

C++ Certified Senior Programmer – CPS

Objectifs

- Cette **formation C++ Programmation Avancée Expert** vous donne les connaissances et compétences nécessaires pour :
 - Maîtriser les meilleures pratiques concernant l'utilisation des classes
 - Comprendre le besoin et les pièges des conversions (cast)
 - Comprendre l'intérêt du Run-time type information (RTTI)
 - Maîtriser l'utilisation des pointeurs (sur membres, smart pointers, etc.)
 - Programmer efficacement les exceptions
 - Savoir utiliser les templates et les design patterns
 - Gérer un objet qui se comporte comme une fonction (foncteur)
 - Utiliser la puissance de la bibliothèque STL (Standard Template Library)
 - Savoir construire des idiomes
 - Découvrir les possibilités de la bibliothèque Boost
 - Connaître les principales nouveautés du C++11

Prérequis

- Une expérience de développeur en programmation C++ est essentielle pour tirer pleinement profit de cette formation. Avoir suivi la formation C++ Programmation objet en C++ (DPOC) ou posséder un niveau équivalent est un minimum.

Programme

Les classes en C++

Constructeurs et allocation mémoire
Forme canonique d'une classe
Rôle du constructeur de copie
Surcharge de l'opérateur d'affectation
Intérêt d'un destructeur virtuel
Pièges à éviter

Travaux Pratiques :Exécution d'exemples pédagogiques illustrant les concepts présentés

Les conversions en C++

Présentation des conversions, syntaxe
Utilisation du `const_cast` pour enlever un caractère `const`
Utilisation du `static_cast` pour effectuer une conversion standard
Utilisation du `reinterpret_cast` pour effectuer une conversion forte
Utilisation du `dynamic_cast` dans une hiérarchie de classes
Travaux Pratiques :Choix du type de cast et mise en œuvre dans différentes situations

L'identification de type à l'exécution (RTTI)

Principe et cas d'utilisation

Utilisation du `dynamic_cast` pour effectuer un downcast dans une hiérarchie de classes

Utilisation de l'opérateur `typeid` et de la classe `typeid`Travaux Pratiques : Mise en œuvre de RTTI pour effectuer un affichage spécifique d'un objet faisant partie d'une hiérarchie de classes

Les pointeurs sur membres de classes

Syntaxe des pointeurs sur membres de classes

Mise en œuvreTravaux Pratiques : Utilisation de pointeurs sur méthodes pour effectuer des calculs mathématiques

Les pointeurs intelligents (smart pointers C++11)

Danger des pointeurs nus

Principe de la gestion de ressources

Intérêt des smart pointers

Raisons de l'obsolescence de `auto_ptr`

Mise en œuvre de `unique_ptr`, `shared_ptr` et `weak_ptr`Travaux Pratiques : Remplacement, dans une application, de pointeurs nus par des pointeurs intelligents

La gestion des exceptions

Principe des exceptions

Les classes d'exceptions

Comment lever une exception

Gestionnaires d'exceptions

Liste d'exceptions

Hierarchies d'exceptions

Classes d'exceptions standards

Constructeurs et exceptions

Exceptions et gestion des ressources

Bonnes pratiquesTravaux Pratiques : Mise en place d'une gestion d'exceptions dans une application effectuant des entrées-sorties

Les templates

Présentation

Avantages/inconvénients

Syntaxe des templates de fonctions

Syntaxe des templates de classes

Syntaxe des templates de méthodes

Instanciation des templates de fonctions

Instanciation des templates de classes

Spécialisation partielle ou totale des templatesTravaux Pratiques : Mise en œuvre d'une fonction template

Mise en œuvre d'une classe template

Mise en œuvre d'une classe template template

Introduction aux Design Patterns (avec zoom sur certains)

Présentation des patterns du GoF

Patterns de création

Patterns de structure

Patterns de comportement Travaux Pratiques : Mise en œuvre des patterns Singleton, Factory

Method, Abstract Factory

Mise en œuvre des patterns Visitor, Proxy

Les foncteurs

Présentation

Intérêt des foncteurs

Foncteurs prédéfinis dans la bibliothèque standard

Utilisation d'adaptateurs de fonctions unaires et binaires Travaux Pratiques : Mise en œuvre d'un foncteur avec l'algorithme `for_each` pour afficher le contenu d'un vector

La bibliothèque STL

Présentation de la Standard Template Library

Les conteneurs

Les allocateurs

Les itérateurs

Les algorithmes

Les entrées-sorties Travaux Pratiques : Mise en œuvre de quelques conteneurs, d'algorithmes et template d'entrées-sorties

Les idiomes

Traits

Policy

SFINAE (Substitution Failure Is Not An Error)

CRTP (Curiously Recurring Template Pattern) : pour le polymorphisme statique Travaux

Pratiques : Mise en œuvre de chacun des idiomes

La méta-programmation

Comment exécuter à la compilation

Avantages/inconvénients

Optimisations Travaux Pratiques : Mise en œuvre de la méta-programmation pour effectuer des calculs mathématiques par le compilateur

La bibliothèque Boost

Présentation

`static_assert`

`property_map`

`smart_ptr`

`tuple`

`any`

variant
threads
interprocess
mpl (méta programming language) Travaux Pratiques : Mise en œuvre de quelques templates de Boost

Nouveautés essentielles du C++11

Mot-clés auto, decltype et constexpr
Définition des rvalue références
Application des rvalue références : déplacement et transfert parfait
Bonne utilisation de std::move et std::forward
Les fonctions lambda
Les variadic templates Travaux Pratiques : Mise en œuvre des mot-clés auto, decltype et constexpr
Mise en œuvre des références rvalue pour la création et la copie d'objet par déplacement
Mise en œuvre des expressions lambda en remplacement des foncteurs
Mise en œuvre des variadic templates

Autres nouveautés du C++11

Initialisation des données membres non-statiques
Alias de template
Constructeurs délégués
Déclarations étendues de l'amitié
Surcharge explicite de la virtualité
La constante nullptr
« Range-based » for
Définition des rvalue références
Les opérateurs de conversion explicites
Les types POD (Plain Old Data) revisités
Les types locaux et non nommés comme arguments template
Les énumérations à typage fort
Les fonctions par défaut et supprimées (=default, =delete)
Les espaces de nom inline
La propagation des exceptions (dans le cadre du multithreading) Travaux Pratiques : Mise en œuvre d'une partie de ces nouveautés dans une application existante

Performances

Introduction
Résumé des bonnes pratiques