

Vektori

Objektno programiranje - 1. vježbe (2. dio)

Sebastijan Horvat

Prirodoslovno-matematički fakultet,
Sveučilište u Zagrebu

8. ožujka 2023. godine



Vektor

- ▶ kolekcija objekata **istog tipa**
 - ▶ `vector` se često naziva i **spremnik** (jer sprema druge objekte)
 - ▶ to nije klasa nego **predložak klase** (*class template*)
 - ▶ predložak je uputa kompajleru kako dobiti klasu ili funkciju (u tzv. procesu instancijacije) - treba reći koju vrstu klase/funkcije želimo
- ⇒ za vektore treba navesti tip objekta koji spremamo unutra

Primjer 1. Kompajler generira tri različita tipa iz `vector` predloška:

- ▶ `vector<int> brojevi;`
- ▶ `vector<Knjiga> knjige;`
- ▶ `vector<vector<string>> datoteka;`

Odredite što sadrži svaki od vektora iz gornjih primjera!

Neki kompajleri i dalje zahtijevaju stariju sintaksu:

```
vector<vector<string> > datoteka; //razmak!
```



Primjer 2. Inicijalizacija vektora

- ▶ **prazan vektor:** `vector<int> iv;`

- ▶ kopiranje vektora (svaki element novog vektora je kopija odgovarajućeg elementa iz originalnog vektora):

```
vector<int> iv2(iv); ✓
```

```
vector<int> iv3 = iv; ✓
```

```
vector<string> sv(iv2); ✗ //nisu istog tipa
```

- ▶ inicijalizacija listom:

```
vector<string> v1{"abc", "ef", "gh"}; ✓
```

```
vector<string> v2("abc", "ef", "gh"); ✗
```

- ▶ navođenjem elementa i broja kopija tog elementa

```
vector<string> v3(5, "a!"); ✓ //5 stringova "a!"
```

- ▶ defaultna inicijalizacija (navodimo samo broj elemenata)

```
vector<int> v4(10); ✓ //10 nula
```

```
vector<string> v5(7); ✓ //7 praznih stringova
```

```
vector<int> v6 = 7; ✗ //NE direktna inicijal.
```

- ▶ u posljednjem načinu paziti da objekti imaju defaultni konstruktor!

Inicijalizacija: () vs. { }

- ▶ () → dane vrijednosti služe za konstrukciju objekta
- ▶ { } → inicijalizacija listom, no **samo ako to nije moguće** razmatraju se ostali načini inicijalizacije

Primjer 3. Odredite sadržaj sljedećih vektora:

(1) `vector<int> v1(10);`

(2) `vector<int> v2{10};`

(3) `vector<int> v3(10, 1);`

(4) `vector<int> v4{10, 1};`

(5) `vector<string> v5{"ab"};`

(6) `vector<string> v6("ab");`

(7) `vector<string> v7{10};`

(8) `vector<string> v8{10, "ab"};`

Dodavanje elementa na kraj vektora

- ▶ standard zahtjeva da implementacije vektora **efikasno** dodaju elemente tijekom izvršavanja programa

Primjer 4. Dodavanje u vektor kvadrata brojeva od 1 do 100:

```
vector<int> v;    //prazni vektor
for(int i = 1; i <= 100; ++i)
    v.push_back(i * i);
```

Primjer 5. Vektor svih učitanih riječi:

```
string rijec;
vector<string> tekst;    //prazni vektor
while (cin >> rijec) {
    tekst.push_back(rijec);
}
```



Inicijalizacija vektora pomoću polja

- ▶ specificiramo adresu prvog elementa i „jednog iza” zadnjeg koji kopiramo u vektor

Primjer 6.

```
int a[] = {0, 1, 2, 3, 4, 5};
vector<int> v(begin(a), end(a));
for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it)
    cout << *it;
cout << endl;
```

- ▶ funkcije **begin** i **end** primaju polje i vraćaju pokazivač na prvi element i „prvi nakon zadnjeg elementa”

Pitanje. Što se ispiše ako drugi redak primjera izmijenimo u:

```
vector<int> v(a + 1, a + 4);
```



Primjer 7. Prolazak elementima vektora

```
vector<int> v{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};
for (auto &i : v)
    i *= i;
for (auto i : v)
    cout << i << " ";
cout << endl;
```

- ▶ zbog dinamičke prirode vektora, tijelo range petlje ne smije mijenjati veličinu vektora kojim se prolazi

Primjer 8. (Ostale operacije s vektorima)

- ▶ **empty** i **size** kao kod stringova - za usporedbu (==, !=, <, <=, >, >=), odgovarajuća operacija treba biti definirana na elementima

```
vector<int> v, w = {1,2,3};
if(v.empty())
    cout << "Prazan vektor!" << endl;
auto vel = w.size();
cout << "Broj elemenata: " << vel << endl;
v = {1,2}; v[1] = 3;
if(w < v)
    cout << "Vrijedi w < v." << endl;
```

vel je tipa `vector<int>::size_type`, a ne `vector::size_type`

Zadatak 1.

Korisnik unosi brojeve između 0 i 100. Pojedini broj predstavlja broj bodova koje je neki student ostvario na nekom kolegiju. Konačna ocjena (između 1 i 5) dobiva se prema formuli

$$\max \left\{ \left\lfloor \frac{\text{bodovi}}{15} \right\rfloor - 1, 1 \right\}.$$

Ispišite koliko je studenata dobilo koju ocjenu.

Primjer.

```
78 90 100 0 34 64 23 9 13 76 75 45 62 60
Ocjena 1: 5
Ocjena 2: 1
Ocjena 3: 3
Ocjena 4: 3
Ocjena 5: 2
```

Napomena: funkcija `std::max` dostupna je u `algorithm` biblioteci.



Rješenje zadatka 1.

```
1  #include <iostream>
2  #include <vector>
3  #include <algorithm>
4  using namespace std;
5
6  int main(){
7      vector<int> ocjene(5,0);
8      int bodovi;
9      while(cin >> bodovi)
10         ++ocjene[max(bodovi/15-1,1)-1];
11     for(int ocj = 1; ocj <= 5; ++ocj)
12         cout << "Ocjena " << ocj << ": "
13             << ocjene[ocj-1] << endl;
14     return 0;
15 }
```



Pristupanje elementima spremnika: **Iteratori**

- ▶ stringovi i vektori - koristili **indekse** - općenitije: **iteratori**
- ▶ tipovi koji ih koriste imaju funkcije članice za njihovo dobivanje:
 - ▶ **begin** - daje iterator koji označava prvi element/znak
 - ▶ **end** - daje iterator koji označava „jedan iza zadnjeg”
 - ▶ za prazan spremnik, iteratori koje vraćaju su jednaki
- ▶ općenito ne znamo ili ne brinemo za točan tip iteratora
- ▶ **valjan** iterator označava element ili „jedan iza zadnjeg”
- ▶ element dobivamo **dereferenciranjem** valjanog iteratora

Primjer 9.

```
string s("neki tekst");
if (s.begin() != s.end()) { //== i != za iter.
    auto it = s.begin();
    *it = toupper(*it);
}
cout << s << endl;
```



Prelazak s elementa na sljedeći/prethodni

- ▶ na sljedeći element - **inkrementiranje iteratora**
- ▶ na prethodni element - **dekrementiranje iteratora**
- ▶ iterator kojeg daje **end** ne označava element pa se on ne može ni inkrementirati ni dereferencirati

Primjer 10.

```
vector<int> v = {1, 2, 3, 4};
vector<int>::iterator it;
for(it = v.begin(); it != v.end(); ++it)
    *it += 5;
```

- ▶ umjesto uokvirenog mogli napisati npr. `decltype(v.begin())`
- ▶ za string bi koristili `string::iterator`



const_iterator i const vector

Primjer 11.

```
vector<int> v1 = {1,2,3,4};  
vector<int>::const_iterator it;  
for(it = v1.begin(); it != v1.end(); ++it)  
    *it += 5; X → s it možemo samo čitati elemente!
```

Primjer 12.

```
const vector<int> v2 = {1,2,3,4};  
vector<int>::iterator it;  
for(it = v2.begin(); it != v2.end(); ++it)  
    cout << *it;
```

- ▶ ne kompajlira se - uokvireni dio treba zamijeniti s `vector<int>::const_iterator`

Pitanja. Koje je tipa it ako ga definiramo ovako:

- ▶ `auto it = v1.begin();`
- ▶ `auto it = v2.begin();`
- ▶ `auto it = v1.cbegin();`



Primjer 13. (Vektor struktura)

- ▶ tip video za nazive videa i njihove preglede:

```
struct video {  
    string naziv;  
    int pregl;  
};
```

- ▶ učitavanje podataka o 5 struktura i dodavanje u vektor:

```
vector<video> v;  
video t;  
for(int i = 0; i < 5; ++i) {  
    cin >> t.naziv >> t.pregl;  
    v.push_back(t);  
}
```

- ▶ ispis pomoću iteratora:

```
for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) {  
    cout << it->naziv << " ima " // (*it).naziv  
        << it->pregl << " pregleda." << endl;  
}
```



Aritmetika iteratora („pomicanje za više od 1”)

- ▶ n mjesta dalje/prije: $iter + n, iter - n$
- ▶ uz pridruživanje: $iter += n, iter -= n$
- ▶ uspoređivanje (označavaju li element prije/poslije): $>, >=, <, <=$
- ▶ $iter1 - iter2$ (koliko treba dodati $iter2$ za dobiti $iter1$), tzv. udaljenost iteratora (tip s predznakom `difference_type`)
- ▶ u posljednjem iteratori moraju biti za elemente istog spremnika

Primjer 14. Binarno pretraživanje (prvi dio):

```
1  #include <iostream>
2  #include <vector>
3
4  using namespace std;
5
6  int main(){
7      vector<string> tekst = {"adresa","adut","akcija","aleja",
8          "alka","alt","apel","arak","bajt","bit","bob","bod"};
9      string rijec;
10     cin >> rijec;
```

15/18

Nastavak koda iz primjera 14.

```
11     auto l = tekst.begin(), d = tekst.end();
12     auto s = l + (d - l)/2;
13     while (s != d && *s != rijec) {
14         if (rijec < *s)
15             d = s;
16         else
17             l = s + 1;
18         s = l + (d - l)/2;
19     }
20     if(*s != rijec)
21         cout << "nismo ";
22     cout << "nasli" << endl;
23     return 0;
24 }
```

16/18

Zadatak 2.

Napišite program koji čita linije teksta sa standardnog ulaza ubacujući ih pritom jednu po jednu u vektor. Nakon unosa EOF (*end-of-file*) potrebno je ispisati sadržaj dobivenog vektora, ali tako da su sva prva slova u svim riječima učitanih stringova velika. Ako riječ ne počinje slovom tada ju ne mijenjamo.

Primjer. Ulaz:

```
Nigdar ni tak bilo da ni nekak bilo,  
pak ni vezda nebu da nam nekak nebu.
```

Izlaz:

```
Nigdar Ni Tak Bilo Da Ni Nekak Bilo,  
Pak Ni Vezda Nebu Da Nam Nekak Nebu.
```



Zadatak 3.

Napišite program koji čita riječi sa standardnog ulaza sve dok se ne učita EOF, te potom ispisuje koliko se puta pojedina riječ pojavio na ulazu.

Primjer.

```
jedan dva tri dva pet dva nula jedn  
jedan f  
tri jedan
```

```
Ispis podataka:  
jedan: 3  
dva: 3  
tri: 2  
pet: 1  
nula: 1  
jedn: 1  
f: 1
```

