

Перегрузка операций

Для чего нужна перегрузка операций

- Для некоторых типов данных естественными может оказаться использование операций над базовыми типами
 - += и + для конкатенации строк
 - -- и ++ для итераторов
 - арифметические операции для векторов и комплексных чисел
 - -> и * для умных указателей
 - [] для массивов и ассоциативных контейнеров
 - () для функторов (объектов функций)
 - = для классов с собственным конструктором копирования
 - операции сравнения для строк и других типов

Перегрузка операций

- Для пользовательских типов данных C++ позволяет задать собственные операции
 - Некоторые из них **всегда** определяются внутри класса
 - =, +=, -=, *= и т.п.
 - Некоторые – снаружи
 - Как правило, операции, в которых применяются базовые типы
- Синтаксис:
 - **<тип> operator X(параметры)**

Ограничения

- Приоритет операций над пользовательскими типами тот же, что и для базовых типов
- Нельзя переопределить операцию точка (.) и sizeof
- Бинарные операции остаются бинарными
- Унарные - унарными

Пример 1

Моделирование класса «Двухмерный вектор»

Информация о предметной области

- Для двумерных векторов определены операции сложения, вычитания и умножения на скаляр, а также операции проверки на равенство (и неравенство)
 - При моделировании класса векторов весьма удобно будет перегрузить соответствующие им арифметические операции
- При перегрузке операций следует руководствоваться:
 - Особенности данных операций в предметной области
 - Архитектурой класса
 - Требованиями и ограничениями языка C++
 - Здравым смыслом

Каркас класса CVector2D

```
class CVector2D
{
public:
    CVector2D(double x0 = 0, double y0 = 0)
        :x(x0), y(y0)
    {
    }

    // методы и операции над векторами

    // данные объявляем публичными, т.к. в данном конкретном
случае
    // нет необходимости создавать для них методы
    double x, y;
};
```

Перегрузка оператора сложения векторов

- При перегрузке данного оператора принимаем во внимание следующие особенности
 - Оператор сложения является бинарным оператором
 - Оба аргумента оператора сложения являются **двухмерными векторами**, значения которых **не изменяются** во время его выполнения
 - Имеет смысл передавать по константной ссылке
 - Оператор сложения векторов возвращает **новый константный вектор**, координаты которого – суммы соответствующих координат аргументов
 - **Константность обязательна**, чтобы не допустить конструкции вида:
 $(vector_1 + vector_2) = vector_3;$
(для целых и действительных чисел данная операция также запрещена)
- Оператор сложения векторов можно реализовать тремя способами:
 - Как оператор, объявленный внутри класса
 - В этом случае **левым аргументом** оператора будет являться **текущий экземпляр класса**, а **правый аргумент** будет передаваться через **единственный параметр**
 - Как оператор, объявленный вне класса
 - В этом случае оператор будет принимать два аргумента
 - Как **дружественный** оператор, объявленный вне класса
 - Отличается от предыдущего способа **возможностью доступа к приватным и защищенным** методам и данным класса

Реализация оператора сложения внутри класса CVector2D

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    CVector2D const operator +(CVector2D const& vector2) const
    {
        // левым аргументом является текущий экземпляр класса
        // правым - единственный аргумент vector2
        return CVector2D(x + vector2.x, y + vector2.y);
    }
    ...
};
```

Реализация оператора сложения вне класса CVector2D

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    ...
};
```

```
CVector2D const operator +(CVector2D const& vector1,
    CVector2D const& vector2)
{
    return CVector2D(vector1.x + vector2.x, vector1.y +
vector2.y);
}
```

Реализация дружественного оператора сложения

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    CVector2D const friend operator +(CVector2D const& vector1,
                                     CVector2D const& vector2);

    ...
};

CVector2D const operator +(CVector2D const& vector1,
                          CVector2D const& vector2)
{
    return CVector2D(vector1.x + vector2.x, vector1.y +
vector2.y);
}
```

Выбор предпочтительного способа перегрузки

- В данном случае предпочтительным способом является реализация оператора сложения **внутри класса**
 - Естественность данного оператора для класса векторов
 - Возможность внесения изменений в исходный код класса `CVector2D`
 - Наиболее краткая форма записи

Пример использования перегруженного оператора +

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    CVector2D const operator +(CVector2D const& vector2) const;
    ...
};

...

int main(int argc, char * argv[])
{
    CVector2D a(3.0, 5.8);
    CVector2D b(7.3, 8.8);

    CVector2D c = a + b + CVector2D(3, 9);

    return 0;
}
```

Реализация оператора вычитания векторов

- В данном случае оператор сложения практически полностью идентичен оператору сложения
- Предпочитаемый способ перегрузки – реализация также внутри класса `CVector2D`

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    CVector2D const operator - (CVector2D const& vector2) const
    {
        // левым аргументом является текущий экземпляр класса
        // правым - единственный аргумент vector2
        return CVector2D(x - vector2.x, y - vector2.y);
    }
    ...
};
```

Переопределение оператора умножения вектора и скаляра

- Умножение вектора на скаляр – более сложная операция, т.к. использует **разные типы аргументов** и является **коммутативной**
 - Один из аргументов – вектор (CVector2D), второй – скаляр (double)
 - Из-за коммутативности данной операции существуют 2 версии данного оператора:
 - Вектор * Скаляр
 - Скаляр * Вектор

Перегрузка оператора произведения вектора и скаляра

- При перегрузке данного оператора принимаем во внимание следующие особенности
 - Данный оператор является бинарным оператором с параметрами различных типов
 - Оператор возвращает **новый константный вектор**, координаты которого – произведения координат исходного вектора на скаляр
 - **Константность обязательна**, чтобы не допустить конструкции вида:
 $(\text{vector1} * 3) = \text{vector2};$
 $(10 * \text{vector3}) = \text{vector4};$
- Существуют две версии данного оператора
 - Операция умножения вектора на скаляр
 - В нашем случае перегружается внутри класса аналогично оператору сложения и вычитания
 - Операция умножения скаляра на вектор
 - Данная операция **не может быть перегружена внутри класса**, т.к. левый аргумент (скаляр) имеет тип, отличный от класса `CVector2D`
 - В данном случае следует перегрузить его обычным образом вне класса
 - Нет необходимости в создании дружественной операции, т.к. операции не требуется доступ к приватным данным и методам класса `CVector2D`

Реализация оператора произведения вектора и скаляра

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    CVector2D const operator *(double scalar) const
    {
        // левым аргументом является текущий экземпляр класса
        // правым – единственный аргумент vector2
        return CVector2D(x * scalar, y * scalar);
    }
    ...
};

CVector2D const operator *(double scalar,
    CVector2D const& vector)
{
    return CVector2D(scalar * vector.x, scalar *vector.y);
}
```

Пример использования

```
#include "Vector2D.h"

int main(int argc, char * argv[])
{
    CVector2D a(3.0, 2.1);
    CVector2D b(4.0, 5.1);

    CVector2D c = a * 3.4;
    CVector2D d = 8.4 * b;

    CVector2D e = (a + b) * 3 + (c - d) * 4;

    return 0;
}
```

Реализация оператора деления вектора на скаляр

- Для векторов также определена операция деления вектора на скаляр
 - Результатом данной операции является вектор с координатами, равными отношению координат исходного вектора к скаляру
 - Данная операция перегружается внутри класса аналогично операции умножения вектора на скаляр

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    CVector2D const operator /(double scalar) const
    {
        return CVector2D(x / scalar, y / scalar);
    }
    ...
};
```

перезузка присваивающих выражений

- Помимо операций $+$, $-$ и $*$ могут понадобиться данные действия в составе операции присваивания:
 - `vector1 += vector2;`
 - `vector3 *= 3.8;`
 - `vector4 -= vector1;`
- Особенностью данных операций является то, что они **модифицируют операнд в левой части**, но не модифицируют операнд в правой
 - Кроме того, важно, чтобы они возвращали **ссылку на левый операнд**, чтобы можно было использовать выражения, допустимые для встроенных типов данных:
 - `(a += b) /= c;`

Реализация оператора +=

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    CVector2D& operator +=(CVector2D const& vector)
    {
        x += vector.x;
        y += vector.y;

        return *this;
    }
    // операторы *=, /=, -= перегружаются аналогичным образом
    ...
};
```

Перегрузка операторов сравнения

- Операторы сравнения сравнивают значения операндов, не изменяя их, и возвращают результат типа `bool`, соответствующий результату сравнения
- Для двумерных векторов такими операциями являются операторы:
 - `==`
 - `!=`

Реализация операторов == и !=

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    bool operator ==(CVector2D const& other) const
    {
        return (x == other.x) && (y == other.y);
    }

    bool operator !=(CVector2D const& other) const
    {
        return (x != other.x) || (y != other.y);
    }
    ...
};
```

Умные указатели

Что такое умный указатель?

- Умный указатель (**smart pointer**) – класс (обычно шаблонный), имитирующий интерфейс обычного указателя и добавляющий новую функциональность
 - Перегрузка операций * и ->, специфичных для простых указателей
 - Инкапсуляция семантики владения ресурсом для борьбы с утечками памяти и «висячими» ссылками

Исходный код класса CMyClassPtr

```
class CMyClassPtr
{
public:
    CMyClassPtr(CMyClass * pMyClass) : m_pMyClass(pMyClass) {}
    // деструктор автоматически удаляет управляемый объект
    ~CMyClassPtr() {delete m_pMyClass;}

    CMyClass* operator->()
    {
        assert(m_pMyClass != NULL);
        return m_pMyClass;
    }

    CMyClass& operator*()
    {
        assert(m_pMyClass != NULL);
        return * m_pMyClass;
    }
private:
    // запрещаем копирование и присваивание указателей CMyClassPtr
    CMyClassPtr(CMyClassPtr const&);
    CMyClassPtr& operator=(CMyClassPtr const&);

    CMyClass *m_pMyClass;
};
```

Пример использования класса CMyClassPtr

```
class CMyClass
{
public:
    void DoSomethingImportant()
    {
        ...
    }
};

class CMyClassPtr
{
    ...
};

int main(int argc, char * argv[])
{
    CMyClassPtr pMyClass(new CMyClass());
    if (...)
    {
        pMyClass->DoSomethingImportant();
    }
    else
    {
        return 1; // нет нужды в вызове delete (это делает умный указатель CMyClassPtr)
    }
    return 0;
}
```

Стандартные умные указатели

- Библиотека STL содержит шаблонный класс auto_ptr, обеспечивающий политику владения объектом в динамической памяти
 - Недостаток: нельзя использовать в составе контейнеров STL (а также во многих других контейнерах)
- Библиотека boost предлагает шаблонные классы shared_ptr, scoped_ptr и intrusive_ptr, предоставляющие различные способы владения и управления объектом
 - `shared_ptr`, например, основывается на подсчете количества ссылок на объект и может использоваться в составе контейнеров STL

Перегрузка унарного плюса и минуса

Унарный плюс и унарный минус

- Помимо инфиксных операций бинарного плюса и бинарного минуса есть их унарные префиксные версии
- Их также можно при желании перегрузить (всеми тремя способами)
 - Наиболее предпочтительный – перегрузка внутри класса
 - В этом случае текущий экземпляр класса считается аргументом данного оператора

Пример перегрузки унарного минуса

```
class CVector2D
{
public:
    ...
    CVector2D const operator -() const;
    {
        return CVector2D(-x, -y);
    }

    CVector2D const operator +() const;
    {
        // возвращаем копию
        return *this;
    }
    ...
};
```

Перегрузка оператора присваивания

Автоматически

сгенерированный оператор присваивания

- Оператор присваивания, как и конструктор копирования может быть автоматически сгенерирован компилятором в случае необходимости
 - Автоматически сгенерированный оператор присваивания выполняет вызов операторов присваивания для всех своих полей, а также родительского класса (в случае его наличия родителя)
- В ряде случаев компилятор не может сгенерировать оператор присваивания
 - Класс содержит ссылки или константы
 - В родительском классе оператор присваивания объявлен приватным

Когда нужен собственный оператор присваивания?

- Как правило, во всех случаях, когда классу нужен собственный конструктор копирования
 - Создание копии не сводится к обычному копированию полей класса
- Оператор присваивания должен возвращать ссылку на левый операнд, чтобы были возможны следующие выражения, допустимые для встроенных типов:
 - `if ((a = b) == c) {...}`
- Оператор присваивания должен корректно обрабатывать некоторые особенные ситуации
 - Например, присваивание самому себе не должно приводить к порче данных
 - Наиболее надежный способ – использовать конструктор копирования для создания копии

Пример некорректной реализации присваивания строк

```
class CMyString
{
public:
    ...
    CMyString& operator =(CMyString const& other)
    {
        delete [] m_pChars;
        m_pChars = new char[other.m_length + 1];
        memcpy(m_pChars, other.m_pChars, m_length + 1);
        m_length = other.m_length;
        return *this;
    }
    ...
private:
    char * m_pChars;
    size_t m_length;
};
```

Некорректная работа оператора в случае самоприсваивания:

```
CMyString s("some string");
s = s;
```

Пример корректной реализации присваивания строк

```
class CMyString
{
public:
    ...
    CMyString& operator =(CMyString const& other)
    {
        if (&other != this)
        {
            CMyString tmpCopy(other);
            std::swap(m_pChars, tmpCopy.m_pChars);
            std::swap(m_length, tmpCopy.m_length);
        }
        return *this;
    }
    // сходным образом перегружаем операторы
    CMyString& operator +=(CMyString const& other);
    CMyString& operator =(const char* pChars);
    CMyString& operator +=(const char* pChars);
    ...
private:
    char * m_pChars;
    size_t m_length;
};
```

Запрет операции присваивания

- В ряде случаев операция присваивания объектов может быть нежелательной
 - С экземпляром объекта связываются какие-то внешние объекты, например, файловый дескриптор или сетевое соединение
- Операцию присваивания для объектов можно запретить, объявив оператор присваивания в приватной области класса
 - Реализацию можно при этом не писать

Перегрузка оператора индексации []

Оператор индексации

- Является унарным оператором, обычно используемым для доступа к элементам контейнера
 - В качестве типа индекса может использоваться произвольный тип
- Поскольку доступ к элементам может быть как на чтение, так и на запись, существуют две формы данного оператора
 - Оператор доступа для чтения является константным и возвращает константу или константную ссылку на элемент контейнера
 - Оператор доступа для записи является неконстантным и возвращает ссылку на элемент контейнера
- Программист может перегрузить данный оператор иными способами, однако это может ввести в заблуждение других программистов

Пример: доступ к символам строки

```
class CMyString
{
public:
    ...
    // оператор индексированного доступа для чтения
    const char operator[](unsigned index) const
    {
        assert(index < m_length);
        return m_pChars[index];
    }

    // оператор индексированного доступа для записи
    char & operator[](unsigned index)
    {
        assert(index < m_length);
        return m_pChars[index];
    }
    ...
private:
    char * m_pChars;
    size_t m_length;
};
```


Перегрузка операций инкремента и декремента

Особенности перегрузки операторов инкремента и декремента

- Для некоторых типов данных могут быть определены операции инкремента и декремента
 - Итераторы, счетчики
- Операторы инкремента и декремента являются унарными операциями
- Префиксные и постфиксные версии данных операторов имеют различную семантику и перегружаются по-разному

Перегрузка префиксной формы инкремента и декремента

- Префиксная операция выполняет модификацию объекта и возвращает **ссылку** на измененное значение объекта
 - Возвращается ссылка, т.к. измененный результат может в дальнейшем быть модифицирован, как в случае с оператором ++ для встроенных типов данных:
 - ++counter += n;
- Синтаксис префиксной формы операторов:
 - `Type& operator++()`
 - `Type& operator--()`

Перегрузка постфиксной формы инкремента и декремента

- Постфиксная операция выполняет модификацию объекта и возвращает **временную константную копию** объекта до модификации
 - Копия должна быть константной, чтобы **не допустить** операций вроде:
 - `counter++ -= 3;`
- Синтаксис постфиксной формы операторов:
 - `Type const operator++(int)`
 - `Type const operator--(int)`
 - Целочисленный параметр фактически не используется и служит лишь для различия от префиксной формы
- С точки зрения здравого смысла постфиксную форму операторов инкремента и декремента следует основывать на их префиксной форме

Пример - счетчик

```
class CCounter
{
public:
    explicit CCounter(unsigned maxValue, counter = 0)
        :m_maxValue(maxValue), m_counter(counter){}
    unsigned GetValue()const{return m_counter;}
    unsigned GetMaxValue()const{return m_maxValue;}

    CCounter& operator++()
    {
        ++m_counter;
        if (m_counter >= m_maxValue)
        {
            m_counter = 0;
        }
        return *this;
    }
    CCounter const operator++(int) // постфиксная форма инкремента
    {
        // создаем копию, выполняем предынкремент и возвращаем копию
        CCounter tmpCopy(*this);
        ++*this;
        return tmpCopy;
    }
private:
    unsigned m_maxValue, m_counter;
};
```

Конструктор может быть помечен как явный при помощи ключевого слова **explicit**, чтобы запретить возможность его **НЕЯВНОГО** вызова в ситуациях, вроде следующих:

```
CCounter counter(20, 5);
counter = 10;
ЭКВИВАЛЕНТНО:
CCounter counter(20, 5);
counter = CCounter(10, 0);
```

Перегрузка операторов ПОТОКОВОГО ВВОДА- ВЫВОДА

Потоки ввода-вывода и

операторы ввода-вывода в

ПОТОК

- В STL операции ввода-вывода выполняются при помощи **ПОТОКОВ** данных
 - Поток – специальный объект, свойства которого определяются классом
 - Вывод – запись данных в поток
 - Ввод – чтение данных из потока
- `cin` и `cout` – глобальные объекты потоков ввода и вывода
- Для потоков ввода и вывода определены операторы `<<` и `>>` для каскадной форматированных операций записи данных в поток и чтения данных из потока
 - `cout << 3;`
 - `cin >> var;`

Перегрузка операторов ПОТОКОВОГО ВВОДА-ВЫВОДА

- Перегрузка операторов форматированного ввода-вывода в потоки STL не может быть выполнена внутри самих классов потоков
 - Внесение модификаций в STL запрещено Стандартом
 - По этой же причине операторы ввода-вывода пользовательских типов не могут быть объявлены друзьями классов потоков, хотя могут быть друзьями самих пользовательских классов
 - Объекты потоков никоим образом не связаны с пользовательскими типами данных
- Для перегрузки операторов ввода-вывода следует объявлять их вне класса
- Операторы форматированного ввода-вывода должны возвращать ссылку на поток

Перегрузка оператора вывода в поток для класса «Счетчик»

```
// выводим информацию о счетчике в виде [counter/maxValue]
// в произвольный поток вывода
template <class T>
std::basic_ostream<T>& operator<<(
    std::basic_ostream<T>& stream, CCounter const& counter)
{
    stream << "[" << counter.GetValue() << "/«
        << counter.GetMaxValue() << "]"";
    return stream;
}
```

Перегрузка оператора чтения из потока для класса

«Счетчик»

```
template <class T>
std::basic_istream<T>& operator>>(
    std::basic_istream<T>& stream, CCounter & counter)
{
    std::streamoff pos = stream.tellg();

    unsigned maxValue = 0;
    unsigned currentValue = 0;
    if (
        (stream.get() == '[') && (stream >> currentValue) &&
        (stream.get() == '/') && (stream >> maxValue) &&
        (stream.get() == ']')
    )
    {
        counter = CCounter(maxValue, currentValue);
        return stream;
    }

    stream.seekg(pos);
    stream.setstate(std::ios_base::failbit | stream.rdstate());

    return stream;
}
```

Пример использования перегруженных операций ввода- вывода

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

int main(int argc, char* argv[])
{
    CCounter c(10);

    // считывает данные о счетчике из стандартного ввода в формате:
    // [counter/maxValue]
    cin >> c;

    // выводит данные о счетчике в стандартный вывод в формате:
    // [counter/maxValue]
    cout << c;

    return 0;
}
```

Перегрузка операторов приведения типов

Перегрузка оператора приведения типа

- Иногда возникает необходимость выполнить приведение одного пользовательского типа к другому пользовательскому или встроенному типу данных. Например:
 - Приведение `CMyString` к `const char*`
 - Приведение `CCounter` к `unsigned int`
 - Приведение `CDateTime` к `CTime`
- Язык C++ позволяет в таких случаях обойтись без введения дополнительных методов, вроде `GetStringData()`, `GetTimer()`, `GetTime()` при помощи операторов приведения типа
- Синтаксис оператора приведения к типу `Type`:
 - `operator Type()[const]`

Пример: приведение счетчика к unsigned int

```
class CCounter
{
public:
...
    operator unsigned int() const
    {
        return m_counter;
    }
...
};

void f(unsigned value);

int main(int argc, char* argv[])
{
    CCounter c(10);

    f(c);    // будет вызван оператор приведения к типу unsigned int

    unsigned v = c;    // аналогично

    return 0;
}
```

Пример: приведение строкового объекта к `const char*`

```
class CMyString
{
public:
...
    operator const char*() const
    {
        return m_pChars;
    }
...
};

void f(const char* s);

int main(int argc, char* argv[])
{
    CMyString message("Hello, world");

    f(message); // будет вызван оператор приведения к const char*

    return 0;
}
```

Не переусердствуйте!

- Перегружать операторы приведения типов следует осторожно, т.к. из-за неявного приведения типов иногда возможны нежелательные последствия
 - Не случайно в классе `std::string` вместо оператора приведения к `const char*`, реализовали специальный метод `c_str()`

Пример нежелательного приведения типов

```
#include <iostream>

class CMyString
{
public:
...
    CMyString const operator+ (const char*)const;
    operator const char*()const
    {
        return m_pChars;
    }
...
};

int main(int argc, char* argv[])
{
    CMyString msg("5432");

    // допустим, что мы забыли заключить 1 в кавычки для склейки строк
    std::cout << (msg + 1);
    // фактически вызвав std::cout << (static_cast<const char*>(msg) + 1);
    // поэтому будет выведено «432» вместо «54321»
    return 0;
}
```

Перегрузка оператора (). Функторы

Функторы

- **Функтор** (или объект функции, `function object`) – объект, для которого определен оператор `()`
- Преимущества функторов перед обычными функциями
 - Наличие состояния у функтора
 - Объект функции обладает некоторым типом и может выступать в качестве специализации шаблонов
 - Обычно функтор работает быстрее указателя на функцию

Пример функтора

```
#include <iostream>

class CAddValue
{
public:
    CAddValue(int value):m_value(value)
    {
    }
    void operator()(int & arg) const
    {
        arg += m_value;
    }
private:
    int m_value;
};

int main(int argc, char* argv[])
{
    int value = 10;

    CAddValue f(5);
    std::cout << "Value before applying the functor: " << value << std::endl;
    f(value);
    std::cout << "Value after applying the functor: " << value << std::endl;

    return 0;
}
```

Value before applying the functor: 10
Value after applying the functor: 15

Пример: использование функтора совместно с алгоритмами STL

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <algorithm>

Int main(int argc, char* argv[])
{
    std::vector<int> arr;
    arr.push_back(10);
    arr.push_back(20);
    arr.push_back(30);

    std::cout << "Original array: " << std::endl;
    std::copy(arr.begin(), arr.end(), std::ostream_iterator<int>(std::cout, ","));

    std::for_each(arr.begin(), arr.end(), CAddValue(5));

    std::cout << std::endl << "Processed array: " << std::endl;
    std::copy(arr.begin(), arr.end(), std::ostream_iterator<int>(std::cout, ","));

    std::cout << std::endl;

    return 0;
}
```

Original array:
10,20,30,
Processed array:
15,25,35,

Вывод массива в
ПОТОК ВЫВОДА

Применение функтора
к элементам массива

Использование состояния функтора

- Функтор, в отличие от функции, обладает состоянием
 - Глобальные и статические переменные функций в расчет не берем
 - Состояние функтора, как и обычного объекта, определяется значением полей-данных
- Вызов функтора в разных состояниях может приводить к разным результатам

Пример изменения состояния функтора при каждом его ВЫЗОВЕ

```
#include <iostream>

class CAddValue
{
public:
    CAddValue(int value, int delta = 0)
        :m_value(value)
        ,m_delta(delta)
    {
    }
    // отметим, что оператор объявлен как неконстантный
    void operator()(int & arg)
    {
        arg += m_value;
        m_value += m_delta;
    }
private:
    int m_value;
    int m_delta;
};
```

Пример использования функтора с изменяющимся состоянием

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <algorithm>

int main(int argc, char* argv[])
{
    std::vector<int> arr;
    arr.push_back(10);
    arr.push_back(20);
    arr.push_back(30);

    std::cout << "Original array: " << std::endl;
    std::copy(arr.begin(), arr.end(), std::ostream_iterator<int>(std::cout, ", "));

    std::for_each(arr.begin(), arr.end(), CAddValue(5, 2));

    std::cout << std::endl << "Processed array: " << std::endl;
    std::copy(arr.begin(), arr.end(), std::ostream_iterator<int>(std::cout, ", "));

    std::cout << std::endl;

    return 0;
}
```

Original array:
10,20,30,
Processed array:
15,27,39,

Пример: генератор псевдослучайных чисел

```
class CRandomGenerator
{
public:
    CRandomGenerator(unsigned modulus, unsigned seed = 0,
                     unsigned multiplier = 733,
                     unsigned summand = 1559)
        :m_modulus(modulus)
        ,m_seed(seed)
        ,m_multiplier(multiplier)
        ,m_summand(summand)
    {
    }
    void Reset(unsigned newSeed)
    {
        m_seed = newSeed;
    }
    unsigned operator() ()
    {
        m_seed = m_seed * m_multiplier + m_summand;
        return m_seed % m_modulus;
    }
private:
    unsigned m_modulus;
    unsigned m_seed;
    unsigned m_multiplier;
    unsigned m_summand;
};
```

```
#include <iostream>

int main(int argc, char* argv[])
{
    CRandomGenerator rnd(10);
    for (int i = 0; i < 10; ++i)
    {
        std::cout << rnd() << ", ";
    }
    return 0;
}
```

Output:

9, 6, 7, 2, 1, 6, 7, 8, 3, 8,