial e passando por um conversor digital analógico.

Vamos abstrair todos estes detalhes por enquanto e modelar somente a interface do motor como uma classe, a pergunta é que funções e que dados membro deve ter nossa classe, e que argumentos e valores de retorno devem ter essas funções membro:

Representação da velocidade:

A velocidade do motor será representada por um atributo, ou dado membro, inteiro (int). Usaremos a faixa de bits que precisarmos, caso o valor de bits necessário não possa ser fornecido pelo tipo, usaremos então o tipo long, isto depende do conversor digital analógico utilizado e do compilador.

Representação da saída serial:

O motor precisa conhecer a sua saída serial, a sua ligação com o "motor do mundo real". Suponha uma representação em hexadecimal do atributo endereço de porta serial, um possível nome para o atributo: enderecomotor. Não se preocupe em saber como usar a representação hexadecimal.

Alteração do valor da velocidade:

Internamente o usuário da classe motor pode desejar alterar a velocidade, cria-se então o método (em C++ função membro): void altera_velocidade(int novav);. O código anterior corresponde ao cabeçalho da função membro, ela é definida junto com a classe motor, associada a ela. O valor de retorno da função é void (valor vazio), poderia ser criado um valor de retorno (int) que indicasse se o valor de velocidade era permitido e foi alterado ou não era permitido e portanto não foi alterado.

Não faz sentido usar, chamar, esta função membro separada de uma variável do tipo motor, mas então porque na lista de argumentos não se encontra um motor? Este pensamento reflete a maneira de associar dados e código (funções) das linguagens procedurais. Em linguagens orientadas a objetos o código e os dados são ligados de forma diferente, a própria declaração de um tipo definido pelo usuário já engloba as declarações das funções inerentes a este tipo, isto será explicado em 1.2.2.

Note que não fornecemos o código da função, isto não é importante, por hora a preocupação é com a interface definida pela classe: suas funções membro e dados membro. Apenas pense que sua interface deve ser flexível de modo a não apresentar entraves para a criação do código que seria feita numa outra etapa. Nesta etapa teríamos que imaginar que o valor numérico da velocidade deve ir para o conversor onde irá se transformar numa diferença de potencial a ser aplicada nos terminais do motor, etc.

Um diagrama simplificado da classe motor com os dados membro e as funções membro:



Exercícios:

1) Lembre-se de algum programa em que você trabalhou, cite que tipos de classes seriam criadas se esse programa fosse escrito em C++, que atributos e que funções membro estariam associadas a esses objetos?

Exemplo: "Eu trabalhei em um programa de contas a pagar e contas a receber. Se esse programa fosse escrito em C++ eu definiria a classe conta_bancaria. Os atributos seriam: saldo, taxa_de_juros, limite_de_saque, etc. Minha opção seria por representá-los como variáveis do tipo float."

"Dentre as funções membros desta classe estariam funções para efetuar saques, depósitos e computar juros."

1.2. STRUCT EM C++

Objetos são instâncias de uma classe. Quando um objeto é criado ele precisa ser inicializado, ou seja para uma única classe: Estudante de graduação podemos ter vários objetos num programa: Estudante de graduação Carlos, Identificação 941218, Curso Computação; Estudante de graduação Luiza, Identificação 943249, Curso Engenharia Civil... A classe representa somente o molde para a criação dos objetos, estes sim contém informação, veja tópico classes e objetos.



1.2.1. ATRIBUTOS OU DADOS MEMBRO.

Este exemplo declara uma struct e em seguida cria um objeto deste tipo em main alterando o conteúdo desta variável. Uma struct é parecida com um record de Pascal, a nossa representa um círculo com os atributos raio, posição x, posição y, que são coordenadas

cartesianas. Note que este objeto não possui funções membro ainda.

```
#include <iostream.h>

struct circulo

//struct que representa um circulo.

{

float raio;

float x;

//posicoes em coordenadas cartesianas

float y;

};

void main()

{

circulo ac;

//criacao de variavel , veja comentarios.

ac.raio=10.0;

//modificacao de conteudo (atributos) da struct

ac.x=1.0;

//colocando o circulo em uma posicao determinada

ac.y=1.0;

//colocando o circulo em uma posicao determinada

cout << "Raio:"<<ac.raio <<endl;

//verificacao dos atributos alterados.

cout << "X:"<<ac.x << "\n"; // "\n"==endl

cout << "Y:" <<ac.y<< endl;

}
```

Resultado do programa:

Raio:10

X:1

Y:1

Comentários:

```
struct circulo

//struct que representa um circulo.

{

float raio;

float x;

//posicoes em coordenadas cartesianas

float y;

};
```

Este código é a declaração da classe círculo, entre chaves vem os dados membro e as funções membro que não foram apresentadas ainda.

A sintaxe para criação de objetos da classe círculo (`circulo ac;`), por enquanto não difere da sintaxe para a criação de variáveis do tipo `int`.

O acesso aos dados membro deve ser feito usando o nome do objeto e o nome do dado membro, separados por um ponto: `ac.raio=10.0;`. Note que raio sozinho não faz sentido no programa, precisa-se especificar de que objeto se deseja acessar o raio.

Aos que programam em C:

Os programadores C podem notar algo interessante: "C++ não requer a palavra `struct` na declaração da variável, ela se comporta como um tipo qualquer: `int`, `float`...". Outros programadores que não haviam usado `struct` previamente em C não se preocupem, façam apenas os exercícios deste exemplo e estarão aptos a prosseguir.

Exercícios:

1) Repita o mesmo exemplo só que agora mova o círculo alterando as componentes `x` e `y`. Ponha o círculo em (0.0,0.0) através de atribuições do tipo `ac.x=1.0;` mova o círculo para (1.0,1.0). Acompanhe todas as modificações da `struct` através de `cout`'s.

2) Simplifique o programa anterior retirando o atributo raio. Você pode dar o nome de ponto ou ponto `_geometrico` para esta classe.

1.2.2. MÉTODOS OU FUNÇÕES MEMBRO.

C++ permite que se acrescente funções de manipulação da `struct` em sua declaração, juntando tudo numa só entidade que é uma classe. Essas funções membro podem ter sua declaração (cabeçalho) e implementação (código) dentro da `struct` ou só o cabeçalho (assinatura) na `struct` e a implementação, código, fora. Este exemplo apresenta a primeira versão, o próximo a segunda versão (implementação fora da classe).

Essas funções compõem a interface da classe. A terminologia usada para designá-las é bastante variada: funções membro, métodos, etc. Quando uma função membro é chamada, se diz que o objeto está recebendo uma mensagem (para executar uma ação).

Um programa simples para testes sobre funções membro seria o seguinte:

```
#include <iostream.h>
```

```

struct contador

//conta ocorrencias de algo

{

int num;

//numero do contador

void incrementa(void){num=num+1;};

//incrementa contador

void comeca(void){num=0;};

//comeca a contar

};

void main()

//teste do contador

{

contador umcontador;

umcontador.comeca();

//nao esqueca dos parenteses, e uma funcao membro e nao atributo!

cout << umcontador.num << endl;

umcontador.incrementa();

cout << umcontador.num << endl;

}

```

Resultado do programa:

0

1

Comentários:

O programa define um objeto que serve como contador, a implementação representa a contagem no atributo num que é um número inteiro. As funções membro são simples: `incrementa` adiciona um ao contador em qualquer estado e `comeca` inicializa a contagem em zero.

Sintaxe:

A sintaxe para declaração de funções membro dentro de uma classe é a mesma sintaxe de declaração de funções comuns: `tipoderetorno nomefuncao(lista_de_argumentos) { /*codigo */ }`. A diferença é que como a função membro está definida na classe, ela ganha acesso direto aos dados membros, sem precisar usar o "ponto", exemplo `um_objeto.dadomembro;`. Lembre-se que as chamadas

de funções membro já se referem a um objeto específico, embora elas sejam definidas de uma forma geral para toda a classe.

A sintaxe de chamada ou acesso às funções membro é semelhante à sintaxe de acesso aos dados membro com exceção dos parênteses que contêm a lista de argumentos da função, mesmo que a lista seja vazia eles devem estar presentes: `umcontador.incrementa()`; . Primeiro insere-se o nome do objeto e depois a chamada da função, estes são separados por um ponto. Cuidado para não esquecer os parênteses nas chamadas de funções membro em programas futuros, este é um erro bastante comum.

Agora o programa mais complicado, porém baseado no exemplo 1.2.1:

```
#include <iostream.h> //para cout

struct circulo

{

float raio;

float x;

//atributo coordenada cartesiana x

float y;

//atributo coordenada cartesiana y

void move(float dx,float dy)

//função membro ou função membro move

{

x+=dx;

//equivale a x=x+dx;

y+=dy;

}

void mostra(void) //função membro ou função membro mostra

{

cout << "Raio:"<<raio <<endl;

cout << "X:"<<x << endl;

cout << "Y:" <<y<< endl;

}

};

void main()

{
```

```
circulo ac;

// * instanciação de um objeto circulo (criacao)

ac.x=0.0;

ac.y=0.0;

ac.raio=10.0;

ac.mostra();

ac.move(1.0,1.0);

ac.mostra();

ac.x=100.0;

ac.mostra();

}
```

Resultado do programa:

Raio:10

X:0

Y:0

Raio:10

X:1

Y:1

Raio:10

X:100

Y:1

Comentários:

A função membro move altera as coordenadas do objeto. O objeto tem suas coordenadas x e y somadas com os argumentos dessa função membro. Note que esta função membro representa uma maneira mais segura, clara, elegante de alterar as coordenadas do objeto do que acessá-las diretamente da seguinte forma: `ac.x+=dx;` `ac.y+=dy;`. Lembre-se que `ac.x+=dx` é uma abreviação para `ac.x=ac.x+dx;`.

Como funcionam no compilador as chamadas de funções membro:

É possível imaginar que as definições de funções membro ocupam um grande espaço na representação interna dos objetos, mas lembre-se que elas são todas iguais para uma classe então basta manter para cada classe uma tabela de funções membro que é consultada no momento da chamada. Os objetos só precisam ter uma referência para esta tabela.

Exercícios:

1) Neste mesmo programa, crie uma função para a `struct` chamada "inicializa" que deve ter como argumentos um valor para `x`, um para `y` e outro para o raio, e deve alterar os atributos inicializando-os com os valores passados.

Você pode abstrair o uso dessa função como uma maneira de inicializar o objeto de uma só vez embora a função o faça sequencialmente. Comente as vantagens de fazê-lo, comparando com as outras opções, tenha sempre em mente a questão de segurança quando avaliar técnicas diferentes de programação.

2) No programa anterior, verifique que nada impede que você acesse diretamente os valores de `x`, `y` e raio e os modifique. Como você pode criar um número enorme de funções: `altera_x(float a); move_raio(float dr);` seria desejável que somente essas funções pudessem modificar `x`, `y` e raio. Você verá que isso é possível em encapsulamento 1.3. Por hora, crie essas funções.

3) Teste a função membro `move` com argumentos negativos, exemplo `ac.move(-1.0, -1.5);`. O resultado é coerente?

4) Crie uma nova `struct` que representa um ponto, que informações você precisa armazenar? Que funções seriam úteis? Faça um programa para testar sua classe.

5) Melhore a classe contador, defina uma função que imprime o contador na tela. Se você estivesse fazendo um programa para rodar numa interface gráfica com o usuário esta função de imprimir na tela seria a mesma? Definir uma função que retorna uma cópia do valor atual do contador garante maior portabilidade? Por quê? Para aprender a retornar valores consulte: 1.2.3.

6) "Há uma tendência em definir o maior número de funções membro em uma classe, porque nunca se pode prever exatamente o seu uso em programas futuros". Comente esta frase, tendo em vista o conceito de portabilidade. Você já é capaz de citar outras medidas que tornem suas classes mais portáveis? Leia o exercício anterior.

1.2.3. FUNÇÕES MEMBRO QUE RETORNAM VALORES.

Até agora só tínhamos visto funções membro com valor de retorno igual a `void`. Uma função membro, assim como uma função comum, pode retornar qualquer tipo, inclusive os definidos pelo usuário. Sendo assim, sua chamada no programa se aplica a qualquer lugar onde se espera um tipo igual ou equivalente ao tipo do seu valor de retorno, seja numa lista de argumentos de outra função, numa atribuição ou num operador como o `cout << variavel;`

```
#include <iostream.h>

struct contador

//conta ocorrencias de algo

{

int num;

//numero, posicao do contador

void incrementa(void){num=num+1;};

//incrementa contador

void comeca(void){num=0;};

//comeca a contar, "reset"

int retorna_num(void) {return num;};

};

void main()
```



```
//teste do contador

{

contador umcontador;

umcontador.comeca();

//nao esqueca dos parenteses, e uma funcao membro nao dado!

cout << umcontador.retorna_num() << endl;

umcontador.incrementa();

cout << umcontador.retorna_num() << endl;

}
```

Resultado do programa:

0

1

1.2.4. FUNÇÕES DECLARADAS EXTERNAS A CLASSE , FUNÇÕES MEMBRO CHAMAMANDO FUNÇÕES MEMBRO.

Este exemplo apresenta a implementação, definição, das funções fora da declaração da struct. Além disso introduz uma nova função chamada "inicializa" e funções float `retorna_raio(void);` e `void altera_raio(float a)`. Inicializa coloca o ponto nas coordenadas passadas como seus argumentos. Introduzimos esta função membro aqui para preparar a explicação sobre construtores dada no próximo exemplo: 1.2.6.

Comentários:

Em uma declaração de uma classe normalmente se coloca a declaração das funções membro depois da declaração dos atributos, porém podemos fazer intercalações ou adotar qualquer ordem que nos convenha.

O programador não é obrigado a implementar as funções membro dentro da declaração da classe, basta defini-las e apresentar a implementação em separado segundo a sintaxe (compilável) descrita a seguir:

```
#include <iostream.h>

struct teste

{

int x;

void altera_x(int v);

//somente definicao implementacao vem depois, fora da classe

};
```

```
void teste::altera_x(int v) { x=v;}

//esta ja e a implementacao codigo

void main()

{

teste a;

//instaciacao de um objeto

a.altera_x(10);

//chamada da funcao membro com valor 10 que sera impresso a seguir

cout << a.x;

//imprimindo o dado membro

}
```

Resultado do programa anterior:

10

Programa exemplo círculo, mais complexo baseado no exemplo de **1.2.2**:

```
#include <iostream.h>

//para cout

struct circulo

{

float raio;

float x;

float y;

void inicializa(float ax,float by,float cr);

void altera_raio(float a);

float retorna_raio(void);

void move(float dx,float dy);

void mostra(void);

};
```

```
void circulo::inicializa(float ax,float by,float cr)

{

x=ax;

y=by;

raio=cr;

}

void circulo::altera_raio(float a)

{

raio=a;

}

float circulo::retorna_raio(void)

{

return raio;

}

void circulo::move(float dx,float dy)

{

x+=dx;

y+=dy;

}

void circulo::mostra(void)

{

cout << "Raio:"<< retorna_raio() <<endl;

cout << "X:"<<x << endl;

cout << "Y:" <<y<< endl;

}

void main()

{

circulo ac;

ac.inicializa(0.0,0.0,10.0);
```

```
ac.mostra();

ac.move(1.0,1.0);

ac.mostra();

ac.x=100.0;

ac.altera_raio(12.0);

ac.mostra();

}
```

Comentários:

Observe que a função membro `mostra` chama a função membro `float retorna_raio(void)` que é da mesma classe. Fica implícito da definição de `mostra` que `retorna_raio()` se aplica ao mesmo objeto instanciado que recebeu a chamada de `mostra`, ou seja, não é necessário usar o `.` na chamada de `retorna_raio()`. Em programas maiores, chamadas aninhadas de funções membro são bastante comuns.

Programação orientada a objetos e interfaces gráficas com o usuário:

Existem "libraries" de classes que permitem o programador C++ desenvolver aplicações para ambientes como o Microsoft Windowsreg. de uma maneira bastante abstrata, este é um exemplo claro de reuso de código, afinal o programador não precisa saber de detalhes da interface para programar nela.

Resultado do programa:

Raio:10

X:0

Y:0

Raio:10

X:1

Y:1

Raio:12.0

X:100.0

Y:1

Exercícios:

1)Implemente outras funções do estilo `void altera_raio(float a)` e `float retorna_raio(void)` para os atributos `X` e `Y`.

2)Faça um programa simples para testar uma struct que representa um mouse e que contém a posição na tela, os indicadores de estado dos botões e os função membros: `clica_botaoA(void); move(float dx, float dy);`. Não é preciso fazer a ligação da struct com a entrada serial, embora o leitor interessado possa encontrar na literatura de C exemplos de como fazê-lo, esta é uma tarefa complicada.

Seu mouse deve ser capaz de caminhar para qualquer lugar da tela através de chamadas de funções membro, não deve ultrapassar os limites

estabelecidos, e deve indicar se os botões estão pressionados ou não através de uma função semelhante a função `mostra()` deste exemplo. O mouse pode ter de 1 a 3 botões. E você pode substituir a função membro `move(float dx,float dy)` por `move_x(float dx);` e `move_y(float dy);`

1.2.5. ALGO PARECIDO EM UMA LINGUAGEM PROCEDURAL

Este tópico apresenta uma comparação entre C++ e Pascal, para tal implementou-se dois programas semelhantes. O programa C++ é o programa círculo do tópico anterior: 1.2.4. O programa em Pascal vem a seguir:

```
PROGRAM Comparacao;

{COMPARACAO COM UM PROGRAMA C++}

TYPE Circulo=RECORD

x:real;

{COORDENADAS X E Y}

y:real;

r:real;

{somente dados}

END;

var ac:circulo;

leitura:integer;

PROCEDURE Inicializa(var altereme:Circulo;ax,by,cr:real);

{COLOCA O CIRCULO EM DETERMINADA POSICAO}

BEGIN

altereme.x:=ax;

altereme.y:=by;

altereme.r:=cr;

END;

PROCEDURE Altera_Raio(var altereme:Circulo;ar:real);

{ALTERA O RAI DO CIRCULO}

BEGIN

altereme.r:=ar;

END;

FUNCTION Retorna_Raio(copieme:Circulo):real;
```

```

BEGIN

Retorna_Raio:=copieme.r;

END;

PROCEDURE Move(var altereme:Circulo;dx,dy:real);

{MODE AS COORDENADAS X E Y ACRESCENTANDO DX E DY}

BEGIN

altereme.x:=altereme.x+dx;

altereme.y:=altereme.y+dy;

END;

PROCEDURE Mostra(copieme:Circulo);

{MOSTRA O CIRCULO NA TELA}

BEGIN

writeln('X:',copieme.x,' Y:',copieme.y,' R:',copieme.r);

END;

BEGIN

{TESTES}

Inicializa(ac,0.0,0.0,10.0);

Mostra(ac);

Move(ac,1.0,1.0);

Mostra(ac);

ac.x:=100.0;

Altera_Raio(ac,12.0);

Mostra(ac);

read(leitura);

END.

```

Resultado do programa:

X: 0.0000000000E+00 Y: 0.0000000000E+00 R: 1.0000000000E+01

X: 1.0000000000E+00 Y: 1.0000000000E+00 R: 1.0000000000E+01

X: 1.0000000000E+02 Y: 1.0000000000E+00 R: 1.2000000000E+01

Comentários:

C++:

As classes em C++ englobam os dados membros e as funções membros. Para executar uma ação sobre o objeto ou relativa a este basta chamar uma função membro para este: `ac.mostra();`

A função membro não precisa de muitos argumentos, porque é própria da classe e portanto ganha acesso aos dados membro do objeto para ao qual ela foi associada:

```
float circulo::retorna_raio(void)
{
    return raio; //tenho acesso direto a raio.
}
```

Pascal:

Em Pascal os procedimentos e os dados são criados de forma separada, mesmo que só tenham sentido juntos.

A junção entre os dados e procedimentos se dá através de passagem de parâmetros. No caso de uma linguagem procedural como Pascal, o que normalmente é feito se assemelha ao código seguinte: `Move(ac, 1.0, 1.0);`. Ac nesse caso é um "record", mas sem funções membro, algo semelhante ao `struct` de C (não C++). `Move`, acessa os dados do "record" alterando os campos. O parâmetro é passado por referência e o procedimento é definido a parte do registro, embora só sirva para aceitar argumentos do tipo `Circulo` e mover suas coordenadas.

Segurança:

Em ambos programas (Pascal, C++) o programador pode acessar diretamente os dados do tipo definido pelo usuário: `ac.x = 100.0;` (Pascal) ou `ac.x=100.0;` (C++).

Veremos em 1.3 *ENCAPSULAMENTO* maneiras de proibir em C++ este tipo de acesso direto ao dado membro, deixando este ser modificado somente pelas funções membro. Isto nos garante maior segurança e liberdade pois podemos permitir ou não o acesso para cada dado membro de acordo com nossa vontade.

Eficiência:

Alguém pode argumentar que programas que usam bastante chamadas de funções podem se tornar pouco eficientes e que poderia ser melhor acessar diretamente os dados de um tipo definido pelo usuário ao invés de passar por todo o trabalho de cópia de argumentos, inserção da função no pilha, etc.

Em verdade não se perde muito em eficiência, e além disso muitas vezes não se deseja permitir sempre o acesso direto aos dados de um tipo definido pelo usuário por razões de segurança. Nesse sentido C++ oferece um recurso que permite ganhos em segurança sem perder muito em eficiência, veja: 1.5.2.

Exercícios:

1) Verifique que em `main()` você pode modificar o atributo `x` do objeto da classe ponto ou círculo da seguinte forma: `a.x=12.2;`. Isto pode não ser muito útil, imagine-se criando uma library que implementa a classe ponto e uma série de funções relacionadas, por razões de segurança você gostaria que o usuário se limitasse ao uso da interface (funções membro) do objeto, como fazê-lo será explicado em 1.3 encapsulamento. Por hora, apenas crie funções que ajudem a evitar este tipo de acesso direto.

1.2.6. CONSTRUTORES

Construtores são funções membro especiais chamadas pelo sistema no momento da criação de um objeto. Elas não possuem valor de retorno, porque você não pode chamar um construtor para um objeto. Construtores representam uma oportunidade de inicializar de forma organizada os objetos, imagine se você esquece de inicializar corretamente ou o faz duas vezes, etc.

Um construtor tem sempre o mesmo nome da classe e não pode ser chamado pelo usuário desta. Para uma classe string o construtor teria a

forma `string(char* a);` com o argumento `char*` especificado pelo programador. Ele seria chamado automaticamente no momento da criação, declaração de uma string:

```
string a("Texto");

//alocacao estatica implica na chamada do construtor

a.mostra();

//chamada de metodos estatica.
```

Existem variações sobre o tema que veremos mais tarde: Sobrecarga de construtor, "copy constructor", como conseguir construtores virtuais (avançado, não apresentado neste texto), construtor de corpo vazio.

O exemplo a seguir é simples, semelhante aos anteriores, preste atenção na função membro com o mesmo nome que a classe (`struct`), este é o construtor:

```
#include <iostream.h>

struct ponto

{

float x;

float y;

public:

ponto(float a,float b);

//esse e o contrutor, note a ausencia do valor de retorno

void mostra(void);

void move(float dx,float dy);

};

ponto::ponto(float a,float b)

//construtor tem sempre o nome da classe.

{

x=a;

//inicializando atributos da classe

y=b;

//colocando a casa em ordem

}

void ponto::mostra(void)
```



```

{cout << "X:" << x << " , Y:" << y << endl;}

void ponto::move(float dx,float dy)

{

x+=dx;

y+=dy;

}

void main()

{

ponto ap(0.0,0.0);

ap.mostra();

ap.move(1.0,1.0);

ap.mostra();

}

```

Resultado do programa:

X:0 , Y:0

X:1 , Y:1

Comentários:

Deixaremos para nos aprofundarmos em alocação dinâmica e construtores em 1.5.3. Por hora você pode se ater ao uso estático de objetos.

Note que com a definição do construtor, você é obrigado a passar os argumentos deste no momento da criação do objeto. Se você precisa ter a opção de não passar esses valores, as possíveis soluções serão dadas em 3.

Exercícios:

1)Você sabia que uma função membro pode chamar outra função membro? Parta do exemplo de 1.2.4 e crie um construtor que chama a antiga função `inicializa(float a,float b)` passando os argumentos do construtor:

```

ponto(float a, float b)

{ inicializa(a,b); }

```

Na chamada de `inicializa()` fica implícito que ela se aplica ao objeto cujo construtor foi chamado. Isto é válido também para outras funções membro que chamam funções membro, ou seja, não é necessário o operador `identificador.inicializa(a,b);`, veja 1.2.3.

Este exercício é útil para mostrar outro recurso de C++, o ponteiro `this`. `This` é uma palavra reservada e dentro de qualquer função membro `this` é um ponteiro para o objeto em questão, então o código descrito acima poderia também assumir a seguinte forma equivalente:

```

ponto(float a, float b)

```

```
{ this->inicializa(a,b); } //Verifique!
```

É lógico que neste exemplo `this` não tem muita utilidade, mas existem casos onde um objeto precisa passar seu ponteiro para alguma função que o modifica, ou fica possuindo uma referência para ele, então usa-se `this`. Veremos outras aplicações mais adiante.

2) Introduza mensagens no construtor tipo: `cout << "Objeto instanciado.";` introduza também trechos no seu programa parecidos com: `cin >> a;`, só para que o programa não rode todo de uma vez, rapidamente. O objetivo é acompanhar visualmente a seqüência de criação e modificação dos objetos.

3) Crie uma classe `reta` que tem como atributos dois objetos da classe `ponto`. Dica: **Não use construtores**, use funções do tipo `inicializa()`, já apresentadas. Quando seu programa ficar pronto acrescente função membros para esta `reta` tais como `inclinação`, `coeficiente linear`, etc. Para acrescentar construtores leia 1.2.7. Existem maneiras mais eficientes e compactas de representar uma `reta`, porém faça como foi sugerido, neste caso o objetivo não é eficiência.

1.2.7. CONSTRUTORES E AGREGAÇÃO

O programa exemplo deste tópico cria uma classe `reta` com dois dados membro da classe `ponto` este exemplo é o resultado do exercício anterior, com um recurso a mais de C++. C++ permite que no construtor da classe `reta`, você chame os construtores dos atributos da classe `ponto`, se você não o fizer o compilador acusará um erro, pois os atributos `ponto` possuem construtores e eles precisam ser chamados para que a inicialização se complete de modo correto para o conjunto. Observe o código do construtor da classe `reta` usado no exemplo:

```
reta(float x1,float y1,float x2,float y2):p1(x1,y1),p2(x2,y2)
```

```
{
```

```
//nada mais a fazer, os construtores de p1 e p2 ja foram chamados
```

```
}
```

`p1(x1,y1)` e `p2(x2,y2)` são as chamadas dos construtores da classe `ponto`, elas devem ficar fora do corpo `{ }` do construtor, nesta lista separada por vírgulas você deve inicializar todos os atributos. Os tipos básicos como `int`, `float`, etc **podem** ser inicializados nessa lista.

Por exemplo se a classe `reta` tivesse um atributo inteiro de nome `identificação`, a lista poderia ser da seguinte forma:

```
reta(float x1,float y1,float x2,float y2):p1(x1,y1),p2(x2,y2),identificacao(10)
```

```
{
```

```
//nada mais a fazer, os construtores de p1 e p2 ja foram chamados
```

```
}
```

seria como se `identificação` tivesse um construtor que tem como argumento seu valor.

ou

```
reta(float x1,float y1,float x2,float y2):p1(x1,y1),p2(x2,y2)
```

```
{
```

```
identificacao=10;
```

```
//tambem pode, porque tipos básicos (int) em C++ não são objetos
```

```
// portanto nao tem construtores
```

```
}
```

Uma outra alternativa seria usar alocação dinâmica para os atributos `pontos` que passariam a ser agora ponteiros para `pontos`, deixaremos

para discutir este tópico mais tarde em 1.5.3, mas saiba que nesse caso o construtor da classe reta não precisaria criar os pontos.

Vamos ao exemplo, que novamente é semelhante aos anteriores, para que o leitor preste atenção somente nas mudanças, que são os conceitos novos, sem ter que se esforçar muito para entender o programa:

```
#include <iostream.h>

struct ponto

{

float x;

float y;

//coordenadas

ponto(float a,float b)

{

x=a;

y=b;

}

//construtor

void move(float dx,float dy)

{ x+=dx; y+=dy; }

//funcao membro comum

void inicializa(float a,float b)

{ x=a; y=b; }

void mostra(void)

{cout << "X:" << x << " , Y:" << y << endl;}

};

struct reta

{

ponto p1;

ponto p2;

reta(float x1,float y1,float x2,float y2):p1(x1,y1),p2(x2,y2)

{
```

```

//nada mais a fazer, os construtores de p1 e p2 ja foram chamados

}

void mostra(void);

};

void reta::mostra(void)

{

p1.mostra();

p2.mostra();

}

void main()

{

reta r1(1.0,1.0,10.0,10.0); //instanciacao da reta r1

r1.mostra();

}

```

Resultado do programa:

X:1 , Y:1

X:10 , Y:10

Exercícios:

1) Implemente um programa que use a mesma lógica do exemplo anterior para criar uma classe composta de outras . Você estará usando agregação. Por exemplo um triângulo precisa de três pontos para ser definido.

2)Uma implementação mais eficiente da classe `reta` seria feita armazenando apenas um coeficiente angular e um linear, mas esta `reta` deveria então prover um construtor que aceitasse dois pontos como argumentos. Como você não aprendeu sobrecarga de construtores (definir vários construtores), use só um construtor que tem coeficiente angular e linear como argumentos e implemente esta nova classe `reta` sem usar agregação agora.

3)Defina uma função membro para a classe `reta` que retorna o ponto de intercessão com outra `reta`: `ponto reta::intercessao(reta a)` ; . Não se esqueça de tratar os casos degenerados, tais como retas paralelas e coincidentes, use por exemplo mensagens de erro. Verifique que uma função membro de uma `reta` recebe outra `reta` (mesmo tipo) como argumento. Dentro da função membro os dados membro do argumento `a` devem ser acessados do seguinte modo:

```
a.p1.x;
```

Mais tarde, em 4.5 tratamento de exceções, veremos maneiras melhores de lidar com esses casos degenerados.

4)Defina uma função membro chamada `move` para a classe `reta`, lembre-se de mover os dois pontos juntos (a inclinação não deve mudar).

6)Defina uma função membro `void gira(tipox angulo);` para a classe `reta`. Esta função membro recebe um ângulo como argumento,

you can opt to represent the angle in radians (float) or create a class angle (degrees, minutes, seconds). Solve also the problem of choosing the point around which the line should be rotated. Use mathematical functions (sine cosine) from the library `<math.h>`.

1.2.8. DESTRUTORES.

Analogous to constructors, destructors are also member functions called by the system, only that they are called when the object goes out of scope or in dynamic allocation, with its pointer deallocated, both (constructor and destructor) do not have a return value.

You cannot call the destructor, what you do is provide the compiler with the code to be executed when the object is destroyed, deleted. Unlike constructors, destructors do not have arguments.

Destructors are very useful for "cleaning the house" when an object stops being used, in the scope of a function in which it was created, or even in a block of code. When used together with dynamic allocation they provide a very practical and safe way of organizing the use of "heap". The importance of destructors in C++ is increased by the absence of "garbage collection" or automatic trash collection.

The syntax of the destructor is simple, it also has the same name as the class but preceded by `~`, it does not have a return value and its argument is void always:

```
~nomedaclasse(void) { /* Codigo do destrutor */ }
```

The example to follow is simple, because improvements and extensions on the topic of destructors will be presented throughout the text:

```
//destrutor de uma classe

#include <iostream.h>

struct contador{

int num;

contador(int n) {num=n;}

//construtor

void incrementa(void) {num+=1;}

//funcao membro comum, pode ser chamada pelo usuario

~contador(void)

{cout << "Contador destruido, valor:" << num <<endl;}

//destrutor

};

void main()

{

contador minutos(0);

minutos.incrementa();

cout << minutos.num << endl;
```

```
{  
  
//inicio de novo bloco de codigo  
  
contador segundos(10);  
  
segundos.incrementa();  
  
cout << segundos.num <<endl;  
  
//fim de novo bloco de codigo  
  
}  
  
minutos.incrementa();  
  
}
```

Resultado do programa:

```
1  
11  
Contador destruido, valor:11  
Contador destruido, valor:2
```

Comentários:

No escopo de `main` é criado o contador `minutos` com valor inicial==0.

`Minutos` é incrementado, agora `minutos.num==1`.

O valor de `num` em `minutos` é impresso na tela.

Um novo bloco de código é criado.

`Segundos` é criado, instanciado como uma variável deste bloco de código, o valor inicial de `segundos` é 10, para não confundir com o objeto já criado.

`Segundos` é incrementado atingindo o valor 11.

O valor de `segundos` é impresso na tela.

Finalizamos o bloco de código em que foi criado `segundos`, agora ele sai de escopo, é apagado, mas antes o sistema chama automaticamente o destrutor.

Voltando ao bloco de código de `main()`, `minutos` é novamente incrementado.

Finalizamos `main()`, agora, todas as variáveis declaradas em `main()` saem de escopo, mas antes o sistema chama os destrutores daquelas que os possuem.

1.3. ENCAPSULAMENTO COM "CLASS"

Encapsulamento, "data hiding". Neste t3pico vamos falar das maneiras de restringir o acesso as declara33es de uma classe, isto 3e feito em C++ atrav3s do uso das palavras reservadas `public`, `private` e `protected`. `Friends` tamb3m restringe o acesso a uma classe e 3e apresentado em 4.1.

Considera33es sobre C++:*CONSIDERA333ES C++:1.5*, apresenta tamb3m um recurso de C++ para declarar objetos constantes e proteger argumentos de chamadas de m3todos que possam modific3-los, usando `const` 1.5.1.

N3o mais apresentaremos exemplos de classes declaradas com `struct`. Tudo que foi feito at3 agora pode ser feito com a palavra `class` ao inv3s de `struct`, incluindo pequenas modifica33es. Mas porque usar s3 `class` nesse tutorial? A diferen3a 3e que os dados membro e fun33es membro de uma `struct` s3o acess3veis por "default" fora da `struct` enquanto que os atributos e m3todos de uma classe n3o s3o, acess3veis fora dela (`main`) por "default". Voc3 nem deve ter se preocupado com isso porque usando `struct` da forma como us3vamos, tudo ficava acess3vel.

Ent3o como controlar o acesso de atributos e m3todos em uma classe? Simples, atrav3s das palavras reservadas `private`, `public` e `protected`.

`Protected` ser3 explicada em 2.1 pois 3st3 relacionada com heran3a, por hora vamos focalizar nossa aten33o em `private` e `public` que qualificam os dados membro e fun33es membro de uma classe quanto ao tipo de acesso (onde eles s3o vis3veis). `Public`, `private` e `protected` podem ser vistos como qualificadores, "specifiers".

Para facilitar a explica33o suponha a seguintes declara33es **equivalentes** de classes:

1)

```
class ponto {  
  
    float x;  
    //dados membro  
    float y;  
  
    public:  
  
    //qualificador  
    void inicializa(float a, float b) {x=a; y=b;};  
    //funcao membro  
    void move(float dx, float dy) {x+=dx; y+=dy; };  
  
};
```

a declara33o 1 equivale totalmente 3:

2)

```
class ponto {  
  
    private:  
  
    float x;  
    float y;  
  
    public:  
  
    //qualificador  
    void inicializa(float a, float b) {x=a;  
y=b;};  
    void move(float dx, float dy) {x+=dx;  
y+=dy; };
```

```
};
```

que equivale totalmente à:

3)

```
struct ponto {  
  
    private:  
  
    //se eu nao colocar private eu perco o encapsulamento em struct.  
    float x;  
    float y;  
  
    public:  
  
    //qualificador  
    void inicializa(float a, float b) {x=a;  
    y=b};  
    void move(float dx, float dy) {x+=dx; y+=dy;  
    };  
  
};
```

Fica fácil entender essas declarações se você pensar no seguinte: esses qualificadores se aplicam aos métodos e atributos que vem após eles, se houver então um outro qualificador, teremos agora um novo tipo de acesso para os métodos declarados posteriormente.

Mas então porque as declarações são equivalentes? É porque o qualificador `private` é "default" para class, ou seja se você não especificar nada , até que se insira um qualificador, tudo o que for declarado numa classe é `private`. Já em struct, o que é default é o qualificador `public`.

Agora vamos entender o que é `private` e o que é `public`:

Vamos supor que você instanciou (criou) um objeto do tipo `ponto` em seu programa:

```
ponto meu; //instanciacao
```

Segundo o uso de qualquer uma das definições da classe `ponto` dadas acima você **não** pode escrever no seu programa:

```
meu.x=5.0; //erro !
```

,como fazíamos nos exemplos de 1.2 , a não ser que `x` fosse declarado depois de `public` na definição da classe o que não ocorre aqui. Mas você pode escrever `x=5.0;` na implementação (dentro) de um método porque enquanto não for feito uso de herança, porque uma função membro tem acesso a tudo que é de sua classe, veja o programa seguinte.

Você pode escrever: `meu.move(5.0,5.0);` ,porque sua declaração (`move`) está na parte `public` da classe. Aqui o leitor já percebe que podem existir funções membro `private` também, e estas só são acessíveis dentro do código da classe (outras funções membro).

Visibilidade das declarações de uma classe, fora dela e de sua hierarquia. Veja que só a parte `public` é visível neste caso:

Visibilidade das declarações de uma classe, dentro dela mesma:

Exercícios:

1) Qual das seguintes declarações permite que se acesse em `main` **somente** os métodos `move` e `inicializa`, encapsulando todos os outros elementos da classe? Obs.: A ordem das áreas `private` e `public` pode estar invertida com relação aos exemplos anteriores.

a)


```
struct ponto {  
  
    //se eu nao colocar private eu perco o encapsulamento em struct.  
  
    float x;  
  
    float y;  
  
    public:  
  
    //qualificador  
  
    void inicializa(float a, float b) {x=a; y=b};  
  
    void move(float dx, float dy) ; {x+=dx; y+=dy; };  
  
};
```

b)

```
class ponto {  
  
    public:  
  
    //qualificador  
  
    void inicializa(float a, float b) {x=a; y=b};  
  
    void move(float dx, float dy) ; {x+=dx; y+=dy; };  
  
    private:  
  
    float x;  
  
    float y;  
  
};
```

c)

```
class ponto {  
  
    public:  
  
    //qualificador  
  
    void inicializa(float a, float b) {x=a; y=b};  
  
    //funcao membro  
  
    void move(float dx, float dy) ; {x+=dx; y+=dy; };  
  
    float x;  
  
    //dados membro  
  
    float y;
```

```
};
```

1.3.1. ATRIBUTOS `PRIVATE`, FUNÇÕES MEMBRO `PUBLIC`

Aplicando encapsulamento a classe ponto definida anteriormente.

```
#include <iostream.h>

class ponto

{

private:

//nao precisaria por private, em class e default

float x;

//sao ocultos por default

float y;

//sao ocultos por default

public:

//daqui em diante tudo e acessivel.

void inicializa(float a,float b)

{ x=a; y=b; }

//as funcoes de uma classe podem acessar os atributos private dela mesma.

void mostra(void)

{cout << "X:" << x << " , Y:" << y << endl;}

};

void main()

{

ponto ap; //instanciacao

ap.inicializa(0.0,0.0); //metodos public

ap.mostra(); //metodos public

}
```

Resultado do programa:

X:0, Y:0

Comentários:

Este programa não deixa você tirar o ponto de (0,0) a não ser que seja chamada `inicializa` novamente. Fica claro que agora, encapsulando `x` e `y` precisamos de mais métodos para que a classe não tenha sua funcionalidade limitada.

Novamente: escrever `ap.x=10;` em `main` é um erro! Pois `x` está qualificada como `private`. Leia os exercícios.

Exercícios:

1) Implemente os métodos `void altera_x(float a)`, `float retorna_x(void)`, `void move(float dx, float dy)`; .Implemente outros métodos que achar importantes exemplo `void distancia(ponto a) { return dist(X,Y,a.X,a.Y); }`, onde `dist` representa o conjunto de operações matemáticas necessárias para obter a distância entre (X,Y) (a.X,a.Y). Você provavelmente usará a função `sqr()` da "library" `<math.h>` que define a raiz quadrada de um `float`.

Veja que no método `distancia`, podemos acessar os dados membro `X` e `Y` do argumento `a`, isto é permitido porque `distancia` é uma função membro da mesma classe de `a`, embora não do mesmo objeto, uma maneira de prover este tipo de acesso para outras classes é dotar a classe `ponto` de métodos do tipo `float retorna_x(void);`. `Friends 4.1` é um tópico avançado sobre encapsulamento que lida com visibilidade entre classes distintas.

Quando você precisar de outras funções matemáticas (seno, coseno), lembre-se da "library" `<math.h>`, é só pesquisar o manual do compilador ou usar ajuda sensível ao contexto para `<math.h>` ou até mesmo dar uma olhadinha na interface dela, no diretório das "libraries", alias essa é uma boa maneira de aprender sobre como implementa-las.

2) Retorne ao início deste tópico e releia as definições equivalentes de classes declaradas com `struct` e com `class`. Refaça o programa exemplo anterior usando `struct`, use encapsulamento em outros programas que você implementou.

1.3.2. UM DADO MEMBRO É PUBLIC

Este programa é uma variante do anterior, a única diferença é que `Y` é colocado na parte `public` da definição da classe e é acessado diretamente. Além disso fornecemos aqui a função membro `move`, para que você possa tirar o ponto do lugar.

```
#include <iostream.h>

class ponto
{
float x;

//sao ocultos por default

public:

//daqui em diante tudo e acessivel.

ponto(float a,float b);

//construtor tambem pode ser inline ou nao

void mostra(void);

void move(float dx,float dy);

float y;
```

```
/* Y nao e' mais ocultado
};

ponto::ponto(float a,float b)
{
x=a;
y=b;
}

void ponto::mostra(void)
{cout << "X:" << x << " , Y:" << y << endl;}

void ponto::move(float dx,float dy)
{
x+=dx;
y+=dy;
}

void main()
{
ponto ap(0.0,0.0);

ap.mostra();

ap.move(1.0,1.0);

ap.mostra();

ap.y=100.0;

ap.mostra();
}
```

Resultado do programa:

X:0, Y:0

X:1, Y:1

X:1, Y:100

Comentários:

Observe que agora nada impede que você acesse diretamente y: `ap.y=100.0`, porém `ap.x=10.00` é um erro. Observe em que parte (área) da classe cada um desses dados membro foi declarado.

Exercícios:

1) Crie os métodos `float retorna_x(void)`, `void altera_x(float a)`; que devem servir para retornar o valor armazenado em `x` e para alterar o valor armazenado em `x` respectivamente. Crie também as respectivas funções `retorna` e `altera` para todos os outros atributos.

1.3.3. COMPILANDO UM PROGRAMA COM VÁRIOS ARQUIVOS.

Compilando um programa dividido em vários arquivos. Normalmente os programas C++ são divididos em arquivos para melhor organização e encapsulamento, porém nada impede que o programador faça seu programa em um só arquivo. O programa exemplo da classe `ponto` de 1.3.1 poderia ser dividido da seguinte forma:

```
//Arquivo 1 ponto.h, definicao para a classe ponto.

class ponto

{

public:

//daqui em diante tudo e acessivel.

void inicializa(float a,float b);

void mostra(void);

private:

float x;

//sao ocultos por default

float y;

//sao ocultos por default

};


```

```
//Arquivo 2 , ponto.cpp , implementacao para a classe ponto.

#include <iostream.h>

#include "ponto.h"

void ponto::inicializa(float a,float b)

{ x=a; y=b; }

//as funcoes de uma classe podem acessar os atributos private dela mesma.

void ponto::mostra(void)


```

```
{cout << "X:" << x << " , Y:" << y << endl;}
```

```
//Arquivo 3 . Programa principal: princ.cpp
```

```
#include "ponto.h"
```

```
void main()
```

```
{
```

```
ponto ap;
```

```
//instanciacao
```

```
ap.inicializa(0.0,0.0);
```

```
//metodos public
```

```
ap.mostra();
```

```
//metodos public
```

```
}
```

Os arquivos com extensão .h indicam header files. É costume deixar nesses arquivos somente a interface das classes e funções para que o usuário possa olhá-lo, como numa "library". Note que a parte `public` da classe foi colocada antes da parte `private`, isto porque normalmente é essa parte da definição da classe que interessa para o leitor.

No nosso caso o único arquivo 'header' (.h) que temos é o "ponto.h" que define a classe `ponto`. Caso as dimensões de seu programa permitam, opte por separar cada classe em um 'header file', ou cada grupo de entidades (funções, classes) relacionadas.

O arquivo 2 "ponto.cpp" é um arquivo de implementação. Ele tem o mesmo nome do arquivo "ponto.h" , embora isto não seja obrigatório. É mais organizado ir formando pares de arquivos "header / implementation".

Este arquivo fornece o código para as operações da classe `ponto`, daí a declaração: `#include "ponto.h"`. As aspas indicam que se trata de um arquivo criado pelo usuário e não uma "library" da linguagem como `<iostream.h>`, portanto o diretório onde se deve encontrar o arquivo é diferente do diretório onde se encontra `<iostream.h>`.

O arquivo 3 "princ.cpp" é o arquivo principal do programa, não é costume relacionar seu nome com nomes de outros arquivos como no caso do arquivo 2 e o arquivo 1.

Observe que o arquivo 3 também declara `#include "ponto.h"`, isto porque ele faz uso das dos tipos definidos em "ponto.h" , porém "princ.cpp" não precisa declarar `#include <iostream.h>` porque este não usa diretamente as definições de `iostream` em nenhum momento, caso "princ.cpp" o fizesse, o `include <iostream>` seria necessário.

O leitor encontrará em alguns dos exemplos seguintes as diretivas de compilação. Quando da elaboração de uma library para ser usada por outros programadores, não se esqueça de usá-las:

```
#ifndef MLISTH_H
```

```
#define MLISTH_H
```

```
//Codigo
```

```

#endif

#ifndef MLISTH_H

#define MLISTH_H

//defina aqui seu header file.

//perceba que "Nomearq.h" e escrito na diretiva como NOMEARQ_H

#endif

```

Essas diretivas servem para evitar que um header file seja incluído mais de uma vez no mesmo projeto. O seu uso se dá da seguinte forma:

Diagrama sugestão para organização de programas relativamente simples:



Saber compilar programas divididos em vários arquivos é muito importante. Isto requer um certo esforço por parte do programador, porque os métodos podem variar de plataforma para plataforma. Pergunte para um programador experiente de seu grupo.

Se o seu compilador é de linha de comando, provavelmente você poderá compilar programas divididos em vários arquivos usando makefiles. Já se seu compilador opera num ambiente gráfico, esta tarefa pode envolver a criação de um projeto.

1.4. TIPO ABSTRATO DE DADOS

Tipo abstrato de dados, TAD, se preocupa em proporcionar uma abstração sobre uma estrutura de dados em termos de uma interface bem definida. São importantes os aspectos de encapsulamento, que mantém a integridade do objeto evitando acessos inesperados, e o fato de o código estar armazenado em um só lugar o que cria um programa modificável, legível, coeso.

Uma classe implementa um tipo abstrato de dados.

São exemplos de tipos abstratos de dados:

- 1) Uma árvore binária com as operações usuais de inserção, remoção, busca ...
- 2) Uma representação para números racionais (numerador, denominador) que possua as operações aritméticas básicas e outras de conversão de tipos.
- 3) Uma representação para ângulos na forma (Graus, Minutos, Segundos). Também com as operações relacionadas, bem como as operações para converter para radianos, entre outras.

Tipo abstrato de dados é um conceito muito importante em programação orientada a objeto e por este motivo é logo apresentado neste tutorial. Os exemplos seguintes são simples devido ao fato de não podermos usar todos os recursos C++ por razões didáticas. Devido a esta importância, a medida em que formos introduzindo novos recursos exemplificaremos também com aplicações na implementação tipos abstratos de dados.

1.4.1. TAD FRAÇÃO

Tipo abstrato de dados fração. Baseado no conceito de número racional do campo da matemática. Algumas operações não foram implementadas por serem semelhantes às existentes. O exemplo mais completo se encontra em 4.1.2. Por hora não podemos fazer uso de recursos avançados como sobrecarga de operador e templates.

Resumo das operações matemáticas envolvidas:

Simplificação de fração: $(a/b) = (a/\text{mdc}(a,b)) / (b/\text{mdc}(a,b))$

Onde $\text{mdc}(a,b)$ retorna o máximo divisor comum de ab .

Soma de fração: $(a/b)+(c/d)=(a.d+c.b) / b.d$ simplificada.

Multipliação de fração: $(a/b) * (c/d) = (a*c) / (b*d)$ simplificada.

Igualdade: $(a/b) == (c/d)$ se $a*d == b*c$.

Não igualdade: $(a/b) != (c/d)$ se $a*d \neq b*c$

Maior ou igual que: $(a/b) \geq (c/d)$ se $a*d \geq b*c$

Tópicos abordados:

Construtores em geral, destrutores, tipo `long`, criando métodos de conversão de tipos, métodos chamando métodos do mesmo objeto, operador `%` que retorna o resto da divisão de dois inteiros.

```
//header file para o TAD fracao.
```

```
//File easyfra.h
```

```
long mdc(long n,long d);
```

```
//maximo divisor comum metodo de Euclides.
```

```
class fracao {
```

```
private:
```

```
long num;
```

```
//numerador
```

```
long den;
```

```
//denominador
```

```
public:
```

```
fracao(long t,long m);
```

```
//construtor comum
```

```
void simplifica(void);
```

```
//divisao pelo mdc
```

```
~fracao() { /* nao faz nada*/ }
```

```
//Nao e preciso fazer nada.
```

```
//operacoes matematicas basicas
```

```
fracao soma (fracao j);
```

```
fracao multiplicacao(fracao j);
```



```
//operacoes de comparacao

int igual(fracao t);

int diferente(fracao t);

int maiorouigual(fracao t);

//operacoes de input output

void mostra(void);

//exibe fracao no video

void cria(void);

//pergunta ao usuario o valor da fracao

//operacoes de conversao de tipos

double convertedbl(void);

//converte para double

long convertelng(void);

//converte para long

};
```

```
//implementacao para a classe fracao.

#include <iostream.h>

#include "easyfra.h"

long mdc(long n,long d)

//maximo divisor comum

//metodo de Euclides +- 300 anos AC.

{

if (n<0) n=-n;

if (d<0) d=-d;

while (d!=0) {

long r=n % d;

//%=MOD=Resto da divisao inteira.

n=d;
```

```

d=r;

}

return n;

}

void fracao::simplifica(void)

{

long commd;

commd=mdc(num,den);

//divisor comum

num=num/commd;

den=den/commd;

if (den<0) { den=-den; num=-num;};

//move sinal para cima

}

fracao::fracao(long t,long m)

{

num=(t);

den=(m);

simplifica(); //chamada para o mesmo objeto.

}

fracao fracao::soma(fracao j)

{

fracao g((num*j.den)+(j.num*den),den*j.den);

return g;

}

fracao fracao::multiplicacao(fracao j)

{

fracao g(num*j.num,den*j.den);

return g;

}

```

```

}

int fracao::igual(fracao t)
{
return ((num*t.den)==(den*t.num));

//funciona bem mesmo para nao simplificada
}

int fracao::diferente(fracao t)
{
return ((num*t.den)!=den*t.num);
}

int fracao::maiorouigual(fracao t)
{
return ((num*t.den)>=(t.num*den));
}

void fracao::mostra(void)
{
cout << "(" << num << "/" << den << ")";
}

void fracao::cria(void)
{
cout << "Numerador:";

cin >> num;

cout << "Denominador:";

cin >> den;

simplifica();
}

double fracao::convertedbl(void)
{
double dbl;

```

```
dbl=(double(num)/double(den));  
return dbl;  
}
```

```
//conversao para long
```

```
long fracao::converteLng(void)  
{  
long lng;  
lng=num/den;  
return lng;  
}
```

```
#include <iostream.h>
```

```
#include "easyfra.h"
```

```
//nossa definicao da classe
```

```
#include <stdio.h>
```

```
main()
```

```
{
```

```
fracao a(0,1),b(0,1);
```

```
cout << " Entre com fracao a: ";
```

```
a.cria();
```

```
a.mostra();
```

```
cout << " Entre com fracao b: ";
```

```
b.cria();
```

```
b.mostra();
```

```
fracao c(a.soma(b));
```

```
//c(a+b)
```

```
cout << endl << "c de a+b:";
```

```
c.mostra();
```

```
cout << endl << "a*b";
```

```

c=a.multiplicacao(b);

c.mostra();

cout << endl << "a+b";

c=a.soma(b);

c.mostra();

cout << endl << "a>=b";

cout << a.maiorouigual(b);

cout << endl << "a==b";

cout << a.igual(b);

cout << endl << "a!=b";

cout << a.diferente(b);

cout << endl << "long(a) ";

cout << a.converteLng();

cout << endl << "double(a) ";

cout << a.convertedbl();

return 0;

}

```

Comentários:

Observe o seguinte código usado no programa: `fracao c(a.soma(b));`. O resultado de `a.soma(b)` é uma fração, mas não criamos um construtor que recebe uma fração como argumento, como isso foi possível no programa?

Simple, a linguagem oferece para as classes que você cria a cópia bit a bit. Cuidado com o uso dessa cópia em conjunto com alocação dinâmica, objetos poderão ter cópias iguais de ponteiros, ou seja compartilhar uso de posições na memória. De qualquer forma, em 0 explicaremos como redefinir esta cópia de modo a evitar situações indesejáveis como a cópia de ponteiros e em 1.5.3 explicaremos melhor os perigos de usar este tipo de cópia em conjunto com alocação dinâmica.

Resultado do programa:

Entre com fracao a: Numerador:4

Denominador:2

(2/1) Entre com fracao b: Numerador:5

Denominador:3

(5/3)

c de a+b:(11/3)

a*b(10/3)

a+b(11/3)

a>=b1

a==b0

a!=b1

long(a) 2

double(a) 2

Exercícios:

1) Modifique o tipo fração para aceitar as seguintes funções membro.

```
long retorna_num(void) {return num;}
```

```
long altera_den(float a) { den=a;}
```

Considerando que os atributos declarados em `private` não são acessíveis fora da classe, descreva a utilidade dessas funções. Eles são úteis se usadas pelas próprias funções membro de fração?

*2) Implemente o tipo abstrato de dados número complexo com as operações matemáticas inerentes. Faça antes um projeto das funções membro que serão implementadas descrevendo também as operações matemáticas necessárias.

*3) Outro tipo abstrato de dados extremamente útil é o tipo abstrato de dados `string` que deve fornecer: `copy constructor`, operações de comparação (ordem lexicográfica), `concatenação`, `substring`, entre outras. Implemente este tipo abstrato de dados, tendo em mente a seguinte pergunta: "Você poderia substituir um tipo `fracao` ou `inteiro` usado em uma rotina de ordenacao pela sua implementação de `string` sem fazer grandes modificações?". Essa pergunta final será muito importante quando começarmos a discutir templates 4.3.

4)Continue trabalhando no TAD fração, implemente os métodos restantes (menor que, subtração) de modo análogo às implementações fornecidas.

5)Pesquise sobre matrizes em C++. Crie um tipo abstrato de dados matriz que suporte atribuições e leituras de células contendo elementos do tipo `float`. Crie outros métodos para este tipo abstrato de dados como multiplicação por uma constante.

1.5. CONSIDERAÇÕES C++:

Neste tópico iremos explicar recursos mais particulares de C++, porém não menos importantes para a programação orientada a objetos na linguagem. Alguns recursos como `const` que está relacionado com encapsulamento poderão ser retirados deste tópico em novas versões do tutorial.

1.5.1. CONST

Este exemplo mostra o uso de funções `const` e sua importância para o encapsulamento. `const` pode qualificar um parâmetro de função (assegurando que este não será modificado), uma função membro (assegurando que esta não modifica os dados membro de sua classe), ou uma instância de objeto/tipo (assegurando que este não será modificado.)

Os modos de qualificação descritos atuam em conjunto, para assegurar que um objeto `const` não será modificado, C++ só permite que sejam chamados para este objeto funções membro qualificadas como `const`. `const` é também um qualificador, "specifier".

```
#include <iostream.h>

#include <math.h>

//double sqrt(double x); de math.h retorna raiz quadrada do numero

//double pow(double x, double y); de math.h calcula x a potencia de y

const float ZERO=0.0;

class ponto

{

private:

float x;

//sao ocultos por default nao precisaria private mas e' bom

float y;

//sao ocultos por default

public:

//daqui em diante tudo e acessivel em main.

ponto(float a,float b)

{ x=a; y=b; }

void mostra(void) const

{cout << "X:" << x << " , Y:" << y << endl;}

float distancia(const ponto hi) const

{

return

float(

sqrt(

(

pow(double(hi.x-x),2.0)

+

pow(double(hi.y-y),2.0)

)

)

)
```

```

);

//teorema de Pitagoras

}

};

void main()

{

ponto ap(3.0,4.0);

//instanciacao

ap.mostra();

//funcoes membro public

const ponto origem(ZERO,ZERO);

//defino objeto constante

origem.mostra();

cout << "Distancia da origem:" << origem.distancia(ap);

}

```

Resultado do programa:

X:3, Y:4

X:0, Y:0

Distancia da origem:5

Comentários:

Const qualificando instâncias de objetos/tipos:

```
const ponto origem(ZERO,ZERO);
```

```
const float ZERO=0.0;
```

Const qualificando funções:

```
float distancia(const ponto hi) const;
```

Const qualificando argumentos:

```
float distancia(const ponto hi) const;
```

Exercícios:

1) Use tudo o que você aprendeu sobre const na classe reta, definida em CONSTRUTORES E AGREGAÇÃO 1.2.7.

1.5.2. FUNÇÕES INLINE

Requisitos:

Saber como um programa se comporta na memória, em termos de chamadas de função e gerenciamento da pilha, "stack".

O que são funções inline: Imagine uma chamada de uma função membro void altera_raio(float a) da classe circulo já apresentada, ac.altera_raio(a). Esta chamada envolve a passagem de parâmetros, inserção da função na pilha (stack), retorno de um valor (void), tudo isso representa uma diminuição da velocidade do programa com relação a um simples: ac.raio=a; que nesse caso funcionaria muito bem.

Ocorre que nós desejamos usar chamadas de métodos, vimos inclusive meios de esconder, encapsular o atributo raio para que a única alternativa para alterar seu valor seja através da chamada de altera_raio(a). Porque programar desta forma? Porque é mais seguro, mais próximo dos princípios de orientação a objetos. Em verdade POO se caracteriza por muitas chamadas de métodos e uso do "heap", área de memória usada pela alocação dinâmica.

O que as funções declaradas como inline fazem é traduzir a chamada do método em tempo de compilação em um equivalente ac.raio=17.0. evitando todo o contratempo descrito. Essa tradução do método é colocada na sequência de código do programa, você pode ter vários trechos que chamariam funções, desviariam o fluxo do programa até o retorno desta, convertidos em instruções simples. Como desvantagem temos o aumento do tamanho do programa, visto que passarão a existir várias cópias diferentes da função no programa (uma para cada argumento) ao invés de um só protótipo de função que era colocado na pilha no momento da chamada e então tinha os argumentos substituídos.

Nos programas anteriores sobre a classe círculo, se a função membro mostra fosse inline haveria uma conversão da chamada interna (dentro de mostra) de retorna_raio() em simplesmente ac.raio. Pode haver conversão de várias funções inline aninhadas, estas conversões são seguras, porque são feitas pelo compilador.

Normalmente é vantajoso usar inline para funções pequenas que não aumentem muito o tamanho do programa ou funções onde velocidade é crucial. Aqui vale a conhecida regra 80:20, oitenta por cento do tempo do programa é gasto em vinte por cento dos métodos. Porém o programador não precisa se preocupar muito com funções inline na fase de desenvolvimento, este é um recurso C++ para aumento de eficiência que pode muito bem ser deixado para o final do projeto. Saiba porém que as diferenças de tempo decorrentes de seu uso são sensíveis.

Este exemplo explora as possibilidades que temos para declarar funções membro e como declará-las para que sejam do tipo inline:

```
#include <iostream.h>

struct ponto
{
float x;
float y;

void inicializa(float a,float b)

{ x=a; y=b; } //Apesar de nao especificado compilador tenta

//expandir chamada da funcao como inline porque esta dentro da definicao da classe.

void mostra(void); //com certeza nao e' inline, externa a classe e sem qualificador.

inline void move(float dx,float dy); //e' inline , prototipo, definicao
```

```

};

void ponto::mostra(void)

{cout << "X:" << x << " , Y:" << y << endl;}

inline void ponto::move(float dx,float dy) //implementacao, codigo

{

x+=dx;

y+=dy;

}

void main()

{

ponto ap;

ap.inicializa(0.0,0.0);

ap.mostra();

ap.move(1.0,1.0);

ap.mostra();

ap.x=100.0;

ap.mostra();

}

```

Comentários:

O compilador tenta converter a função `inicializa` em `inline`, embora não esteja especificado com a palavra reservada `inline` que isto é para ser feito. Esta é uma regra, sempre que a função estiver definida na própria classe (`struct{}`) o compilador tentará convertê-la em `inline`. Foi dito que o compilador tenta porque isto pode variar de compilador para compilador, se ele não consegue converter em `inline`, devido a complexidade da função, você é normalmente avisado, tendo que trocar o lugar da definição da função membro.

Note que se a função membro é implementada fora da classe, tanto o protótipo da função membro, quanto a implementação devem vir especificados com `inline` para que a conversão ocorra.

Resultado do programa:

X:0, Y:0

X:1, Y:1

X:100, Y:1

1.5.3. ALOCAÇÃO DINÂMICA COM NEW E DELETE.

Neste t3pico ser3o apresentados os recursos de C++ para aloca3o din3mica de vari3veis de tipos simples e objetos, ou seja, estudaremos a aloca3o de estruturas em tempo de execu3o.

1.5.3.1. PONTEIROS, "POINTERS"

Este exemplo mostra como trabalhar com ponteiros para vari3veis de tipos pr3-definidos (n3o definidos pelo usu3rio) usando `new` e `delete`.

O programa a seguir cria um ponteiro para uma vari3vel inteira, aloca mem3ria para esta vari3vel e imprime seu valor.

```
#include <iostream.h>

void main()

{

int* a;

//declara um ponteiro para endereco de variavel inteira

a=new int(3);

//aloca memoria para o apontado por a, gravando neste o valor 3

cout << (*a) << endl ;

//imprime o valor do apontado por a

delete a;

//desaloca memoria

}
```

Resultado do programa:

3

Diagrama das vari3veis na mem3ria:



Coment3rios:

Se a fosse uma `struct` ou `class` e tivesse um dado membro chamado `dd`, poder3amos obter o valor de `dd` atrav3s de `(*a).dd` que pode ser todo abreviado em `a->dd` onde `->` 3 uma seta, ou flecha que voc3 pode ler como "o apontado" novamente. Os par3nteses em `(*a).dd` s3o necess3rios devido a preced3ncia do operador `.` com rela3o ao `*`. Esta sintaxe abreviada ser3 bastante usada quando alocarmos dinamicamente objetos.

Observa3o:

```
int* a;
```

```
a=new int(3);
```

pode ser abreviado por:

```
int* a=new int(3);
```

1.5.3.2. VETORES CRIADOS ESTATICAMENTE

O exemplo a seguir aloca estaticamente, em tempo de compilação, um vetor de inteiros com três posições. Em seguida, gravamos as três posições e as mostramos na tela:

```
#include <iostream.h>

void main()

{

int a[3];

//aloca o vetor de tamanho 3, estaticamente

a[0]=1;

//atribui a posicao indice 0 do vetor

a[1]=2;

//atribui 2 a posicao indice 1 do vetor

a[2]=3;

//atribui 3 a posicao indice 2 do vetor

cout << a[0] << " " << a[1] << " " << a[2] << endl;

//mostra o vetor

}
```

Resultado do programa:

```
1 2 3
```

Resumo da sintaxe de vetores:

```
int a[3]; //cria um vetor de inteiros a com tres posicoes, indices uteis de 0 ate 2
```

```
float b[9]; //cria um vetor de float b com nove posicoes, indices uteis de 0 ate 8
```

```
b[8]=3.14156295; //grava 3.1415... na ultima posicao do vetor b
```

```
if (b[5]==2.17) { /*acao*/ } ; //teste de igualdade
```

Diagrama do vetor:

Perceba que a faixa útil do vetor vai de 0 até (n-1) onde n é o valor dado como tamanho do vetor no momento de sua criação, no nosso caso 3.

Nada impede que você grave ou leia índices fora dessa área útil, isso é muito perigoso, porque fora dessa área, o que você tem são outras variáveis de memória e não o espaço reservado para seu vetor. É perfeitamente aceitável, embora desastroso escrever em nosso programa `a[4]=3;`. O compilador calcula o endereço de memória da posição 4 com base na posição inicial do vetor e o tamanho do tipo alocado. Após calculado o endereço da posição 4 o valor 3 é copiado, apagando o conteúdo anterior!

Comentários:

Note que não estamos usando ponteiros neste exemplo e é por isso que o vetor é alocado estaticamente, em tempo de compilação, é também por este motivo que o argumento que vai no lugar do 3 no código `int a[3];` deve ser uma expressão constante e não uma variável.

1.5.3.3. COPIA DE OBJETOS COM VETORES ALOCADOS ESTATICAMENTE.

No primeiro exemplo do TAD fração vimos que o compilador fornece cópia bit a bit para objetos, alertamos também sobre o perigo de usar este tipo de cópia em conjunto com alocação dinâmica. O exemplo seguinte mostra um caso onde esta cópia oferecida pelo compilador é segura, o tópico seguinte 1.5.3.4 mostra um caso onde esta cópia não é segura, leia ambos para ter uma visão geral do assunto:

```
#include <iostream.h>

class vetor_tres

{

public:

int vet[3];

//vetor alocado estaticamente numa classe.

vetor_tres(int a,int b,int c)

{ vet[0]=a; vet[1]=b; vet[2]=c; }

//construtor do vetor

void mostra(void)

{ cout << vet[0] << " " << vet[1] << " " << vet[2] << endl;}

//funcao membro para mostrar o conteudo do vetor

};

void main()

{

vetor_tres v1(1,2,3);

//criacao de um objeto vetor.

vetor_tres v2(15,16,17);
```

```

//criacao de um objeto vetor.

v1.mostra();

//mostrando o conteudo de v1.

v2.mostra();

//mostrando o conteudo de v2.

v2=v1;

//atribuindo objeto v1 ao objeto v2.

v2.mostra();

//mostrando v2 alterado.

v1.vet[0]=44;

v1.mostra();

//mostrando o conteudo de v1.

v2.mostra();

//mostrando o conteudo de v2.

}

```

Resultado do programa:

```

1 2 3

15 16 17

1 2 3

44 2 3

1 2 3

```

Comentários:

Perceba que no caso de alocação estática, quando o tamanho do vetor é conhecido em tempo de compilação a cópia é segura. Por cópia segura entenda: as posições do vetor são copiadas uma a uma e os objetos não ficam fazendo referência a um mesmo vetor, isto pode ser visto no resultado do programa, quando alteramos a cópia de `v1`, `v1` não se altera.

1.5.3.4. VETORES CRIADOS DINAMICAMENTE

O exemplo a seguir é análogo ao de 1.5.3.2, mas os vetores são alocados dinamicamente, ou seja, você determina em tempo de execução qual o tamanho do vetor, Pascal não permite isso.

```

#include <iostream.h>

```

```
void main()

{

int tamanho;

//armazena o tamanho do vetor a criar.

int* vet;

//ponteiro para inteiro ou vetor de inteiro ainda nao criado

cout << "Entre com o tamanho do vetor a criar";

cin >> tamanho;

vet=new int[tamanho];

//alocando vetor de "tamanho" posicoes comecando em a[0]

for (int i=0;i<tamanho;i++)

{

cout << "Entre com o valor da posicao " << i << ":";

cin >> vet[i];

cout << endl;

}

//loop de leitura no vetor

for (int j=0;j<tamanho;j++)

{

cout << "Posicao " << j << ":" << vet[j]<<endl;

}

//loop de impressao do vetor

}
```

Resultado do programa:

Entre com o tamanho do vetor a criar3

Entre com o valor da posicao 0:1

Entre com o valor da posicao 1:2

Entre com o valor da posicao 2:3

Posicao 0:1

Posicao 1:2

Posicao 2:3

Comentários:

```
int* a;
```

Declara um ponteiro para inteiro.

```
a=new int[10];
```

Diferente de `new int(10);` os colchetes indicam que é para ser criado um vetor de tamanho 10 e não uma variável de valor 10 como em 1.5.3.1. Ao contrário de alocação estática, o parâmetro que vai no lugar do valor 10 não precisa ser uma expressão constante.

```
int* a;
```

```
a=new int[10];
```

equivale a forma abreviada:

```
int* a=new int[10];
```

A faixa de índices úteis do vetor novamente vai de 0 até (10-1) ou (n-1).

1.5.3.5. COPIA DE OBJETOS COM VETORES ALOCADOS DINAMICAMENTE.

Essa determinação do tamanho do vetor em tempo de execução vai tornar a cópia de objetos feita pelo compilador diferente, ele vai copiar o ponteiro para o vetor, ou seja os objetos passam a compartilhar a estrutura na memória, o que nem sempre pode ser desejável! Existem maneiras de redefinir esta cópia feita pelo compilador o que veremos em 0.

```
#include <iostream.h>
```

```
class vetor_tres
```

```
{
```

```
public:
```

```
int* vet;
```

```
//vetor alocado estaticamente numa classe.
```

```
vetor_tres(int a,int b,int c)
```

```
{
```

```
vet=new int[3];
```

```
vet[0]=a;
```

```
vet[1]=b;
```

```
vet[2]=c;
```



```
}

//construtor do vetor

void mostra(void)

{ cout << vet[0] << " " << vet[1] << " " << vet[2] << endl;}

//funcao membro para mostrar o conteudo do vetor

};

void main()

{

vetor_tres v1(1,2,3);

//criacao de um objeto vetor.

vetor_tres v2(15,16,17);

//criacao de um objeto vetor.

v1.mostra();

//mostrando o conteudo de v1.

v2.mostra();

//mostrando o conteudo de v2.

v2=v1;

//atribuindo objeto v1 ao objeto v2.

v2.mostra();

//mostrando v2 alterado.

v1.vet[0]=44;

v1.mostra();

//mostrando o conteudo de v1.

v2.mostra();

//mostrando o conteudo de v2.

}
```

Resultado do programa:

1 2 3

15 16 17

1 2 3

44 2 3

44 2 3

Comentários:

Note que quando alteramos a cópia de `v1`, `v1` se altera. Isto ocorre porque o vetor não é copiado casa a casa como em 1.5.3.3, só se copia o ponteiro para a posição inicial do vetor, a partir do qual se calcula os endereços das posições seguintes `v[3]==*(v+3)`.

Sobre o texto acima: "a partir do qual se calcula os endereços das posições seguintes", veja o programa exemplo:

```
#include <iostream.h>

void main()

{

int* v;

v=new int[3];

cout << *(v+1)<<endl;

//imprime o lixo contido na memoria de v[1]

cout << v[1] <<endl;

//imprime o lixo contido na memoria de v[1]

/*(v)==v[0] é uma expressao sempre verdadeira

}
```

Resultado do programa:

152

152

Comentários:

O que é importante deste exercício é que só se armazena a posição inicial do vetor, as outras posições são calculadas com base no tamanho do tipo alocado e regras de aritmética de ponteiros. Não podemos nos estender muito neste tema, leia sobre aritmética de ponteiros, porém para este tutorial, basta usar os vetores de forma que esta aritmética fique por conta da linguagem.

Vetores alocados dinamicamente e ponteiros são a mesma coisa, isto pode ser visto nesse programa exemplo que mistura a sintaxe de vetores e de ponteiros.

1.5.3.6. TAD E ALOCAÇÃO DINÂMICA.

Tipo abstrato de dados vetor.

Um dos grandes problemas de trabalhar com vetores comuns de C++ (`int * a; a=new int[10]; a[22]=3;`) é que freqüentemente lemos índices inválidos, ou pior gravamos encima deles.

Gravar encima de um índice fora dos limites de um vetor é um erro freqüente em programação C++. Saiba que fazendo isso você pode estar apagando instruções de outros programas na memória e outras informações importantes! Em alguns casos quando isso ocorre obtém-se inclusive mensagens do sistema operacional avisando que algo está errado e que é necessário reinicializar a máquina.

Curiosidade:

Houve um caso de vírus na internet que se baseava no acesso a índices fora de um vetor para gravar por cima de instruções do sistema operacional, código que garantisse a sua multiplicação.

Algumas linguagens de programação como Pascal e Módulo-3 checam os índices para que não se acesse áreas inválidas de um vetor. Módulo-3 fornece inclusive os limites dos vetores simples da linguagem através de chamadas `last(vetor)` ou `first(vetor)` . Em C++ tal tipo de checagem pode ser implementada pelo programador como faremos neste exemplo.

Dica de Programação:

Lembre-se: seu sucesso em programação vai depender em muito de sua disciplina e organização tenha sempre em mente que C++ é uma linguagem poderosa e que se não usada corretamente pode criar transtornos e erros não perceptíveis em testes do programa.

Não checar os índices de um vetor em programas grandes é como instalar uma bomba relógio em seu código, é muito provável que em algum instante você ou até mesmo outra pessoa usando seu programa se distraia e acabe por escrever uma rotina que acessa um índice inválido de um vetor, fazendo na maioria das vezes o programa falhar.

A proposta deste exemplo é criar um tipo abstrato de dados vetor com uma interface flexível que sirva para várias aplicações e possa ser facilmente estendida. Este exemplo é simples e vai ser rerepresentado com muitas melhorias no decorrer do tutorial, dentre elas: "templates" 4.3, "exception handling" 4.5, e a criação de uma classe iterador para o vetor4.1 . A primeira vista você pode achar que este programa não oferece muito mais que o uso comum de vetores em C++, mas com as melhorias que apresentaremos, certamente você vai preferir representar vetores como tipos abstratos de dados ou TAD's.

```
//file exvet1.h

//header file para classe vetor

const int inicio=0;

class vetor{

private:

int* v;

//este e' o vetor

int tamanho;

//tamanho maximo do vetor,

public:

vetor (int tam);

//construtor, aloca memória para o vetor.
```

```
void atribui(int index,int valor);

//altera uma posicao do vetor

int conteudo(int index);

//retorna conteudo de posicao do vetor

int maximo(void);

//retorna o maior elemento do vetor

int primeiro(void);

//primeiro indice do vetor

int ultimo(void);

//ultimo indice do vetor

~vetor() {delete v;}

//inline function ou use delete v[];

};
```

```
//codigo, implementacao, para o header file

#include <iostream.h>

#include <stdlib.h>

#include "exvet1.h"

vetor::vetor (int tam)

{v=new int[tam]; tamanho=tam;}

void vetor::atribui(int index,int valor)

{

if (index<tamanho && index>=inicio)

v[index]=valor;

}

int vetor::conteudo(int index)

{

if (index>=tamanho || index<inicio) {cerr << "Fora dos limites"; exit(1);}

return v[index];
```

```

}

int vetor::primeiro(void)

{ return inicio;}

int vetor::ultimo(void)

{ return tamanho-1;}

int vetor:: maximo(void)

{int candidato=inicio; //candidato ao maximo

for (int i=inicio;i<tamanho;i++)

if (v[i]>v[candidato]) candidato=i;

return v[candidato];}

```

```

//programa principal

#include <iostream.h>

#include "exvet1.h"

main()

{

int aux;

//para ler valor a atribuir

vetor meu(5);

for (int i=meu.primeiro();i<=meu.ultimo();i++)

{

cout << "Entre com valor da posicao:" << i << "\n";

cin >> aux;

meu.atribui(i,aux);

}

for (int j=meu.primeiro();j<=meu.ultimo();j++) cout<< meu.conteudo(j)<< " ";

cout <<endl << "Maximo:" << meu.maximo();

return 0;

}

```

Comentários:

O método

```
~vetor() {delete v;} //use delete []v;depende do compilador
```

é um destrutor, assim como o construtor ele não tem valor de retorno porque é chamado pelo sistema operacional quando o objeto sai de escopo ou quando você desaloca memória de um ponteiro para o objeto. A única ação do destrutor é liberar a memória ocupada pelo atributo vetor de inteiros (`int * v`) da classe vetor. De um modo geral os destrutores servem para "arrumar a casa" quando objetos são desalocados ou saem de escopo. A sintaxe dos métodos para deleção de vetores `delete v;` ou `delete []v;` podem variar de compilador para compilador, o usuário deve checar que sintaxe seu compilador suporta.

Note que quando não dispúnhamos do destrutor o programador era obrigado a deletar passo a passo todas as estruturas dinâmicas dos objetos que saíam de escopo, existem técnicas avançadas para obter coleta automática de lixo em C++ baseadas neste ponto.

Resultado do programa:

Entre com valor da posicao:0

4

Entre com valor da posicao:1

5

Entre com valor da posicao:2

9

Entre com valor da posicao:3

2

Entre com valor da posicao:4

1

4 5 9 2 1

Maximo:9

Dica de programação:

Saiba que uma prática bastante útil na fase de testes de um programa é introduzir mensagens informativas em pontos convenientes. Quando trabalhando com objetos tal prática pode ser usada de vários modos, por exemplo pode-se inserir uma mensagem no destrutor de uma classe para verificar quando os objetos são eliminados e se são eliminados corretamente.

Exercícios:

1) Note que os métodos atribui e conteúdo apresentam estilos diferentes de lidar com índices fora dos limites do vetor. Um apresenta uma mensagem de erro e termina o programa. Outro simplesmente não executa a ação se os parâmetros não estiverem corretos. Escolha um dos estilos e uniformize o programa. Quando você estudar "exception handling" 4.5 verá maneiras melhores de lidar com esses problemas.

2) Implemente uma função membro chamada ordena para o tipo abstrato de dados vetor definido acima. Use qualquer algoritmo de ordenação.

3)Crie destrutores para as classes que você já implementou, mesmo que elas não tenham atributos que usem alocação dinâmica. Introduza mensagens tipo `cout << "Goodbye...";` nos destrutores destas classes . Como essas mensagens podem ser úteis? Defina vários níveis de blocos de código, fazendo assim com que objetos saiam de escopo em tempos diferentes e teste seus destrutores.

4)Melhore o exercício anterior introduzindo um nome para o objeto. Este nome deve ir nas saídas de tela e é • nome dado para o construtor como uma `string (char*)`. Não esqueça de deletar esta string no destrutor da classe depois de imprimir a mensagem.

5)Crie uma função membro de nome preenche, que inicializa todas as posições de um vetor com o valor de um de seus argumentos.

6)Defina um programa chamado grandes que implementa o tipo abstrato de dados números grandes e inteiros, este tipo deve usar um vetor do tipo numérico que você achar conveniente para representar os algarismos. Talvez estudar circuitos lógicos como somadores, etc o ajude a implementar as quatro operações matemáticas básicas para estes tipo em termos de "look ahead carrier" e outras técnicas de performance para implementar as operações.

7)Note que na alocação do vetor:

```
vetor::vetor (int tam)
```

```
{v=new int[tam]; tamanho=tam;}
```

, não é checado se o valor passado tam é maior que 0, faça este teste.

Quando explicarmos "exception handling" você terá métodos melhores de lidar com esses erros.

1.5.3.7. ALOCANDO OBJETOS

Pula, em Modula-3 já são alocados.

Este exemplo mostra como trabalhar com ponteiros para objetos, new e delete, como alocar memória e chamar corretamente os construtores.

Comentários:

Perceba que agora não estamos alocando um vetor de inteiros com três posições (`new int[3]`), mas um inteiro que contém o valor 3. Você pode ler o código (`*a`) como: "O apontado de a".

Se a fosse uma `struct` ou `class` e tivesse um dado membro chamado `dd`, poderíamos obter o valor de `dd` através de `(*a).dd` que pode ser todo abreviado em `a->dd` onde `->` é uma seta, ou flecha que você pode ler como "o apontado" novamente.

Os parênteses em `(*a).dd` são necessários devido a precedência do operador `.` com relação ao `*`.

1.5.4. REFERÊNCIA &

Aqui vou ensinar passagem por referência, lembre-se que objetos são passados por referência, porque eles são referência, ponteiros.

Este tópico vai explicar como usar o operador `&`, também chamado de operador "endereço de...". Este operador fornece o endereço, a posição na memória de uma variável, de um argumento, etc. Sua utilização é muito simples, se `a` é uma variável inteira, `&a` retorna um ponteiro para `a`.

O programa a seguir ilustra a sintaxe do operador:

```
#include <iostream.h>
```

```
void main()
```

```
{
```

```
int a;

a=10;

int* p;

p=& a;

(*p)=13;

cout << a;

}
```

Explicando o programa passo a passo:

```
int a;
```

Declara uma variável inteira com nome a.

```
a=10;
```

atribui valor 10 a variável a.

```
int* p;
```

Declara um ponteiro de variável inteira , o nome do ponteiro é p.

```
p=& a;
```

Atribui o "endereço de a" , "& a" ao ponteiro p.

```
(*p)=13;
```

Atribui 13 ao "apontado de p", "(*p) ", mas como p aponta para a, a passa de valor 10 para valor treze através de p. P é um "alias" para a.

```
cout << a;
```

Imprime o valor esperado que é treze.

O programa a seguir usa o operador "endereço de" para modificar argumentos, parâmetros de uma função, ou seja utiliza passagem por referência, equivalente ao VAR de Pascal. Lembre-se que até agora os argumentos das nossas funções só eram passados por valor.

```
#include <iostream.h>

void incrementa(int& a)

{

a++;

}
```



```
//primeira funcao que usa passagem por referencia

void troca(int& a,int& b)

{

int aux=a;

a=b;

b=aux;

}

//segunda funcao que usa passagem por referencia

void main()

{

int i1=10;

int i2=20;

incrementa(i1);

cout << i1 << endl;

troca(i1,i2);

cout << i1 << endl;

}
```

Resultado do programa:

11

20

Explicando passo a passo:

As funções criadas no programa, são como dissemos, capazes de alterar seus parâmetros, `incrementa` , incrementa seu único parâmetro e `troca`, troca os dois parâmetros inteiros.

1.6. RECAPITULANDO

Neste tópico apresentaremos programas que revisam todos conceitos já vistos e acrescentam mais alguns detalhes da linguagem.

1.6.1. ARGUMENTOS DE LINHA DE COMANDO.

Neste tópico vamos apresentar um exemplo que usa tudo o que foi aprendido até agora e introduz mais alguns outros conceitos. Este exemplo é um jogo de quebra cabeça. Provavelmente você já viu um quebra cabeça deste tipo, ele é chamado quebra cabeça de tijolos deslizantes. É composto de um tabuleiro (matriz) quadrado preenchido com peças de 0 até $(lado^2-1)$ onde lado é a dimensão de um lado do tabuleiro. A representação no programa é numérica, mas normalmente esses quebra cabeças são vendidos com desenhos pintados sobre as peças. No lugar onde deveria estar a última peça deixa-se um espaço vazio para que se possa mover as peças do tabuleiro. O objetivo é

colocar todos os tijolos em ordem, como no esquema abaixo:



Solucionado!

O que um quebra cabeça tem a ver com encapsulamento? Simples o jogador é obrigado a seguir as regras do jogo, portanto não pode conhecer todas as operações que se aplicam ao quebra cabeça, e também não pode acessar sua representação interna. Vamos ver como isso é feito usando as palavras reservadas `private` e `public`, conceitos de agregação e reuso de código de uma classe matriz. Além disso usamos `const` para garantir a integridade da matriz do quebra-cabeça.

Veja também que estamos abordando o tópico representação, não raro você terá que modelar objetos que representem algo do mundo real como motor, quebra-cabeça, conta bancária, circuito elétrico e assim por diante. Outros objetos podem ser mais abstratos, exemplo: árvore binária.

Mais sobre as regras:

Você concorda que dada uma situação onde o espaço vazio se encontra no meio do quebra-cabeça dado como exemplo o usuário só tem 4 opções? São elas: mover para cima (função membro `movecima`), mover para baixo, mover para a esquerda ou então para a direita. Note que essas funções membro só trocam peças vizinhas, isso é importante pois é provado matematicamente que algumas trocas de peças distantes ("Odd permutations") podem tornar o quebra-cabeça insolúvel. Isto é fácil de ser verificado para um quebra cabeça 2x2.

Garantimos a solução do quebra-cabeça pelo caminho inverso do embaralhamento das peças, que parte do quebra-cabeça solucionado e aplica aleatoriamente sequências de movimentos iguais aos que o usuário usa para solucionar o jogo.

A matriz bidimensional é representada linearmente (vetor) e as funções membro de conversão de índice linear para colunas e/ou linhas e atribuições são fornecidas, mas somente as necessárias para o jogo.

Recursos utilizados:

Argumentos de linha de comando, funções de conversão da `stdlib`, representação linear de uma matriz, `const`.

Argumentos de linha de comando:

Você pode fazer programas que aceitem argumentos de linha de comandos, resultando em algo equivalente a:

```
dir /w //dos
```

```
format A: //dos
```

```
ou ls -la //unix
```

Esses argumentos podem ficar disponíveis na chamada da função `main` de seu programa como os parâmetros "argument counter" e "argument values", veja trecho de programa abaixo.

```
void main(int argc, char *argv[]) {.../*use argv e argc*/ ...}
```

`argc` é um inteiro

`argv` é um vetor de `char*` contendo os argumentos passados. (/w ...)

`argv [0]` é o nome do programa chamado.

A faixa útil de `argv` é: `argv[1]...argv[argc-1]`

Portanto se `argc==2`, temos um único argumento de linha de comando, disponível como string em `argv[1]`. Faça alguns testes com o mesma `main` usada no programa abaixo e alguns `cout`'s imprimindo os argumentos para entender melhor o assunto.

Const:

Já exemplificado em 1.5.1

Representação linear de uma matriz:



Pode-se representar uma matriz de qualquer dimensão em um vetor. Veja o exemplo de uma matriz bidimensional de inteiros mostrada no formato `indice:valor` armazenado

Vantagem da representação linear (vetor): para referenciar uma posição gasta-se somente um inteiro contra dois da representação matriz (linha,coluna). Podemos agora considerar posições que apontam para outras posições, basta interpretar o conteúdo do vetor como um índice linear.

Desvantagem da representação linear (vetor): é necessário criar funções de conversão de índice na forma (linha,coluna) para (índice linear) e de (índice linear) para (coluna) ou (linha). Veja as funções `lin` e `col` e `linear` do exemplo seguinte.

Funções de conversão da Stdlib:

A função `int atoi(char* a)` converte uma string para um inteiro.

```
#include <stdlib.h>

class matriz //quebra cabeca de tijolos deslizantes
{
private:
int linhas; //numero de linhas da matriz
int colunas; //numero de colunas na matriz
int tam; //=linhas*colunas
int *lc; //vetor de tamanho linha*colunas representando matriz:0..(tam-1)
public:
matriz(const int l,const int c); //cria matriz LxC
//qualquer uma das funcoes abaixo retorna nil se nao conseguiu
int* linear(const int lin,const int col)const ; //ind linear a partir de linha e coluna
int* col(const int indlin)const ;//coluna a partir do indice linear
int* lin(const int indlin)const ; //linha a partir do indice linear
int trocaindlin(const int i,const int j); //argumentos: 2 indices lineares
//retorna 1 conseguiu, 0 nao conseguiu
int atribuiindlin(const int i,const int v); //atribui v ao indice i
```

```
//retorna 1 conseguiu, 0 nao conseguiu

int* retornaindlin(const int i); //retorna conteudo do indice i

//retorna nil se nao conseguiu

int getl(void); //retorna numero de linhas

int getc(void); //retorna numero de colunas

int gett(void); //retorna tamanho = linhas*colunas

~matriz();

};
```

```
#include "matriz.h"

matriz::matriz(const int l,const int c) //cria matriz

{

lc=new int[l*c]; //l,c dimensoes ; lc vetor[l*c]

linhas=l;

colunas=c;

tam=linhas*colunas;

}

int* matriz::linear(const int alin,const int acol) const

//ind linear a partir de linha e coluna

{

int* result=new int; //valor de retorno

if ( (0<alin) && (alin<=linhas) && (0<acol) && (acol<=colunas) )

{

(*result)=(alin-1)*colunas+acol;

return result;

}

else

return NULL;

}
```

```

int* matriz::col(const int indlin)const //coluna a partir do indice linear
{
int* result=new int;
if ( (0<indlin) && (indlin<=tam) )
{
(*result)=(indlin % colunas);
if ((*result)==0) (*result)=colunas;
return result;
}
else
return NULL;
}

int* matriz::lin(const int indlin)const //linha a partir do indice linear
{
int* result=new int;
if ( (0<indlin) && (indlin<=tam) )
{
(*result)=(int((indlin-1) / colunas)+1);
return result;
}
else
return NULL;
}

int matriz::trocaindlin(const int i,const int j) //argumentos: 2 indices lineares
//retorna 1 conseguiu, 0 nao conseguiu
{
int aux;
if ( (0<i) && (i<=tam) && (0<j) && (j<=tam) )
{ aux=lc[i-1]; //efetua a troca

```

```

lc[i-1]=lc[j-1]; //embora para usuario a matriz vai de 1 ate l*c

//para mim vai de 0 ate l*c-1

lc[j-1]=aux;

return 1; //sucesso

}

else return 0; //falhou

}

int matriz::atribuiindlin(const int i,const int v)

//retorna 1 conseguiu, 0 nao conseguiu

{

if ( (0<i) && (i<=tam) )

{

lc[i-1]=v; //efetua a atribuicao

return 1;

}

else return 0; //falhou

}

int* matriz::retornaindlin(const int indlin)

//retorna nil se nao conseguiu

{

int* result=new int;

if ( (0<indlin) && (indlin<=tam) )

{

*result=lc[indlin-1];

return result;

}

else

return NULL;

}

```

```

int matriz::getl(void) //retorna numero de linhas

{

return linhas;

}

int matriz::getc(void) //retorna numero de colunas

{

return colunas;

}

int matriz::gett(void) //retorna tamanho

{

return tam;

}

matriz::~matriz()

{

delete lc;

}



---



//quebra cabecas de tijolos deslizantes

#include <iostream.h> //para cin cout

#include <iomanip.h> //formatar cout output com >> setw()

#include <stdlib.h> //uso rand() em embaralha

#include <string.h> //atoi() para converter argumentos de linha de comando

#include "matriz.h"

const int min_lado=2; //minimo tamanho lateral do quebracab.

const int tam_padrao=5; //tamanho padrao

class quebracab //quebra cabeca de tijolos deslizantes

{

private:

int vazio; //indice linear da casa vazia

```

```

int mov; //numero de movimentos

matriz* mqc; //matriz interna do quebra cabecas

public:

quebracab(const int ld=tam_padrao); //cria quebra cabeca, ld=lado

void mostra() const; //mostra quebra cabeca

void movedir(); //move celula a esq de vazio para direita.

void moveesq(); //analogo

void movebaixo(); //analogo

void movecima(); //analogo

void embaralha(); //embaralha quebracabeca

int tstsolucao() const; //testa se quebracabeca esta solucionado

int retorna_mov() { return mov; } //retorna numero de movimentos

~quebracab(); //destroi quebra cabecas

};

quebracab::quebracab(const int ld) //argumento padrao desnecessario, ja declarado

{

int ldc=abs(ld); //ld copia = valor positivo de ld

if (ldc<min_lado) ldc=min_lado;

mqc=new matriz(ldc,ldc); //inicializa objeto matriz

for(int i=1;i<mqc->gett();i++)

mqc->atribuiindlin(i,i); //inicializa casas da matriz

mqc->atribuiindlin(mqc->gett(),0); //atribui zero a posicao da celula vazia

vazio=mqc->gett(); //define posicao da celula vazia

mov=0; //sem nenhum movimento

embaralha(); //embaralha quebracabeca

}

void quebracab::mostra() const //mostra quebra cabeca

{

int i,j; //linha e coluna

```



```

int* ind; //valor atual

for(i=1;i<=mqc->getl();i++) //loop das linhas
{ //linhas
for(j=1;j<=mqc->getc();j++) //loop das colunas
{ //colunas
ind=mqc->linear(i,j); //resultado tambem e ponteiro

if

((*ind)==vazio) cout << setw(4)<<" "; //vazio=espaco

else

cout << setw(4) << (*mqc->retornaindlin(*ind)); //nao e o vazio, mostra conteudo

} //colunas

cout << endl; //mudanca de linha

} //linhas

cout << endl;

}

void quebracab::moverdir() //move celula a esq de vazio para direita

//espaco move para esquerda

{

if ( (*(mqc->col(vazio))) !=1) /*nao esta na borda esquerda*/

{

mqc->trocaindlin(vazio,vazio-1);

mov++;

vazio=vazio-1;

}

}

void quebracab::moveesq() //espaco move para direita

{

if ( (*(mqc->col(vazio)))!=mqc->getc() ) /*nao esta na borda direita*/

{

```

```

mqc->trocaindlin(vazio,vazio+1);

mov++;

vazio=vazio+1;

}

}

void quebracab::movebaixo() //espaco move para cima

{

if ((*mqc->lin(vazio))!=1) /*nao esta no topo*/

{

mqc->trocaindlin(vazio,vazio-(mqc->getc())); //chama funcao private

mov++;

vazio=vazio-(mqc->getc());

}

}

void quebracab::movecima() //espaco move para baixo

{

if ((*mqc->lin(vazio))!=mqc->getl()) /*nao esta em baixo*/

{

mqc->trocaindlin(vazio,vazio+(mqc->getc()));

mov++;

vazio=vazio+(mqc->getc());

}

}

void quebracab::embaralha() //embaralha quebracabeca

{

int i,j; //loop principal, loop secundario

int r; //r times

for(j=0;j<mqc->gett();j++)

{

```

```

r=(rand()% mqc->getc());

for(i=0;i<r;i++) {this->movedir();} //move r vezes

r=(rand()% mqc->getl());

for(i=0;i<r;i++) {this->movebaixo();}

r=(rand()% mqc->getc());

for(i=0;i<r;i++) {this->moveesq();}

r=(rand()% mqc->getl());

for(i=0;i<r;i++) {this->movecima();}

}

mov=0; //inicializa movimentos

}

int quebracab::tstsolucao() const //testa se quebracabeca esta solucionado

{

int i=1,cont=1;

while( cont && (i< (mqc->gett()) ) )

{

if ((*mqc->retornaindlin(i))==i) cont=1; else cont=0;

i++;

}

return (cont); //i=qctam esta solucionado 1 2 3... 24 0

}

quebracab::~~quebracab()

{if (mqc!=NULL) delete mqc; cout << " Quebra cabeca destruido!\n";} //destroi quebracab

main(int argc,char *argv[]) //argumentos sao declarados aqui

{ //main

int ladocomp;

char opcao; //usada em menu como variavel de opcao

if (argc>1) ladocomp=atoi(argv[1]);

//convertendo argumento de linha de comando para inteiro

```

```

else ladocomp=tam_padrao; //valor default

quebracab aquebracab(ladocomp); //criando quebracab

do {

aquebracab.mostra();

cout <<"\n"; //menu de opcoes

cout <<" Movimentos:" << aquebracab.retorna_mov()<< "\n";

cout <<" 4<- 6-> 8Cima 2Baixo SSair Eembaralha \n";

cout <<" Reconhece sequencias de comandos: 268624 <Enter>\n";

cout <<" Aceita argumento de linha de comando: quebracab 4 (cria quebracabeca 4 x 4)\n";

cout <<" Entre comando:";

cin >> opcao; //le opcao do usuario

cout <<"\n";

switch(opcao) //executa opcao do usuario

{

case 'E':

case 'e':

aquebracab.embaralha();

break;

case '8': aquebracab.movecima();

break;

case '2': aquebracab.movebaixo();

break;

case '4': aquebracab.moveesq();

break;

case '6': aquebracab.movedir();

break;

default: ;

} //fim do bloco de codigo do switch-case

if (aquebracab.tstsolucao()) opcao='s'; //sai do loop de menu

```

```

} while ((opcao!='S') && (opcao!='s')); //loop menu

if (aquebracab.tstsolucao()) {aquebracab.mostra(); cout << " Parabens!\n";}

else cout << " Quebra cabeca nao solucionado. Tente novamente!\n";

return 0;

} //bloco de codigo principal

```

Comentários:

`delete []q;` Este destrutor adota uma técnica diferente para deleção de vetores, cheque que técnicas seu compilador suporta.

Exercícios:

1) Se você implementou o jogo de quebra-cabeça notará que não existe apagamento da tela, somente "scroll". Isto torna o jogo um pouco cansativo porque dá para ver o quebra cabeça sendo empurrado para o alto da tela e a nova representação sendo criada na parte de baixo do "display". A razão de tal escolha é simples: a função de apagamento de tela do DOS não é portátil para o UNIX e vice versa. Descubra a função de CLS (Clear Screen) do seu ambiente de programação e use-a no programa. Numa segunda etapa introduza cores no programa, você pode usar a função módulo (número da peça ,número de cores) para determinar a cor de uma peça.

2) Implemente outros jogos simples. Pense em jogos compatíveis com a sua experiência. Aqui vão algumas sugestões:

Senha: Jogo bastante conhecido, o programa cria um código de n dígitos e m símbolos. Através de chutes o jogador tenta acertar o código na seqüência. A cada chute o programa dá dicas dos acertos sendo elas de dois tipos: Acertou o símbolo X vezes ou acertou o símbolo e a posição Y vezes. Você terá que usar uma função para obter números aleatórios, provavelmente `rand` da "library" `<math.h>`.

Jogo da velha.

Se você não conhece os jogos procure obter mais informações antes de começar a implementá-los.

5)Melhore a classe matriz para aceitar nas suas funções argumentos do tipo (linha,coluna) e não só índices lineares.

4) Construa um programa simples que recebe argumentos da linha de comando e os imprime através de `cout`. Normalmente é isso que deve ser feito antes de usar um recurso da linguagem pela primeira vez, experimenta-lo em programas simples.

2. HERANÇA

2.1. HIERARQUIAS DE TIPOS

Neste tópico mostraremos como construir hierarquias de tipo por generalização / especialização.

2.1.1. UMA HIERARQUIA SIMPLES.

Construiremos uma hierarquia de tipos simples para demonstrar herança pública em C++.

Comentários:



O diagrama acima representa a hierarquia de classes implementada e foi obtido a partir da janela de edição de uma ferramenta case para programação orientada a objetos.

A classe `ponto` que está no topo da hierarquia é chamada de classe base, enquanto que as classes `ponto_reflete` e `ponto_move` são

chamadas classes filhas ou herdeiras. As classes da hierarquia são simples, `ponto_move` apresenta a função membro `move`, já vista neste tutorial em 1.2.6, `ponto_reflete` apresenta a função membro (`reflete`) que inverte o sinal das coordenadas.

Dada a simplicidade das classes o leitor poderia se perguntar, porque não juntar

as três em uma só . A pergunta faz sentido, mas e se quiséssemos criar uma classe `ponto` que não se movesse, apenas refletisse e outra que só se movesse? E se quiséssemos projetar nosso programa segundo uma hierarquia de especialização / generalização da classe `ponto`? O exemplo mostra como fazê-lo.

Herança Pública:

Na herança pública as classes filhas passam a ter as mesmas funções membro `public` da classe pai, as classes filhas podem acrescentar funções membro, dados membro e até redefinir funções membro herdadas (veremos mais tarde). Os atributos da classe pai não são acessíveis diretamente na classe filha a não ser que sejam qualificados como `protected`, veja 2.1.2. Por isso é que se diz que as classes filhas garantem pelo menos o comportamento "behaviour" da classe pai, podendo acrescentar mais características.

Diagrama de acesso, visibilidade, de dados membro e funções membro de uma classe pai para uma classe filha ou herdeira por herança pública:



Construtores e herança:

No construtor de uma classe filha o programador pode incluir a chamada do construtor da classe pai.

Destrutores e herança:

Quando um objeto da classe derivada é destruído, o destrutor da classe pai também é chamado dando a oportunidade de liberar a memória ocupada pelos atributos `private` da classe pai.

```
//header file

class ponto

{

private:

float x; //sao ocultos por default

float y; //sao ocultos por default

public: //daqui em diante tudo e acessivel.

ponto(float a,float b);

void inicializa(float a,float b);

float retorna_x(void);

float retorna_y(void);

void altera_x(float a);

void altera_y(float b);
```

```
void mostra(void);

};

class ponto_reflete:public ponto //classe filha
{
private: //se voce quer adicionar atributos...

public:

ponto_reflete(float a, float b);

void reflete(void);

};

class ponto_move:public ponto

{

public:

ponto_move(float a,float b);

void move(float dx,float dy);

};
```

```
//implementation file

#include <iostream.h>

#include "pontos.h"

ponto::ponto(float a,float b)

{

inicializa(a,b);

}

void ponto::inicializa(float a,float b)

{

x=a;

y=b;

}

float ponto::retorna_x(void)
```

```
{ return x; }

float ponto::retorna_y(void)

{ return y; }

void ponto::altera_x(float a)

{ x=a; }

void ponto::altera_y(float b)

{ y=b; }

void ponto::mostra(void)

{

cout << "(" << x << ", " << y << ")" <<endl;

}

ponto_reflete::ponto_reflete(float a,float b):ponto(a,b)

{ }

void ponto_reflete::reflete(void)

{

altera_x(-retorna_x());

altera_y(-retorna_y());

}

ponto_move::ponto_move(float a,float b):ponto(a,b)

{ }

void ponto_move::move(float dx,float dy)

{

altera_x(retorna_x()+dx);

altera_y(retorna_y()+dy);

}
```

```
#include <iostream.h>
```

```
#include "pontos.h"
```

```
void main()
```



```

{
ponto_reflete p1(3.14,2.17);

p1.reflete();

cout << "P1";

p1.mostra();

ponto_move p2(1.0,1.0);

p2.move(.5,.5);

cout << "P2";

p2.mostra();

}

```

Resultado do programa:

P1(-3.14,-2.17)

P2(1.5,1.5)

Herança Private:

Ainda não foi inserido no tutorial nenhum exemplo com este tipo de herança, mas o leitor pode experimentar mais tarde especificar uma classe herdeira por herança private como: `class herdeira: private nome_classe_base;`, e notará que as funções membro desta classe base só são acessíveis dentro das declarações da classe filha, ou seja a classe filha não atende por essas funções membro, mas pode usá-las em seu código.

Herança `private` é um recurso que você precisa tomar cuidado quando usar. Normalmente, quando usamos herança dizemos que a classe filha garante no mínimo o comportamento da classe pai (em termos de funções membro), a herança `private` pode invalidar esta premissa.

Muitos programadores usam herança `private` quando ficaria mais elegante, acadêmico, trabalhar com agregação. Uma classe pilha pode ser construída a partir de uma classe que implementa uma lista ligada por agregação ou por herança `private`. Na agregação (a escolhida em *hierarquias de implementação*) a classe pilha possui um dado membro que é uma lista ligada.

2.1.2. PROTECTED

Igual ao exemplo um, mas agora tornando os atributos da classe pai acessíveis para as classes filhas através do uso de `protected`. `Protected` deixa os atributos da classe pai visíveis, acessíveis "hierarquia abaixo".

Diagramas de acesso, visibilidade, de dados membro e funções membro de uma classe pai para uma classe filha ou herdeira:

Para uma classe filha por herança pública:



Visibilidade da classe herdeira para o restante do programa:



```
//header file

class ponto

{

protected:

//*****aqui esta a diferenca *****

float x;

//visiveis hierarquia abaixo

float y;

//visiveis hierarquia abaixo

public:

//daqui em diante tudo e acessivel.

ponto(float a,float b);

void inicializa(float a,float b);

float retorna_x(void);

float retorna_y(void);

void altera_x(float a);

void altera_y(float b);

void mostra(void);

};

class ponto_reflete:public ponto

{

private:

//se voce quer adicionar dados membro encapsulados...

public:

ponto_reflete(float a, float b);

void reflete(void);

};
```

```
class ponto_move:public ponto
{
public:
ponto_move(float a,float b);
void move(float dx,float dy);
};
```

```
//implementation file
#include <iostream.h>
#include "pontos.h"
ponto::ponto(float a,float b)
{
inicializa(a,b);
}
void ponto::inicializa(float a,float b)
{
x=a;
y=b;
}
float ponto::retorna_x(void)
{ return x; }
float ponto::retorna_y(void)
{ return y; }
void ponto::altera_x(float a)
{ x=a; }
void ponto::altera_y(float b)
{ y=b; }
void ponto::mostra(void)
{
```

```
cout << "(" << x << ", " << y << ")" <<endl;

}

ponto_reflete::ponto_reflete(float a,float b):ponto(a,b)

{ }

void ponto_reflete::reflete(void)

{

x=-x;

/** protected da esse tipo de acesso aos atributos da classe pai

y=-y;

}

ponto_move::ponto_move(float a,float b):ponto(a,b)

{ }

void ponto_move::move(float dx,float dy)

{

x=x+dx;

//acesso so na hierarquia, no resto do programa nao.

y=y+dy;

}
```

```
#include <iostream.h>
```

```
#include "pontos.h"
```

```
void main()
```

```
{
```

```
ponto_reflete p1(3.14,2.17);
```

```
p1.reflete();
```

```
cout << "P1";
```

```
p1.mostra();
```

```
ponto_move p2(1.0,1.0);
```

```
p2.move(.5,.5);
```

```
cout << "P2";

p2.mostra();

}
```

2.1.3. REDEFINIÇÃO DE FUNÇÕES MEMBRO HERDADAS

. Igual ao exemplo anterior, mas agora redefinindo a função membro `mostra` para a classe filha `ponto_reflete`.

Comentários:

Na verdade este exemplo deveria pertencer ao tópico de polimorfismo, contudo, nos exemplos seguintes usaremos também redefinições de funções membro, portanto faz-se necessário introduzi-lo agora. Teremos mais explicações sobre o assunto.

Uma classe filha pode fornecer uma outra implementação para uma função membro herdada, caracterizando uma redefinição "overriding" de função membro. Importante: a função membro deve ter a mesma assinatura (nome, argumentos e valor de retorno), senão não se trata de uma redefinição e sim sobrecarga "overloading".

No nosso exemplo a classe `ponto_reflete` redefine a função membro `mostra` da classe `pai`, enquanto que a classe herdeira `ponto_move` aceita a definição da função membro `mostra` dada pela classe `ponto` que é sua classe pai.

```
//header file

class ponto

{

private:

float x;

//sao ocultos por default

float y;

//sao ocultos por default

public:

//daqui em diante tudo e acessivel.

ponto(float a,float b);

void inicializa(float a,float b);

float retorna_x(void);

float retorna_y(void);

void altera_x(float a);

void altera_y(float b);
```

```
void mostra(void);

};

class ponto_reflete:public ponto
{
private:
//se voce quer adicionar dados membro

public:

ponto_reflete(float a, float b);

void reflete(void);

void mostra(void);

//redefinicao

};

class ponto_move:public ponto
{
public:

ponto_move(float a,float b);

void move(float dx,float dy);

//esta classe filha nao redefina mostra

};
```

```
//implementation file

#include <iostream.h>

#include "pontos.h"

ponto::ponto(float a,float b)

{

inicializa(a,b);

}

void ponto::inicializa(float a,float b)

{
```

```

x=a;

y=b;

}

float ponto::retorna_x(void)

{ return x; }

float ponto::retorna_y(void)

{ return y; }

void ponto::altera_x(float a)

{ x=a; }

void ponto::altera_y(float b)

{ y=b; }

void ponto::mostra(void)

{

cout << "(" << x << ", " << y << ")" <<endl;

}

ponto_reflete::ponto_reflete(float a,float b):ponto(a,b)

{ }

void ponto_reflete::reflete(void)

{

altera_x(-retorna_x());

altera_y(-retorna_y());

}

void ponto_reflete::mostra(void)

{

cout << "X:" << retorna_x() << " Y:";

cout << retorna_y() << endl;

}

//somente altera o formato de impressao

ponto_move::ponto_move(float a,float b):ponto(a,b)

```

```
{ }  
  
void ponto_move::move(float dx,float dy)  
  
{  
  
altera_x(retorna_x()+dx);  
  
altera_y(retorna_y()+dy);  
  
}
```

```
#include <iostream.h>  
  
#include "pontos.h"  
  
void main()  
  
{  
  
ponto_reflete p1(3.14,2.17);  
  
p1.reflete();  
  
cout << "P1";  
  
p1.mostra();  
  
ponto_move p2(1.0,1.0);  
  
p2.move(.5,.5);  
  
cout << "P2";  
  
p2.mostra();  
  
}
```

Resultado do programa:

P1X:-3.14 Y:-2.17

P2(1.5,1.5)

Exercícios:

1) Teste redefinição de função membro colocando "cout's" em funções membro da hierarquia, tais como: `cout << "Redefinido!";`
`cout << "Original!";`

2.1.4. UMA HIERARQUIA DE LISTAS LIGADAS

. Construiremos sem importar nenhum outro código, uma hierarquia de listas ligadas especializadas. Um dos objetivos é obter uma implementação de lista que possa ser reutilizada para criação de pilhas e filas.



O desenho acima foi elaborado segundo metodologia descrita no livro "Object Oriented Modeling and Design" . A associação entre as classes lista e nó é uma associação do tipo "has many" enquanto que a associação entre a classe lista e as classes lista_ultimo e lista_ordenada indica herança, é uma associação do tipo "is a". Algumas simplificações foram feitas do diagrama original.

No tópico sobre templates 0 modificaremos este exemplo para suportar tipos parametrizados. No tópico sobre hierarquias de implementação 2.2 usamos a versão de lista descrita aqui para criar uma classe que implementa uma fila.

```
#ifndef MLISTH_H
#define MLISTH_H

#include <stdlib.h>

#include <iostream.h>

//Criacao de uma hierarquia de listas ligadas.

//O elemento da lista e' um inteiro

enum Boolean{FALSE,TRUE};

class no{ //este e' o no da lista ligada, so e' usado por ela

private:

int info; //informacao

no* prox; //ponteiro para o proximo

public:

no();

no(int i,no* p);

no* get_prox(void);

void set_prox(no* p);

int get_info(void);

void set_info(int i);

no* dobra(void);

~no(void);

} ;

class lista{ //esta e' a lista ligada comum.

protected: //"visivel hierarquia abaixo"

no* primeiro; //primeiro no da lista, aqui eu insiro e removo.
```

```

public:

lista(void);

Boolean vazia(void) const;

Boolean contem(int el) const;

void insere_primeiro(int elem);

int* remove_primeiro();

void mostra() const;

~lista(void);

}; //fim classe lista

class listaultimo: public lista { //essa e a lista util para

//implementar pilhas e filas.

protected: //protected e uma opcao outra e' get_ultimo() e set_...

no* ultimo;

public:

listaultimo(void);

void insere_ultimo(int elem); //nova

void insere_primeiro(int elem); //redefinicao

int* remove_primeiro(); //redefinicao

~listaultimo(void);

//as operacoes nao redefinidas sao validas.

};

class listaordenada: public lista {

//essa e' a lista comum com aprimoramentos/especializacoes

public:

listaordenada(void);

Boolean contem(int el) const;

void insere_primeiro(int elem);

//insere em ordem

int* remove_elemento(int el);

```

```

//remove elemento el se existir

~listaordenada(void);

};

#endif



---



#include "mlisth.h"

#include <iostream.h>

#include <stdlib.h>

no::no()

{prox=NULL;cout << "Hi";}

no::no(int i,no* p)

{info=i;prox=p;cout << "Hi";}

no* no::get_prox(void){return prox;}

void no::set_prox(no* p) {prox=p;}

int no::get_info(void) {return info;}

void no::set_info(int i) {info=i;}

no* no::dobra(void)

{

if (get_prox()==NULL) return new no(get_info(),NULL);

else return new no(get_info(),this->get_prox()->dobra());

//recursividade para duplicacao da lista

}

no::~no(void) {cout << "bye";}

lista::lista(void):primeiro(NULL) {}

//bloco de codigo vazio

Boolean lista::vazia(void)const

{

return Boolean(primeiro==NULL);

}

```

```

Boolean lista::contem(int el) const//mais rapido que iterador

{

no* curr;

int Conti;

curr=primeiro;

Conti=TRUE;

while ((curr!=NULL) && Conti )

{

if (curr->get_info()!=el)

{if (curr->get_prox()==NULL) Conti=FALSE; else curr=curr->get_prox();}

else

Conti=FALSE;

}; //while

return Boolean(curr->get_info()==el);

};

void lista::insere_primeiro(int elem)

{

no* insirame;

if (primeiro==NULL) //lista vazia

primeiro=new no(elem,NULL);

else {

insirame=new no(elem,primeiro);

primeiro=insirame;

};

};

int* lista::remove_primeiro()

{

int* devolvame=new int; //return

no* temp; //to delete

```

```

if (primeiro==NULL) return NULL; //lista vazia

else {

(*devolvame)=primeiro->get_info();

temp=primeiro;

primeiro=primeiro->get_prox();

delete temp;

return devolvame;

};

};

void lista::mostra() const

{

no* curr;

cout << "=";

curr=primeiro;

while (curr!=NULL)

{

cout <<"("<<curr->get_info()<<")"<<"-";

curr=curr->get_prox();

};

}

lista::~~lista(void)

{

no* temp;

while (primeiro!=NULL)

{

temp=primeiro;

primeiro=primeiro->get_prox();

delete temp;

};

```

```

}

listaordenada::listaordenada(void):lista()
{};

Boolean listaordenada::contem(int el)const
{
no* curr;

Boolean conti=TRUE;

curr=primeiro;

while ((curr!=NULL) && conti)
{

if (curr->get_info()<el)

curr=curr->get_prox();

else conti=FALSE;

};

if (curr==NULL) return FALSE;

else return Boolean(curr->get_info()==el);

}

void listaordenada::insere_primeiro(int elem)

{

no* curr=primeiro;

no* prev=NULL;

no* insirame;

Boolean conti=TRUE;

while ((curr!=NULL) && conti)

{

if (curr->get_info()<elem)

{prev=curr; curr=curr->get_prox();}

else conti=FALSE;

};

};

```

```

insirame=new no(elem,curr);

if (prev==NULL) primeiro=insirame;

else prev->set_prox(insirame);

}

int* listaordenada::remove_elemento(int el)

{

int* devolvame=new int;

no* curr=primeiro;

no* prev=NULL;

no* deleteme;

Boolean conti=TRUE;

while ((curr!=NULL) && conti) //acha lugar onde pode estar el

{

if (curr->get_info()<el)

{prev=curr; curr=curr->get_prox();} //anda

else conti=FALSE;

};

if (curr==NULL) return NULL; //fim de lista ou vazia

else //pode ser o elemento ou ele nao existe

{

if (curr->get_info()==el)

{

deleteme=curr;

if (prev==NULL) //lista so com um elemento ou primeiro el

primeiro=curr->get_prox();

else

{

prev->set_prox(curr->get_prox());

}

}

}

```

```

(*devolvame)=deleteme->get_info(); //so para verificar

delete deleteme;

return devolvame;

}

else return NULL;

}

}

listaordenada::~listaordenada(void)

{cout << "Lista destruida."};

listaultimo::~listaultimo(void):lista()

{

ultimo=NULL;

}

void listaultimo::insere_ultimo(int elem)

{

no* insirame;

insirame=new no(elem,NULL);

if (ultimo==NULL) ultimo=insirame; //lista vazia

else {

ultimo->set_prox(insirame);

ultimo=insirame;

};

if (primeiro==NULL) primeiro=ultimo; //lista vazia

}

void listaultimo::insere_primeiro(int elem) //redefinicao

{

no* insirame;

if (primeiro==NULL) //lista vazia

{

```



```

primeiro=new no(elem,ultimo);

ultimo=primeiro;

} //lista vazia

else {

insirame=new no(elem,primeiro);

primeiro=insirame;

};

}

int* listaultimo::remove_primeiro()//redefinicao

{

int* devolvame=new int; //return

no* temp; //to delete

if (primeiro==NULL) return NULL; //lista vazia

else {

(*devolvame)=primeiro->get_info();

temp=primeiro;

primeiro=primeiro->get_prox();

delete temp;

if (primeiro==NULL) ultimo=NULL; //volta lista vazia

return devolvame;

};

}

listaultimo::~~listaultimo(void)

{

no* temp;

while (primeiro!=NULL)

{

temp=primeiro;

primeiro=primeiro->get_prox();

```

```
delete temp;

};

delete ultimo;

}
```

```
#include "mlisth.h"

main()

{

listaordenada minha;

char option; //use in menu as option variable

int el; //elemento a inserir

int* receptor;

do {

cout <<"\n"; //menu options display

cout <<"P:Insere no primeiro.\n";

cout <<"R:Remove no primeiro.\n";

cout <<"D:Remove elemento.\n";

cout <<"E:Existe elemento?\n";

cout <<"V:Vazia?\n";

cout <<"M:Mostra lista.\n";

cout <<"Q:Quit teste lista.\n";

cout <<"Entre comando:";

cin >> option; //reads user option

switch(option) //executes user option

{

case 'D':

case 'd':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;
```

```
receptor=minha.remove_elemento(el);

if (receptor==NULL) cout << "NULL" << endl;

else cout << (*receptor) << endl;

break;

case 'P':

case 'p':

cout << "Entre elemento:";

cin >> el;

minha.insere_primeiro(el);

break;

case 'R':

case 'r':

if (!minha.vazia())

cout << (*minha.remove_primeiro()) <<endl;

else cout << "NULL, Lista vazia." <<endl;

break;

case 'M':

case 'm':

minha.mostra();

break;

case 'E':

case 'e':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;

cout << minha.contem(el);

break;

case 'V':

case 'v':

cout << minha.vazia();
```

```

break;

default: ;

} //switch-case code block

} while ((option!='Q') && (option!='q')); //menu loop code block

return 0;

} //main code block

```

Comentários:

Note que o programa principal só testa a lista ordenada, em outros programas exemplo baseados neste veremos testes para a `lista_ultimo`.

Exercícios:

1) Experimente derivar (criar classes herdeiras) outras classes lista com propriedades de seu interesse tais como obtenção de sublista.

2) Introduza na classe lista a contagem do número de elementos numa lista.

3) Crie uma função membro chamado `void remove_todos(void);` que simplesmente deixa a lista vazia.

*4) Suponha que você é um programador de uma empresa e teve que implementar a hierarquia de listas para seu grupo de desenvolvimento, segundo uma especificação dada pelo seu chefe.

Você introduziria as mudanças sugeridas nos exercícios anteriores, mesmo sabendo que elas não estavam na especificação? Que dificuldade um usuário de sua classe lista teria para introduzi-las caso surgisse a necessidade e você não tivesse feito?

Discuta as seguintes maneiras de um programador de seu grupo conseguir o efeito desejado de adicionar as sugestões dos exercícios anteriores a hierarquia: usar herança (derivar uma classe com `void remove_todos(void)`), alterar o código original, pedir para você o programador do código original mudar a implementação. Lembre-se que pode existir mais de um programador usando a versão original da hierarquia de listas.

2.2. HIERARQUIAS DE IMPLEMENTAÇÃO

Nossas hierarquias de implementação em termos de código (herança) não são hierarquias, usamos delegação para obter pilhas a partir listas. Agregamos uma lista em nossas classes e usamos esta lista de acordo com a lógica envolvida. Tudo o que fizemos poderia ser feito usando herança `private`, o que justificaria o título "hierarquias de implementação", embora tornasse o nosso texto menos acadêmico.

2.2.1. FILA A PARTIR DE UMA LISTA

Reuso de código de uma lista ligada 2.1 para a implementação de uma fila através de agregação. Para podermos declarar e usar um objeto lista na nossa classe fila precisamos conhecer sua interface. Sabemos que nosso objeto lista permite inserir em ambas extremidades, início e fim da lista, mas só permite remoções em um extremo, o início. Como uma fila permite inserções somente num extremo e remoções nos extremo oposto, precisaremos usar nossa lista da seguinte forma: inserção no final da lista e remoções no começo.

Seguem abaixo exemplos de chamadas de funções membro da classe lista implementada em 2.1 para trabalhar com números inteiros.

Consideremos uma lista `al`, são válidas as seguintes operações:

```
al.vazia(); //retorna se a lista (fila agora) esta vazia.
```

```
al.contem(el); //retorna 1 se el pertence a lista e 0 se el nao pertence a lista.
```

```
al.insere_ultimo(el); //insere no final da lista (entrada da fila).

al.insere_primeiro(el); //nao usaremos na implementacao de fila, usariamos se //implementassemos uma pilha.

al.remove_primeiro(); //remove no comeco da lista (saida da fila).

al.mostra(); //mostra lista (mostra fila em ordem contraria de insercao)
```

Para maiores informações consulte tópico anterior onde definimos esta lista. Por este motivo não vamos incluir sua definição a seguir.

```
//header file para a classe fila

#include "mlisth.h"

class fila { //agregacao de uma lista de

private:

listultimo al; //a lista

public:

fila();

Boolean vazia();

Boolean contem(int el);

void insere(int el);

int* remove();

void mostra();

};
```

```
//implementacao para a classe fila

#include "mqueue.h"

#include "mlisth.h"

fila::fila(){};

Boolean fila::vazia()

{return al.vazia();}

Boolean fila::contem(int el)

{return al.contem(el);}

void fila::insere(int el)
```

```
{al.insere_ultimo(el);}

int* fila::remove()

{return al.remove_primeiro();}

void fila::mostra()

{al.mostra();}
```

```
//programa principal, testes da classe fila

#include "mqueue.h"

main()

{

fila minha;

char option; //usada em menu como variavel de opcao

int el; //elemento a inserir

do {

cout <<"\n"; //opcoes do menu

cout <<"I:Insere.\n";

cout <<"R:Remove.\n";

cout <<"M:Mostra fila.\n";

cout <<"Q:Quit fila test.\n";

cout <<"V:Vazia?\n";

cout <<"C:Contem?\n";

cout <<"Entre comando:";

cin >> option; //le opcao do usuario

switch(option) //executa opcao do usuario

{

case 'I':

case 'i':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;
```

```

minha.insere(el);

break;

case 'R':

case 'r':

if (!minha.vazia())

cout << (*minha.remove()) <<endl;

else cout << "NULL, fila vazia." <<endl;

break;

case 'C':

case 'c':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;

cout << minha.contem(el);

break;

case 'M':

case 'm':

minha.mostra();

break;

case 'V':

case 'v':

cout << "Resultado:" << minha.vazia() <<endl;

break;

default: ;

} //switch-case bloco de codigo

} while ((option!='Q') && (option!='q')); //loop do menu fim

return 0;

} // bloco de codigo principal

```

3. POLIMORFISMO, FUNÇÕES VIRTUAIS

.Existem vários tipos de polimorfismo. No que se refere a objetos, Modula-3 apresenta polimorfismos classificados como universais, exemplos de polimorfismos do tipo "ad-hoc" e objetos podem ser encontrados em outras linguagens como C++.

3.1. O QUE SIGNIFICA POLIMORFISMO

Polimorfismo, do grego: muitas formas. Polimorfismo é a capacidade de um operador executar a ação apropriada dependendo do tipo do operando. Aqui operando e operador estão definidos num sentido mais geral: operando pode significar argumentos atuais de um procedimento e operador o procedimento, operando pode significar um objeto e operador um método, operando pode significar um tipo e operador um objeto deste tipo.

3.1.1. SOBRECARGA DE MÉTODOS

Modula-3 não oferece este tipo de polimorfismo que pode ser considerado com "ad-hoc". Este tipo de polimorfismo permitiria a existência de vários procedimentos e métodos de mesmo nome, porém com assinaturas levemente diferentes, variando no número e tipo de argumentos. Ficaria a cargo do compilador escolher de acordo com as listas de argumentos os procedimentos ou métodos a serem executados.

3.1.2. REDEFINIÇÃO DE UMA FUNÇÃO MEMBRO PARA UMA CLASSE HERDEIRA

.Este exemplo já foi apresentado em 2.1.3. Também trata-se de um polimorfismo, pode ser classificado como polimorfismo de inclusão.

3.1.3. "COPY CONSTRUCTOR"

A função membro `ponto(ponto& a);` é um copy constructor, além disso tem o mesmo nome que `ponto(float dx, float dy);`. Tal duplicação de nomes pode parecer estranha, porém C++ permite que eles coexistam para uma classe porque não tem a mesma assinatura (nome+argumentos). Isto se chama sobrecarga de função membro, o compilador sabe distinguir entre esses dois construtores. Outras funções membro, não só construtores poderão ser redefinidas, ou sobrecarregadas para vários argumentos diferentes, esse recurso é um polimorfismo do tipo "ad-hoc".

O que é interessante para nós é o fato de o argumento do construtor `ponto(ponto& a);` ser da mesma classe para qual o construtor foi implementado, esse é o chamado "copy constructor". Ele usa um objeto de seu tipo para se inicializar. Outros métodos semelhantes seriam: `circulo(circulo& a); mouse(mouse& d);`. Implementar copy constructor pode ser muito importante, lembre-se dos problemas com cópias de objetos apresentados em 1.5.3.5.

```
#include <iostream.h>

struct ponto

{

float x;

float y;

ponto(float a, float b);

//construtor tambem pode ser inline ou nao

ponto(ponto& a); //copy constructor

void mostra(void);

void move(float dx, float dy);

};

ponto::ponto(float a, float b)
```



```
{  
x=a;  
y=b;  
}  
ponto::ponto(ponto& a)  
{  
x=a.x;  
y=a.y;  
}  
void ponto::mostra(void)  
{cout << "X:" << x << " , Y:" << y << endl;}  
void ponto::move(float dx,float dy)  
{  
x+=dx;  
y+=dy;  
}  
void main()  
{  
ponto ap(0.0,0.0);  
ap.mostra();  
ap.move(1.0,1.0);  
ap.mostra();  
ponto ap2(ap);  
ap2.mostra();  
}  


---


```

Comentários:

Observe o código:

```
ponto::ponto(ponto& a)
```

```
{  
  
x=a.x;  
  
y=a.y;  
  
}
```

Essa função membro, esse método, pertence a outro objeto que não o argumento a, então para distinguir o atributo x deste objeto, do atributo x de a usamos a.x e simplesmente x para o objeto local (dono da função membro).

Exercícios:

1)O copy constructor usa passagem por referência, construa uma função que troca duas variáveis inteiras usando passagem por referência. Analise esse recurso sob a ótica do assunto encapsulamento. Em que casos você pode afirmar ser seguro usar esse recurso?

2) Defina um copy constructor para o tipo abstrato de dados fração apresentado em: 1.4.

3.1.4. SOBRECARGA DE FUNÇÃO EM C++.

Este tópico apresenta exemplos importantes para o estudo do restante do tutorial.

Sobrecarga "Overloading" de função é um tipo de polimorfismo classificável como ad-hoc. C++ permite que funções de mesmo nome tenham parâmetros distintos. Este exemplo mostra a sobrecarga da função abs que calcula o valor absoluto de um número:

```
//header file funcover.h  
  
float abs(float a);  
  
int abs(int a);
```

```
//implementation file  
  
#include "funcover.h"  
  
float abs(float a)  
  
{  
  
if (a>0.0) return a;  
  
else return -a;  
  
}  
  
int abs(int a)  
  
{  
  
if (a>0) return a;  
  
else return -a;  
  
}
```

```
#include <iostream.h>

#include "funcover.h"

void main()

{

int i1;

float f1;

cout << abs(int(-10))<<endl;

cout << abs(float(-10.1))<<endl;

f1=-9.1;

i1=8.0;

cout << abs(f1) << endl;

cout << abs(i1) << endl;

}
```

Resultado do programa:

```
10
10.1
9.1
8
```

Comentários:

```
cout << abs(float(-10.1))<<endl;
```

Perceba que quando chamamos a função `abs` para um valor (-10.1) e não uma variável (possui um tipo), temos que fazer a conversão explícita para o compilador, porque este não sabe decidir qual função chamar (para `float` ou `int`), mesmo estando presente o ponto indicando a casa decimal.

Observe que -10.1 pode ser `double` ou `float`. Enquanto que 10 pode ser `long` ou `int`.

No exemplo 4 veremos sobrecarga de operador, que é semelhante a sobrecarga de função. Observe que os operadores `*` - e até mesmo os operadores de extração `<<` `>>` usados com `cout` são exemplos de sobrecarga de operadores. Eles já estão definidos com a mesma forma para um conjunto restrito de tipos.

Exercícios:

1) Melhore este exemplo para que se calcule também o valor absoluto de números em tipo `long`.

2)Crie um programa análogo a este exemplo só que agora com a função `max` que deve calcular o máximo de dois números.

3)Crie um programa análogo a este exemplo só que agora com a função `mdc` que deve calcular o máximo divisor comum de dois números `int` ou `long`.

*4)Lembre-se de alguns programas que você tenha escrito em que se pudesse fazer uso de funções sobrecarregadas. Comente de que modo tal uso facilitaria tanto a programação quanto a manutenção de software. De algum modo esse uso poderia atrapalhar o desenvolvimento do programa? Se sim de que modo?

*5)Mude o código de uma das funções `abs` para calcular o módulo do número elevando-o ao quadrado e extraindo a raiz quadrada, eliminando assim o sinal. Você provavelmente vai precisar da library `<math.h>`. Note que o que importa para a sobrecarga é o cabeçalho, a assinatura da função e não o código em si.

Este programa mostra algumas peripécias que podemos fazer com sobrecarga de funções. Veja exemplo anterior primeiro.

```
//header file funcover.h

float max(float a,float b);

float max(float a,float b,float c);

int max(int a,int b);
```

```
#include "funcover.h"

float max(float a,float b)

{

if (a>b) return a;

else return b;

}

float max(float a,float b,float c)

{

if (a>b) return max(a,c);

else return max(b,c);

}

int max(int a,int b)

{

if (a>b) return a;

else return b;

}
```

```
#include <iostream.h>

#include "funcover.h"

void main()

{

cout << max(float(1.2),float(3.4),float(2.1))<<endl;

cout << max(float(1.5),float(.65)) << endl;

cout << max(int(12),int(120));

}
```

Resultado do programa:

3.4

1.5

120

3.1.5. "DEFAULT ARGUMENTS", VALORES SUGESTÃO

Valores sugestão, argumentos padrão ou "default arguments", são nomes para um tipo de polimorfismo ad-hoc fornecido por C++.

Para demonstrar o uso de default values vamos lembrar o nosso tipo abstrato de dados fração de 1.2.1.4. Um de seus construtores tinha a seguinte forma: `fracao() {num=0; den=1;}` //construtor vazio,default enquanto que o construtor normal da fração tinha a seguinte forma: `fracao(long t,long m);`.

"Default arguments" nos dá a oportunidade de fundir esses dois construtores num só resultando no seguinte: `fracao(long t=0,long m=1); {num=t; den=m;}` onde 1 e 0 são valores sugestão para os argumentos.

A instanciação `fracao a()` segundo aquele único construtor cria: (0/1)

A instanciação `fracao b(1)` segundo aquele único construtor cria: (1/1)

A instanciação `fracao c(1,2)` segundo aquele único construtor cria: (1/2)

Regras para a criação de "Default arguments":

Não são permitidas declarações do tipo `fracao(long t=0,long m);` uma vez que você inseriu um argumento padrão na lista de argumentos todos a direita deste também deverão ter seus valores sugestão. Então, por esta regra a única alternativa restante para o tipo fração seria `fracao(long t,long m=1);`

Exercícios:

1)Faça a modificação do tipo abstrato de dados `fracao` retirando os dois construtores mencionados e substituindo por um único. O copy constructor você pode deixar como está.

3.1.6. SOBRECARGA DE OPERADOR

O tipo abstrato de dados fração (versão completa) de 1.2.4.4 possui vários operadores sobrecarregados. Algumas sobrecargas deste exemplo envolvem o uso da palavra chave `friends` que você não aprendeu ainda, portanto atenha-se aos exemplos que não contém essa palavra reservada.

Extensão da classe `vetor` de 1.5.3.6 para incluir um iterador. Este exemplo já é apresentado com templates.

Tópicos abordados:

Sobrecarga de operador.

```
//header file para classe vetor: vet.h

#include <iostream.h>

#include <stdlib.h> //exit(1)

const int inicio=0; //inicio do vetor

class vetor{

private:

float* v; //pode ser qualquer tipo que atenda as operacoes < > =

int tamanho;

public:

vetor (int tamanho) ;

float& operator[] (int i);

float maximo(); //acha o valor maximo do vetor

int primeiro(void);

int ultimo(void);

};

vetor::vetor (int tam)

{v=new float[tam]; tamanho=tam;}

int vetor::primeiro (void)

{return inicio;}

int vetor::ultimo (void)

{return tamanho-1;}

float& vetor::operator[](int i)

{
```

```

if (i<0 || i>=tamanho)

{cout << "Fora dos limites! Exit program"; exit(1);}

return v[i];

}

float vetor:: maximo(void)

{int candidato=inicio;

for (int i=inicio;i<tamanho;i++)

if (v[i]>v[candidato]) candidato=i;

return v[candidato];}

```

Explicação das operações, das função membros do iterador vetor:

`iteradorvetor(vetor & v);` :Construtor, já cria o iterador de vetor inicializando-o para apontar para o começo do vetor.

`virtual int comeca();` :Inicializa o iterador para o começo do vetor.

`virtual int operator!();` : Verifica se a iteração não chegou no fim do vetor: 1 indica que não chegou, 0 indica que chegou no fim do vetor.

`virtual int operator ++ ();` : Faz o iterador mover adiante uma posição.

`virtual float operator() ();` :Retorna o elemento daquela posição do vetor.

`virtual void operator= (float entra);` : Atribui a posição atual do vetor.

`int pos();` : Retorna a posição (índice) do vetor em que o iterador se encontra, não é virtual porque não faz sentido para um iterador de árvore por exemplo.

`//it.h , arquivo com definicoes do iterador.`

```

class iteradorvetor

{

private:

vetor vetorref;

int posicao;

public:

iteradorvetor(vetor & v);

int comeca();

```

```
int operator!();

int operator ++ ();

float operator() ();

void operator= (float entra);

int pos(); //retorna posicao, n~ virtual pq n~ faz sentido p/ arvore por ex.

};

int iteradorvetor::pos()

{

return posicao;

}

int iteradorvetor::operator!()

{

return posicao<=vetorref.ultimo();

}

iteradorvetor::iteradorvetor(vetor & vet):vetorref(vet)

{

comeca();

}

int iteradorvetor::comeca()

{

posicao=vetorref.primeiro();

return operator!();

}

int iteradorvetor::operator ++()

{

posicao++;

return operator!();

}

void iteradorvetor::operator=(float entra)
```



```
{  
vetorref[posicao]=entra;  
}  
  
float iteradorvetor::operator() ()  
{  
float copia;  
copia=vetorref[posicao];  
return copia;  
}
```

Programa principal, testes:

```
#include <iostream.h>  
  
#include "vet.h"  
  
#include "it.h"  
  
main()  
{  
  
int repete=0;  
  
int ind;  
  
float item;  
  
vetor meu(5);  
  
iteradorvetor itmeu(meu);  
  
for (itmeu.comeca();!itmeu;++itmeu)  
{  
  
cout << "Entre com valor da posicao:" << itmeu.pos() << "\n";  
  
cin >> item;  
  
itmeu=item;  
  
}  
  
for (itmeu.comeca();!itmeu;++itmeu) cout<< itmeu()<< " ";
```

```

cout << "\nEntre com o indice da posicao a atualizar:\n";

cin >> ind;

cout << "Entre com o valor a incluir:";

cin >> item;

meu[ind]=item;

for (int k=meu.primeiro();k<=meu.ultimo();k++) cout<< meu[k]<< " ";

cout <<endl << "Maximo:" << meu.maximo();

return 0;

}

```

Comentários:

O significado do operador é você que define, mas é recomendável dar ao operador um significado próximo ao já definido na linguagem. Por exemplo: o operador + seria ótimo para representar a concatenação de dois objetos do tipo string. A sintaxe de cada operador é fixa: número de operandos, precedência... O leitor pode aprender melhor tais regras gravando ou relendo os exemplos de sobrecarga de cada operador e modificando-os quando necessário.

Exercícios:

- 1) Implemente sobrecarga do operador de adição para o exemplo TAD fração apresentado em 1.2.1.4
- 2) Crie um TAD string e sobrecarregue o operador + com o significado de concatenação.
- 3) Leia os trechos onde há sobrecarga de operador, mas sem uso de friends em 1.2.1.

3.2. CLASSES ABSTRATAS E CONCRETAS

3.2.1. CLASSE ABSTRATA ITERADOR

Neste tópico você verá que podem existir classes que apenas definem protocolos ou interfaces para o uso e não podem ser instanciadas, as classes filhas que herdam sua interface é que são instanciáveis.

Neste exemplo vamos repetir o programa de 3.1.6, só que iremos incluir uma classe base abstrata para o iterador.

O iterador de vetor é definido por herança `public` da classe base abstrata de iteradores. Esta classe define o protocolo, a interface de iteradores para listas e outras estruturas.

Perceba que algumas funções membro da classe base são desprovidas de implementação, porém nada impede que você coloque como código dessas funções membro uma mensagem de erro do tipo "Erro, classe base não deve ser instanciada!" , como foi feito em alguns casos.

```

//exvetit6 , arquivo com definicoes do iterador.

class iterador{ //classe base abstrata

public:

```

```

int comeca(void)

{cout << "Erro, classe abstrata!";}

float operator()()

{cout << "Erro, classe abstrata!"; return 0;}

int operator!(void) {return 0;}

int operator ++() {return 0;}

void operator=(float entra) {;}

};

class iteradorvetor:public iterador

{

private:

vetor vetorref;

int posicao;

//classe filha acrescentando dados membro

public:

iteradorvetor(vetor & v);

int comeca();

int operator!();

int operator ++ ();

float operator() ();

void operator= (float entra);

int pos();

//retorna posicao, n~ virtual pq n~ faz sentido p/ arvore por ex.

//esta e' uma funcao membro acrescentada pela classe filha

};

int iteradorvetor::pos()

{

return posicao;

}

```

```
int iteradorvetor::operator!()
{
return posicao<=vetorref.ultimo();
}

iteradorvetor::iteradorvetor(vetor & vet):vetorref(vet)
{
comeca();
}

int iteradorvetor::comeca()
{
posicao=vetorref.primeiro();
return operator!();
}

int iteradorvetor::operator ++()
{
posicao++;
return operator!();
}

void iteradorvetor::operator=(float entra)
{
vetorref[posicao]=entra;
}

float iteradorvetor::operator() ()
{
float copia;
copia=vetorref[posicao];
return copia;
}
```

Os demais arquivos são idênticos aos do exemplo sobre vetores de 3.1.6.

```
//header file para classe vetor

#include <iostream.h>

#include <stdlib.h> //exit(1)

const int inicio=0; //inicio do vetor

class vetor{

private:

float* v; //pode ser qualquer tipo que atenda as operacoes < > =

int tamanho;

public:

vetor (int tamanho) ;

float& operator[] (int i);

float maximo(); //acha o valor maximo do vetor

int primeiro(void);

int ultimo(void);

};

vetor::vetor (int tam)

{v=new float[tam]; tamanho=tam;}

int vetor::primeiro (void)

{return inicio;}

int vetor::ultimo (void)

{return tamanho-1;}

float& vetor::operator[](int i)

{

if (i<0 || i>=tamanho)

{cout << "Fora dos limites! Exit program"; exit(1);}

return v[i];

}
```

```
float vetor:: maximo(void)

{int candidato=inicio;

for (int i=inicio;i<tamanho;i++)

if (v[i]>v[candidato]) candidato=i;

return v[candidato];}
```

```
#include <iostream.h>

#include "exvet6.h"

#include "exvetit6.h"

main()

{

int repete=0;

int ind;

float item;

vetor meu(5);

iteradorvetor itmeu(meu);

for (itmeu.comeca();!itmeu;++itmeu)

{

cout << "Entre com valor da posicao:" << itmeu.pos() << "\n";

cin >> item;

itmeu=item;

}

for (itmeu.comeca();!itmeu;++itmeu) cout<< itmeu()<< " ";

cout << "\nEntre com o indice da posicao a atualizar:\n";

cin >> ind;

cout << "Entre com o valor a incluir:";

cin >> item;

meu[ind]=item;

for (int k=meu.primeiro();k<=meu.ultimo();k++) cout<< meu[k]<< " ";
```

```
cout <<endl << "Maximo:" << meu.maximo();  
  
return 0;  
  
}
```

Resultado do programa:

Entre com valor da posicao:0

2

Entre com valor da posicao:1

35

Entre com valor da posicao:2

82

Entre com valor da posicao:3

2

Entre com valor da posicao:4

3

2 35 82 2 3

Entre com o indice da posicao a atualizar:

0

Entre com o valor a incluir:1

1 35 82 2 3

Maximo:82

3.2.2. ACOPLAMENTO DE MENSAGENS

Já dissemos que um objeto de uma classe filha garante no mínimo o comportamento "behaviour" de seu pai. Por este motivo podemos atribuir um objeto da classe filha a uma variável da classe pai, mas não o contrário.

Acoplamento dinâmico mostrará que é possível fazer com que o compilador execute a implementação desejada de uma função membro redefinida para classes herdeiras, mesmo no caso de chamada de função membro para uma variável de um supertipo (classe pai) contendo um objeto de um subtipo (classe filha). Isto nos permitirá construir listas heterogêneas 3.2.4.

3.2.2.1. CASO ESTÁTICO

```
#include <iostream.h>
```

```
class pai {
public:
void print(void)
{cout << "Sou da classe pai"<<endl;}
};
class filho:public pai
{
private:
public:
void print(void)
{cout << "Sou da classe filha" << endl;}
};
void main()
{
filho efl;
//estatica filho numero 1
pai epl;
//estatica pai numero 1
efl.print();
//variavel estatica contendo filho
epl.print();
//variavel estatica contendo pai
epl=efl;
//variavel estatica do tipo pai contendo filho convertido no pai
epl.print();
}
```

Diagrama das classes:

A classe filha garante no mínimo o mesmo comportamento, "behaviour" que a classe pai, podendo acrescentar ou redefinir parte do que foi herdado. Por este motivo, uma variável da classe pai pode receber um objeto da classe filha, o comportamento da classe pai fica garantido e

o restante (o que a classe filha acrescentou) é perdido. Já uma variável da classe filha não pode receber um objeto da classe pai, porque as funções membro acrescentadas passam a não fazer sentido.

Resultado do programa:

Sou da classe filha

Sou da classe pai

Sou da classe pai

Explicação do programa, passo a passo:

```
filho ef1;
```

Declaração de uma variável da classe filha.

```
pai ep1;
```

Declaração de uma variável da classe pai, menor ou igual quantidade de membros que a filha.

```
ef1.print();
```

Mostra a função da classe filha, a qual pertence `ef1` e seu conteúdo.

```
ep1.print();
```

Mostra a função da classe de `ep1` que é a classe pai.

```
ep1=ef1;
```

Atribui o conteúdo de `ef1` a `ep1`, ou seja atribui um filho a um pai. O filho tem os dados membros e funções membros acrescentados, descartados e se torna do tipo pai. Essa conversão é irreversível no caso.

```
ep1.print();
```

Mostra a função da classe de `ep1` que é a classe pai, a mesma de seu conteúdo.

3.2.2.2. DINÂMICO SEM VIRTUAL

```
#include <iostream.h>
```

```
class pai {
```

```
public:
```

```
void print(void)
```

```
{cout << "Sou da classe pai"<<endl;}
```

```
};
```

```
class filho:public pai
```

```
{
```

```
private:

public:

void print(void)

{cout << "Sou da classe filha" << endl;}

};

void main()

{

filho ef1;

//estatica filho numero 1

pai ep1;

//estatica pai numero 1

pai* pp1;

//ponteiro pai numero 1

ef1.print();

//variavel estatica contendo filho

ep1.print();

//variavel estatica contendo pai

pp1=&ep1;

pp1->print();

//ponteiro de pai,apontando para pai

pp1=&ef1;

pp1->print();

//ponteiro de pai apontando para filho

ep1=ef1;

//variavel estatica do tipo pai contendo filho convertido no pai

ep1.print();

}
```

Resultado do programa:

Sou da classe filha

Sou da classe pai

Sou da classe pai

Sou da classe pai

Sou da classe pai

Comentários:

Note que a função membro executada é escolhida de acordo que a variável e não de acordo com o conteúdo desta, da mesma forma que no exemplo anterior.

3.2.2.3. DINÂMICO COM VIRTUAL

```
#include <iostream.h>

class pai {

public:

virtual void print(void)

{cout << "Sou da classe pai"<<endl;}

};

class filho:public pai

{

private:

public:

virtual void print(void)

{cout << "Sou da classe filha" << endl;}

};

void main()

{

filho efl;

//estatica filho numero 1

pai epl;

//estatica pai numero 1

pai* ppl;
```

```

//ponteiro pai numero 1

efl.print();

//variavel estatica contendo filho

ep1.print();

//variavel estatica contendo pai

ppl=&ep1;

ppl->print();

//ponteiro de pai,apontando para pai

ppl=&efl;

ppl->print();

//ponteiro de pai apontando para filho

ep1=efl;

//variavel estatica do tipo pai contendo filho convertido no pai

ep1.print();

}

```

Resultado do programa:

Sou da classe filha

Sou da classe pai

Sou da classe pai

Sou da classe filha

Sou da classe pai

Comentários:

Perceba que `virtual` faz com que a função membro a executar seja escolhida de acordo com o conteúdo da variável ou ponteiro e não de acordo com o tipo da variável ou ponteiro (repositórios). `Virtual` não tem efeito no uso estático de objetos, ou seja a função membro será escolhida de acordo com o tipo da variável (repositório).

Exercícios:

1)Implemente em suas classes funções membro que imprimem uma frase identificando o tipo da classe, por exemplo: "Eu sou a classe conta corrente, especialização de conta bancaria."

3.2.3. CONTAS BANCÁRIAS

Neste programa exemplo vamos definir uma classe abstrata chamada conta. Esta classe define a interface de contas bancárias, que se constitui das operações: `deposita`, `saca`, `get_saldo`, `get_juros_n` (juros quando saldo está negativo), `get_juros_p` (juros quando o saldo está positivo) e `computa` (calcula juros). Todas as funções membro são "virtuais" exceto destrutor .

Preste atenção nas especificações a seguir elas são detalhadas e importantíssimas para o entendimento do programa:

Da classe base abstrata descrita acima, criamos duas classes concretas com as seguintes propriedades:

1-Conta corrente:

-Neste tipo de conta as computações dos juros são feitas pelo banco diariamente.

-Permite taxa de juros diferente para saldos negativos e positivos.

-Possui um atributo menor que zero chamado **limite**. Saques que levem o saldo abaixo deste valor são recusados. Esta definição acima não implica que o saldo tenha que estar sempre acima de **limite**. Ele só vai para valores menores que se os juros da dívida o fizerem e não o cliente.

-O valor de **limite** é definido na criação da conta, instanciação.

-Fica claro que este tipo de conta permite saldos negativos.

-A taxa de juros para saldo positivo é zero ou seja, não há rendimento.

2-Poupança:

-Possui uma data de aniversário, só neste dia é que se computa juros ou seja mensalmente.

-Os juros acrescentados são referentes ao saldo após a última computação, isto significa que depósitos intermediários não rendem juros.

-Se houver algum saque que não seja no dia da computação os juros referentes a aquele mês são cancelados.

-Só é permitido saldo maior ou igual a zero.

Outra classe foi criada no programa: a classe data que armazena datas quaisquer. Por questões de simplicidade a classe data que é simplesmente uma classe auxiliar foi implementada com o mínimo necessário para o funcionamento e demonstração do programa. A melhoria desta classe é sugerida como exercício.

Tópicos abordados: Funções membro virtual e pure virtual. Objetos constantes.

```
//header file for conta.h

//todas as funcoes recebem uma data porque o extrato presisa disso.

const float jp=.05; /*juros padrao*/

const float vazio=0.0;

const float jnulo=0.0;

const float lmin=-400.0;

enum Boolean{FALSE,TRUE};

typedef float dinh;
```

```

float abs(float a); //funcao valor absoluto

class data{ //definir outras operacoes elaborar mais

private:

int dia;

int mes;

int ano;

public:

data() {dia=1;mes=1;ano=95;} //default constructor, importante para agregacao

data(int d,int m,int a) {dia=d;mes=m;ano=a;}

int get_dia(void) {return dia;}

int get_mes(void) {return mes;}

int get_ano(void) {return ano;}

};

const data ddef(1,1,90); //objeto constante;

class conta{ //pure virtual functions in abstract base class

protected:

dinh saldo; //esse e' o dinheiro na conta.

float jurosp; //juros p/ saldo positivo

float jurosn; //juros p/ saldo negativo

public:

//pure virtual functions in abstract base class

conta (dinh quantia=vazio,float taxap=jp,float taxan=jp,data dd=ddef);

virtual Boolean computa(data dd)=0; //computa juros da conta

virtual dinh get_saldo(data dd)const=0; //retorna conteudo da conta

virtual float get_jurosn(data dd)const=0; //criar as respectivas funcoes set: set_juros

virtual float get_jurosp(data dd)const=0;

virtual Boolean deposita(dinh quantia,data dd)=0;

virtual dinh saca(dinh quantia,data dd)=0;

~conta(){};

```

```

};

class contacorrente:public conta{

private:

dinh lim; //saques que levam saldo para baixo deste limite sao bloqueados.

public:

contacorrente(dinh quantia=vazio,float taxan=jp,dinh min=lmin,data dd=ddef); //so computa qdo neg.

Boolean computa(data dd); //para esse tipo de conta e' diario. (poupanca mensal)

dinh get_saldo(data dd)const; //retorna conteudo da conta

float get_jurosn(data dd)const; //criar as respectivas funcoes set: set_juros

float get_jurosp(data dd)const;

Boolean deposita(dinh quantia,data dd);

dinh saca(dinh quantia,data dd);

~contacorrente(){}; //pode deletar deque com operacoes sobre conta (extrato)

};

class poupanca:public conta{

private:

data aniversario; //dia do mes que a poupanca faz aniversario.

Boolean computar; //1:computar sobre ultimo, 0:rendimento perdido, saque

dinh ultimo; //os juros sao sobre o valor depois da ultima computacao.

//o que depositou nao importa, se sacou perdeu rendimento

public:

poupanca(dinh quantia=vazio,float taxap=jp,data dd=ddef); //mensalmente

Boolean computa(data dd); // Boolean: Rendimento nao foi perdido?

dinh get_saldo(data dd)const; //retorna conteudo da conta

float get_jurosn(data dd)const; //criar as respectivas funcoes set: set_juros

float get_jurosp(data dd)const;

Boolean deposita(dinh quantia,data dd);

dinh saca(dinh quantia,data dd);

~poupanca(){}; //pode deletar deque com operacoes sobre conta (extrato)

```

```
};
```

```
//file conta.cpp
```

```
#include "conta2.h"
```

```
float abs(float a)
```

```
{
```

```
if (a<0.0) a=-a;
```

```
return a;
```

```
}
```

```
conta::conta(dinh quantia,float taxap,float taxan,data dd)
```

```
{
```

```
saldo=abs(quantia);
```

```
jurosp=abs(taxap);
```

```
jurosn=abs(taxan);
```

```
}
```

```
poupanca::poupanca(dinh quantia,float taxap,data dd):
```

```
conta(quantia,taxap,jnulo,dd)
```

```
{aniversario=dd; computar=TRUE; ultimo=abs(quantia);};
```

```
Boolean poupanca::computa(data dd)
```

```
{
```

```
if (aniversario.get_dia()==dd.get_dia())
```

```
if (computar) {saldo=ultimo*jurosp+saldo;return TRUE;}
```

```
else { computar=TRUE; ultimo=abs(saldo); }
```

```
return FALSE;
```

```
}
```

```
dinh poupanca::get_saldo(data dd)const
```

```
{return saldo;}
```

```
float poupanca::get_jurosp(data dd)const
```

```
{ return jurosp; }
```



```

float poupanca::get_jurosn(data dd) const
{
    return jurosn;
}

Boolean poupanca::deposita(dinh quantia, data dd)
{
    saldo += abs(quantia);
    return TRUE;
}

dinh poupanca::saca(dinh quantia, data dd)
{
    if ((saldo - abs(quantia)) > vazio)
    {
        saldo -= abs(quantia);
        computar = FALSE;
        return quantia;
    }
    else return vazio;
}

contacorrente::contacorrente(dinh quantia, float taxan, dinh min, data dd):
    conta(quantia, jnulo, taxan, dd)
{
    if (min < vazio) lim = min; else lim = -min;
}

Boolean contacorrente::computa(data dd) //so computo juros negativos.
{
    if (saldo < vazio) saldo = saldo * jurosn + saldo;
    else saldo = saldo * jurosp + saldo;
    return TRUE;
}

dinh contacorrente::get_saldo(data dd) const
{
    return saldo;
}

float contacorrente::get_jurosn(data dd) const
{
    return jurosn;
}

float contacorrente::get_jurosp(data dd) const
{
    return jurosp;
}

Boolean contacorrente::deposita(dinh quantia, data dd)
{
    saldo += quantia;
}

```

```
return TRUE;

}

dinh contacorrente::saca(dinh quantia,data dd)

{

quantia=abs(quantia);

if ((saldo-quantia)>lim)

{ saldo-=quantia; return quantia;}

else return vazio;

}
```

```
//main file.

#include <iostream.h>

#include "conta2.h"

main()

{

data hoje(6,10,95);

contacorrente minhacc(1340.34,0.1,-500.0,hoje);

poupanca minhac(1500.00,0.1,hoje);

cout << "Saldo:" <<minhacc.get_saldo(hoje)<<endl;

minhacc.deposita(10.00,hoje);

cout << "Saldo apos depositar 10.00:"<<minhacc.get_saldo(hoje)<<endl;

minhacc.computa(hoje);

cout << "Saldo apos computar:" <<minhacc.get_saldo(hoje)<<endl;

minhacc.saca(1500.00,hoje);

cout << "Saldo apos sacar:" << minhacc.get_saldo(hoje)<<endl;

minhacc.computa(hoje);

cout << "Saldo apos computar:" << minhacc.get_saldo(hoje) <<endl;

cout << "Taxa de juros:" << minhacc.get_juros(hoje)<<endl;

cout << endl;
```

```
cout << "Agora a poupanca:";

cout << "Saldo apos criacao:" << minhap.get_saldo(hoje) << endl;

cout << "Juros de saldo positivo:" << minhap.get_jurosp(hoje)<< endl;

cout << "Computando:" << endl;

minhap.computa(hoje) ;

cout << "Saldo apos computa:" << minhap.get_saldo(hoje) << endl;

cout << "Retirando 500.00:" <<endl;

minhap.saca(500.00,hoje) ;

cout << "Saldo apos retirada:" << minhap.get_saldo(hoje) << endl;

cout << "Computando:"<<endl;

minhap.computa(hoje);

cout << "Saldo apos computa:" << minhap.get_saldo(hoje) << endl;

cout << "Depositando100 e Computando:"<<endl;

minhap.deposita(100.00,hoje);

minhap.computa(hoje);

cout << "Saldo apos computa:" << minhap.get_saldo(hoje) << endl;

cout << "Retirando mais do que pode:2000.00" << endl;

minhap.saca(2000.00,hoje);

cout << "Saldo apos saca 2000.00:" << minhap.get_saldo(hoje) << endl;

return 0;

}
```

Resultado de teste do programa:

Saldo:1340.34

Saldo apos depositar 10.00:1350.34

Saldo apos computar:1350.34

Saldo apos sacar:-149.66

Saldo apos computar:-164.626

Taxa de juros:0.1

Agora a poupança:Saldo apos criacao:1500

Juros de saldo positivo:0.1

Computando:

Saldo apos computa:1650

Retirando 500.00:

Saldo apos retirada:1150

Computando:

Saldo apos computa:1150

Depositando100 e Computando:

Saldo apos computa:1365

Retirando mais do que pode:2000.00

Saldo apos saca 2000.00:1365

Comentários:

Observe que objetos da classe base não podem ser criados, você não pode ter um objeto instanciado, mas ela pode ser usada. Declarar um ponteiro: `conta*`, não significa criar um objeto. Esse ponteiro pode referenciar qualquer objeto da hierarquia (conta corrente, poupança), veremos seu uso mais tarde.

Curiosidade:

Veja a importância da criação de componentes de software seguros, de fácil modificação e reutilizáveis:

Muitos programas que tinham que fazer uma representação de datas estão sendo revistos devido a mudança do século e outros provavelmente falharão devido a esta mudança. Seja pela restrição da faixa de valores de anos com máximo em 2000 ou mesmo por outros motivos que não levassem este fator em conta, como a subtração entre dois anos distintos exemplo 2001 e 1999 armazenados na forma 01 e 99.

O exercício 5 pede que você melhore a classe data apresentada neste exemplo. Com um pouquinho de pesquisa você pode criar meios de checar anos bissextos (%4), meses com números de dias diferentes e "viradas" de século.

Exercícios:

1)Você seria capaz de usando princípios de agregação implementar uma estrutura de armazenamento (lista, vetor) na classe conta e usá-la para salvar as operações de modo que esta estrutura representasse o extrato? De que modo esta idéia pode ser adaptada para criar estruturas que fazem um histórico das funções membro chamadas para classes quaisquer? Você pode usar este tipo de informação da classe de armazenagem para debugar seus programas?

*2)Porque não houve preocupação de esconder funções membro como `computa`? Alguém poderia computar juros infinitamente em sua própria conta..... Para responder pense no seguinte: Uma pessoa é cliente de uma conta ou de um banco? Um banco mantém uma conta ou uma pessoa mantém uma conta? Monte um diagrama de objetos contendo um banco, várias contas, várias pessoas e as respectivas associações.

3)Modifique este programa, implemente outros tipos de contas que você conhece.

4)Após ler o tópico de tratamento de exceções, adicione "exception handling" para argumentos inválidos tipo `minhaconta.deposita(-10.3)` !

5) Modifique a classe data, crie restrições para datas inválidas e outras funções membro que julgar importantes como: `print_data()`. Veja comentário neste exemplo.

3.2.4. LISTA HETEROGÊNEA DE CONTAS BANCÁRIAS.

Lista heterogênea de contas bancárias de exemplo anterior, obtenção do saldo total das contas corrente e poupanças da lista (no caso vetor).

Tópicos abordados:

"Dynamic binding", não aborda type casting, vai ser abordado num programa mais completo: a simulação dirigida a eventos de 4.6.2 .

```
//programa principal

#include <iostream.h>

#include "conta2.h" ///

const int tamanho=3;

main()

{

    dinh soma=0.0;

    contacorrente cc1(500.00,0.1,-400); //SALDO,JUROS,LIMITE NEG

    contacorrente cc2(500.00,0.15,-400);

    poupanca p1(500.00,0.1); //SALDO, JUROS

    conta* lheterogenea[tamanho]={&cc1,&cc2,&p1}; //lista heterogenea

    for (int i=0;i<tamanho;i++) soma+=lheterogenea[i]->get_saldo(ddef);

    cout << "Total armazenado nas contas:" << soma <<endl;

    return 0;

}
```

Exercícios:

1) Melhore o exemplo de lista heterogênea dado usando uma lista com "templates" de 4.3. Você deve definir a lista para trabalhar com ponteiros de contas.

2) Considere as seguintes declarações em C++:

```
class T

{

public:
```

```

virtual void f(void) {cout << "Estou em T";}

};

class S:public T

{

public:

virtual void f(void) {cout << "Estou em S";}

};

T x;

//variavel estática

S y;

//variavel estatica, s de subclasse

T* p;

//apontador para tipo base t.

```

e as seguintes invocações de operações:

```

p=&x ;

p->f(); //primeira

p=&y;

p->f(); //segunda

x.f(); //terceira

y.f(); //quarta

x=y;

x.f() //quinta

```

Responda qual é o resultado na tela de cada uma destas chamadas.

4. TÓPICOS AVANÇADOS

Tópicos avançados apresenta recursos extremamente úteis para programação orientada a objetos, por isso convém ler este tópico somente quando você tiver uma boa base de programação C++. Adquira prática.

A ordem em que os exemplos são apresentados é semelhante a ordem de tópicos inicial. Como tópico avançado de Encapsulamento temos *friends*, como tópico avançado de herança temos herança múltipla, como tópico avançado de polimorfismo, temos polimorfismo paramétrico. Os demais tópicos não estão diretamente relacionados com os anteriores.

4.1. FRIENDS

`Friends` permite que uma classe toda ou uma função membro acesse atributos encapsulados de outra classe. Por este motivo, `friends` representa uma quebra do encapsulamento e deve portanto ser usado com muita cautela. Não raro programadores descobrem que o uso de certos princípios de orientação a objetos evita programar usando demasiadamente `friends`. Se você vai aplicar este recurso, analise bem as outras possibilidades, cheque outras abordagens antes.

Novamente nos deparamos com um qualificador ou "specifier", mas este tem uma diferença, não basta dizer que uma classe ou função membro é amiga, "`friend`", é preciso dizer de que classe ela é amiga

`Friends` é muito usado em conjunto com operadores. Operadores são frequentemente usados para implementar operações entre tipos enquanto que funções membro comuns são mais usadas para passagem de mensagens alterando o estado de um único objeto, segundo alguns parâmetros, normalmente tipos simples.

4.1.1. UMA CLASSE PERMITINDO ACESSO A OUTRA

Suponha que você está trabalhando em conjunto com um colega no desenvolvimento de um software. Você faz a interface gráfica enquanto que seu colega está implementado as classes estritamente usuárias da interface gráfica.

Como seu colega não sabe usar sua interface gráfica ainda, ele define algumas classes dele como `friends` de suas classes de caixas de diálogos e janelas. Assim você ganha acesso as definições `private` e `public` dele nas suas classes. Ele só precisa perguntar a você quais os nomes das suas classes.

Como você desconhece a implementação das classes de seu colega, ele define pensando em você e também por razões de portabilidade, funções membro que retornam os dados membros mais úteis aos usuários das classes. Porém estas funções não retornam todos os dados membros porque alguns objetos que ele está definindo são estruturas de alocação dinâmica como árvores e é muito difícil prever que tipo de acesso será feito nas estruturas.

Este é o tema do exemplo seguinte, só que não iremos definir nenhuma interface gráfica, vamos apenas usar `cout` simulando uma saída de tela mais complicada, como por exemplo numa caixa de dialogo. Nosso objeto não define estruturas de alocação dinâmica nenhuma, afinal o exemplo tem que ser simples e objetivo.

```
#include <iostream.h>

class relógio

{

friend class caixa_de_mensagem;

//permitiu acesso as definicoes private e public

private:

int hora;

int minuto;

int segundo;

//atributos private, encapsulados

public:

relógio(int h,int m,int s)

{hora=h; minuto=m; segundo=s;}

};
```

```

class caixa_de_mensagem{

public:

void imprime(relogio a)

{

cout << a.hora << ":" << a.minuto << ":" << a.segundo << endl;

}

} ;

void main()

{

relogio meuolex(11,30,10);

caixa_de_mensagem ativa;

ativa.imprime(meuolex);

}

```

Resultado do programa:

11:30:10

Curiosidade:

Existem "libraries" em C++ que permitem programar em ambientes gráficos como o Windows sem saber muitos detalhes. Estas "libraries" definem objetos como caixas de diálogo, gerenciadores de eventos, etc. O uso agora é diferente do descrito no exemplo: O programador só vai utilizar os recursos gráficos padrão definidos pela "libraries". Os objetos definidos para uso na interface gráfica são agregados ao seu programa e podem ser chamados de dentro das implementações das funções membro das suas classes.

Exercícios:

*1) Defina um iterador para a classe lista, assim como foi definido para a classe vetor em 3.1.6. Você provavelmente terá que usar noções de classes friends. Como evitar corromper o estado da lista entre acessos a posições e incrementos do iterador alternados? Uma sugestão é proibir as funções membro `insere início`, `insere último`, enquanto se faz uso do iterador. Este é um exercício avançado. Outra sugestão é derivar uma classe a partir da base da hierarquia, e para esta classe definir o iterador.

2) Um bom exemplo de uso de friends é o seguinte: suponha uma classe que representa uma reta em três dimensões, e outra que representa um plano. Use friends para criar em uma dessas classes, ou em ambas, um a função membro que determina o ponto de interseção entre uma reta e um plano. Se você gosta de computação gráfica, então existe uma série de tipos abstratos de dados que você pode definir para construir seus programas em C++.

Alguém pode argumentar que a interseção descrita acima poderia ser obtida sem o uso de friends, isto porque os dados membros das classes usados para calcular a interseção poderiam ser lidos, obtidos através de funções membro do tipo `get_x()`. Isto é verdade, mas em termos de eficiência, talvez não de encapsulamento friends é melhor. Explique porque.

3) Você se lembra do exemplo das contas bancárias? Melhore este programa implementado a função de transferência de quantias entre contas, você acha melhor defini-la como `friend`? Porque? Quantas contas ela afeta?

4) Defina a classe banco como `friend` de todas as classes conta bancária. Muito bem, deixe como `private` todos os métodos que o dono

da conta sozinho não pode chamar, tais como `computa`. O banco deve conter referências para todas suas contas, as contas devem ter um número identificador de conta. As operações sobre contas devem ser feitas agora via banco, isto não impede que as contas atendam a operações usuais como `deposita`, mas elas tem que ser `private` agora.. Veja 3.2.3.

4.1.2. OPERADORES E FRIENDS

Vamos tomar o exemplo do tipo abstrato de dados fração de 1.4.1 e acrescentar sobrecarga de operador e funções friends. Fica faltando somente tratamento de exceções que é sugerido como exercício no capítulo respectivo.

Tópicos abordados:

Sobrecarga de operador, "copy constructor", funções friends. É uma implementação bastante completa e portátil de um TAD, use como referência para sintaxe de sobrecarga de operadores.

```
//Este programa implementa o tipo fracao.

#ifndef OF_H

//diretivas do compilador

#define OF_H

long mdc(long n,long d)

//maximo divisor comum

//metodo de Euclides

{

if (n<0) n=-n;

if (d<0) d=-d;

while (d!=0) {

long r=n % d;

// %=MOD

n=d;

d=r;

}

return n;

};

class fracao {

private:

long num;
```

```

long den;

public:

void simplifica(void);

//simplificacao

fracao(fracao &t);

//copy constructor

fracao() {num=0; den=1;}

//construtor vazio.

fracao(const long t,const long m);

fracao(const long t) {num=t;den=1;}

~fracao() {};

//Nao precisa fazer nada

long get_num(void) {return num;}

long get_den(void) {return den;}

//operacoes matematicas basicas

friend fracao operator+ (const fracao& f,const fracao& j);

friend fracao operator- (const fracao& f,const fracao& j);

friend fracao operator* (const fracao& f,const fracao& j);

friend fracao operator/ (const fracao& f,const fracao& j);

//operadores de comparacao

friend int operator== (const fracao& s,const fracao& t);

friend int operator!= (const fracao& s,const fracao& t);

friend int operator>= (const fracao& s,const fracao& t);

friend int operator<= (const fracao& s,const fracao& t);

friend int operator> (const fracao& s,const fracao& t);

friend int operator< (const fracao& s,const fracao& t);

//operadores de atribuicao

fracao& operator= (const fracao& t);

fracao& operator+= (const fracao& t);

```

```
fracao& operator-= (const fracao& t);

fracao& operator*= (const fracao& t);

fracao& operator/= (const fracao& t);

//operadores de input output

friend istream& operator>> (istream& ci,fracao& f);

friend ostream& operator<< (ostream& co,const fracao& f);

//operadores de conversao de tipos

operator double() const;

operator float() const;

operator long() const;

operator int() const;

};

#endif
```

```
//codigo para a classe fracao
```

```
#include <iostream.h>
```

```
#include <math.h>
```

```
#include <iomanip.h>
```

```
#include <stdio.h>
```

```
#include "of.h"
```

```
fracao::fracao(fracao &t)
```

```
//copy constructor
```

```
{
```

```
num=t.num;
```

```
den=t.den;
```

```
}
```

```
void fracao::simplifica(void)
```

```
{
```

```
long commd;
```

```

commd=mdc(num,den); //divisor comum

num=num/commd;

den=den/commd;

if (den<0) { den=-den; num=-num;};

//move o sinal p/ cima

}

fracao& fracao::operator+= (const fracao& t)

{

num=num*t.den+den*t.num;

den=den*t.den;

simplifica();

return *this;

}

fracao::fracao(const long t,const long m)

{

num=t;

den=m;

simplifica();

//this->simplifica

}

fracao operator/ (const fracao& f,const fracao& j)

{

fracao g(f.num*j.den,f.den*j.num);

g.simplifica();

//esse metodo nao pertence a g, mas ela chama

//g.simplifica(); isto e' permitido aqui mesmo com simplifica

//como private.

return g;

}

```

```

fracao operator+ (const fracao& f,const fracao& j)
{
fracao g((f.num*j.den)+(f.den*j.num),j.den*f.den);
//retorna variavel
g.simplifica();
return g;
}

fracao operator- (const fracao& f,const fracao& j)
{
fracao g((f.num*j.den)-(f.den*j.num),j.den*f.den);
//retorna variavel
g.simplifica();
return g;
}

fracao operator* (const fracao& f,const fracao& j)
{
fracao g(f.num*j.num,f.den*j.den);
//(f.num*j.num)/(f.den*j.den)
g.simplifica();
return g;
}

ostream& operator<< (ostream& co,const fracao& f)
{
co << "(" << f.num << "/" << f.den << ")";
return co;
}

istream& operator>> (istream& ci, fracao& f)
{
long gcdiv;

```

```

//melhorar, ler mais sobre cin.

ci >> f.num >> f.den;

gcdiv=mdc(f.num,f.den);

f.num=f.num/gcdiv;

f.den=f.den/gcdiv;

return ci;

}

int operator==(const fracao& s,const fracao& t)

{

return ((s.num*t.den)==(s.den*t.num));

//veja operacoes matematicas com fracao

}

int operator!=(const fracao& s,const fracao& t)

{

return ((s.num*t.den)!=((s.den*t.num)));

}

int operator<=(const fracao& s,const fracao& t)

{

return ((s.num*t.den)<=(s.den*t.num));

}

int operator<(const fracao& s,const fracao& t)

{

return ((s.num*t.den)<(s.den*t.num));

}

int operator>(const fracao& s,const fracao& t)

{

return ((s.num*t.den)>(s.den*t.num));

}

int operator>=(const fracao& s,const fracao& t)

```

```

{
return ((s.num*t.den)>=(s.den*t.num));
}

fracao& fracao::operator= (const fracao& t)

//equivale a copy constructor
{
num=t.num;

den=t.den;

return *this;
}

fracao& fracao::operator-= (const fracao& t)
{
num=num*t.den-den*t.num;

den=den*t.den;

simplifica();

return *this;

//ponteiro para o proprio objeto (o apontado por this)
}

fracao& fracao::operator*= (const fracao& t)
{
num=num*t.num;

den=den*t.den;

simplifica();

return *this;
}

fracao& fracao::operator/= (const fracao& t)
{
num=num*t.den;

den=den*t.num;
}

```

```
simplifica();

return *this;

}

fracao::operator double() const

{

double dbl;

dbl=(double(num)/double(den));

return dbl;

}

fracao::operator float() const

{

float flt;

flt=(float(num)/float(den));

return flt;

}

fracao::operator long() const

{

long lng;

lng=num/den;

return lng;

}

//converte fracao para long

fracao::operator int() const

{

int ntgr;

ntgr=int(num/den);

return ntgr;

}
```

```
//programa principal, testes e demonstracao

#include <iostream.h>

#include "of.h"

//definicao da fracao

#include <stdio.h>

main()

{

char g;

cout << " Entre com fracao a: ";

fracao a,b;

cin >> a;

cout<< "a"<< a << "\n";

cout << " Entre fracao b:";

cin >> b;

cout << "b" << b << "\n";

fracao c;

c=a+b;

cout << "c=a+b " << c << "\n";

fracao d(c);

cout << "fracao d(c)"<< d << endl;

//e' o que chamamos de copy constructor

cout << "a*b " << (a*b)<< "\n";

cout << "a-b " << (a-b)<< "\n";

cout << "a/b " << (a/b)<< "\n";

cout << "a>b " << (a>b)<< "\n";

cout << "a<b " << (a<b)<< "\n";

cout << "a<=b " << (a<=b)<< "\n";

cout << "a>=b " << (a>=b)<< "\n";

cout << "a==b " << (a==b)<< "\n";
```

```

cout << "a!=b " << (a!=b)<< "\n";

c=a;

a*=b;

cout << "a*=b " << a<< "\n";

a=c;

a/=b;

cout << "a/=b " << a<< "\n";

a=c;

a+=b;

cout << "a+=b " << a << "\n";

a=c;

a-=b;

cout << "a-=b " << a<< "\n";

a=c;

cout << "long(a) " << long(a) << "\n";

cout << "double(a) " << double(a) << "\n";

cout << "int(a) " << int(a) << "\n";

cout << "float(a) " << float(a) << "\n";

cin >> g;

return 0;

}

```

Resultado do programa:

Entre fracao a:9

8

a(9/8)

Entre fracao b:9

4

b(9/4)

$c=a+b$ (27/8)

fraction d(c) (27/8)

$a*b$ (81/32)

$a-b$ (-9/8)

a/b (1/2)

$a>b$ 0

$a<b$ 1

$a\leq b$ 1

$a\geq b$ 0

$a==b$ 0

$a!=b$ 1

$a*=b$ (81/32)

$a/=b$ (1/2)

$a+=b$ (27/8)

$a-=b$ (-9/8)

$\text{long}(a)$ 1

$\text{double}(a)$ 1.125

$\text{int}(a)$ 1

$\text{float}(a)$ 1.125

Resultado do programa:

Entre fracao a:1

2

$a(1/2)$

Entre fracao b:5

3

$b(5/3)$

$c=a+b$ (13/6)

fraction d(c) (13/6)

$a * b$ (5/6)

$a - b$ (-7/6)

a / b (3/10)

$a > b$ 0

$a < b$ 1

$a \leq b$ 1

$a \geq b$ 0

$a == b$ 0

$a != b$ 1

$a * = b$ (5/6)

$a / = b$ (3/10)

$a += b$ (13/6)

$a -= b$ (-7/6)

`long(a)` 0

`double(a)` 0.5

`int(a)` 0

`float(a)` 0.5

Exercícios:

1) Defina um tipo abstrato de dados matriz (do campo da matemática) com sobrecarga de operadores que permita acessar via índice linear ou linha/coluna qualquer elemento da matriz. Defina outras funções membro que achar importantes. Por herança, construa a classe matriz quadrada, defina a função membro transposta para esta matriz.

Dependendo das funções membro que você implementar haverá bastante trabalho referente a tratamento de exceções, por exemplo: matrizes singulares não são inversíveis, existem restrições para a multiplicação e até mesmo para a soma e subtração visto que as dimensões nas duas últimas operações tem que ser iguais.

4.2. HERANÇA MÚLTIPLA

"Herança:múltipla" Se nos exemplos anteriores tínhamos uma hierarquia que se comportava da seguinte maneira:



Agora teremos algo como:





ou então:



Tendo o seguinte significado: A classe herdeira tem comportamento, "behaviour", semelhante ao das duas classes pais.

4.2.1. UM EXEMPLO SIMPLES.

Este exemplo seria sobre como implementar uma hierarquia semelhante a hierarquia 1, mas não está pronto ainda . Precisamos de sugestões sobre exemplos mais claros que um rádio relógio ou um Estagiário Remunerado. O exemplo seguinte supre a falta deste, mas o aprendizado é mais abrupto.

4.2.2. VIRTUAL PUBLIC E RESOLUÇÃO DE CONFLITOS.

Referente ao diagrama hierarquia de veículos apresentado neste tópico.

O que este caso tem de novo com relação ao anterior é que veículo utilitário pode herdar as características de veículo por dois ramos da "hierarquia" de herança, como prevenir os possíveis conflitos decorrentes deste fato? Simples, os pais de veículo utilitário devem receber veículo (a classe comum) através do qualificador `virtual public`.

Este exemplo também apresenta a estratégia para resolução de conflitos de nomes em herança múltipla, lembre-se que agora as classes pai podem ter nomes, identificadores em comum. Nesse caso usamos o operador de resolução de escopo `::` , veja os comentários.

Tópicos abordados:

Resolução de conflitos quando existe mais de um caminho de herança para uma classe pai (veículo), chamada do construtor para essa classe pai nas classes filhas. Resolução de conflitos entre identificadores comuns.

```
//header file

class veiculo {

private:

char* nome; //qualificacao do veiculo

int peso; //massa do veiculo

int hp; //potencia em hp.

public:

veiculo(char* n,int p,int h);

void altera_hp(int en);

int retorna_hp(void);
```

```
void altera_peso(int en);

int retorna_peso(void);

};

class v_passeio:virtual public veiculo {

private:

int vol_int; //volume interno.

public:

v_passeio(char* n,int p,int hp,int vi);

void altera_vi(int en);

int retorna_vi(void);

float peso_pot(void); //relacao peso potencia.

};

class v_carga:virtual public veiculo {

private:

int carga; //carga do veiculo.

public:

v_carga(char* n,int p,int hp,int c);

void altera_carga(int en);

int retorna_carga(void);

float peso_pot(void); //relacao peso potencia, veiculo carregado

};

class v_utilitario:public v_passeio,public v_carga {

private:

//qualquer outro atributo unico de v_utilitario.

public:

v_utilitario(char* n,int p,int hp,int vi,int c);

float peso_pot(void);

};
```

```

//implementation file

#include "multiple.h"

veiculo::veiculo(char* n,int p,int h)
{ nome=n; peso=p; hp=h; }

void veiculo::altera_peso(int en)
{ peso=en;}

int veiculo::retorna_peso(void)
{ return peso; }

void veiculo::altera_hp(int en)
{ hp=en; }

int veiculo::retorna_hp(void)
{ return hp;}

v_passeio::v_passeio(char* n,int p,int hp,int vi):veiculo(n,p,hp)
{ vol_int=vi; }

void v_passeio::altera_vi(int en)
{ vol_int=en; }

int v_passeio::retorna_vi(void)
{ return vol_int; }

float v_passeio::peso_pot(void)
{ return float(retorna_peso())/float(retorna_hp()); }

v_carga::v_carga(char* n,int p,int hp,int c):veiculo(n,p,hp)
{ carga=c; }

void v_carga::altera_carga(int en)
{ carga=en; }

int v_carga::retorna_carga(void)
{ return carga; }

float v_carga::peso_pot(void)
{ return float(retorna_peso()+carga)/float(retorna_hp()); }

v_utilitario::v_utilitario(char* m,int p,int hp,int vi,int c):v_carga(m,p,hp,c),v_passeio
(m,p,hp,vi),veiculo(m,p,hp)

```

```

{
//o construtor veiculo(m,p,hp) declarado aqui e que vale,
//os construtores veiculo(m,p,hp) hierarquia acima sao descartados
}

float v_utilitario::peso_pot(void)
{ return v_carga::peso_pot(); }

```

```

//main file
#include "multiple.h"
#include <iostream.h>

void main()
{
v_passeio v1("Toyota Corolla",300,130,3);

cout << v1.peso_pot()<<endl;

v_utilitario v2("Pick-up A",400,180,2,400);

cout << v2.peso_pot()<<endl;

cout << v2.retorna_peso();

}

```

Comentários:

```

float v_utilitario::peso_pot(void)
{ return v_carga::peso_pot(); }

```

A função membro `peso_pot` está presente em todas as classes da "hierarquia". Na classe `veiculo utilitario` ela não precisa ser reimplementada, basta escolher se em termos de peso potência, `veiculo utilitario` deve se comportar como `veiculo de carga` ou como `veiculo de passeio`.

A escolha do comportamento foi a de `veiculo de carga`, agora o que temos a fazer é chamar a função membro `peso_pot` de `veiculo de carga` que já está implementada, o que fazer para distinguir entre a função membro de mesmo nome da classe base `veiculo de passeio`? Usa-se o operador de resolução de escopo, mas agora acompanhado do nome da classe base que se deseja acessar: `v_carga::peso_pot()`; A mesma estratégia é adotada para dados membros em conflito: `nome_classe_pai::dado_membro_em_conflito;` , neste caso os atributos em comum estão na classe `veiculo`, topo da "hierarquia".

Resultado do programa:

2.30769

4.44444

400

Exercícios:

1) Modifique este exemplo para que em veículos com capacidade de carga (`v_carga` e `v_utilitario`) peso potência imprima a potência do veículo carregado e também a potência do veículo descarregado, bem como a categoria (classe) do veículo.

4.3. POLIMORFISMO PARAMÉTRICO (TEMPLATE)

Polimorfismo paramétrico é um recurso bastante útil para evitar redundância de código, portanto se trata de um meio de reuso deste. É importante para criar famílias de classes ou funções relacionadas.

Este recurso permite por exemplo definir uma classe matriz (do campo da matemática) uma única vez num "header file" e utilizar esta classe matriz para matrizes de tipo `float`, tipo `int` ou `long`, etc. É muito importante a existência de um comportamento uniforme entre os tipos que serão instanciados, por exemplo se na sua classe matriz você usa o operador `%`, todos os tipos a serem instanciados (substituídos como tipo usado na matriz) devem atender da maneira desejada a esse operador.

Em linguagens orientadas a objetos que não definem sobrecarga de operador (Módulo-3) surge um problema: suponha que você definiu o tipo fração e quer usar em sua matriz de tipos parametrizados tanto o tipo fração quanto o tipo inteiro. Como uniformizar o comportamento desses tipos no que se refere a operação de `soma` usada na classe matriz? Uma solução é redefinir o tipo inteiro oferecido pela linguagem de modo que ele atenda a função membro de mesmo nome usada no tipo fração, exemplo a função `soma(novo_inteiro a);`.

4.3.1. TAD VETOR

Modificação do programa vetor de 1.5.3.6 para suportar polimorfismo paramétrico (`template`).

Uma condição para que o polimorfismo paramétrico funcione bem é: Os tipos que são substituídos no `template` devem se comportar de maneira uniforme para exemplificar isso vamos substituir no `template` da classe vetor o tipo fração com sobrecarga de operadores de 4.1.2 e o tipo `float`.

Foi proposta a implementação do tipo abstrato de dados string, uma boa indicação da qualidade de sua implementação é uma substituição no `template` deste exemplo sem acarretar modificações, isto só vale se nessa implementação já foi feita sobrecarga de operadores (comparação entre strings).

Dica de implementação: Se você deseja fazer um programa que use "templates" seguir os passos indicados abaixo normalmente lhe poupará tempo:

-Defina os tipos que você quer parametrizar um termos de chamadas de funções membro e operadores de nomes e sintaxe iguais (uniformidade). Os tipos dos argumentos vão variar.

-Construa seu programa para operar em um só destes tipos.

-Termine incluindo as definições dos templates no programa e testando para os demais tipos.

-Corrija as eventuais falhas de substituição.

```
//tempvet.h definicao da classe vetor com template.
```

```
#include <stdlib.h>
```

```
//header file para classe vetor
```

```
const int inicio=0;
```

```

template<class T> class vetor{ //T e' o tipo do elemento do vetor

private:

T* v; //pode ser qualquer tipo que atenda as operacoes < > =

int tamanho;

public:

vetor (int tamanho) ;

T& operator[] (int i);

T maximo();

int primeiro(void);

int ultimo(void);

};

template<class T> vetor<T>::vetor (int tam)

{v=new T[tam]; tamanho=tam;}

template<class T> int vetor<T>::primeiro (void)

{return inicio;}

template<class T> int vetor<T>::ultimo (void)

{ return tamanho-1; }

template<class T> T& vetor<T>::operator[](int i)

{

if (i<0 || i>=tamanho) {cout << "Fora dos limites!"; exit(1);}

//use exception handling to make it check bounds for you.

return v[i];

}

template<class T> T vetor<T>:: maximo(void)

{int candidato=inicio;

for (int i=inicio;i<tamanho;i++)

if (v[i]>v[candidato]) candidato=i;

return v[candidato];}

```

```
#include <iostream.h>

#include "exvet3.h"

main()

{

vetor<float> meu(5);

for (int i=meu.primeiro();i<=meu.ultimo();i++)

{

cout << "Entre com valor da posicao:" << i << "\n";

cin >> meu[i];

}

for (int j=meu.primeiro();j<=meu.ultimo();j++) cout<< meu[j]<< " ";

cout << endl << "Maximo:" << meu.maximo();

return 0;

}
```

```
//main file, programa principal

#include <iostream.h>

#include "exvet3.h"

#include "fractio2.h"

#include "fractio2.cpp"

main()

{

vetor<fraction> meu(5);

for (int i=meu.primeiro();i<=meu.ultimo();i++)

{

cout << "Entre com valor da posicao:" << i << "\n";

cin >> meu[i];

}

for (int j=meu.primeiro();j<=meu.ultimo();j++) cout<< meu[j]<< " ";
```

```
cout << endl << "Maximo:" << meu.maximo();  
  
return 0;  
  
}
```

Comentários:

Se você substituisse no template do vetor o tipo fração que vamos definido em 4.1.2, o resultado seria igual ao apresentado no sub-tópico resultado do programa em comentários. Isto é só a título de curiosidade. Você não precisa tentar implementar um tipo fração para uso neste template ainda.

Resultado de teste do programa em comentários:

Entre com valor da posicao:0

1

2

Entre com valor da posicao:1

5

4

Entre com valor da posicao:2

6

1

Entre com valor da posicao:3

2

8

Entre com valor da posicao:4

4

2

(1/2) (5/4) (6/1) (1/4) (2/1)

Maximo: (6/1)

Resultado do programa com o tipo float parametrizado:

Entre com valor da posicao:0

1.2

Entre com valor da posicao:1

2.1

Entre com valor da posicao:2

5.3

Entre com valor da posicao:3

1.5

Entre com valor da posicao:4

1.9

1.2 2.1 5.3 1.5 1.9

Maximo:5.3

Exercícios:

1)Crie uma função membro troca que recebe como argumentos dois índices do vetor e faz a troca deles.

4.3.2. TEMPLATE DE FUNÇÃO

Template de função , introduziremos tipos parametrizados na função mdc que calcula o máximo divisor comum tanto para long quanto para int e outros tipos que definam o operador %:

```
//exemplo facil de templates de funcao

#include <iostream.h>

template<class T> T mdc(T n,T d) //maximo divisor comum

//metodo de Euclides

{

if (n<0) n=-n;

if (d<0) d=-d;

while (d!=0) {

T r=n % d; //template T %=MOD

n=d;

d=r;

}

return n;

}
```

```

void main(void)

{

int a=5;

long b=6;

long c=7;

int d=14;

cout << "mdc(5,6)=" << mdc(a,6) << "\n"; //int int

cout << "mdc(2,3)=" << mdc(2,3) << "\n"; //int int || long long

cout << "mdc(6,7)=" << mdc(b,c) << "\n"; //long long

cout << "mdc(7,14)=" << mdc(c,d) << "\n"; //long int //erro!!!!

}

```

```

//Versao que nao produz erro.

```

```

//exemplo facil de templates de funcao

```

```

#include <iostream.h>

```

```

template<class T> T mdc(T n,T d) //maximo divisor comum

```

```

//metodo de Euclides

```

```

{

```

```

if (n<0) n=-n;

```

```

if (d<0) d=-d;

```

```

while (d!=0) {

```

```

T r=n % d; //template T %=MOD

```

```

n=d;

```

```

d=r;

```

```

}

```

```

return n;

```

```

}

```

```

long mdc(long m,long n); //definicao exata, long prevalece sobre int em termos de conversao

```

```

//nao acrescente int mdc(int a,int b); voce tera ambiguidades e o compilador nao fara a //conversao

```

```

void main(void)

{

int a=5;

long b=6;

long c=7;

int d=14;

cout << "mdc(5,6)=" << mdc(a,6) << "\n"; //int int

cout << "mdc(2,3)=" << mdc(2,3) << "\n"; //int int || long long

cout << "mdc(6,7)=" << mdc(b,c) << "\n"; //long long

cout << "mdc(7,14)=" << mdc(c,d) << "\n"; //long int OK, conversao.

}

```

Comentários:

Na primeira versão do programa tudo funciona bem, com exceção da última linha, ela produz um erro que é corrigido na segunda versão do programa. Vamos explicar esse erro:

Quando o compilador resolve, decide, uma chamada de função ele primeiro tentar achar uma definição exata dela (tipos já definidos) exemplo `long mdc (int a, long b);`.

Se não houver nenhuma versão exata o compilador tenta achar uma versão com tipos paramétricos que aceite os tipos da chamada da função, no caso uma definição de template que aceitaria seria: `template<class T1, class T2> T2 max(T2 n, T1 d)`, que é um tanto perigosa em termos de operações entre tipos, por isso também não foi fornecida.

Se esta tentativa também falhar o compilador tenta fazer a conversão implícita do argumento de modo a satisfazer uma definição exata, essa conversão não pode resultar numa ambiguidade. Na segunda versão fornecemos uma versão exata: `long mdc (long a, long b);`. somente, não deixando margens para ambiguidades.

Exercícios:

1) Use um programa antigo feito em outra linguagem, ou mesmo em C. Tente identificar as possíveis substituições por tipos paramétricos que poderiam ser feitas com sucesso e segurança. Em que casos outras soluções seriam melhores e mais seguras? Que soluções?

2) Perceba que nada impede que você chame a função `mdc` para dois argumentos `float`, o compilador executa de fato a chamada e vai acusar erro na operação `%` que não é definida para este tipo. Por isso é que se diz que os tipos parametrizados devem se comportar de maneira uniforme, com operações semelhantes.

Defina uma função de ordenação de vetor, com tipos paramétricos e que se baseie na existência em alguns dos operadores `<`, `>`, `<=`, `>=`, `==` nos tipos usados.

Observe que se quiséssemos usar nosso tipo `fracao` nesta função teríamos que definir o(s) operador(es) relacional(is) usado(s). Para fazer esta definição você terá ler 4.1.2.

3) Escreva uma função troca com tipos parametrizados. Você deve usar passagem por referência para trocar os dois argumentos do mesmo tipo parametrizado que são passados: `void troca (T a, T b);`

4) Mesmo quando você não tem um motivo imediato para utilizar tipos parametrizados em uma aplicação faz sentido fazê-lo? Se sim em

que casos?

4.3.3. HERANÇA E TEMPLATES.

Modificação do programa de listas ligadas de 2.1.4 para suportar templates. Esta versão é usada em muitos outros exemplos do tutorial.

```
#ifndef MLISTH_H
#define MLISTH_H
#include <stdlib.h>
#include <iostream.h>

//Criação de uma hierarquia de listas ligadas.
//O elemento da lista e' um inteiro
enum Boolean{FALSE,TRUE};

template <class T>class no{ //este e' o no da lista ligada, so e' usado por ela
private:
T info; //informacao

no* prox; //ponteiro para o proximo

public:
no();

no(T i,no* p);

no* get_prox(void);

void set_prox(no* p);

T get_info(void);

void set_info(T a);

no* dobra(void);

~no(void);

} ;

template <class T>class lista{ //esta e' a lista ligada comum.
protected: //"visível hierarquia abaixo"

no<T>* primeiro; //primeiro no da lista, aqui eu insiro e removo.

public:
```



```

lista(void);

lista(const lista<T>& lc); //copy constructor.

Boolean vazia(void)const;

Boolean contem(T el)const;

void insere_primeiro(T elem);

T* remove_primeiro();

void mostra()const;

~lista(void);

}; //fim classe lista

template <class T>class listaultimo:public lista<T> { //essa e a lista util para
//implementar pilhas e filas.

protected: //protected e uma opcao outra e' get_ultimo() e set_...

no<T>* ultimo;

public:

listaultimo(void);

listaultimo(const listaultimo<T>& lc); //redefinicao

void insere_ultimo(T elem); //nova

void insere_primeiro(T elem); //redefinicao

T* remove_primeiro();//redefinicao

~listaultimo(void);

//as operacoes nao redefinidas sao validas.

};

template <class T>class listaordenada:public lista<T> {

//essa e' a lista comum com aprimoramentos.

public:

listaordenada(void);

//nao definimos copy constructor

Boolean contem(T el)const;

void insere_primeiro(T elem); //insere em ordem

```

```

T* remove_elemento(T el);

~listaordenada(void);

};

template<class T>no<T>::no()

{prox=NULL;cout << "Hi";}

template<class T>no<T>::no(T i,no* p)

{info=i;prox=p;cout << "Hi";}

template<class T> no<T>* no<T>::get_prox(void)

{return prox;}

template<class T> void no<T>::set_prox(no* p)

{prox=p;}

template<class T> T no<T>::get_info(void) {return info;}

template<class T> void no<T>::set_info(T i)

{info=i;}

template<class T> no<T>* no<T>::dobra(void)

{

if (get_prox()==NULL) return new no<T>(get_info(),NULL);

else return new no<T>(get_info(),this->get_prox()->dobra());

//recursividade para duplicacao da lista

}

template<class T> no<T>::~no(void)

{cout << "bye";} //bye e so para debugar, retire depois de compilado.

template<class T> lista<T>::lista(void):primeiro(NULL)

{} //bloco de codigo vazio

template<class T> lista<T>::lista(const lista<T>& lc)

{ primeiro=lc.primeiro->dobra(); }

template<class T> Boolean lista<T>::vazia(void)const

{ return Boolean(primeiro==NULL); }

template<class T> Boolean lista<T>::contem(T el) const//mais rapido que iterador

```

```

{
no<T>* curr;

curr=primeiro;

while ((curr!=NULL) && (curr->get_info()!=el))

{

curr=curr->get_prox();

};

return Boolean(curr->get_info()==el);

}

template<class T> void lista<T>::insere_primeiro(T elem)

{

no<T>* insirame;

if (primeiro==NULL) //lista vazia

primeiro=new no<T>(elem,NULL);

else {

insirame=new no<T>(elem,primeiro);

primeiro=insirame;

};

};

template<class T> T* lista<T>::remove_primeiro(void)

{

T* devolvame; //return

no<T>* temp; //to delete

if (primeiro==NULL) return NULL; //lista vazia

else {

(*devolvame)=primeiro->get_info();

temp=primeiro;

primeiro=primeiro->get_prox();

delete temp;

```

```

return devolvame;

};

};

template<class T>void lista<T>::mostra() const
{
no<T>* curr;

cout << "=";

curr=primeiro;

while (curr!=NULL)

{

cout <<"("<<curr->get_info(<<"<<"<<"-";

curr=curr->get_prox());

};

}

template<class T>lista<T>::~~lista(void)

{

no<T>* temp;

while (primeiro!=NULL)

{

temp=primeiro;

primeiro=primeiro->get_prox();

delete temp;

};

}

template<class T>listaordenada<T>::listaordenada(void):lista<T>()

{};

template<class T> Boolean listaordenada<T>::contem(T el)const

{

no<T>* curr;

```

```

Boolean conti=TRUE;

curr=primeiro;

while ((curr!=NULL) && conti)

{

if (curr->get_info()<el)

curr=curr->get_prox();

else conti=FALSE;

};

if (curr==NULL) return FALSE;

else return Boolean(curr->get_info()==el);

}

template<class T>void listaordenada<T>::insere_primeiro(T elem)

{

no<T>* curr=primeiro;

no<T>* prev=NULL;

no<T>* insirame;

Boolean conti=TRUE;

while ((curr!=NULL) && conti)

{

if (curr->get_info()<elem)

{prev=curr; curr=curr->get_prox();}

else conti=FALSE;

};

insirame=new no<T>(elem,curr);

if (prev==NULL) primeiro=insirame;

else prev->set_prox(insirame);

}

template<class T> T* listaordenada<T>::remove_elemento(T el)

{

```

```

T* devolvame;

no<T>* curr=primeiro;

no<T>* prev=NULL;

no<T>* deleteme;

Boolean conti=TRUE;

while ((curr!=NULL) && conti) //acha lugar onde pode estar el
{

if (curr->get_info()<el)

{prev=curr; curr=curr->get_prox();} //anda

else conti=FALSE;

};

if (curr==NULL) return FALSE; //fim de lista ou vazia

else //pode ser o elemento ou ele nao existe

{

if (curr->get_info()==el)

{

deleteme=curr;

if (prev==NULL) //lista so com um elemento ou primeiro el

primeiro=curr->get_prox();

else

{

prev->set_prox(curr->get_prox());

}

cout << deleteme->get_info()<<endl; //so para verificar

(*devolvame)=deleteme->get_info();

delete deleteme;

return devolvame;

}

else return NULL;

```

```

}

}

template<class T>listaordenada<T>::~listaordenada(void)

{cout << "Lista destruida."};

template<class T>listaultimo<T>::~listaultimo(void):lista<T>()

{

ultimo=NULL;

}

template<class T>listaultimo<T>::~listaultimo(const listaultimo<T>& lc)

{

no<T>* curr;

primeiro=ultimo=NULL; //inicializa lista

if (!lc.vazia())

{

curr=lc.primeiro;

while (curr!=NULL)

{

insere_ultimo(curr->get_info());

curr=curr->get_prox();

}

}

}

template<class T>void listaultimo<T>::~insere_ultimo(T elem)

{

no<T>* insirame;

insirame=new no<T>(elem,NULL);

if (ultimo==NULL) ultimo=insirame; //lista vazia

else {

ultimo->set_prox(insirame);

```

```

ultimo=insirame;

};

if (primeiro==NULL) primeiro=ultimo; //lista vazia

}

template<class T> void listaultimo<T>::insere_primeiro(T elem) //redefinicao

{

no<T>* insirame;

if (primeiro==NULL) //lista vazia

{

primeiro=new no<T>(elem,ultimo);

ultimo=primeiro;

} //lista vazia

else {

insirame=new no<T>(elem,primeiro);

primeiro=insirame;

};

}

template<class T> T* listaultimo<T>::remove_primeiro()//redefinicao

{

T* devolvame; //return

no<T>* temp; //to delete

if (primeiro==NULL) return 0; //lista vazia

else {

(*devolvame)=primeiro->get_info();

temp=primeiro;

primeiro=primeiro->get_prox();

delete temp;

if (primeiro==NULL) ultimo=NULL; //volta lista vazia

return devolvame;

```



```

};

}

template<class T>listultimo<T>::~~listultimo(void)
{
no<T>* temp;

while (primeiro!=NULL)
{
temp=primeiro;

primeiro=primeiro->get_prox();

delete temp;

};

delete ultimo;

}

#endif

```

```

#include "mlistht.h"

main()
{
listultimo<int> minha;

listultimo<int>* copia;

char option; //use in menu as option variable

char cpyopt; //copy option para copia

int el; //elemento a inserir

do {

cout <<"\n"; //menu options display

cout <<"P:Inserir no primeiro.\n";

cout <<"R:Remove no primeiro.\n";

cout <<"U:Inserir no ultimo.\n";

cout <<"E:Existe elemento?\n";

```

```
cout <<"V:Vazia?\n";

cout <<"M:Mostra lista.\n";

cout <<"C:Copia lista e mostra.\n";

cout <<"Q:Quit teste lista.\n";

cout <<"Entre comando:";

cin >> option; //reads user option

switch(option) //executes user option

{

case 'P':

case 'p':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;

minha.insere_primeiro(el);

break;

case 'R':

case 'r':

if (!minha.vazia())

cout << (*minha.remove_primeiro())<<endl;

else cout << "NULL, Lista vazia." <<endl;

break;

case 'U':

case 'u':

cout << "Entre elemento:";

cin >> el;

minha.insere_ultimo(el);

break;

case 'M':

case 'm': minha.mostra();

break;
```

```

case 'E':

case 'e':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;

cout << minha.contem(el);

break;

case 'V':

case 'v':

cout << minha.vazia();

break;

case 'C':

case 'c':

copia=new listaultimo<int>(minha);

copia->mostra();

cout << "Agora trabalhando na lista copia." << endl;

do {

cout <<"\n"; //menu options display

cout <<"P:Insere no primeiro.\n";

cout <<"R:Remove no primeiro.\n";

cout <<"U:Insere no ultimo.\n";

cout <<"E:Existe elemento?\n";

cout <<"V:Vazia?\n";

cout <<"M:Mostra lista.\n";

cout <<"Q:Quit teste lista copia?Volta lista anterior?.\n";

cout <<"Entre comando:";

cin >> cpyopt; //reads user option

switch(cpyopt) //executes user option

{

case 'P':

```

```
case 'p':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;

copia->insere_primeiro(el);

break;

case 'R':

case 'r':

if (!copia->vazia())

cout << (*copia->remove_primeiro())<<endl;

else cout << "NULL, Lista vazia." <<endl;

break;

case 'U':

case 'u':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;

copia->insere_ultimo(el);

break;

case 'M':

case 'm':

copia->mostra();

break;

case 'E':

case 'e':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;

cout << copia->contem(el);

break;

case 'V':

case 'v':
```

```

cout << copia->vazia();

break;

case 'Q':

case 'q':

delete copia;

break;

default: ;

} //switch-case code block

} while ((cpyopt!='Q') && (cpyopt!='q'));

break;

default: ;

} //switch-case code block

} while ((option!='Q') && (option!='q')); //menu loop code block

return 0;

} //main code block

```

Exercícios:

1) Compare esta lista com "templates" com outras listas implementadas sem tipos paramétricos. Que vantagens você pode apontar a nível de independência entre as partes de um programa? Porque é importante maximizar esta independência entre as partes de um programa? Outro exercício: Modifique o programa `lista<T>` para trabalhar com ponteiros `<T*>` evitando a copia de objetos grandes visando assim maior eficiência.

4.3.4. TEMPLATES E AGREGAÇÃO

Usando o template definido no exemplo dois criaremos uma classe pilha e a testaremos de modo análogo ao que foi feito em 2.2 só que agora com templates e com uma pilha e não fila.

`mlisth.h` não será copiada, é idêntica a do exemplo anterior de "templates".

```

#include "mlistht.h"

template<class T>class pilha { //agregacao de uma lista

private:

lista<T> al; //a lista

public:

```

```

pilha();

Boolean vazia();

Boolean contem(T el);

void insere(T el);

T* remove();

void mostra();

};

template<class T> pilha<T>::pilha(){};

template<class T> Boolean pilha<T>::vazia()

{return al.vazia();}

template<class T> Boolean pilha<T>::contem(T el)

{return al.contem(el);}

template<class T> void pilha<T>::insere(T el)

{al.insere_primeiro(el);}

template<class T> T* pilha<T>::remove()

{return al.remove_primeiro();}

template<class T> void pilha<T>::mostra()

{al.mostra();}

```

```

#include "mpilhat.h"

main()

{

pilha<int> minha;

char option; //use in menu as option variable

int el; //elemento a inserir

do {

cout <<"\n"; //menu options display

cout <<"I:Insere.\n";

cout <<"R:Remove.\n";

```

```
cout <<"M:Mostra pilha.\n";

cout <<"Q:Quit pilha test.\n";

cout <<"V:Vazia?\n";

cout <<"C:Contem?\n";

cout <<"Entre comando:";

cin >> option; //reads user option

switch(option) //executes user option

{

case 'I':

case 'i':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;

minha.insere(el);

break;

case 'R':

case 'r':

if (!minha.vazia())

cout << (*(minha.remove()))<<endl;

else cout << "NULL, pilha vazia." <<endl;

break;

case 'C':

case 'c':

cout << "Entre elemento:";

cin >>el;

cout << minha.contem(el);

break;

case 'M':

case 'm':

minha.mostra();
```

```

break;

case 'V':

case 'v':

cout << "Resultado:" << minha.vazia() <<endl;

break;

default: ;

} //switch-case code block

} while ((option!='Q') && (option!='q')); //menu loop code block

return 0;

} //main code block

```

Exercícios:

1) Defina outras classes apresentadas em termos de templates, por exemplo a classe conta. Suponha que você tem que fazer um programa que usa a classe conta, mas não sabe ao certo se vai usar o tipo `float` para representar o dinheiro ou vai usar algum outro tipo (`double`). Use templates e defina este tipo somente quanto as operações.

4.4. METACLASSES

Metaclasses armazenam informações sobre classes definidas pelo usuário e são comuns em algumas linguagens de programação orientadas a objetos. Essa informação armazenada é a chamada metainformação.

C++ não possui metaclasses, porém existem meios de armazenar alguma metainformação, um deles é o uso de variáveis do tipo `static` que guardam informações sobre os vários objetos de uma mesma classe.

A utilidade da metainformação é vasta. Por exemplo um arquivo que armazena uma imagem contém geralmente um cabeçalho sobre a imagem (número de "pixels", largura, altura, etc). Numa classe lista, pode ser considerado como meta-informação: o número de elementos, o estado: ordenado ou não, etc. Em bancos de dados é muito comum se armazenar meta-informação nos arquivos.

4.4.1. UM TIPO SIMPLES COMO STATIC

Quando se declara um atributo `static` em uma classe, todos os objetos instanciados tem uma referência para ele (o mesmo atributo), ou seja ele pode ser modificado ou lido por funções membro de todos os objetos desta classe. No exemplo a seguir declaramos um atributo `static` inteiro que é incrementado quando o objeto é criado (construtor) e decrementado quando o objeto é destruído. Esse atributo `static` pode ser de qualquer tipo, pode ser até um objeto.

Variáveis `static` servem para fazer estatísticas sobre uma classe, também são adequadas para tornar informações de um objeto disponíveis para outros da mesma classe, elas continuam existindo (conservam seu valor) mesmo que não haja nenhum objeto instanciado e não destruído (vivo).

O programa abaixo mostra como fazê-lo, `alive` representa o número de objetos da classe `robot` criados. Veja que a declaração de `alive` segue a palavra `static`.



Diagrama do atributo `static` `alive`, compartilhado por vários robôs:

```
#include <iostream.h>

class robo {

private:

float x,y;

static int vivos; //guarda numero de robos vivos.

public:

robo(float x,float y) {vivos++;} //cria robo

void move(float dx,float dy) {x+=dx;y+=dy;}

static int get_vivos(void) {return vivos;} //quantos vivos

~robo(void) {vivos--;} //mata robo

};

int robo::vivos=0; //inicializacao da variavel static.

main()

{

cout << robo::get_vivos() << endl;

robo *r1=new robo(1.3,1.4); //cria robo 1

robo *r2;

cout << r1->get_vivos() << "\n" ; //1 vivo

r2=new robo(0.0,0.0); //cri robo 2

cout << r1->get_vivos() << "\n" ; //2 vivos

delete r1; //kill robo 1

cout << robo::get_vivos() << "\n" ; //1 vivo

r2->move(12.4,23.2); //movendo robo certa distancia.

delete r2; //mata robo 2.

//nenhum robo vivo

cout << robo::get_vivos() << endl;

return 0;

}
```

Resultado do programa:

0
1
2
1
0

Comentários:

Observe o trecho de código: `int robot::alive=0;` perceba que você deve inicializar o atributo antes da criação de qualquer objeto. Esse tipo de acesso não é permitido em `main()`, mantendo assim o encapsulamento. Quando os objetos são criados eles incrementam `alive` através de seus construtores, e decrementam quando são destruídos.

Existe uma função membro declarada como `static`: `static int get_vivos(void) {return vivos;}` esta função membro tem um tipo de acesso diferente dos outros, o seguinte trecho de código usado em nosso programa é permitido: `cout << robo::get_vivos() << endl;`. Perceba que `get_vivos` é chamado sem o operador `.` ou `->`, isto é permitido porque `get_vivos` é um função membro `static`, opera portanto sobre variáveis `static` que podem existir antes da criação do primeiro objeto da classe ou quando nenhum objeto está ativo.

Exercícios:

1) No lugar da variável inteira declarada como `static` faça a seguinte declaração: `static armazenagem vivos; //guarda numero de robos vivos..`

Inicialize também o objeto `static` chamando seu construtor fora de `main`.

Uma possível definição para a classe `armazenagem` seria:

```
class armazenagem {  
  
private:  
  
int numero;  
  
public:  
  
armazenagem() {numero=0;}  
  
void armazenagempp() {numero++;}  
  
void armazenagemmm() {numero--;}  
  
int get_numero() {return numero;}  
  
};
```

Não se esqueça de chamar os função membros de `armazenagem` nos construtores dos robos.

2) Use variáveis `static` em seus programas para que fazem alocação dinâmica para controlar o número de objetos criados e não deletados. Use por exemplo o objeto `lista` de 2.1.4 e verifique a importância desta técnica para o desenvolvimento de programas que sejam corretos no uso da memória dinâmica (`heap`), principalmente em C++ que não fornece coleta automática de lixo.

Usar técnicas deste tipo em Módulo-3 é impossível porque a linguagem não suporta construtores e destrutores, porém a coleta automática de lixo, "Garbage Collection", já faz grande parte do trabalho para o programador. Em C++ existem técnicas avançadas de programação para conseguir coleta automática de lixo para alguns tipos, essas técnicas se baseiam na chamada de automática de um destrutor quando um objeto sai de escopo, e também no uso de "templates".

3) Existe uma linguagem de programação chamada Logo que é muito usada no Brasil em escolas de primeiro e segundo grau. Nesta linguagem você pode programar os movimentos na tela de uma tartaruginha ou cursor. Este cursor descreve movimentos riscando ou não a tela, dentre os movimentos descritos estão círculos, quadrados e sequências repetitivas (loops). Modifique seu objeto robo para apresentar alguns desses recursos. Crie então um programa que lê de um arquivo texto instruções para este objeto robo executar movimentos na tela.

Logo foi criada por um cientista de computação do MIT.

4.4.2. UM TIPO DEFINIDO PELO USUÁRIO USADO COMO STATIC

Trechos de um programa com um objeto `static` representando uma lista parametrizada (templates). A estrutura poderia ser parametrizada de modo a armazenar informações sobre os estados dos demais objetos, permitindo que eles realizem algum tipo de interação. Neste exemplo vamos só armazenar os módulos das distâncias que os robos se moveram (função membro `move()`)

Faça a inclusão do arquivo que define sua estrutura de armazenamento, "storage", no seu projeto:

```
#include "mlistht.h"
```

Crie o atributo `static` com o encapsulamento desejado na definição da classe `robo`. Se preciso indique o tipo parametrizado:

```
class faca_estatisticas_sobre_mim {  
  
private:  
  
static lista<float> registro; //storage class  
  
public: ...
```

Acesse o atributo `static` aonde seu encapsulamento permite através de chamadas de funções membro como:

```
registro.insere_ultimo(a);
```

Tente fazer este exemplo sozinho, depois confira com o programa a seguir:

```
#include <iostream.h>  
  
#include <math.h>  
  
#include "mlistht.h"  
  
class robot {  
  
private:  
  
float x,y; //posicoes  
  
static lista<float> deltas;//guarda os passos dados  
  
public:  
  
robot(float a,float b)
```

```

{
x=a;
y=b;
} //cria robo

void move(float dx,float dy)
{
x+=dx;
y+=dy;

deltas.insere_primeiro(sqrt(x*x+y*y));
}

static void mostra_lista(void)
{
deltas.mostra();

cout << endl;
}

~robot(void) {} //mata robo
};

lista<float> robot::deltas; //chama o construtor.

main()
{
robot *r1=new robot(0.0,0.0); //cria robo 1

r1->move(1,1);

robot *r2;

robot::mostra_lista(); //mostra lista.

r2=new robot(1.0,1.0); //cria robo 2

robot::mostra_lista(); //mostra lista.

r2->move(10,10);

robot::mostra_lista(); //mostra lista.

delete r1;

```

```
delete r2;

return 0;

}
```

Resultado do programa:

=(1.41421)-

=(1.41421)-

=(15.5563)-(1.41421)-

Static e funções comuns:

Funções comuns também podem ter variáveis `static` e não só objetos. Neste caso as variáveis permanecem ativas durante chamadas da função.

Exercícios:

1) Defina uma estrutura de dados mais eficiente para busca que uma lista, use-a como `static` no exemplo acima. Faça com que os robos atendam ao seguinte função membro: `encontra_proximo(void)`; que faz com que um robo se mova até a posição do companheiro mais próximo dele. Perceba que agora você tem que armazenar a posição de cada robô na estrutura, juntamente com um identificador deste robô.

2) Defina de modo análogo ao exercício anterior funções membro como `agrupa`, que faz com que os robos se movam uma unidade de comprimento em direção ao centro de massa do grupo. Suponha que todos os robos tenham a mesma massa.

3) Você pode desejar armazenar as informações da classe `robot` em outra classe, que computa outros cálculos, neste caso temos pelo menos duas alternativas a seguir:

a) Crie uma classe auxiliar externa de armazenagem e para todos objetos `robo` instanciados passe o ponteiro desta classe auxiliar como argumento do construtor. Assim esses objetos poderão mandar mensagens para esta classe de armazenagem. Essas mensagens, chamadas de funções membro, podem ter vários significados, num sentido figurado podemos ter algo parecido com: "Classe auxiliar, armazene essa informação para mim". "Classe auxiliar, me mande uma mensagem daqui a cinco segundos, estou passando o ponteiro para mim mesmo (`this`)", etc.

As mensagens vistas desse modo ficam mais interessantes, você pode até achar engraçado, mas é muito prático pensar assim. Quando estudarmos simulações dirigidas a eventos em 4.6.2 veremos a importância destas trocas de mensagens entre objetos.

b) Usar `friends` para que a classe de armazenagem e cálculo e a classe `robot` possam interagir.

4) Em alguma classe que você criou anteriormente defina variáveis `static` com o seguinte objetivo: Contar, fazer estatísticas das chamadas de função membros de classe.

5) Use o que foi aprendido sobre "static variables" no programa `contas`, o objetivo é armazenar informações sobre os movimentos de todas as contas num objeto `static`. Para que a modificação fique a contento você pode precisar tornar o exemplo mais próximo da realidade, adicionando no construtor de `contas` um argumento: número de conta. Comente se você usaria alocação dinâmica para essa classe de armazenagem agregada em `conta`, ou não. Tenha em mente a questão do tamanho em bytes do objeto.

4.5. TRATAMENTO DE EXCEÇÕES

Adicionando tratamento de exceções ao programa `vetor` do item 4.3.1.

```

//header file para classe vetor ex.h

#include <iostream.h>

const int inicio=0;

class excecoesvetor { //to be thrown

public: //nao tenho interesse de encapsular por enquanto.

excecoesvetor(char* texto);

char* mensagem;

char* retorna_mensagem(void);

};

class excecaoalocacao:public excecoesvetor{

public:

excecaoalocacao(char* texto);

};

class excecaoinstanciacao:public excecoesvetor{

public:

excecaoinstanciacao(char* texto,int num);

int quant; //numero de elementos com que se tentou instanciar vetor

};

class excecaolimite:public excecoesvetor{ //limite de indice desrespeitado

public:

excecaolimite(char* texto,int ind,int max);

int indice; //armazena o indice que gerou excecao

int maximo; //armazena o indice maximo

//indice minimo e' fixo para este programa=0

};

excecoesvetor::excecoesvetor(char* texto)

{ mensagem=texto;}

char* excecoesvetor::retorna_mensagem(void)

{ return mensagem; }

```

```

excecao limite::excecao limite(char* texto,int ind,int max):excecoes vetor(texto)
{ indice=ind; maximo=max;}
excecao instanciacao::excecao instanciacao(char* texto,int num):excecoes vetor(texto)
{ quant=num; }
excecao alocao::excecao alocao(char* texto):excecoes vetor(texto)
{}
template<class T> class vetor{ //T e' o tipo do elemento do vetor
private:
T* v; //pode ser qualquer tipo que atenda as operacoes < > =
int tamanho;
public:
vetor (int tamanho) ;
T& operator[] (int i);
T maximo();
int primeiro(void);
int ultimo(void);
};
template<class T> vetor<T>::vetor (int tam)
{
if (tam<1)
throw excecao instanciacao("Vetores de tamanho <1. Sao invalidos.",tam);
v=new T[tam];
if (v==NULL)
throw excecao instanciacao("Nao consegui alocar memoria",tam);
tamanho=tam;
}
template<class T> int vetor<T>::primeiro (void)
{return inicio;}
template<class T> int vetor<T>::ultimo (void)

```

```

{return tamanho-1;}

template<class T> T& vetor<T>::operator[](int i)
{
if (i<0 || i>=tamanho)
throw excecao limite("Fora dos limites.",i,tamanho);

return v[i];
}

template<class T> T vetor<T>:: maximo(void)
{
int candidato=inicio;

for (int i=inicio;i<tamanho;i++)

if (v[i]>v[candidato]) candidato=i;

return v[candidato];
}

```

```

//main file

#include <iostream.h>

#include "ex.h"

main()
{
try
{
int ind; //indice, usado para atualizacoes

float item; //item, usado para insercoes no vetor

vetor<float>* meu;

try
{ meu=new vetor<float>(5); }

catch (excecaoinstanciacao& e)
{

```



```

cout << "Excecao gerada! O vetor nao pode ser criado." << endl;

cout << e.retorna_mensagem() << endl;

cout << "O indice invalido e':"<< e.quant << endl;

cout << "O programa sera terminado." << endl;

throw; //~rethrow

}

catch (excecaoalocacao& e)

{

cout << "Excecao gerada! O vetor nao pode ser criado." << endl;

cout << e.retorna_mensagem() << endl;

cout << "O programa sera terminado." << endl;

throw;

}

catch (excecoesvetor& e)

{

cout << "Esta excecao nao estava prevista em nosso codigo."<<endl;

cout << "Pode ser resultado de uma extensao na hierarquia de excecoes."<<endl;

cout << e.retorna_mensagem() << endl;

}

for (int i=meu->primeiro();i<=meu->ultimo();i++)

{

cout << "Entre com valor da posicao:" << i << "\n";

cin >> meu->operator[](i);

}

for (int j=meu->primeiro();j<=meu->ultimo();j++) cout<< (*meu)[j]<< " ";

cout << "Entre com o indice da posicao a atualizar:\n";

cin >> ind;

cout << "Entre com o valor a incluir:";

cin >> item;

```

```

try{(*meu)[ind]=item;}

catch (excecaoLimite& e)

{

cout << "\a Subscripting desconsiderado."<<endl;

cout << e.retorna_mensagem() << endl;

}

//incluir um loop ate obter do teclado valores validos.

for (int k=meu->primeiro();k<=meu->ultimo();k++) cout<< (*meu)[k]<< " ";

cout <<endl << "Maximo:" << meu->maximo();

return 0;

} //try

catch(...)

{

cout << "Excecoes nao tratadas, fim do programa."<<endl;

}

}

```

Resultado normal do programa:

Entre com valor da posicao:0

5.2

Entre com valor da posicao:1

5632.2

Entre com valor da posicao:2

12.5

Entre com valor da posicao:3

12

Entre com valor da posicao:4

2.21

5.2 5632.2 12.5 12 2.21 Entre com o indice da posicao a atualizar:

0

Entre com o valor a incluir:2

2 5632.2 12.5 12 2.21

Maximo:5632.2

Resultado anormal devido a índice inválido dado ao programa:

Entre com valor da posicao:0

2.2

Entre com valor da posicao:1

5.9

Entre com valor da posicao:2

4.1

Entre com valor da posicao:3

65.5

Entre com valor da posicao:4

2.3

2.2 5.9 4.1 65.5 2.3 Entre com o indice da posicao a atualizar:

6

Entre com o valor a incluir:4.5

Subscripting desconsiderado.

Fora dos limites.

2.2 5.9 4.1 65.5 2.3

Maximo:65.5

Resultado anormal devido a falha de alocação de memória:

Excecao gerada! O vetor nao pode ser criado.

Nao consegui alocar memoria

O indice invalido e':5

O programa sera terminado.

Excecoes nao tratadas, fim do programa.

Resultado anormal devido a numero de elementos do vetor < 1:

Excecao gerada! O vetor nao pode ser criado.

Vetores de tamanho <1. Sao invalidos.

O indice invalido e':-5

O programa sera terminado.

Excecoes nao tratadas, fim do programa.

Exercícios:

1) Implemente, adicione tratamento de exceções para o exemplo de 4.1.2. Antes faça um levantamento das exceções que podem ser geradas, lembre das restrições matemáticas para o denominador em uma divisão. Leve em conta também o overflow de variáveis `long` que são uma representação com número de bits finito da sequência dos números inteiros (conjunto \mathbb{Z} da matemática). Compare este tratamento com o de outros programas por exemplo na divisão por zero, quais as vantagens que você pode apontar e desvantagens?

4.6. CONCLUSÕES

Neste tópico apresentaremos programas mais elaborados dentre eles uma simulação dirigida a eventos e uma implementação de uma árvore binária.

4.6.1. ÁRVORE BINÁRIA.

Este programa implementa uma árvore binária e testa-a:

```
#include<iostream.h>

const TRUE=1;

const FALSE=0;

class no //no agregado na classe arvore, por razoes de encapsulamento
{
private:

int info; //atributo informacao, use template depois...

no* esq; //subarvore esquerda

no* dir; //subarvore direita

int busca_maisesq(void);

public:

no(int a); //sem filhos

no(int a,no* b,no* c); //com filhos

int retorna_quant(void);
```

```

no* insere(int a,int& res);

no* remove(int b,int& res);//res = resultado (sucesso?)

int busca(int c); //busca binaria

void in_order(); //parentisada

~no(void); //destrutor da arvore/subarvore

static int quant; //so para testes, pode ser public.

};

class arv_bin { //encapsula no e redireciona chamadas de metodos

private:

no* ar;

public:

arv_bin(void);

arv_bin(int a);

void insere(int a,int& result);

void remove(int b,int& result);

int busca(int c); //busca binaria

void in_order(); //parentisada

~arv_bin(void);

};

```

```

#include<iostream.h>

#include<stdlib.h>

#include"binatree.h"

int no::quant=0; //aqui eu uso uma variavel static

no::no(int a)

{info=a; esq=NULL; dir=NULL;quant++;}

no::no(int a,no* b,no* c) //constructor

{info=a;esq=b;dir=c;quant++;}

int no::retorna_quant(void)

```

```

{ return quant; }

int no:: busca_maiesq(void)

{

if ((*this).esq==0) return info;

else return ((*this).esq->busca_maiesq());

//chamada recursiva.

}

no* no::insere(int a,int& res)

{

res=1;

if (this==NULL) return new no(a,NULL,NULL);

if (a>=info) if (dir==NULL) dir=new no(a,NULL,NULL);

else dir=(*dir).insere(a,res);

else if (a<info) if (esq==NULL) esq=new no(a,NULL,NULL);

else esq=(*esq).insere(a,res);

return this; //nao e necessario.

};

no* no::remove(int b,int& res)

{

int copy;

no* delete_aux;

no* return_aux; //usado para deletar um no

if (this==NULL) {

res=FALSE;

return NULL; //arvore ou subarvore vazia

}

else //not a null pointer

if (b>(*this).info) (*this).dir=(*this).dir->remove(b,res);

if (b<(*this).info) (*this).esq=(*this).esq->remove(b,res);

```

```

if (b==(*this).info) //preciso deletar aqui

{

res=TRUE;

if (((*this).dir==NULL) && ((*this).esq==NULL)) //sem filhos

{

delete this;

return NULL;

}

else if ((*this).esq==NULL) //como remover de lista linear

{

delete_aux=this;

return_aux=(*this).dir;

(*delete_aux).dir=NULL; //evita deletar subarvore

delete delete_aux;

return return_aux;

}

else if ((*this).dir==NULL) //como lista linear

{

delete_aux=this;

return_aux=(*this).esq;

(*delete_aux).esq=NULL;

delete delete_aux; //nao esqueca

return return_aux;

}

else //o caso mais complicado

{

copy=(*this).dir->busca_maiesq();

info=copy;

(*this).dir=(*this).dir->remove(copy,res);

```

```

}

}

return this; //para muitos casos.

}

int no::busca(int c)

{

if (this!=NULL)

if (c==info) return c;

else if (c>info) return ((*dir).busca(c));

else return ((*esq).busca(c));

else return -c;

}

void no::in_order(void) //percurso in_order

{

if (this!=NULL)

{

cout << "(" ;

(*esq).in_order();

cout << info;

(*dir).in_order();

cout << ")";

};

}

no::~~no(void)

{

if (this!=NULL)

{

quant--;

if (dir!=NULL) delete dir; //primeiro chama destrutor depois deleta no

```



```

if (esq!=NULL) delete esq; //o destrutor e chamado para toda a arvore e entao
}

//ela volta deletando os nos
}

arv_bin::arv_bin(void)

{ ar=NULL;}

arv_bin::arv_bin(int a)

{ ar=new no(a);}

//inline

void arv_bin::insere(int a,int& result)

{ ar=ar->insere(a,result); }

//inline

void arv_bin::remove(int a,int& result)

{ ar=ar->remove(a,result);}

//inline

int arv_bin::busca(int a)

{ return ar->busca(a); }

//inline

void arv_bin::in_order(void)

{ ar->in_order(); }

arv_bin::~arv_bin()

{ delete ar; }

```

```

#include <iostream.h>

```

```

#include "binatree.h"

```

```

main() //testa a arvore com menu.

```

```

{

```

```

int n; //lido para ser inserido ou removido.

```

```

int flag;

```

```
arv_bin my_tree;

char option='w';

do

{

cout << endl;

cout << " I-Insere\n";

cout << " R-Remove\n";

cout << " N-In Order (Percurso)\n";

cout <<7 " B-Busca\n";

cout << " S-Sair\n";

cout << " Entre opcao:";

cout << " \n";

cin >>option; //entre a opcao do menu

switch(option) //executes user option

{

case 'I':

case 'i':

cout << "\n Digite numero a inserir:";

cin >> n;

cout << "\n";

flag=FALSE;

my_tree.insere(n,flag);

cout << "flag:"<<flag << endl;

break;

case 'R':

case 'r':

cout << "\n Digite numero a remover:";

cin >> n;

cout << "\n";
```

```

flag=FALSE;

my_tree.remove(n,flag);

cout << "flag:"<<flag << endl;

break;

case 'N':

case 'n':

cout << "\n";

my_tree.in_order();

cout << " " << no::quant << ":Nos\n";

cout << "\n";

break;

case 'B':

case 'b':

cout << "\n Digite numero a achar:";

cin >> n;

cout << "\n";

cout << " " << my_tree.busca(n);

cout << "\n";

break;

case 'S':

case 's':

cout << "\n BYE \n";

break;

default: ;

} //switch-case code block

} while ((option!='s')&&(option!='S'));

cout << " Nodes:" << no::quant << endl;

return 0;

}

```

Resultado do programa:

Não pode ser exibido por ser muito extenso.

4.6.2. SIMULAÇÃO DIRIGIDA A EVENTOS.

Este tópico é o último e o único que ainda está sendo editado.

Este exemplo apresenta uma simulação dirigida a eventos. Simulamos um banco, as variáveis da simulação são: tempo médio de entrada de clientes no banco, tempo médio de atendimento, número de atendentes.

A linguagem precursora das atuais linguagens orientadas a objetos, Simula, não por acaso foi criada para programar simulações. Em programação orientada a objetos estamos frequentemente preocupados em modelar entidades, objetos, do mundo real, é justamente esta a tarefa de uma simulação.

Você notará que nosso programa principal é bastante pequeno. Ocorre que `main` é usado para apenas inicializar os objetos e a simulação, a maioria das ações ocorre através de chamadas de funções membro entre os objetos, isto é muito bom, evitamos ao máximo a presença de variáveis locais e passagem por referência.

[Click here for Picture](#)

O diagrama mostra o cenário de nossa simulação:

Neste diagrama estão presentes as classes com que iremos trabalhar: `costumer`, `clerk`, `scheduler`, `manager`, `front_door`, `geometric`. `Costumer` e `clerk` são subclasses de `active`, uma classe base abstrata. `Manager`, `costumer`, `clerk` são objetos reais, existiriam no mundo real. `Scheduler` e `front_door`, `geometric` não são objetos reais, são criados para auxiliar na simulação.

Nossa simulação é do tipo discreta, dirigida a eventos, em contraposição com o tipo contínuo. Ou seja estaremos atentos, monitorando, eventos tais como o fato de um cliente entrar no banco ou ser atendido e não grandezas contínuas como a vazão de uma bomba hidráulica ou a velocidade de um motor elétrico.

Nossa simulação é dita discreta porque os eventos ocorrem em intervalos fixos de tempo e não entre eles, o número desses intervalos é escolhido pelo usuário e deve ser grande com relação aos tempos usados na simulação (tempo médio de atendimento, etc). Estes tempos médios por serem inteiros devem ser escolhidos de forma a não gerar casos degenerados, ou seja se você estimou que em seu banco o tempo de atendimento é em geral três vezes maior que o tempo médio de entrada de clientes no banco, então prefira uma relação do tipo (27/9) ao invés de (9/3), esses tempos continuarão pequenos perto do tempo de duração da simulação: 10000, porém não tão pequenos que possam ser pouco representativos em termos de tempos diferentes que podem ocorrer. Entenda por casos degenerados, casos que não serão capazes de representar, modelar corretamente o que aconteceria em seu banco, fornecendo resultados discrepantes com outras opções equivalentes (em termos de proporções) de valores iniciais da simulação.

Um pouco sobre estatística e probabilidade. Vamos precisar de conceitos de estatística neste problema. A tempo de atendimento de clientes segue usualmente uma distribuição geométrica (lembre-se que em estatística existem distribuições discretas e contínuas), a nossa é discreta. A linguagem só oferece a distribuição de números conhecida como uniforme, aquela em que todos números tem a mesma probabilidade de serem sorteados, ela pode ser gerada por chamadas a função `rand()` da `library<stdlib.h>`, `rand()` gera números pseudo-aleatórios na faixa de 0 até `RAND_MAX` (não se preocupe, `RAND_MAX` está definido na `stdlib.h` e é geralmente 32767).

Dizemos que `rand()` gera números pseudo-aleatórios porque esta função utiliza uma semente para gerar uma sequência de números, esta sequência de números pode ser repetida, basta utilizar a mesma semente. Esta possibilidade de repetição será importante para realizar testes do programa, frequentemente o programador deseja repetir o resultado da última execução, isto só é possível se for fornecida a mesma semente de geração dos números através de uma chamada a função `void srand(unsigned s)`, já importada com as "libraries" que você utilizará na simulação.

Felizmente dispomos de uma maneira de construir um gerador de números que obedecem uma distribuição geométrica, a partir de um gerador de números aleatórios. A distribuição uniforme precisa como parametro um valor máximo, enquanto que a geométrica precisa de um valor médio.

Na distribuição geométrica, se um cliente é atendido em um tempo médio de 10, então podemos dizer que se ele tiver começado a ser atendido agora, existe em média uma chance em dez de ele terminar de ser atendido no próximo instante. Vamos supor que o cliente não foi atendido logo no primeiro instante, então existe uma chance em dez de ele ser atendido no próximo instante e assim por diante. As

probabilidades são iguais e independentes uma das outras. A soma das probabilidades de cada instante completa 1 no tempo médio de atendimento que no caso é 10. Porém isto não significa que 10 é um limite máximo, mas apenas a média!

Se a probabilidade p de o cliente ser atendido no instante atual é $p = 1/\text{média}$ então a probabilidade de ele não ser atendido é $(1-p)$. Seguindo o raciocínio anterior, a probabilidade de o cliente ser atendido no primeiro tique do relógio é p . A probabilidade que o mesmo cliente seja atendido só no segundo tique é igual a probabilidade de ele não ser atendido no primeiro tique $= (1-p)$ e (*) a probabilidade de ele ser atendido no segundo tique $= p$ (igual a p para todos os instantes isolados). Seguindo o mesmo raciocínio, a probabilidade de o cliente vir a ser atendido só no terceiro tique é $(1-p) \cdot (1-p) \cdot p$. A fórmula geral da probabilidade de um cliente esperar t tiques enquanto é atendido é: $p \cdot (1-p)^{(t-1)}$.

Suponha que tomamos $n=100$ bolas, das quais pintamos $(n/\text{média})$ de branco e o restante de preto ($\text{média} < n$). Chamemos de p a probabilidade de se retirar numa única tentativa uma bola branca de nossas n bolas, p é igual a $(1/\text{média})$. A probabilidade do evento complementar é $(1 - (1/\text{média})) = (1-p)$. A probabilidade de se obter uma bola branca só na segunda retirada com reposição é $(1-p) \cdot p$, enquanto que só na terceira retirada é $(1-p) \cdot (1-p) \cdot p$ e assim por diante, como no exemplo anterior.

Pois bem, as nossas n bolas podem ser vistas como os números da distribuição uniforme gerada por `rand()`. Pintar de branco parte das bolas de branco e o restante de preto equivale a dividir o intervalo de 0 até `RAND_MAX` em números menores que $(\text{RAND_MAX} + 1 / \text{média}) = \text{ways_to_occur}$ (brancos) e números maiores que isso (pretos). Sortear uma bola e verificar a cor equivale a chamar `rand()` e ver em que intervalo o resultado cai. Temos então o procedimento para obter números segundo uma distribuição geométrica a partir de um gerador de números aleatórios. Construiremos uma classe em nosso programa para obter estes números, será a classe `geometric`. Sua implementação está no arquivo `geometric.cpp`.

[Click here for Picture](#)

```
//File repair.h

//Header file for costumer-servement simulation

#include <stdlib.h>

#include <iostream.h>

enum Boolean {FALSE,TRUE}; //0 ou 1

class scheduler; //classe nao real

class manager; //classe real

//class of geometric-distribution random number generators

class geometric{

int geo_max; //maximum value of random number

int ways_to_occur; //no. ways desired event can occur

public:

geometric(double mean,int max);

int draw(); //return next random number

Boolean e_agora(void); //verifica se e agora que entra costumer

};

//Abstract base class of active objects
```

```

class active{

active* next; //next-object pointer for linked lists

public:

void set_next(active* p) {next=p;}

active* get_next(void) {return next;}

virtual void event()=0; //trigger scheduled event

};

//Class for costumer objects

class costumer:public active{

scheduler* sp; //pointer to scheduler

manager* mp; //pointer to service manager

geometric g; //random number generator

Boolean is_up; //state_variable

int tot_up_time; //tempo total de pe

int up_time_start; //start of most recent up-period

static double servedcost; //total number of served costumers

static double waitedtime; //total waited time for all costumers

public:

costumer(double mean,int max,scheduler* s,manager* m);

void event(); //time to be served

void served(); //Come back home costumer. (Killed)

static double g_servedcost() {return servedcost;}

static double g_waitedtime() {return waitedtime;}

static int vivos; //numero de costumers vivos, so p/debugging

~costumer() {vivos--;} //so para controle de alocao dinamica

};

//Class for clerk objects

class clerk:public active{

scheduler* sp; //pointer to scheduler

```

```

manager* mp; //pointer to service manager

geometric g; //random number generator

costumer* workp; //pointer to costumer under repair

Boolean is_busy; //state variable

int busy_time_start; //start of most recent busy period

int tot_busy_time; //total busy time

public:

clerk(double mean,int max,scheduler* s,manager* m);

void event(); //time to complete repair

void serve(costumer* p); //accept work assignment

int busy_time(); //return total busy time

};

class manager {

enum who {COSTUMERS,CLERKS,NONE};

who waiting; //kind of objects in queue

active* first; //points to first object in queue

active* last; //points to last object in queue

double llsum; //line lenght sum (sum every tick, when with costumers)

int lenght; //comprimento da fila

//Private functions for manipulating queue

void insert_first(active* p)

{first=last=p; p->set_next(0);lenght++;}

void insert(active* p)

{last->set_next(p); p->set_next(0); last=p;lenght++;}

void remove()

{first=first->get_next();lenght--;}

//vamos percorrer a lista e sortear clerk desocupado

clerk* escolhe_randomico(void)

{ //escolhe randomico

```

```

int posicao;

posicao=(rand() % lenght)+1; //1..lenght posicao a deletar

active* corr=first; //corrente, itera sobre lista

active* prev=NULL; //ainda nao esta sobre a lista

for (int i=0;i<(posicao-1);i++) //i=local do previo (0...lenght-1)
{

prev=corr;

corr=corr->get_next(); //desloca ponteiros na lista

}

clerk* retorne=(clerk*) corr; //type cast

if (last==corr) last=prev;

if (prev==NULL) first=corr->get_next();

else prev->set_next(corr->get_next());

lenght--;

return retorne;

} //escolhe_randomico

public:

manager() {first=last=0; waiting=NONE;lenght=0;llsum=0;}

void request_service(costumer* p); //service request

costumer* request_work(clerk* p); //work request

void tick(void)

{ if (waiting==COSTUMERS) llsum+=lenght;}

double g_llsum(void)

{ return llsum;}

~manager()

{

while (first!=NULL)

{active* aux=first; first=first->get_next(); delete aux;}

}

```



```

};

//Class for scheduler

class front_door{

private:

double media;

int maximo;

scheduler* sp;

manager* mp;

geometric* g;

public:

void init(double mean,int max,scheduler* s,manager* m)

{

media=mean;

maximo=max;

sp=s;

mp=m;

g=new geometric(mean,max);

}

void sorteia_cost(void)

{

costumer* esquecame;

if (g->e_agora()) esquecame=new costumer(media,maximo,sp,mp);

//nao se preocupe com delecao, o costumer se pendura nas listas

//(this) e vai acabar sendo deletado pelo clerk

}

~front_door(void) { delete g;}

};

class scheduler {

int clock; //simulation clock

```

```

int calendar_size; //size of calendar_queue array

active** calendar; //pointer to calendar queue array

int index; //calendar queue array subscript for current time

front_door* fd;

manager* m;

public:

scheduler(int sz,front_door* fdp,manager* mp);

int time() {return clock;} //return time

void schedule(active* p,int delay); //schedule event

void run(int ticks); //run simulation

~scheduler(void)

{

for (int i=0;i<calendar_size;i++)

{

while (calendar[i]!=NULL)

{

active* aux;

aux=calendar[i];

calendar[i]=calendar[i]->get_next();

delete aux;

}

}

}

};

```

```

//File geometrc.cpp

```

```

//Source file for class geometric

```

```

#include <stdlib.h>

```

```

#include "repair.h"

```

```

#ifndef RAND_MAX
#define RAND_MAX 32767
#endif

//RAND_COUNT is number of different values that
//rand() can return
const double RAND_COUNT=double(RAND_MAX)+1.0;

//Initialize geometric-distribution object
geometric::geometric(double mean, int max)
{
ways_to_occur=int(RAND_COUNT/mean+0.5);

geo_max=max;
}

//Return next geometrically distributed random number
int geometric::draw()
{
for (int i=1;i<geo_max;i++)
if(rand()<ways_to_occur) return i;

return geo_max;
}

Boolean geometric::e_agora(void)
{
return (rand()<ways_to_occur); //chances de entrar agora pela porta
}

```

```

//File active.cpp

//Source file for classes costumer and clerk
#include <iostream.h>

#include "repair.h"

//Initialize costumer object and schedule first breakdown

```

```

costumer::costumer(double mean,int max,scheduler* s,manager* m):g(mean,max)

{

sp=s;

mp=m;

vivos++; //controle de alocação dinamica.

tot_up_time=0;

is_up=TRUE;

sp->schedule(this,g.draw());

//up_time_start is not initialized here but when costumers enter in bank

}

//Request service for disabled costumer

void costumer::event() //entering in the bank, start counting wait time

{

is_up=FALSE; //not outside the bank

up_time_start=sp->time();

mp->request_service(this); //entrou no banco, fica na fila ou vai direto ao caixa

}

//Return repaired costumer to service

void costumer::served() //may be killed, deleted now.

{

is_up=TRUE;

tot_up_time+=sp->time()-up_time_start;

waitedtime+=tot_up_time;

servedcost+=1;

}

//Initialize clerk object and, if possible, get object's

//First work assignment

clerk::clerk(double mean,int max,scheduler* s,manager* m):g(mean,max)

{

```

```

sp=s;

mp=m;

tot_busy_time=0;

workp=mp->request_work(this);

if (workp==0)

is_busy=FALSE;

else {

is_busy=TRUE;

busy_time_start=sp->time();

sp->schedule(this,g.draw());

}

}

//Complete repair on current costumer; if possible get

//new work assignment

void clerk::event()

{

tot_busy_time+=sp->time()-busy_time_start;

workp->served(); //grava estadisticas.

delete workp; //mata costumer

workp=mp->request_work(this);

if (workp==0) is_busy=FALSE;

else {

is_busy=TRUE;

busy_time_start=sp->time();

sp->schedule(this,g.draw());

}

}

//Accept work assignment

void clerk::serve(costumer* p)

```

```

{
workp=p;

is_busy=TRUE;

busy_time_start=sp->time(); //comeca contar tempo de ocupado

sp->schedule(this,g.draw()); //me tire do atendimento daqui a g.draw tempos
}

//Return total busy time

int clerk::busy_time()

{

int t=tot_busy_time;

if (is_busy) t+=sp->time()-busy_time_start;

return t;

}

```

```

//File manager.cpp

//Source file for class manager

#include <iostream.h>

#include "repair.h"

//Handle service request from disabled costumer

void manager::request_service(costumer* p)

{

clerk* q;

switch(waiting) {

case COSTUMERS:

insert(p);

return;

case CLERKS:

q=escolhe_randomico(); //pega um clerk desocupado qualquer, ja converte (clerk*)

if (first==NULL) waiting=NONE;

```

```
q->serve(p);

return;

case NONE:

waiting=COSTUMERS;

insert_first(p);

return;

}

};

//Handle work request from idle clerk

costumer* manager::request_work(clerk* p)

{

costumer* q;

switch (waiting){

case COSTUMERS:

q=(costumer*) first;

remove();

if (first==NULL) waiting=NONE;

return q;

case CLERKS:

insert(p);

return NULL;

case NONE:

waiting=CLERKS;

insert_first(p);

return NULL;

}

return NULL;

}
```

```

//File schedule.cpp

//Source file for class scheduler

#include <iostream.h>

#include "repair.h"

//Create scheduler with calendar queue having sz elements

scheduler::scheduler(int sz,front_door* fdp,manager* mngrp)

{

fd=fdp; //armazena o front_door pointer

m=mngrp; //armazena o manager pointer

clock=0;

calendar_size=sz;

calendar=new active*[sz];

for (int i=0;i<sz;i++) calendar[i]=0;

index=0;

}

//Schedule object *p to receive event message

//after delay ticks have elapsed

void scheduler::schedule(active* p,int delay)

{

int t=index+delay;

if (t>=calendar_size) t-=calendar_size;

p->set_next(calendar[t]);

calendar[t]=p;

}

//Run simulation for given number of ticks

void scheduler::run(int ticks)

{

active* p;

for (int i=0;i<ticks;i++) {

```



```

fd->sorteia_cost(); //agenda entrada do novo costumer enquanto
//nao comecou a mexer em listas ainda, senao corrompe estado
m->tick(); //faz manager gravar estatisticas das listas
while((p=calendar[index])!=0)
{
calendar[index]=p->get_next();
p->event();
}
clock++;
if (++index==calendar_size) index=0;
}
}

```

```

//File simula.cpp
//programa demonstracao para simulacao de cliente-atendente
#include <iostream.h>
#include <stdlib.h>
#include "repair.h"
//inicializando os membros static da classe costumer
double costumer::servedcost=0.0;
double costumer::waitedtime=0.0;
int costumer::vivos=0; //para controle da alocao dinamica
main()
{
//declaracao de variaveis obtencao de valores do usuario
unsigned semente; //seed for rand()
int num_adj; //numero de clerks
double m_mean; //tempo medio entre entradas no estabelecimento
double a_mean; //tempo medio de atendimento
cout << "Numero de atendentes?";

```

```

cin >> num_adj;

cout << "Tempo medio de entrada de clientes pela porta?";

cin >> m_mean;

cout << "Tempo medio de servico, atendimento?";

cin >> a_mean;

cout << "Semente de numeros randomicos?";

cin >> semente;

//Seed rand(); set max_time to ten times maximum of

//m_mean and a_mean

srand(semente);

int max_time=10*int(m_mean>a_mean?m_mean:a_mean);

int i;

//Cria manager e scheduler

manager mngr;

front_door criador;

scheduler sch(max_time+1,&criador,&mngr);

criador.init(m_mean,max_time,&sch,&mngr); //inicializa criador de costumers

//com as caracteristicas esperadas dos costumers, como nao e construtor, posso

//modificar as caracteristicas dos costumers durante programa.

//Cria clerks

clerk** a_list=new clerk*[num_adj];

for (i=0;i<num_adj;i++)

a_list[i]=new clerk(a_mean,max_time,&sch,&mngr);

//Faz sucessivos loops da simulacao; imprime estatisticas cumulativas

//depois de cada conjunto de iteracoes completo

char ch;

do

{

//Get number of ticks for this run

```

```

int duration;

cout << "\nNumber of time steps?";

cin >> duration;

//Run duration

sch.run(duration);

//COMPUTA E IMPRIME TEMPO MEDIO DE FILA (por costumer)

long tempo_medio=(costumer::g_waitedtime()/(costumer::g_servedcost()));

cout << "Tempo medio na fila:" << tempo_medio << endl;

//computa e imprime utilizacao media dos atendentes

double a_factor=100.0/double(sch.time())/double(num_adj);

long tot_busy_time=0;

for (i=0;i<num_adj;i++)

tot_busy_time+=a_list[i]->busy_time();

cout << "Media da utilizacao dos atendentes:" << tot_busy_time*a_factor<<"%\n";

double avll; //average costumer line lenght

avll=mngr.g_llsum()/sch.time();

cout << "Comprimento medio da fila:" << avll << endl;

//Determine if user wants to do more runs

cout << "Clientes ainda nao atendidos:" << costumer::vivos << endl;

//estes ou estao na fila para serem atendidos, ou se penduraram no

//calendar queue, e so para controle da alocao dinamica.

cout << "Continue (Y/N)?";

cin >> ch;

} while (ch=='y' || ch=='Y');

delete []a_list;

return 0;

}

//RESULTADOS DO PROGRAMA, A PARTIR DOS VALORES INICIAIS DO PRIMEIRO TESTE

//(TESTE A SEGUIR) FUI VARIANDO UM PARAMETRO POR VEZ E VENDO SE O

```

```
//RESULTADO ERA COERENTE.

//Numero de atendentes?1

//Tempo medio de entrada de clientes pela porta?8

//Tempo medio de servico, atendimento?3

//Semente de numeros randomicos?31416

//

//Number of time steps?5000

//Tempo medio na fila:3

//Media da utilizacao dos atendentes:36.14%

//Comprimento medio da fila:0.1384

//Clientes ainda nao atendidos:1

//Continue (Y/N)?y

//

//Number of time steps?10000

//Tempo medio na fila:4

//Media da utilizacao dos atendentes:37.7933%

//Comprimento medio da fila:0.153667

//Clientes ainda nao atendidos:4

//Continue (Y/N)?n

//

//Numero de atendentes?2

//Tempo medio de entrada de clientes pela porta?8

//Tempo medio de servico, atendimento?3

//Semente de numeros randomicos?31416

//

//Number of time steps?5000

//Tempo medio na fila:2

//Media da utilizacao dos atendentes:18.3%

//Comprimento medio da fila:0.0088
```

```
//Clientes ainda nao atendidos:0

//Continue (Y/N)?y

//

//Number of time steps?10000

//Tempo medio na fila:3

//Media da utilizacao dos atendentes:18.4033%

//Comprimento medio da fila:0.0068

//Clientes ainda nao atendidos:2

//Continue (Y/N)?

//

//Numero de atendentes?1

//Tempo medio de entrada de clientes pela porta?6

//Tempo medio de servico, atendimento?3

//Semente de numeros randomicos?31416

//

//Number of time steps?5000

//Tempo medio na fila:4

//Media da utilizacao dos atendentes:50.06%

//Comprimento medio da fila:0.3104

//Clientes ainda nao atendidos:0

//Continue (Y/N)?y

//

//Number of time steps?10000

//Tempo medio na fila:5

//Media da utilizacao dos atendentes:51%

//Comprimento medio da fila:0.356933

//Clientes ainda nao atendidos:1

//Continue (Y/N)?

//
```

```
//Numero de atendentes?1
//Tempo medio de entrada de clientes pela porta?8
//Tempo medio de servico, atendimento?5
//Semente de numeros randomicos?31416
//
//Number of time steps?5000
//Tempo medio na fila:11
//Media da utilizacao dos atendentes:59.54%
//Comprimento medio da fila:0.7616
//Clientes ainda nao atendidos:1
//Continue (Y/N)?y
```

Conteúdo:

Bibliografia:

- [1] Rumbaugh, Blaha M., Premerlani W., Eddy F. & Lorensen W. , "Object-Oriented Modeling and Design". Prentice Hall, 1991.
- [2] Budd. T , "Classical Data Structures In C++". Addison-Wesley 1994.
- [3] Mitchel M. , "Data Abstraction in C++"
- [4] Graham. N., "Learning C++". McGRAW-HILL, 1991.
- [5] Stroustrup. B., "The C++ Programming Language". Addison-Wesley 1991.

["Tutoriais e exercícios online sobre C++ e Eiffel" Departamento de ciência da computação, Rochester Institute of Technology](#)