ТИП данных string

- В программировании, строковый тип (англ. string «нить, вереница») — тип данных, значениями которого является произвольная последовательность (строка) символов алфавита. Каждая переменная такого типа (строковая переменная) может быть представлена фиксированным количеством байтов либо иметь произвольную длину.

Тип	Размер в байтах	Диапазон значений
char	1	от -128 до 126
unsigned char	1	от 0 до 255
short	2	от -32 768 до 32767
unsigned short	2	от 0 до 65536
enum	2	от -2 147 483 648 до 2 147 483 647
long	4	от -2 147 483 648 до 2 147 483 647
unsigned long	4	от 0 до 4 294 967 295
int	4	от -2 147 483 648 до 2 147 483 647
unsigned int	4	от 0 до 4 294 967 295
float	4	от 3,4 * 10 (-38) до 3,4 * 10 38
double	8	от 1,7 * 10 (-308) до 3,4 * 10 308
long double	10	от 3,4 * 10 (-4932) до 1,1 * 10 4932
bool	1	true или false

https://radioprog.ru/post/1320

- В какой области памяти хранится s (все в стеке или в стеке только указатель, а основная часть в куче), каков ее размер (всегда переопределяется как у динамического массива или выделяется сразу много места), хранятся ли там только символы в привычном однобайтном виде или есть еще какая-то информация о строке, в каком порядке хранятся байты (от младшего к старшему или наоборот)???
- Рассмотрим выделение памяти под строку

- После того, как вы создали строку, часто бывает полезно узнать ее длину. Здесь в игру вступают операции с длиной и емкостью.

- Длина строки
- Длина строки – это довольно просто, это количество символов в строке. Для определения длины строки есть две идентичные функции:

- size_type string::length() const
- size_type string::size() const
- Обе эти функции возвращают текущее количество символов в строке, исключая завершающий ноль.

- Пример кода:

- string sSource("012345678");
- cout << sSource.length() << endl;
- Вывод:

- 9

- Хотя, чтобы определить, есть ли в строке какие-либо символы или нет, можно использовать length(), но более эффективно использовать функцию empty():

- bool string::empty() const
- Возвращает true, если в строке нет символов, иначе – false.

- Пример кода:

- string sString1("Not Empty");
- cout << (sString1.empty() ? "true" : "false") << endl;
- string sString2; // пустая
- cout << (sString2.empty() ? "true" : "false") << endl;
- Вывод:
- false
- true

- Есть еще одна функция, связанная с размером, которую вы, вероятно, никогда не будете использовать, но мы опишем ее здесь для полноты картины:

- size_type string::max_size() const
- Возвращает максимальное количество символов, которое может содержать строка. Это значение будет варьироваться в зависимости от операционной системы и архитектуры системы.

- Пример кода:

- string sString("MyString");
- cout << sString.max_size() << endl;
- Вывод:

- 4294967294

- Емкость строки
- Емкость (вместимость) строки показывает, сколько памяти выделено объектом строки для хранения ее содержимого. Это значение измеряется в строковых символах, исключая символ завершающего нуля. Например, строка с емкостью 8 может содержать 8 символов.

- size_type string::capacity() const
- Возвращает количество символов, которое строка может хранить без перераспределения памяти.

- Пример кода:

- string sString("01234567");
- cout << "Length: " << sString.length() << endl;
- cout << "Capacity: " << sString.capacity() << endl;
- Вывод:

- Length: 8
- Capacity: 15

- Обратите внимание, что емкость больше, чем длина строки! Хотя длина нашей строки равна 8, на самом деле она занимала достаточно памяти для 15 символов! Зачем так сделано?

- Здесь важно понимать, что если пользователь хочет поместить в строку больше символов, чем позволяет ее емкость, то для получения большей емкости строка должна быть перераспределена в памяти. Например, если строка имеет длину и емкость 8, то добавление любых символов в строку приведет к переразмещению объекта в памяти. Сделав емкость больше размера фактической строки, пользователь получил некоторое буферное пространство для расширения строки до необходимости перераспределения.

- Как оказалось, перераспределение – это плохо по нескольким причинам:

- Во-первых, перераспределение строки относительно дорого. Сначала необходимо выделить новую память. Затем каждый символ в строке необходимо скопировать в новую память. Если строка большая, это может занять много времени. Наконец, необходимо освободить старую память. Если вы выполняете много перераспределений, этот процесс может значительно замедлить работу вашей программы.

- Во-вторых, всякий раз, когда строка перераспределяется, адрес содержимого строки в памяти изменяется на новое значение. Это означает, что все ссылки, указатели и итераторы строки становятся недействительными!

- Обратите внимание, что строки не всегда размещаются с емкостью, превышающей длину. Рассмотрим следующую программу:

- string sString("0123456789abcde");
- cout << "Length: " << sString.length() << endl;
- cout << "Capacity: " << sString.capacity() << endl;
- Эта программа выводит:

- Length: 15
- Capacity: 15
- Результаты могут отличаться в зависимости от компилятора.

- Давайте добавим к строке один символ и посмотрим, как изменится емкость:

- string sString("0123456789abcde");
- cout << "Length: " << sString.length() << endl;
- cout << "Capacity: " << sString.capacity() << endl;

- // Теперь добавим новый символ
- sString += "f";
- cout << "Length: " << sString.length() << endl;
- cout << "Capacity: " << sString.capacity() << endl;
- Это дает следующий результат:

- Length: 15
- Capacity: 15
- Length: 16
- Capacity: 31

Если вы заранее знаете, что собираетесь создать большую строку, выполняя множество строковых операций, которые увеличивают размер строки, вы можете избежать многократного перераспределения строки в памяти, сразу установив для строки необходимую ей емкость:

```
#include <iostream>
#include <string>
#include <cstdlib> // для rand() и srand()
#include <ctime>   // для time()

using namespace std;

int main()
{
    std::srand(std::time(nullptr)); // инициализация генератора случайных чисел

    string sString{};    // длина 0
    sString.reserve(64); // резервируем 64 символа

    // Заполняем строку случайными строчными буквами
    for (int nCount{ 0 }; nCount < 64; ++nCount)
        sString += 'a' + std::rand() % 26;

    cout << sString;
}
```

Результат этой программы будет меняться каждый раз. Вот результат одного выполнения:

```
wzpzujwuaokbakgijqdawvzjqlgcipiiuuxhyfkdppxpyycvytvyxwqsbtielxpy
```

Вместо того чтобы перераспределять sString несколько раз, мы устанавливаем емкость один раз, а затем заполняем строку. Это может очень влиять на производительность при формировании больших строк с помощью конкатенации.

Строки типа string

Тип string предназначен для работы со строками символов в кодировке Unicode. Ему соответствует базовый класс System.String библиотеки .NET.

Создание строки:

```
1. string s;                                  // инициализация отложена
2. string t = "qqq";    // инициализация строковым литералом
3. string u = new string(' ', 20);            // с пом. конструктора
4. string v = new string( a ); // создание из массива символов
// создание массива символов:  char[] a = { '0', '0', '0' };
```

Библиотека <string>

Функции библиотеки <string>:

`s.length();`	возвращает длину строки *s*
`s.find(str);`	возвращает индекс первого вхождения строки *str* в *s*
`s.rfind(str);`	возвращает индекс последнего вхождения строки *str* в *s*
`s.find_first_of(str);`	возвращает индекс первого вхождения любого символа из *str* в *s*
`s.find_last_of(str);`	возвращает индекс последн. вхождения любого символа из *str* в *s*
`s.substr(k, n);`	возвращает строку из *n* символов строки *s*, начиная с *k*-ого
`s.insert(k, str);`	вставляет строку *str* в строку *s*, начиная с *k*-ого символа
`s.erase(k, n);`	удаляет *n* символов в строке *s*, начиная с *k*-ого

Операции со строками

s.empty()	Возвращает true, если строка пуста
s.size()	Возвращает количество символов в строке
s[n]	Возвращает n-ый символ строки
s1 + s2	Возвращает «склейку» строк s1 и s2
s1 = s2	Заменяет символы строки s1 строкой s2
s1 == s2	Проверяет совпадение строк
!=, <, <=, >, >=	Имеют обычное значение

Операции со строками

s.append(str)	добавляет в конец строки строку str. Можно писать как s.append(переменная), так и s.append("строка")
s.assign(str)	присваивает строке s значение строки str. Аналогично записи s=str
int i=s.begin()	записывает в i индекс первого элемента строки
int i=s.end()	аналогично, но последнего
s.clear()	как следует из названия, очищает строку. Т.е. удаляет все элементы в ней
s.compare(str)	сравнивает строку s со строкой str и возвращает 0 в случае совпадения (на самом деле сравнивает коды символов и возвращает их разность)
s.copy **(куда, сколько, начиная с какого)**	- копирует из строки s в куда (там может быть как строка типа стринг, так и строка типа char). Последние 2 параметра не обязательные (можно использовать функцию с 1,2 или 3 параметрами)

Строковый тип данных

Пример использования переменной строкового типа:

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
int main(){
    string s, ss;      // Объявление переменных s и ss строкового типа
    cin >> s;          // Считывание строки s до первого разделителя
    getline(cin, ss); // Функция getline() считывает все введённые символы
                 // с  пробелами до тех пор, пока не будет нажата
 // клавиша Enter
    gets(s);           // Полный аналог функции getline()
    cout << s;         // Вывод строки s в консоль
}
```

Библиотека <string>

Функция *.insert(k, str)* вставляет в строку *ss* начиная с *k*-ого символа строку *str*.

```
#include <string>
using namespace std;
int main() {
    string ss = "Ой, нужен , ой";
    ss.insert(10, "XanaX");
    //ss = "Ой, нужен XanaX, ой"
    return 0;
}
```

```
#include <iostream>
 #include <string>
using namespace std;
 int main () {
    string str1 = "Привет";
    string str2 = "Мир";
    string str3;
    int len;

    // копируем str1 в str3
    str3 = str1;
    cout << "str3:" << str3 << endl;
    // объединяет str1 и str2
    str3 = str1 + str2;
    cout << "str1 + str2:" << str3 << endl;
    // общая длина str3 после конкатенации
    len = str3.size ();
    cout << "str3.size ():" << len << endl;

    return 0;
}
```

- Лотосы
- #include <iostream>
- #include<string>
- using namespace std;
- int main()
- { int i;
- string s1 = "Розовые лотосы удивительно красивы";
- string s2 = "можно ";
- string s3 = "есть ";
- string s4 =", кажется,";
- //string s5=s1+" "+s2+" "+s3+" "+s4;
- //cout <<s5<<endl;
- //cout <<s1<< endl;
- s1.erase(29,22);
- cout <<s1<< endl;
- s1.replace (29,13,s2);
- cout <<s1<< endl;
- s1.append(s3);
- cout <<s1<< endl;
- s1.insert(28,s4);
- cout <<s1<< endl;
- i=s1.size ();
- cout <<i<< endl;
- // cout<<"Hello World";
- return 0;
- }

Дана Фраза: Розовые лотосы удивительно красивы. https://server.179.ru/tasks/cpp/total/161.html

- Создайте фразу : Розовые лотосы, кажется, можно есть.