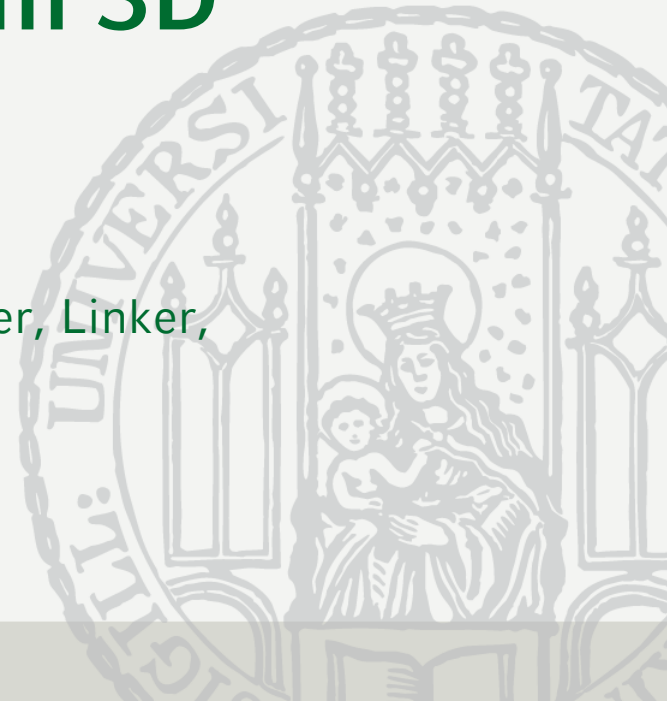


Prof. Andreas Butz | Dipl.Inf. Otmar Hilliges

Programmierpraktikum 3D Computer Grafik

Einführung in C++:

Header- u. Source files, Präprozessor, Compiler, Linker,
Standard I/O



Termin und Ort:

- Wöchentliche Besprechung: Freitag, 10:15 - 11:45
- Ort: Amalienstr. 17, Raum 107
- Pflichttermin – Bei Nichterscheinen vorher (begründet) entschuldigen.

Ablauf des Praktikums

- Es wird wöchentliche Übungsblätter geben (Phase I)
 - Donnerstag 12:00 – Neues Aufgabenblatt.
 - Freitag 10:15-11:45 – Wöchentliches Treffen.
 - Donnerstag – Donnerstag – individuelle Bearbeitung der Aufgaben.
 - Donnerstag 12:00 Abgabe der Aufgaben (per SVN commit).
- Zum Ende des Semesters wird es eine Projektarbeit geben die in Gruppen bearbeitet wird.



Diskussions-Liste:

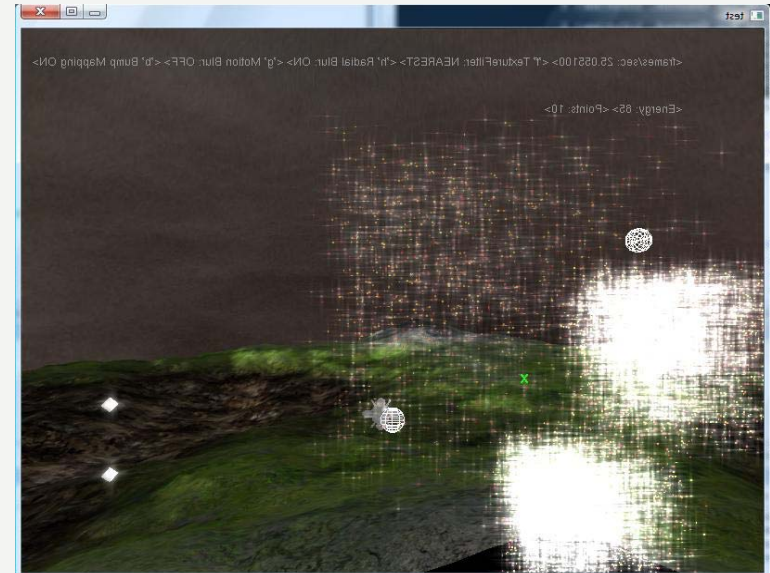
- Anmeldung und Verwaltung:
<https://tools.rz.ifi.lmu.de/mailman/listinfo/3dpss08>
- Mails an: 3dpss08_at_lists.ifi.lmu.de
- Soll zum Austausch von Fragen, Problemen und auch Lösungen rund um das 3D Programmierpraktikum dienen.

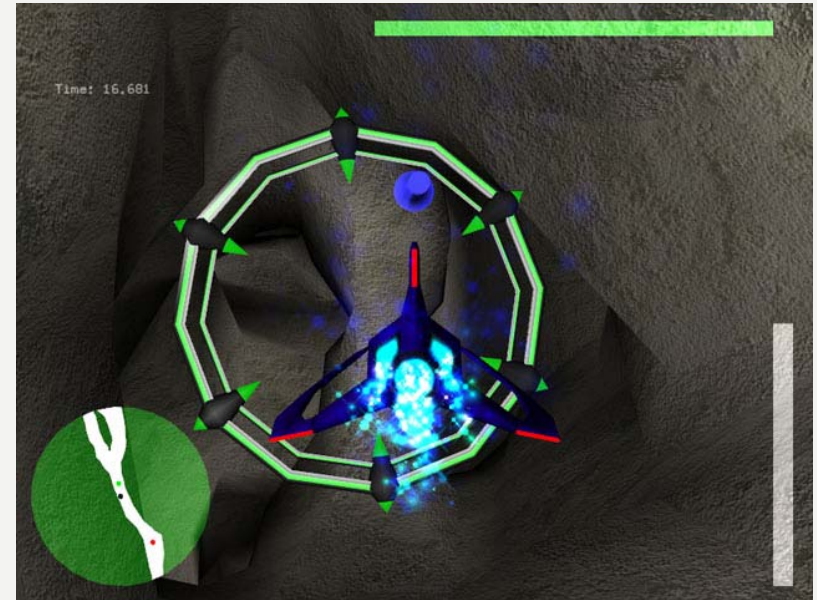
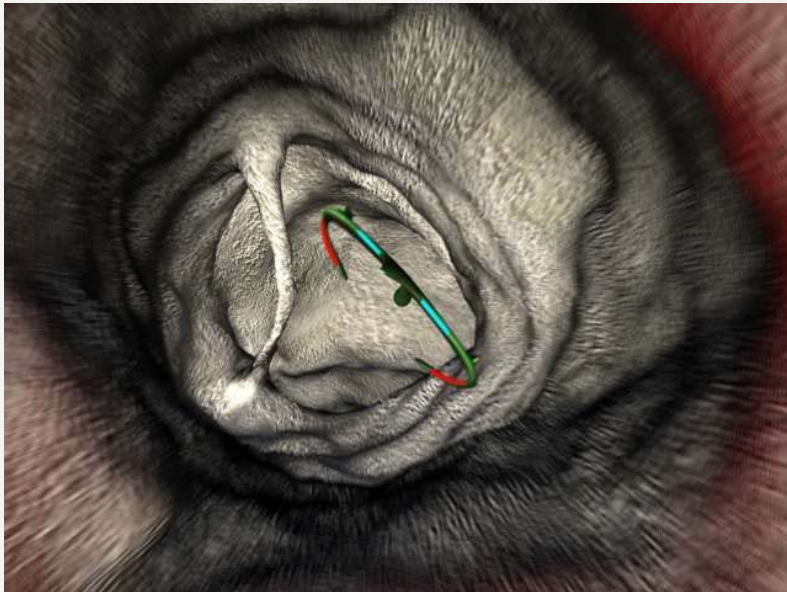
SVN Repository:

- Abgaben erfolgen per SVN commit.
- Sie sollten username/pwd per e-mail erhalten haben.
- <svn://svn.medien.ifi.lmu.de/ss08/3d-prakt>
- Siehe auch http://www.medien.ifi.lmu.de/lehre/ss08/3dp/merkblatt_svn.pdf
- Tutorial: <http://svnbook.red-bean.com/>

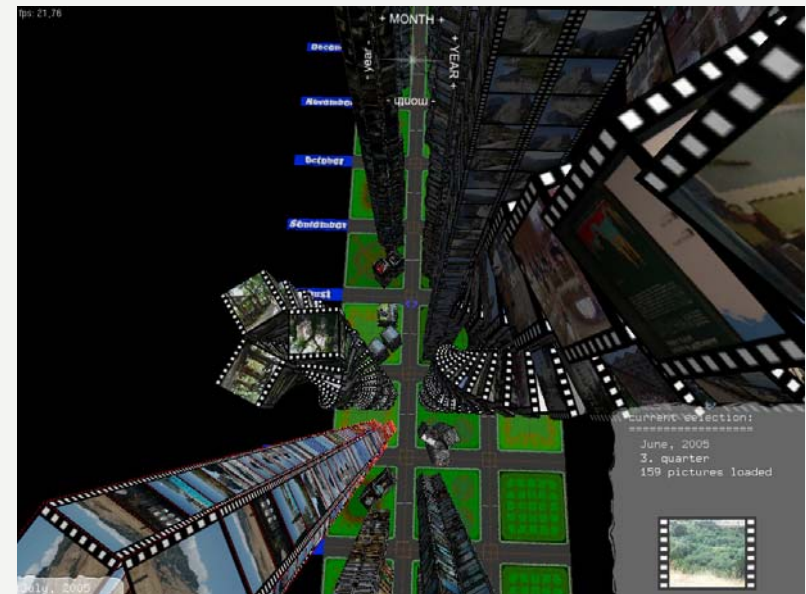
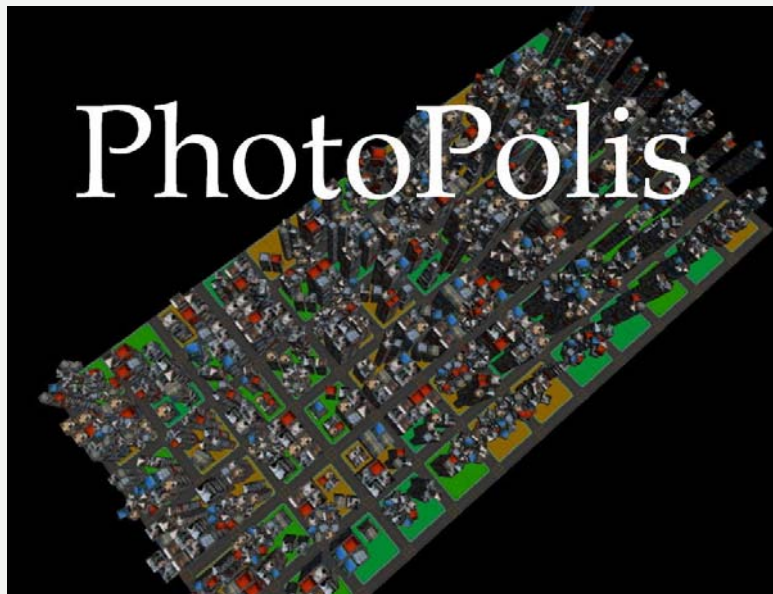


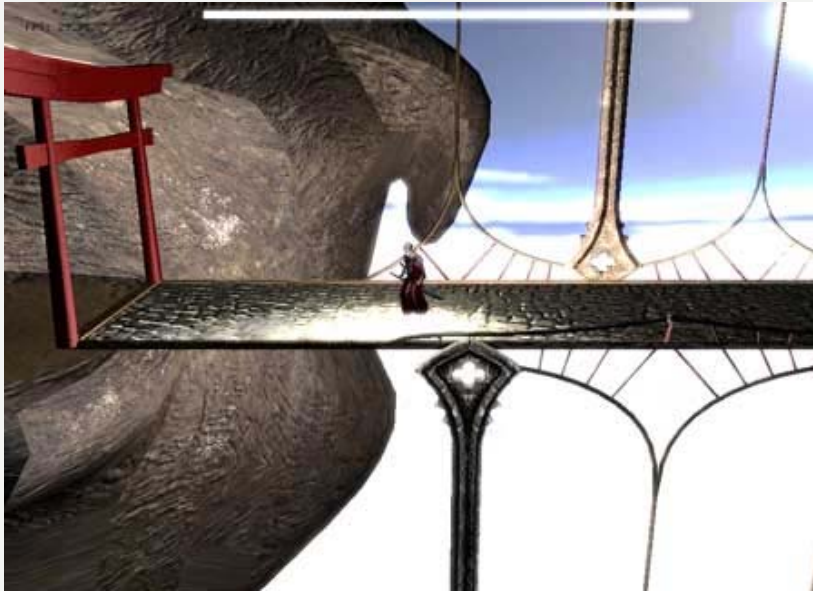
- Erlernen von Grundlegenden Konzepten der 3D Programmierung.
- Erwerb von Kenntnissen in C++, OpenGL und GLUT.
- Verständnis der Mathematik für 3D-Grafik
- Fähigkeit zur selbständigen (Team-) Arbeit anhand eines komplexeren Systems.
 - Implementierung eines kleinen Spiels / Animation
 - Teams von 2-3 Personen
 - (Netzwerkkommunikation -> Teams können gegeneinander spielen)













- Bearbeitung aller Aufgaben
- Abgaben müssen
 - Pünktlich
 - Korrekt (kompilieren mit einem Klick)
 - Lauffähig
 - Und nicht abgeschrieben sein!
- Am Ende des Semesters muss das Team-Projekt präsentiert und demonstriert werden (aka real implementiert sein).
- Anwesenheit bei den Gruppentreffen ist zwingend erforderlich.



- Zur Bearbeitung der Aufgaben stehen die Rechner des CIP-Pools in der Amalienstrasse zur Verfügung.
- C++, OpenGL und GLUT sind Plattform unabhängig -> Achten sie darauf, dass ihre Abgaben das ebenfalls sind.
- Zum entwickeln unter Linux empfehlen wir die GNU GCC Compiler-Suite
- Zum entwickeln unter Windows empfehlen wir MS Visual Studio
 - Alle Studenten des IFI können VS 2005 kostenlos über MSDNAA <http://www.rz.ifi.lmu.de/Dienste/MSDNAA> beziehen (ebenso MS Windows).
- Zur Abgabe ihrer Aufgaben sollen Sourcen und Projekt-Files eingechekkt werden.
 - .cpp, .h, .sln, .vcproj, makefiles sollen eingechekkt werden.
 - .exe, .o, .ncb, .suo, .obj etc. dürfen nicht eingechekkt werden!

Florian Frankenberger
Magdalena Blöckner
Florian Schulz
Daniel Filonik
Horst-Egon Brucker
Stefan Meindl
Daniel Bertram
Alexander Lang
Florian Lambers
Nico Grupp
Steffen Wenz
Andreas Lehmann
Lenz Belzner
Kim-Lan Bui
Fabian Schmidt

Renata Willi
Alexander Kahl
Felix Hammer
Florian Lindemann
Korbinian Moßandl
Sonja Rümelin
Rainer Waxenberger
Martin Weinand
Eric Rademacher
Mark Plötner
Matthias Walter
Vitaliy Khakhutskyy
Dariya Sharonova



Aufbau eines C++ Programms



- Jedes (lauffähige) C++ Programm benötigt einen Einstiegspunkt.
- Das ist die reservierte (d.h. darf nur einmal existieren) Methode `int main()`
`main()`
 - `int main()`
 - `int main(int argc, char** argv)`
- Die `Main` Methode ist statisch d.h. sie kommt pro Prozess nur *einmal* vor.
- Aufruf ohne Instanz einer Klasse möglich *aber* kein Zugriff auf Member von Instanzen.
- Die `Main` Methode wird als erstes ausgeführt, wenn ein Programm gestartet wird.
- Wenn die `Main` Methode beendet wird, wird auch das Programm beendet.



Ein einfaches Beispielprogramm:

```
#include <iostream>

int main(int argc, char** argv)
{
    std::cout << "3D-PP" << std::endl;
    return 0;
}
```

- Kompilieren z.B. durch `gcc 3dp.cpp -o 3dp` oder `Strg+F5`
- Ausgabe bei Programmausführung: 3D-PP
- Rückgabewert 0 bedeutet, dass das Programm ohne Fehler beendet wurde
- Rückgabewerte ungleich 0 zeigen Fehler an
- Gilt auch für viele eingebaute C++ Funktionen.

Namespaces



- C++ Programme sind oft modular zusammen gesetzt.
- Klassen-/Funktionsnamen können also im Konflikt zu einander stehen
 - Code kommt von vielen Verschiedenen Quellen
- Um Konflikte zu vermeiden gibt es sogenannte `Namespaces`
- Im Beispielprogramm haben sie dieses Konstrukt kennen gelernt:

```
std::cout << "foo" << std::endl;
```
- `cout` ist eine Funktion des Namespace `std`.
- Normalerweise müssen Funktionen immer mit ihrem Namespace Präfix aufgerufen werden.
- Außer es wird eine `using` Direktive verwendet.

```
using namespace std;  
...  
cout << "Blah blah blah!" << endl;
```



- Um Konflikte mit Funktionen im globalen Namensraum (ohne Präfix) zu vermeiden sollten eigene Programme immer einen eigenen Namespace definieren.

```
namespace A{  
    typedef ... String;           //definiert neuen Datentyp A::String  
    void foo (String);           //definiert A::foo(String)  
}
```

- Das Schlüsselwort `namespace` ordnet die darin befindlichen Symbole dem angegebenen Gültigkeitsbereich zu
- `A::String s1;` ist also unterschiedlich von `B::Strings s2;`



- C++ hat keine geschlossene API wie Java (es gibt aber einen ANSI Standard)
- Viele elementare Datentypen und Algorithmen sind in der STL implementiert (Vektoren, Listen, Iteratoren, Sortieralgorithmen,...)
- Ausführliche Beschreibungen im Web und in [N. Josuttis] oder [B.Strousstrup]

```
include <iostream>
include <string>
int main(){
    std::string s = "Was ist die Lösung";
    std::cout<< s << std::endl;
    std::cin>> t;
    if( t.compare("per aspera ad astra")==0) {
        std::cout<< "Richtig!"<< std::endl;
    }
    return 0;
}
```



Kontrollstrukturen



Drei Schleifen (analog zu Java):

- `for([start];[bedingung];[ende]){...}`
- `while([bedingung]){...}`
- `do{...}while([bedingung]);`

Beispiele:

- `for(int i=0; i<5; i++) {...}`
- `while(i < 5) {...}`
- `do {...} while(i < 5);`



Ein-/Ausgabe



Unformatierte Ausgabe:

- Ausgabestrom: `std::cout`
- Format muss nicht angegeben werden, da sich dies aus dem Datentyp ergibt (ähnlich der Variante `println()` in Java)
- Nicht auf Standardtypen beschränkt
- Alle Teil-Zeichenketten werden mit dem Operator `<<` getrennt

Beispiel:

```
int i = 7;  
std::cout << "#: " << i << std::endl;
```



Formatierte Ausgabe:

- Funktion `printf()`
- Argumente: Eine Zeichenkette plus ALLE vorkommenden Variablen

Beispiel:

```
printf("int: %d, float %f \n", 7, 4.2);
```

Weitere Erläuterungen:

<http://www.cplusplus.com/ref/cstdio/printf.html>

- Eingabestrom: `cin`
- Kein `endl` erforderlich
- `fflush(stdin)` leert den Eingabestrom

Beispiel:

```
int i;  
cin >> i;    // Einlesen eines int  
fflush(stdin);
```



C++ vs. Java



Klassen und Objekte

- **Klasse** ist die Definition eines Objektes – also eine Prototypische Beschreibung.
- **Objekte** sind Instanzen von Klassen sie existieren nur zur Laufzeit eines Programms – verschiedene Instanzen einer Klasse können unterschiedliche Konfigurationen haben.
- **Objekte** kapseln Daten (Membervariablen) und bieten Funktionen (Memberfunktionen) zum ändern/abfragen dieser Daten und damit dem Status des Objektes an.



Dynamischer vs. Statischer Kontext

- Statische Variablen gibt es nur einmal pro Klasse und Prozess
 - Änderungen von statischen Variablen wirken sich auf alle Instanzen aus
 - Bsp. Zähler für aktuell erzeugte Instanzen.
- Dynamische Variablen sind Membervariablen und können sich von Instanz zu Instanz unterscheiden.
- Statische Funktionen können ohne Instanz (aus statischem Kontext) aufgerufen werden dürfen aber nicht auf Member von Instanzen zugreifen.
- Um auf Member zuzugreifen muss erst eine Instanz erzeugt werden.



C++ spezifische Konzepte

- Schlüsselwort `virtual` – nur virtuelle Funktionen können nach Vererbung überschrieben werden.
- Schlüsselwort `abstract` – nicht alle (virtuellen) Funktionen sind implementiert -> keine Instanzierung möglich.
- Mehrfachvererbung ist in C++ möglich in Java nicht.
- Definition/Deklaration und Implementierung von Variablen/Klassen + Methoden wird in C++ üblicherweise getrennt (muss aber nicht) -> Header und Source-Files



Die Header Datei

- Enthält Definitionen und Deklarationen -> eigentliche Implementierung erfolgt dann in der Source (.cpp) Datei.
- Außerdem enthält der Header Präprozessoranweisungen, z.B. `#include` um externe Klassen einzubinden.

1. Klassendeklaration

```
class MyClass {...};
```

2. Typdefinition

```
struct Position { int x, y };
```

3. Aufzählungen

```
enum Ampel { rot, gelb, grün };
```

4. Funktionsdeklaration

```
int rechtEckFlaeche { int width, int height};
```

5. Konstantendefinition

```
const float pi = 3.141593;
```

6. Datendeklaration

```
int a = null;
```

7. Präprozessoranweisungen

```
#include <iostream>  
#include „myheader.h“  
#define VERSION12  
#ifdef VERSION12
```



myClass.h

```
class MyClass : MyParentClass
{ // die Klasse MyClass erbt von MyParentClass
  public:
    MyClass(); //standard Konstruktor
    MyClass(std::stringtext); //zweiter Konstruktor
    virtual ~MyClass; //Destruktor

    virtual int func()=0; //eine rein virtuelle(=abstrakte) Funktion
    static double funct(); //eine statische Funktion
    static int m_someNumber; //eine statische Membervariable

  protected:
    virtual int fun(); //eine virtuelle Funktion

  private:
    void fu(); //eine Funktion
    std::string m_someString; //eine Membervariable
};
```



```
#include "myClass.h"
```

```
myClass.cpp
```

```
int MyClass::m_someNumber(5);
```

```
MyClass::MyClass() { //Standardkonstruktor  
    m_someString= "EineIntialisierungvomText";  
}
```

```
MyClass::MyClass(std::stringtext) //zweiter Konstruktor  
    m_someString= text;  
}
```

```
MyClass::~MyClass() {} //Destruktor
```

```
void MyClass::fu() {} //eine Funktion  
int MyClass::fun(){return 4;} //eine virtuelle Funktion  
double MyClass::funct(){return 2;} //eine statische Funktion
```



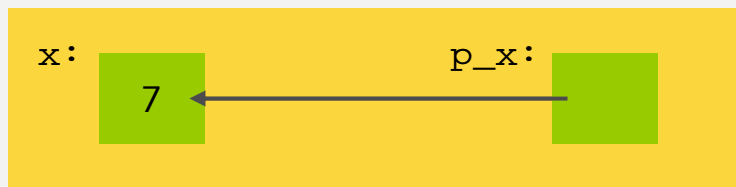

Zeiger (Pointer) und Referenzen

- Pointer sind Verweise auf Daten im Speicher -> Pointer zeigt auf die Speicherstelle.

```
int x = 42;    //ein Integer
int* p_x;     //(NULL)Pointer auf ein Integer
```

- Zur Verwaltung von Pointern dienen die Operatoren & und * .
 - & liefert die Adresse von einem Datum also den Pointer.
 - * dereferenziert einen Zeiger, d.h. die tatsächlichen Daten.

```
p_x = &x;    //p_x zeigt auf x
p_x = &x;    //p_x zeigt auf x
```



```
std::cout << *p_x << std::endl; //das, worauf p_x zeigt, ausgeben
```



C++ ist formatfrei, deswegen gibt es unterschiedliche Notationen für Pointer:

```
int *xp;  
int * xp;  
int*xp;  
int* xp;           //alle Notationen sind äquivalent
```

Vorsicht bei Verwendung der letzten Notation:

```
int* p1, p2;       //Erzeugt?  
int *p1, p2;
```



Arrays (Felder):

- Anlegen eines Arrays: `int werte[10];`
- Zugriff auf Feldelemente mit `[]` Operator

Beispiel:

```
// ein Byte Array (10MByte) um den Wert 5 erhöhen
char* array= newchar[10000000];
for (inti=0; i < 10000000; i++){
    array[i] += 5;
}
delete[] array;
```



Effizientes Programmieren mittels Zeigerarithmetik

```
char* array= new char[10000000];      //zeigt auf erstes Element
char* endOfArray= array+10000000;    //zeigt auf letztes +1 Element

for (char* i=array; i < endOfArray; i++){
    (*i) += 5;    //Wert des Elements, auf das Zeiger i zeigt
}
delete[] array;
```

Diese Implementierung ist deutlich schneller. Warum?



Auch die Geschwindigkeit von Methodenaufrufen kann durch den Einsatz von Pointern beeinträchtigt werden.

```
Eintrag suchFunktion(strings, Telefonbuch t){  
    //kopiert beim Aufruf das ganze Telefonbuch  
    ...  
    return e;  
}
```

```
Eintrag suchFunktion(string& s, Telefonbuch& t){ // kopiert nur 4 Byte  
    ...  
    return e;  
}
```

```
Eintrag& suchFunktion(string& s, Telefonbuch& t){  
    //wenn man den Eintrag ändert, ändert sich auch der im Telefonbuch!  
    ...  
    return e;  
}
```

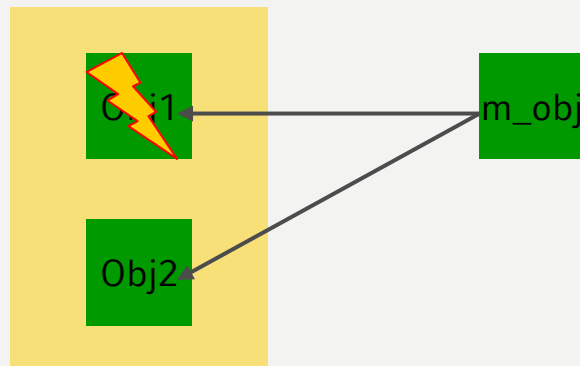


- Java verwaltet Speicher automatisch (Garbage Collection)
- In C++ muss man seinen Speicher (teilweise) selber Verwalten.
- Es gibt zwei Möglichkeiten Speicher anzufordern:

```
MyObject mo1; // Stack  
MyObject* mo2 = new MyObject(); // Heap
```

- **Stack:** Speicher wird freigegeben sobald die dazugehörige Variable ihre Gültigkeit verliert (z.B. lokale Variablen innerhalb einer Methode)
- **Heap:** Speicher wird erst wieder freigegeben, wenn man `delete` aufruft!

- `new/delete` ist die Fehlerquelle Nummer 1 für C++ Anfänger – warum?
 - Heap-Overflow weil sehr viele Objekte angelegt und nicht mehr gelöscht wurden.
 - Aufruf von `delete` auf Objekten die ihre Gültigkeit verloren haben.
- Zu jedem `new` gehört ein `delete`!
- Vorsicht mit Pointern
 - Pointer sollten immer initialisiert werden sonst ist `delete` ungültig.
 - Wenn für ein Objekt nur ein Pointer existiert darf dieser nicht umgebogen werden bevor `delete` aufgerufen wurde (Memory Leak)





Präprozessor, Compiler, Linker



Compiler Collection

- Eine Sammlung von Programmen, die man zur Programmerstellung benötigt
- Präprozessor – Textersetzung in Sourcefiles vor dem eigentlichen Kompilieren
- Übersetzer [Compiler] Übersetzt Programm(fragmente) von C++ in Binärcode (maschinenlesbar)
- Verknüpfer [Linker] Setzt Binärcodefragmente zu lauffähigem Programm zusammen



- Anweisungen für den Präprozessor fangen mit # an
- `#include "file.h"` fügt die Header-Datei `.h` ein
- `#define FOO 1` ersetzt überall im Programmtext `FOO` mit `1`

```
#ifdef BAR
    Code 1
#else
    Code 2
#endif
```

- Fügt im Programmtext Code 1 ein falls `BAR` definiert wurde, ansonsten Code 2



- Schutz vor mehrfach Einbindung von Headern

```
#ifndef _MYCLASS_H  
#define _MYCLASS_H  
  
#include ...  
  
class MyClass{...};  
  
#endif // _MYCLASS_H
```

- Ersetzungsworte immer in Großbuchstaben
- Präprozessor Einsatz ist unflexibel und sollte minimiert werden!



Bibliotheken (*.lib,*.so,*.dll) sind vorkompilierte Binärdateien ohne Einstiegspunkt

- Zeitvorteil, da nicht immer alles neu kompiliert werden muss
- Wiederverwendbarkeit -> kein mehrfach erfinden des Rades nötig
- Platz- und Geschwindigkeitsvorteil, da häufig benötigter Code nur einmal auf der Platte gespeichert werden muss (und teilweise auch nur einmal im Speicher)



- Das eigentliche Erstellen von Programmen wird vom Linker erledigt
- Linker ersetzt symbolische Funktionen in Binärcode mit Adressen im Speicher.
- Außerdem werden eigene Programmfragmente und verwendete Bibliotheken zusammen gesetzt.
- Zwei Arten des Verknüpfens möglich:
 - Statisches Verknüpfen
 - Dynamisches Verknüpfen



Statisches Verknüpfen:

- Einfachste Methode
- Erzeugt eine große Datei
- Bei Änderungen an der Bibliothek muss neu kompiliert werden

Dynamisches Verknüpfen:

- Komplizierter Mechanismus der auf unterschiedlichen BS verschieden funktioniert.
- Kleinere, modulare Dateien
- Bibliotheken können von mehreren Programmen gleichzeitig benutzt werden
- Bei Änderungen an der Bibliothek muss nicht neu kompiliert werden



Einbinden von fremden Bibliotheken

- Im eigenen Code den/die Header einbinden (für die Methoden Deklarationen)
- Den Linker-Suchpfad so anpassen, dass Bibliotheken gefunden werden können (lib path)
- Den Compiler-Suchpfad so anpassen, dass Headerdateien gefunden werden können (include path)



Tipps zur Fehlersuche:

- Meist wurde in den angegebenen Objektdateien ein Symbol (Funktion, Variable, Klasse, ...) nicht gefunden
 - Schreibfehler
 - Falscher oder fehlender Namensraum
 - Schlüsselwörter `virtual/static` vergessen
- Der Compiler prüft **nie** nach, ob eine deklarierte Funktion (im Header) implementiert wurde -> Laufzeitfehler
- Implementierte Methoden ohne Deklaration geben dagegen immer einen Fehler
- SegFaults sind das äquivalent zu Nullpointer Exceptions in Java



Weiterführende Literatur

- Nicolai Josuttis, “Objektorientiertes Programmieren in C++”, ISBN 3-8273-1771-1
- Bjarne Stroustrup, “The C++ Programming Language”, ISBN-13: 978-0201700732
- <http://www.cplusplus.com/reference/stl/>
- <http://www.cplusplus.com/ref/cstdio/>