Лекция 9

Перегрузка операций

Операции со встроенными типами

```
int i, j, k;
float x, y;

k = i + j;
if (x > y)
  i++;
```

Способы перегрузки операторов

2 способа объявления операторной функции:

1) как глобальной функции,

2) как метода класса.

Оператор как глобальная функция

Синтаксис объявления глобальной функции

```
тип operator# ( список_аргументов );
```

- символ оператора (+, -, <, ++ и т.д.).

Пример: класс комплексных чисел

1) Объявление класса и операторных функций (заголовочный файл модуля complex).

```
...
class complex
{
  public:
    float re, im;
};

complex operator+(complex a, complex b);
complex operator-(complex a, complex b);
complex operator*(complex a, complex b);
complex operator/(complex a, complex b);
...
```

2) Использование перегруженных операторов (файл драйвера).

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

using namespace std;

void main()
{
  complex a(0., 1.), b(-1., 0.), c, d;
  c = a + b;                  // неявный вызов
  d = operator+(b, c);        // явный вызов
  cout << "c=(" << c.re << "," << c.im << ");";
  cout << "d=(" << d.re << "," << d.im << ");";
  cin.get();
}
```

3) Реализация перегруженного оператора сложения (файл реализации модуля complex).

```
#include "complex.h"

complex operator+ (complex c1, complex c2)
{
  complex tmp;
  tmp.re = c1.re + c2.re;
  tmp.im = c1.im + c2.im;
  return tmp;
}
```

Правила перегрузки операторов

1. Не допускается определять новые операторы (например, **).
2. Не допускается перегружать операторы встроенных типов.
3. Перегруженный оператор может быть методом класса или глобальной функцией.
4. Операторы подчиняются правилам приоритета, группирования и числа операндов.
5. Если имеется и унарная, и бинарная версия оператора (например, &, *, +, -), то они перегружаются отдельно.
6. Перегруженные операторы не имеют аргументов по умолчанию.
7. Все перегруженные операторы, кроме оператора присваивания, наследуются

Дружественные функции

Если оператор определен как глобальная (внешняя) функция, то доступ к закрытым (private) и защищенным (protected) полям и методам для нее запрещен.

Однако это ограничение не касается **дружественных (friend)** функций, которые имеют доступ ко всем полям класса.

Дружественная функция объявляется внутри класса с ключевым словом friend, однако не является методом класса.

Пример: класс complex и дружественные функции-операторы

```
...
class complex
{
  private:
   float r
   friend
};
...
```

```
complex operator~ (const complex c)
{
    complex tmp;
    tmp.re = c.re;
    tmp.im =-c.im;
    return tmp;
}
```

доступ к закрытым полям

Оператор как метод класса

Операторная функция может быть объявлена не только как глобальная и дружественная, но и **как метод класса**.

В этом случае функция объявляется в открытой (public) части определения класса. Количество аргументов функции при этом на единицу меньше, чем арность соответствующего оператора.

Таким образом, унарные операторы (~, !, *, &, ++,...) объявляются как методы без аргументов, а бинарные операторы (<,>, ==, &, ||, >>, <<, ...) - с одним аргументом.

Пример: класс complex

Объявим операторные функции сложения (бинарный оператор +) комплексных чисел и операцию комплексного сопряжения (унарный оператор ~) как методы класса complex.

```
...
class complex
{
    float re, im;
  public:
    complex operator+(const complex a);
    complex operator~();
};
...
```

Реализация операторных методов

```
complex complex::operator+(const complex c)
{
  complex tmp;
  tmp.re = re + c.re;
  tmp.im = im + c.im;
  return tmp;
}

complex complex::operator~()
{
  complex tmp;
  tmp.re = re;
  tmp.im =-im;
  return tmp;
}
```

```
tmp.re = this->re + c.re;
tmp.im = this->im + c.im;
```

```
tmp.re = this->re;
tmp.im =-this->im;
```

Вызов операторных функций:

1) явный (с указанием имени функции)

```
complex a(1.,0), b(0.,1.), c, d;
c = a.operator+(b);
d = c.operator~();
```

2) неявный (с помощью символа операции)

```
complex a(1.,0), b(0.,1.), c, d;
c = a + b;
d = ~c;
```

Выбор способа перегрузки - I.

При выборе способа перегрузки оператора (глобальная функция или метод класса) необходимо принимать во внимание, что

1) некоторые операторы могут перегружаться только как глобальные функции (пример ниже);

2) некоторые операторы могут перегружаться только как методы класса (`=, (), [], ->`);

3) некоторые операторы не могут быть перегружены вообще (`., .*, ::, ?:, #, ##`).

Выбор способа перегрузки - II.

Несмотря на то, что выбор способа перегрузки оператора остается за программистом, существуют некоторые общепринятые рекомендации относительно этого выбора.

Оператор	Форма
Все унарные операторы	метод
= () [] -> ->*	только метод
+= -= /= *= ^= &= |= %= >>= <<=	метод
Остальные бинарные операторы	глоб. функция

Особенности реализации некоторых операторов

1) Оператор присваивания =.

Реализуется компилятором **неявно** с использованием "поверхностного копирования". Должен быть **переопределен явно** в случаях, когда объект класса содержит неразделяемую ссылку (например, динамический указатель).

Для объектов с неразделяемыми ссылками необходима реализация "глубокого копирования". Кроме того, вместе с оператором = требуется также явным образом определить конструктор копирования и деструктор (**Правило Трех**).

1) объявление

```
complex& operator=(const complex& c);
```

2) определение (реализация)

```
complex& complex::operator=(const complex& c)
{
  re = c.re;
  im = c.im;
  return *this;
}
```

2) Операторы потокового ввода/вывода (>>, <<)

При использовании операторов сдвига >> и << левым операндом всегда является потоковый объект (например, cin >> x, cout << y). В этом случае операторная функция может быть объявлена только как глобальная и дружественная.

1) объявление

```
friend ostream& operator<<(ostream& os, const complex c);
friend istream& operator>>(istream& is, const complex c);
```

2) определение (реализация)

```
ostream& operator<<(ostream& os, const complex c)
{
   os << "(" << setprecision(2) << c.re;
   os << "," << setprecision(2) << c.im << ")";
   return os;
}
```