



Eötvös Loránd Tudományegyetem
Informatikai Kar

Alkalmazott modul: Programozás

8. fejezet

Strukturált programozás: újrafelhasználható adattípusok

Giachetta Roberto

A jegyzet az ELTE Informatikai Karának 2015. évi
Jegyzetpályázatának támogatásával készült

Adattípusok megvalósítása

Újrafelhasználhatóság

- Az adattípusok megvalósításának célja, hogy az összetett szerkezetű adatok is jól, könnyen kezelhetővé váljanak
 - amennyiben csak egy programon használnánk az új adattípust, akkor nem feltétlenül térülne meg a befektetett energia, ezért arra kell törekednünk, hogy az így létrehozott típusok *újrafelhasználhatóak* legyenek
- Az újfelhasználhatóságot a C++ számos eszközzel támogatja:
 - egységbe záras, láthatóság kezelés
 - fordítási egységek használata
 - konstansok kezelése (const correctness)
 - sablonok használata

Egységbe zárás

Az egységbe zárás fogalma

- Lehetőségünk van a rekord belsejében is megadni alprogramokat a mezők mellett, amelyek közvetlenül a rekord típusú változóhoz fognak kötődni
 - amikor változót deklarálunk a típusból, az alprogramok automatikusan értelmezésre kerülnek rajta
 - az alprogramok közvetlenül hozzáférnek a rekord mezőjéhez, nem kell paraméterben átadnunk a rekordot
- A típus műveleteinek beágyazását a típusba nevezzük *egységbe zárásnak* (*enkapszulációnak*)
 - a beágyazott alprogramokat *metódusoknak* nevezzük
 - ezek a szűkebb értelemben vett típusműveletek

Egységbe zárás

Metódusok használata

- A metódusokat csak változón keresztül érhetjük el, ezért mindig kell legyen egy példány a típusból, ekkor `<változónév>.<metódusnév>(<paraméterek>)` formában meghívhatjuk az alprogramot
- A metódusok deklarációja megegyezik a megszokott alprogram deklarációval, csak a rekord belsejében végezzük:

```
struct <rekordnév> {  
    <típus> <név>(<paraméterek>) {  
        <törzs>  
    }  
};
```
- Tulajdonképpen a konstruktor is egy metódus

Egységbe zárás

Példa

Feladat: Valósítsuk meg az egyetemi hallgató típusát. A hallgatónak van neve, illetve azonosítója, és rendelkezik valamennyi pénzmennyiséggel, amelyet növelhet ösztöndíjjal, illetve csökkenthet költekezéssel.

- elkészítjük a hallgató típusát (**Student**), amely rendelkezik három mezővel (**name**, **id**, **money**)
- létrehozunk egy konstruktort, amely paraméterben kapja a hallgató nevét és azonosítóját, a kezdeti pénzmennyiség 0
- létrehozunk két metódust az ösztöndíj utalásra (**grantScholarship**), illetve a költségre (**spendMoney**), természetesen költeni csak akkor tud, ha van pénze (egyébként csak annyit költhet, amennyi pénze van)

Egységbe zárás

Példa

Tervezés:

- $Student =$
 $\left(string(name) \times string(id) \times int(money), \right.$
 $\left. \{spendMoney, grantScholarship\} \right),$ ahol
 $spendMoney: Student \times int \rightarrow Student,$
 $spendMoney(s, amount) =$
 $(s.name, s.id, s.money - amount)$
 $grantScholarship: Student \times int \rightarrow Student,$
 $grantScholarship(s, amount) =$
 $(s.name, s.id, s.money + amount),$

Egységbe zárás

Példa

Megoldás:

```
struct Student { // hallgató típusa
    string name; // név
    string id; // azonosító
    int money; // pénz
```

```
Student(string i, string n){
    // konstruktor, amely megkapja az azonosítót
    // és a nevet
    id = i;
    name = n;
    money = 0; // a pénzt kinullázzuk
}
```

Egységbe zárás

Példa

Megoldás:

```
void grantScholarship(int amount){  
    // ösztöndíj utalás  
    if (amount > 0) money += amount;  
    // ellenőrizzük, hogy az érték  
    // megfelelő-e  
}  
void spendMoney(int amount){ // pénzköltés  
    if (amount > 0)  
        money =  
            money > amount ? money - amount : 0;  
    // 0 alá nem csökkenhet az összeg  
}  
};
```


Egységbe zárás

Példa

Megoldás:

```
int main()
{
    Student h("ABCDEF", "Huba Hugó");
    h.grantScholarship(15000); // metódus hívás
    h.spendMoney(3600);
    h.spendMoney(2000);
    cout << h.name << " pénze: "
         << h.money << endl;
    return 0;
}
```

Egységbe zárás

Deklaráció és definíció szétválasztása

- Metódusok esetén is szeparálhatjuk a deklarációt a definíciótól, ekkor a rekordba csak a metódus szintaxisát írjuk, a törzsét később
 - a definíciónál meg kell jelölnünk, melyik típus metódusát adjuk meg a `::` (*scope*) operátor segítségével:

```
struct <típusnév>{  
    ...  
    <típus> <metódusnév>(<paraméterek>);  
};  
...  
<típus> <típusnév>::<metódusnév>(<param.>) {  
    <metódustörzs>  
}
```

Egységbe zárás

Példa

Feladat: Módosítsuk a hallgató típusát úgy, hogy leválasztjuk a metódusok törzsét a deklarációról.

Megoldás:

```
struct Student { // hallgató típusa
    string name; // név
    string id; // azonosító
    int money; // pénz

    Student(string i, string n); // konstruktor
    void grantScholarship(int amount);
        // ösztöndíj utalás
    void spendMoney(int amount); // pénzköltés
};
```

Egységbe zárás

Példa

Megoldás:

```
...
Student::Student(string i, string n) {
    // jelölnünk kell a típust
    id = i;
    name = n;
    money = 0; // a pénzt kinullázzuk
}
void Student::grantScholarship(int amount) {
    if (amount > 0)
        // ellenőrizzük, hogy az érték megfelelő-e
        money += amount;
}
...
```

Egységbe zárás

Operátorok metódusként

- Lehetőségünk van operátorainkat is metódusként megvalósítani, ekkor egy speciális szabály, hogy az operátor első paramétere az a típuspéldány lesz, amelybe beágyasztuk
 - így minden operátornak eggyel csökken a paraméterszáma, így pl. a + operátornak nulla és egy paraméteres változata lesz metódusként
 - bizonyos operátorok (értékadás, indexelés) csak metódusként, bizonyos operátorok (adatátvitel, egyes speciális értékadások) csak a típuson kívül adhatunk meg
 - a legtöbb operátort a típuson kívül szokás megadni

Egységbe zárás

Példa

Feladat: Módosítsuk a racionális szám típusát úgy, hogy az egyszerű operátorokat a típuson belül valósítsuk meg.

Megoldás:

```
struct Rational { // racionális szám típusa
    int numerator;
    int denominator;

    // konstruktorok:
    Rational();
    Rational(int);
    Rational(int, int);
```

Egységbe zárás

Példa

Megoldás:

```
// operátor metódusok:  
Rational operator+(Rational);  
Rational operator+(int);  
Rational operator*(Rational);  
Rational operator*(int);  
};  
  
// további operátorok a típushoz:  
Rational operator+(int e, Rational r);  
Rational operator*(int e, Rational r);  
istream& operator>>(istream& s, Rational &r);  
ostream& operator<<(ostream &s, Rational r);  
...
```

Láthatóság kezelés

Adatok elrejtése

- Típusoknál nem mindig célszerű, hogy külsőleg minden tag elérhető és változtatható legyen
 - egymástól függő, vagy korlátozott értékek rossz beállítása *inkonzisztens állapotba* hozhatja a példányt
 - pl. racionális szám esetén a nevező beállítása 0-ra
- A tagokat elrejthetjük a külvilág (többi programegység) elől a *láthatóság szabályozásával*
 - az elrejtendő tagokat **private:** kulcsszó mögé tesszük, ezek csak a típuson belül lesznek láthatóak
 - a mindenki számára elérhető tagokat a **public:** kulcsszó mögé tesszük

Láthatóság kezelés

Láthatóság szabályozó kulcsszavak

- Rejtett tagok külső elérésekor fordítási hibát kapunk
- A láthatósági kulcsszavak használata nem kötelező, ha nem tesszük meg, **struct** esetében alapértelmezetten minden látható lesz
- A kulcsszavakat elég csak egyszer kiírunk, az azután következő elemekre érvényesek lesznek:

```
struct <típusnév>{  
    public:  
        // publikus tagok felsorolása  
    private:  
        // rejtett tagok felsorolása  
};
```

Láthatóság kezelés

Lekérdező/beállító műveletek

- Az elrejtett tagokat elnevezhetjük más módon (pl. _ jellel kezdve), így könnyen azonosíthatjuk őket
- Amennyiben külső hozzáférést szeretnénk biztosítani a rejtett mezőkhöz biztonságos módon, készíthetünk publikus *beállító* (*setter*), illetve *lekérdező* (*getter*) műveleteket
- Pl.:

```
struct MyType {  
    private:  
        int _value; // rejtett érték  
    public:  
        void setValue(int v) { ... } // beállítás  
        int getValue() { return _value; } // lekérdezés  
};
```

Láthatóság kezelés

Példa

Feladat: Módosítsuk a racionális szám típusát úgy, hogy a mezőket elrejtjük a külvilágtól, és lekérdező, valamint beállító műveleteket hozunk létre.

Megoldás:

```
struct Rational {  
    private: // a mezők rejtettek  
        int _numerator;  
        int _denominator;  
  
    public: // a műveletek publikusak  
        Rational();  
        Rational(int);  
        Rational(int, int);
```

Láthatóság kezelés

Példa

Megoldás:

```
// lekérdező és beállító műveletek:
void setNumerator(int value);
void setDenominator(int value);
int numerator();
int denominator();
...
};
// további operátorok a típushoz:
Rational operator+(int e, Rational r);
Rational operator*(int e, Rational r);
istream& operator>>(istream& s, Rational &r);
ostream& operator<<(ostream &s, Rational r);
...
```

Láthatóság kezelés

Példa

Megoldás:

```
Rational::Rational() {  
    _numerator = 0;  
    _denominator = 1;  
}  
...  
void Rational::setDenominator(int value) {  
    _denominator = value == 0 ? 1 : value;  
    // speciális beállítás  
}  
...  
int Rational::denominator() {  
    return _denominator;  
}
```

Láthatóság kezelés

Példa

Megoldás:

```
// külső értékmódosítási operátorok:  
Rational operator+=(Rational& r1, Rational r2) {  
    r1.setNumerator(r1.numerator() *  
        r2.denominator() + r2.numerator() *  
        r1.denominator());  
    // a műveletet a lekérdező/beállító  
    // műveleteken keresztül végezzük el  
    r1.setDenominator(r1.denominator() *  
        r2.denominator());  
    return r1;  
}
```

Láthatóság kezelés

Szabályok

- Általában a mezőket és a segédműveleteket elrejtjük, a metódusokat láthatóvá tesszük
- Ha a konstruktort elrejtjük, akkor nem lehet példányosítani a típust, azaz nem tudunk belőle változót létrehozni
 - néha hasznos, ha a típust direkt nem akarjuk példányosítani
- A típusok tekintetében a C++ két kategóriát különböztet meg
 - **struct**: alapértelmezetten minden látható
 - **class**: alapértelmezetten minden rejtett
- A konvenció szerint a **class** kulcsszót összetett, a **struct** kulcsszót egyszerű típusokra használjuk

Láthatóság kezelés

Típus kulcsszavak

- Pl.:

```
struct MyType {           // struct -> public:
    MyType();              // látható
    ~MyType();             // látható
    string func1();        // látható
public:
    int func2();           // látható
    strint value1;         // látható
private:
    int func3();           // rejtett
    int _value2;           // rejtett
    int _value3;           // rejtett
};
```


Láthatóság kezelés

Típus kulcsszavak

- Pl.:

```
class MyType {                // struct -> private:
    MyType();                  // rejtett
    ~MyType();                 // rejtett
    string func1();            // rejtett
public:
    int func2();               // látható
    strint value1;             // látható
private:
    int func3();               // rejtett
    int _value2;               // rejtett
    int _value3;               // rejtett
};
```

Láthatóság kezelés

Példa

Feladat: Módosítsuk a racionális szám típusát úgy, hogy egyszerűsítést is végrehajtunk az értékbeállítások után.

- ez lehet rejtett művelet, hiszen csak belülről használjuk
- egyúttal adjunk másik kulcsszavat is a típusnak

Megoldás:

```
class Rational {  
private: // a mezők és a segédműveletek rejtettek  
    ...  
    void simplify(int& a, int& b); // egyszerűsítés  
    ...  
};
```

Láthatóság kezelés

Példa

Megoldás:

```
void Rational::simplify(int& a, int& b) {  
    int c = a, d = b;  
    // euklideszi algoritmus futtatása  
    while (c != d)  
    {  
        if (c > d)  
            c -= d;  
        else  
            d -= c;  
    }  
    a /= c;  
    b /= d;  
}
```

Láthatóság kezelés

Példa

Megoldás:

...

```
Rational::Rational(int num, int denom) {  
    _numerator = num;  
    _denominator = denom != 0 ? denom : 1;  
    simplify(_numerator, _denominator);  
}
```

```
void Rational::setNumerator(int value)  
{  
    _numerator = value;  
    simplify(_numerator, _denominator);  
}
```

...

Láthatóság kezelés

Barát műveletek

- Néha kényelmetlen, hogy a típushoz tartozó külső metódusok (pl. operátorok) nem láthatják a rejtett mezőket, holott igazából nem a külvilághoz tartoznak
- A típusban lehetőségünk van megadni *barát* (*friend*) műveletek halmazát, olyan külső műveleteket, amelyek láthatják a rejtett értékeket is
 - a műveletek szintaxisát a típusban kell leírni a **friend** kulcsszó mellett (ez nem számít deklarációnak, csak egy jelzésnek)
 - az azonos szintaxissal létrehozott külső műveletek láthatják a rejtett értékeket

Láthatóság kezelés

Barát műveletek

- Pl.:

```
struct MyType {  
    private:  
        int _value; // rejtett érték  
  
    friend void AddValue(MyType, int);  
        // barát művelet jelzése  
};  
...  
void AddValue(MyType m, int v){  
    // barát művelet definíciója  
    m._value += v;  
    // módosíthatjuk a rejtett értéket  
}
```

Láthatóság kezelés

Példa

Feladat: Módosítsuk a racionális szám típusát úgy, hogy a külső operátorok barát műveletek legyenek.

Megoldás:

```
class Rational {  
    ...  
  
    // barát műveletek:  
    friend Rational operator+(int e, Rational r);  
    friend Rational operator*(int e, Rational r);  
    friend istream& operator>>(istream& s,  
                                Rational &r);  
    ...  
}
```

Láthatóság kezelés

Példa

Megoldás:

```
// külső értékmódosítási operátorok:
Rational operator+=(Rational& r1, Rational r2) {
    r1._numerator = r1._numerator *
        r2._denominator + r2._numerator *
        r1._denominator;
    // a műveletet a rejtett mezőkön végezzük el
    r1._denominator = r1._denominator *
        r2._denominator;
    r1.simplify(r1._numerator, r1._denominator);
    // rejtett egyszerűsítés meghívása
    return r1;
}
...
```


Fordítási egységek

Fájlok C++-ban

- Nagy mennyiségű programkódnál a kódfájl áttekinthetetlen lesz, ekkor célszerű a kódot több fájlban elhelyezni
- A program fordítása során a *fordítóprogram (compiler)* feladata az egyes fájlok kódjának átalakítása gépi kódra, míg a *szerkesztőprogram (linker)* feladata ezen gépi kódok összeillesztése egy futtatható állománnyá
 - ezt kiegészítheti az *előfordító*, amely előzetes átalakításokat végez a kódon
- *Fordítási egységnek* nevezzük a nyelvnek az az egységét, ami a fordítóprogram egyszeri lefuttatásával, a program többi részétől elkülönülten lefordítható

Fordítási egységek

Fájlok C++-ban

- C++-ban a fordítási egységek két fájlból állnak:
 - a *fejlécfájl* (*header*, **.h**, **.hpp**) tartalmazza a típusok felületét, rekordok és alprogramok deklarációját
 - tartalmazhatja az alprogramok megvalósítását is, de ez nem kötelező
 - a *törzsfájl* (*source*, **.cpp**) tartalmazza az alprogramok definícióját, megvalósítását
- A beépített könyvtárak is ilyen fájlokból tevődnek össze, a programjaikban sokszor hivatkozunk fejlécfájlokra (pl.: **iostream**, **string**, **vector**, ...), amelyekhez megfelelő törzsfájlok tartoztak (általában előre lefordítva)

Fordítási egységek

Programok fordítása

- Az előfordító bemásolja a törzsfájlokba a hivatkozott fejlécfájlok tartalmát
 - ehhez az `#include` direktívát használjuk, az `" . . . "`-ben hivatkozott fájlokat az aktuális könyvtárban, a `< . . . >`-ben hivatkozott fájlokat a központi könyvtárban keresi
 - a fejlécfájlokban lévő további hivatkozásokat is feldolgozza (ezért tilos körkörös hivatkozást adni)
- Az így előállított kódot a fordítóprogram fordítja le gépi kódra (`.o`, `.a`, vagy `.lib` kiterjesztésben)
- A szerkesztőprogram összeilleszti a különböző fájlokat, és elkészíti a futtatható állományt (`.exe`)

Fordítási egységek

Programok tördelése több fájlba

- Típusainkat, alprogramjainkat elhelyezhetjük külön fájlokban, a deklarációs részeket a fejlécfájlba, a megvalósítást a törzsfájlba tesszük
 - a két fájl nevének ajánlatos megegyeznie
 - a törzsfájlban megadjuk a hozzátartozó fejlécfájl hivatkozását
 - további fájlhivatkozásokat a megszokott módon tesszük, de a fejlécfájlban megadott hivatkozásokat nem kell megismételni a törzsfájlban
 - a fejlécfájlban biztonsági okokból nem adjuk meg a használt névtereket (pl. `std`), csak az egyes típusoknál hivatkozunk rájuk

Fordítási egységek

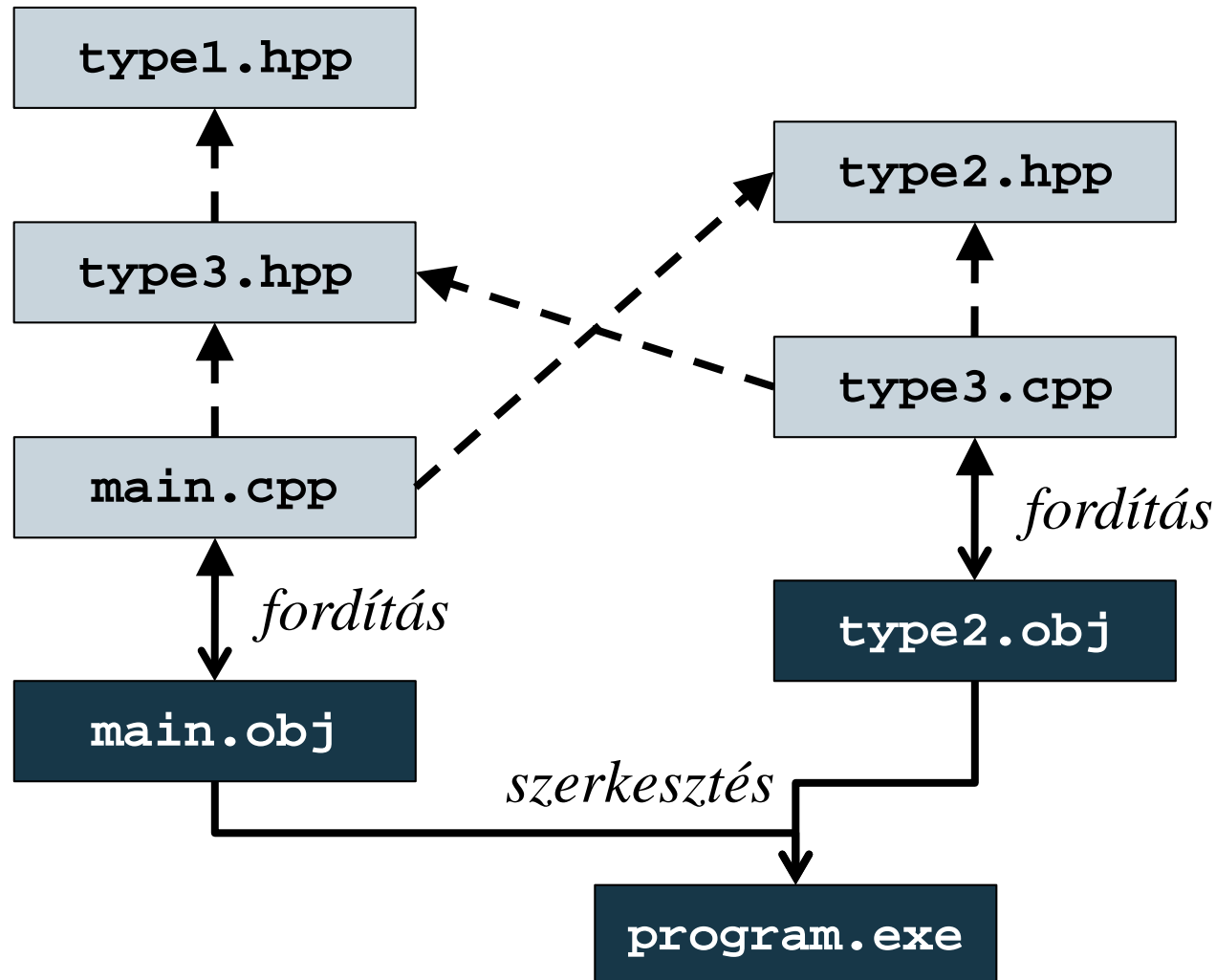
Programok tördelése több fájlba

- Mivel a teljes fejlécfájl kódja bekerül a törzsfájlunkba, ezért a törzsfájl tartalmát egy az egyben behelyezhetjük a fejlécfájlba
 - ugyanúgy elhelyezhetjük a típus megvalósítását a típus felületén belül, nem kell szétválasztanunk a kódot
 - ekkor a programkód nem külön objektumfájlba fordul, de ez a használatot nem befolyásolja
 - akkor érdemes alkalmazni, amikor a megvalósítási részt nem akarjuk szétválasztani, elrejtteni a felülettől
- A főprogramunk (`main` függvény) fájlja (`main.cpp`) általában nem tartalmaz típusokat, alprogramokat, csak a hivatkozásokat a többi fájlra

Fordítási egységek

Programok tördelése több fájlba

- Pl.:



Fordítási egységek

Fejlécfájlok felépítése

- A fejlécfájlok használatánál figyelni kell arra, hogy a tartalma csak egyszer kerüljön felhasználásra, különben többszörös definíciók születnek (pl. egy típus kétszer is bekerül a programkódba)
- A fejlécfájl tartalmát ezért egy elágazásba kell helyoznunk, amely a fordítás számára jelöli, amennyiben már használatba került, ezt előfordítási direktívák segítségével érhetjük el
 - a **#define** *<név>* utasítással létrehozhatunk egy makrót, amely egy új elnevezés lesz a fordító számára
 - az **#ifndef** *<név>* ... **#endif** elágazással készíthetünk egy kódsorozatot, amelyet csak akkor vesz figyelembe a fordító, amennyiben még nem definiált a makró

Fordítási egységek

Fejlécfájlok felépítése

- Ennek megfelelően a fejlécfájlt a következő keretbe építjük:
`#ifndef <név>`
`#define <név>`

`... // a fejlécfájl tartalma`

`#endif`
- A név általában megegyezik a fájl nevével, de egyébként bármi lehet (konvenció szerint csupa nagy betűvel írjuk)
- A törzsfájlok tartalma is bekerülhet többszörösen a programkódba (szerkesztéskor), de megfelelő használattal ez elkerülhető

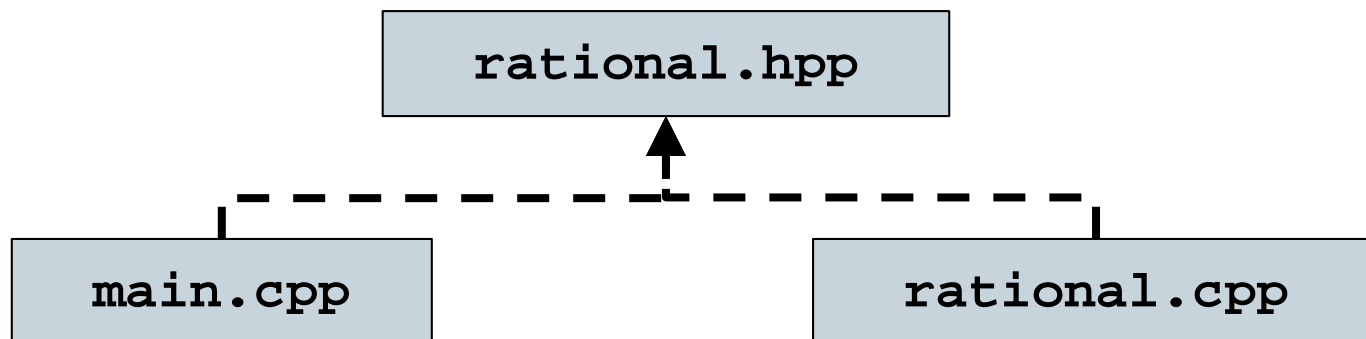
Fordítási egységek

Példa

Feladat: Valósítsuk meg a racionális szám típusát külön fordítási egységben.

- létrehozuk a `rational.hpp` fejlécfájlt, valamint a `rational.cpp` forrásfájlt, ezekbe helyezzük a típust, a főprogram egy külön törzsfájlbba (`main.cpp`) kerül

Tervezés:



Fordítási egységek

Példa

Megoldás (`rational.hpp`):

```
#ifndef RATIONAL_HPP
    // védelem a többszörös behelyezés ellen
#define RATIONAL_HPP

#include <iostream>
// nincs névtér használat megadva

class Rational { ... } // racionális szám típusa

// további operátorok a típushoz:
Rational operator+(int e, Rational r);
...
#endif // RATIONAL_HPP
```

Fordítási egységek

Példa

Megoldás (rational.cpp):

```
#include "rational.hpp"
    // szükséges a fejlécfájl használata
using namespace std;
    // itt adjuk meg a névtér használatot

void Rational::simplify(int& a, int& b){ ... }
...
int operator*=(int& e, Rational r) { ... }
```

Fordítási egységek

Példa

Megoldás (main.cpp):

```
#include <iostream>
#include "rational.hpp"
    // a racionális típus használata
using namespace std;

// főprogram:
int main()
{
    Rational t[5];
    ...
}
```

Konstansok kezelése

Konstansok

- A programjainkban sokszor használunk *konstans*okat, amelyek lehetnek név nélküli, vagy elnevezett konstansok
 - elnevezett konstansokat a **const** kulcsszóval tudunk létrehozni, ekkor a névhez rögzített értéket rendelhetünk, pl.: `const double pi = 3.14159265358979323846;`
 - lehetőségünk van konstansokat változónak, illetve változóértéket konstansnak értékül adni, pl.:

```
int u; u = 5; // u váltó, kezdetben 5 értékkel
const int v = u;
    // v egy elnevezett konstans, amely megkapja
    // u értékét, azaz 5-t
int w = v; // w már változó
w++; // így módosíthatjuk az értékét
```

Konstansok kezelése

Konstansok

- Konstansokat alprogramoknál a paraméterátadásban, vagy a visszatérési értékben is használhatunk
 - konstans paraméter esetén nem módosíthatjuk a paraméterben kapott értéket
 - konstans visszatérési érték esetén az érték nem módosítható
 - pl.:

```
const int SomeFunction(const float param){ ... }
```
- Természetesen a saját típusainkból is létrehozhatunk konstansokat, pl.: `const MyType m;`
 - a konstruktor művelet beállítja a kezdőértékeket, de ezt követően nem módosíthatunk semmin

Konstansok kezelése

Konstans referenciák

- Nem csupán egyszerű konstansokat, de *konstans referenciákat* (álneveket) is létrehozhatunk
 - pl.:
`MyType m; // változó`
`const MyType& n = m; // konstans referencia`
 - ekkor nem jön létre új érték, de nem módosíthatunk az értékeken a későbbiek során a referencián keresztül (a változón keresztül igen)
 - ha paraméterátadásban használjuk, akkor elérjük, hogy csak bemenő irányú legyen a paraméter, ugyanakkor ne másolódjon a memóriában, ami *hatékony és biztonságos programműködést* tesz lehetővé

Konstansok kezelése

Konstans metódusok

- Amennyiben egy típuspéldányt konstansként (vagy konstans referenciaként) hozunk létre, csak olyan metódusai hívhatóak, amelyek nem módosítják az objektum mezőit, ezeket nevezzük *konstans metódusoknak*
 - konstans metódusban nem módosíthatóak a mezők (ez fordítási időben ellenőrzésre kerül)
 - a kódban a **const** kulcsszóval jelöljük a metódust:

```
class <típusnév> {  
    <típus> <metódusnév>(<paraméterek>) const {  
        <nem módosító műveletek>  
    }  
    ...  
};
```


Konstansok kezelése

Konstans metódusok

```
class MyType {  
    private:  
        int _value;  
    public:  
        int getValue() const { // konstans művelet  
            return _value;  
        } // nem módosít semmilyen értéket  
        void setValue(int v) { _value = v; }  
};
```

...

```
const MyType mt; // konstans objektum  
cout << mt.getValue(); // ez megengedett  
mt.setValue(10); // erre fordítási hibát kapunk
```

Konstansok kezelése

Példa

Feladat: Módosítsuk a racionális szám típusát, hogy konstans értékekkel is jól, hatékonyan dolgozzon.

- a lekérdező műveleteket, operátorokat konstans műveletnek jelöljük
- paraméterátadáskor az érték szerinti másolás helyett konstans referenciát használunk

Megoldás (`rational.hpp`):

```
class Rational {  
    ...  
    void simplify(int& a, int& b) const;  
        // egyszerűsítés, lehet konstans művelet  
    ...  
}
```

Konstansok kezelése

Példa

Megoldás (`rational.hpp`):

```
// lekérdező és beállító műveletek:
void setNumerator(int value);
void setDenominator(int value);
int numerator() const;
    // a lekérdezések konstans műveletek
int denominator() const;

// operátor metódusok:
Rational operator+(const Rational&) const;
    // az operátorok is konstans műveletek
Rational operator+(int) const;
...
```

Konstansok kezelése

Példa

Megoldás (`rational.hpp`):

```
// további operátorok a típushoz:
Rational operator+(int e, const Rational& r);
Rational operator*(int e, const Rational& r);
std::istream& operator>>(std::istream& s,
                          Rational &r);
std::ostream& operator<<(std::ostream &s,
                          const Rational& r);
...
```