

Information, Calcul et Communication (partie programmation) : Cours de programmation (C++) Pointeurs et références

Jamila Sam

Laboratoire d'Intelligence Artificielle
Faculté I&C

Objectifs du cours d'aujourd'hui

- ▶ Rappels sur les pointeurs :
 - ▶ 3 cas d'utilisation à ne pas confondre
 - ▶ 3 types de « pointeurs » :
 - ▶ références (mais voir point suivant)
 - ▶ pointeurs « à la C »
 - ▶ pointeurs « intelligents »
 - ▶ ne pas confondre pointeurs et références !!
- ▶ Etude de cas

Vidéos, transparents et quiz

www.coursera.org/learn/initiation-programmation-cpp/

⌚ Semaine 7

Les « pointeurs », à quoi ça sert ?

En programmation, les « pointeurs » servent essentiellement à trois choses :

- ① à permettre à plusieurs portions de code de *partager* des « objets » (données, fonctions) *sans les dupliquer*
⌚ **référence**
- ② à pouvoir *choisir des éléments* non connus *a priori* (au moment de la programmation)
⌚ **généricité**
- ③ à pouvoir manipuler des objets dont la *durée de vie* dépasse la portée
⌚ **allocation dynamique**
⌚ (moins important en **C++11** en raison de la *move semantic*)

Important : Il faut toujours avoir clairement à l'esprit pour lequel de ces trois objectifs on utilise un pointeur dans un programme !

Les différents « pointeurs »

En C++, il existe plusieurs sortes de « pointeurs » :

- ▶ les **références**

totallement gérées en interne par le compilateur. Très sûres, donc ; mais sont *fondamentalement différentes des vrais pointeurs*.

- ▶ **CH11** les « pointeurs intelligents » (*smart pointers*)

gérés par le programmeur, mais avec des gardes-fous.

Il en existe 3 : `unique_ptr`, `shared_ptr`, `weak_ptr`
(dans la bibliothèque `memory`)

- ▶ **CH11** les `std::functions` (dans la bibliothèque `functional`) pour désigner (« pointer sur ») des fonctions

- ▶ les « **pointeurs à la C** » (*build-in pointers*)

les plus puissants (peuvent tout faire) mais les plus « dangereux »

Le type référence

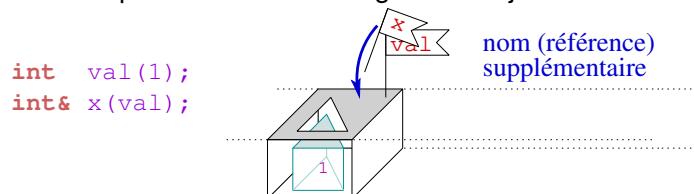
Une **référence** est un *synonyme d'identificateur*, un autre nom pour un objet existant.

La déclaration d'une référence se fait selon la syntaxe suivante :

```
type& nom_reference(identificateur);
```

Après une telle déclaration, `nom_reference` peut être utilisé partout où *identificateur* peut l'être.

Une référence permet donc de désigner un objet indirectement :



Les références sont très utiles lors du passage d'arguments aux fonctions, mais aussi parfois pour les valeurs de retour comme nous le verrons par exemple dans le cas de la surcharge d'opérateurs.

Les différents « pointeurs »

► lesquels utiliser ?

utilisation	sur des données	sur des fonctions
référence	références (ou pointeurs à la C)	nom de la fonction
généricité	pointeur à la C ou index dans un tableau	<code>std::function</code> ou pointeur à la C
allocation dynamique	smart-pointers surtout <code>unique_ptr</code> (ou pointeurs à la C)	—

« Utilisez des références quand vous pouvez, des pointeurs quand vous devez. »

Attention aux pièges !

- ▶ **sémantique de l'affectation**

```
int i(3);
int& j(i); // alias
/* i et j sont la * 
 * MEME case memoire */
i = 4; // j AUSSI vaut 4
j = 6; // i AUSSI vaut 6
```

```
int i(3);
int j(i); // copie
/* i et j vivent leur *
 * vie séparément */
i = 4; // j vaut encore 3
j = 6; // i vaut encore 4
```

- ▶ **sémantique de const**

```
int i(3);
const int& j(i); /* i et j sont les memes.
 * On ne peut pas changer la *
 * valeur VIA J
 * (mais on peut le faire
 * par ailleurs).
j = 12; // NON
i = 12; // OUI, et j AUSSI vaut 12 !
```

Spécificités des références

Une référence :

- ▶ doit absolument être initialisée (vers un objet existant) :

```
int i;
int& ri(i); // OK
```

```
int& rj; // NON, la reference rj doit
          // etre liee a un objet !
```

- ▶ ne peut être liée qu'à un seul objet :

```
int i;
int& ri(i);
int j(2);
ri = j; // ne veut pas dire que ri 'pointe' sur j
        // mais que i prend la valeur de j !
cout << i << endl; // affiche 2
```

- ▶ ne peut pas être référencée :

```
int i(3);
int& ri(i);
int& rri(ri); // NON
int&& rri(ri); // NON PLUS
```

- ▶ on ne peut (donc) pas faire de tableau de références :-)

ICC (partie programmation) – Cours 11 : Pointeurs et références – 9 / 25

Pourquoi ne pas se contenter des pointeurs ?

Une référence c'est donc comme un pointeur mais avec quelques « gardes-fous »

☞ dans l'exemple précédent :

- ▶ `echange(int& a, int&b)` ne peut être appelée qu'avec `echange(i, j)`, où `i` et `j` sont des variables déclarées dans le bloc d'appel.
- ▶ avec `echange(int* a, int* b)` rien n'empêche l'appel où `b` par exemple ne pointe vers rien de valide !

« Utilisez des références quand vous pouvez, des pointeurs quand vous devez. »



C++11 r-value references



En **C++11**, il existe en plus des références vers les valeurs transitoires : les **r-value references**.

```
int&& temp(f());
```

Cela n'est utile que pour des raisons d'**optimisation** (éviter des copies, *move semantics*)

☞ Voir la mini-référence sur C++11

Pourquoi ne pas se contenter des pointeurs ?

- ▶ L'usage de référence permet un style plus concis (le déréférencement explicite n'est plus nécessaire). Comparez :

```
void echange(int* a,
             int* b)
{
    int copie(*a);
    *a = *b;
    *b = copie;
}

void echange(int& a,
             int& b)
{
    int copie(a);
    a = b;
    b = copie;
}
```

- ☞ Le passage par référence **est le mode à privilégier absolument** en C++ lorsque l'on veut qu'une fonction puisse modifier une variable passée en argument

Houlala !



GARE AUX CONFUSION !



C++ utilise **malheureusement** deux *notations identiques* (**&** et *****) pour **deux choses différentes** !

type& id est une référence sur une variable **id** dans le passage par référence d'une fonction

&id est l'adresse de la variable **id**, par exemple en affectation d'un pointeur.

CE N'EST PAS LA MÊME CHOSE !

type* id; déclarer une variable **id** comme un pointeur sur un type de base **type**

***id** (où **id** est un pointeur) représente le contenu de l'endroit pointé par **id**

CE N'EST PAS LA MÊME CHOSE !



Pointeurs sur fonctions en C++11



C++11 généralise la notion de « pointeur sur fonction » au travers du type **function** de la bibliothèque **functional**.

Exemple :

```
#include <functional>
...
function<double(double)> f;
...
double g(double x) { return x*x; }
...
f = g;
...
z = f(a + b);
```



Pointeurs sur fonctions



En C++, on peut en fait pointer sur n'importe quel objet. On peut en particulier **pointer sur des fonctions**.

La syntaxe consiste à mettre **(*ptr)** à la place du nom de la fonction.

Par exemple :

double f(int i); est une fonction qui prend un **int** en argument et retourne un **double** comme valeur
double (*g)(int i); est un **pointeur sur une fonction** du même type que ci-dessus.

On peut maintenant par exemple faire : **g=f;**

puis ensuite : **z=g(i);**

Note : pas besoin du **&** ni du ***** dans l'utilisation des pointeurs de fonctions.



Pointeurs sur fonctions, exemple



Supposons que vous ayez préprogrammé 5 fonctions :

```
double f1(double x);
...
double f5(double x);
```

et que vous souhaitez écrire un programme capable d'intégrer l'une de ces fonctions :

```
do {
    cout << "De quelle fonction voulez-vous calculer "
        << "l'intégrale [1-5] ? ";
    cin >> rep;
} while ((rep < 1) || (rep > 5))
```

Comment manipuler de façon générique la réponse de l'utilisateur ?

⇒ avec un **pointeur** sur la fonction correspondante.



Le programme complet (C++98) 1/2



```
#include <iostream>
#include <cmath>

double f1(double x) { return x*x; }
double f4(double x) { return sqrt(exp(x)); }
double f5(double x) { return log(1.0+sin(x)); }

/* Fonction est un nouveau type : pointeur sur des fonctions *
 * prenant un double en argument et retournant un double */
typedef double (*Fonction)(double);

Fonction demander_fonction()
{
    int rep;
    Fonction choisie;
    do {
        cout << "De quelle fonction voulez-vous calculer "
            << "l'intégrale [1-5] ? ";
        cin >> rep;
    } while ((rep < 1) || (rep > 5))

    switch (rep) {
        case 1: choisie = f1 ; break ;
        case 2: choisie = sin ; break ;
    }
}
```



Le programme complet (C++11)



Il suffit de remplacer

```
typedef double (*Fonction)(double);
```

par

```
typedef function<double(double)> Fonction;
```

Reste cependant une subtilité (avancée !) :

certaines fonctions de la librairie standard ont plusieurs prototypes (surcharge) et l'affectation d'une `function` est dans ce cas ambiguë.

Par exemple, l'affectation du cas 2 :

```
choisie = sin;
```

provoque une erreur (d'ambiguité) du compilateur.

On est alors obligé de désambiguiser : indiquer de quel `sin` il s'agit.

Cela se fait par :

```
choisie = (double(*)(double)) sin;
```



Le programme complet (C++98) 2/2



```
case 3: choisie = exp ; break ;
case 4: choisie = f4 ; break ;
case 5: choisie = f5 ; break ;
}

return choisie;
}

double demander_nombre() { ... }
double integre({Fonction f, double a, double b} { ... f(a)... })

int main ()
{
    double a(demander_nombre());
    double b(demander_nombre());

    Fonction choix(demander_fonction());

    cout.precision(12);
    cout << "Intégrale entre " << a
        << " et " << b << " :" << endl;
    cout << integre(choix, a, b) << endl;
    return 0;
}
```

Note : ce programme peut encore être amélioré, notamment en utilisant des tableaux...

Pointeurs et effets de bord

Comme un pointeur contient l'**adresse mémoire** d'une valeur, si l'on passe un pointeur en argument d'une fonction, **toute modification faite sur cette valeur à l'intérieur de la fonction sera répercuteée à l'extérieur**.

⇒ **effet de bord**

Exemple (à ne pas suivre : utilisez plutôt le passage par référence) :

```
void swap(int* x, int* y) {
    int tmp(*x);
    *x=*y;
    *y=tmp;
}
main() {
    int x(3), y(2);
    cout << x << "," << y << endl; // affiche 3,2
    swap(&x, &y);
    cout << x << "," << y << endl; // affiche 2,3
}
```



Pointeurs constants et pointeurs sur des constantes



`type const* ptr;` (ou `const type* ptr`) déclare un **pointeur sur un objet constant** de type `type` : on ne pourra pas modifier la valeur de l'objet au travers de `ptr` (mais on pourra faire pointer `ptr` vers un autre objet).

`type* const ptr(&obj);` déclare un **pointeur constant sur un objet obj** de type `type` : on ne pourra pas faire pointer `ptr` vers autre chose (mais on pourra modifier la valeur de `obj` au travers de `ptr`).

Pour résumer : `const` s'applique toujours au type directement précédent, sauf si il est au début, auquel cas il s'applique au type directement suivant.



Pointeurs & références



Déclaration : `type* pointeur;`

Déclaration/Initialisation :

```
type* pointeur(adresse);
unique_ptr<type>(new type(valeur));
type& reference(objet);
```

Adresse d'une variable : `&variable`

Accès au contenu pointé par un pointeur : `*pointeur`

Allocation mémoire :

```
pointeur = new type;
pointeur = new type(valeur);
```

Libération de la zone mémoire allouée :

`delete pointeur` (pour les « pointeurs classiques », obligatoire)



Pointeurs constants et pointeurs sur des constantes



Exemple :

```
int i(2), j(3);
int const* p1(&i);
int* const p2(&i);

cout << i << "," << *p1 << "," << *p2 << endl; // 2,2,2

// *p1 = 5; /* erreur de compilation : on ne peut pas
             * modifier au travers de p1 */
*p2 = 5;

cout << i << "," << *p1 << "," << *p2 << endl; // 5,5,5

p1 = &j;
// p2 = &j; /* erreur de compilation : on ne peut pas
             * modifier p2 */

cout << i << "," << *p1 << "," << *p2 << endl; // 5,3,5
```

Etude de cas

► les amis de mes amis ...

Pour préparer les prochains cours

Plus de nouvelles vidéos à visionner

Les prochain cours :

- ▶ Présentation du mini-projet (24.11)
- ▶ Les entrées-sorties (1.12)