

UE 3.1 C++ : introduction

Simon Rohou

2019/2020

V1.00

Supports de cours disponibles sur www.simon-rohou.fr/cours/c++/
Slides inspirées du cours de Olivier Marguin (Univ. Lyon)

UE 3.1 : C++ pour la robotique

Introduction

Éléments du langage

Fonctions

Compléments

Section 1

UE 3.1 : C++ pour la robotique

UE 3.1 : C++ pour la robotique

Objectifs du cours

Objectif : être autonome sur un projet de robotique développé en C++

- ▶ apprendre les bases du C++
- ▶ approcher des applications liées à la robotique
- ▶ comprendre comment implémenter un driver
- ▶ comprendre la gestion de mémoire
- ▶ s'interfacer avec des bibliothèques déjà existantes

UE 3.1 : C++ pour la robotique

Planning prévisionnel

- 2cr **Lundi 09 septembre** : introduction au C++
- 2cr **Mercredi 18 septembre** : programmation orientée objet
- 2cr **Mardi 24 septembre** : CMake, bibliothèque et calcul matriciel
- 2cr **Mercredi 2 octobre** : projections géographiques
- 4cr **Vendredi 25 octobre** : conteneurs et itérateurs
- 4cr **Vendredi 8 novembre** : gestion de fichiers
- 4cr **Vendredi 15 novembre** : interfaçage capteurs (drivers)
- 4cr **Mardi 19 novembre** : traitement d'images
- 4cr **Vendredi 29 novembre** : modèle numérique de terrain (projet)
- 4cr **Vendredi 6 décembre** : modèle numérique de terrain (projet)
- 4cr **Vendredi 13 décembre** : évaluation sur machine

Section 2

Introduction

Introduction

Le langage C++

- ▶ début en 1983, aujourd'hui normalisé (C++11)
- ▶ langage de programmation **compilé**
- ▶ amélioration du langage C
- ▶ programmation sous de multiples paradigmes
 - programmation procédurale
 - programmation orientée objet (POO)
 - programmation générique
- ▶ **bonnes performances**
- ▶ très utilisé, notamment en robotique

Introduction

Programmer en C++

1. Éditer le programme avec votre éditeur de texte favori
 - dans ce cours, nous vous proposons *Sublime Text 3*
2. Compiler le programme
 - en utilisant `g++`
 - ou toute surcouche de compilation telle que `cmake`
3. Exécuter le programme

Programmer un robot =

Fournir une série d'instructions qu'il doit exécuter :

- instructions écrites dans un langage *évolué*...
- ...puis traduites en **langage machine**

C'est la **compilation**, réalisée par un programme : le **compilateur**.

Nous utiliserons g++, largement utilisé par les développeurs.

Introduction

Éléments de base d'un programme C++

- ▶ le C++ est sensible à la casse
(différence entre minuscules et majuscules)
- ▶ pour **rendre un programme lisible**, il faut le commenter :

```
1     int 3; // commentaire sur une ligne
2
3     /* commentaire
4         sur
5         plusieurs
6         lignes */
```

- ▶ nous verrons plus tard dans ce cours des outils de **documentation**
- ▶ tout programme comporte une fonction appelée `main()`, par laquelle commence l'exécution

Introduction

Structure d'un programme C++

Un programme écrit en C++ se compose généralement de :

- ▶ fichiers-sources contenant les instructions.
Par convention, leur extension est `.cpp`.
- ▶ fichiers-sources contenant des déclarations.
Par convention, leur extension est `.h` (pour *header*).

Un fichier `.h` regroupe des déclarations communes à plusieurs `.cpp`. Les `.cpp` incluent les `.h` avec une *directive de compilation* `#include` :

```
1 // chevrons pour les headers de la bib. standard du C++ :
2 #include <unfichier.h>
3
4 // quotes pour les headers du projet :
5 #include "unfichier.h"
```

Introduction

Hello World

Programme principal : main.cpp

```
1  #include <cstdlib>
2  #include <iostream>
3
4  using namespace std;
5
6  int main()
7  {
8      cout << "Hello World" << endl;
9
10     return EXIT_SUCCESS;
11 }
```

Introduction

Hello World

Programme principal : main.cpp

```
1  #include <cstdlib> // bibliothèque générique standard
2  #include <iostream> // bibliothèque d'entrées/sorties
3
4  // On se place dans l'espace de nommage std
5  using namespace std;
6
7  // Programme principal
8  int main()
9  {
10     // Affichage à l'écran :
11     cout << "Hello World" << endl;
12
13     // Retourne une valeur de succès d'exécution :
14     return EXIT_SUCCESS;
15 }
```

Introduction

Hello World

Programme principal : main.cpp

```
1  #include <cstdlib> // bibliothèque générique standard
2  #include <iostream> // bibliothèque d'entrées/sorties
3
4  // On se place dans l'espace de nommage std
5  //using namespace std;
6
7  // Programme principal
8  int main()
9  {
10     // Affichage à l'écran :
11     std::cout << "Hello World" << std::endl;
12
13     // Retourne une valeur de succès d'exécution :
14     return EXIT_SUCCESS;
15 }
```

Introduction

Hello World : compilation

Programme principal : `main.cpp`

Compilation avec `g++` :

```
g++ main.cpp -o output
```

Résultat :

```
./output
```

```
Hello World
```

Section 3

Éléments du langage

Éléments du langage

Variables

Une variable se caractérise par :

- ▶ un **nom**
- ▶ un **type** qui détermine la nature de la variable (entier, caractère, etc.)
- ▶ une **valeur** qui peut être modifiée par le programme

Durant l'exécution, une **adresse** est attachée à une variable : c'est un nombre entier indiquant l'emplacement de la valeur de la variable dans la mémoire.

Nous verrons plus tard comment manipuler ces adresses.

Types élémentaires

- ▶ **vide** : `void`
(aucune variable ne peut être de ce type)
- ▶ **entiers** :
 - `char` : 1 octet, valeurs de -2^7 à $2^7 - 1$
 - `short` : 2 octets, valeurs de -2^{15} à $2^{15} - 1$
 - `long` : 4 octets, valeurs de -2^{31} à $2^{31} - 1$
 - `int` : peut être équivalent à `short` ou bien `long`
- ▶ **réels** :
 - `float` : 4 octets, précision d'environ 7 chiffres
 - `double` : 8 octets, précision d'environ 15 chiffres
 - `long double` : 10 octets, précision d'environ 18 chiffres
- ▶ **caractères** : `char`
représentation de caractères `'a'`, `'M'`, `'$'`, `'\t'`, `'\n'`...
- ▶ **booléens** : `bool` (`true` ou `false`)

Éléments du langage

Déclaration de variables

Le **type** d'une variable se définit à sa déclaration.

Par exemple :

```
1 float heading;
2 int robots_nb = 4, landmarks_nb; // deux variables du même type
3 float robot_speed = 10.; // variable initialisée
4 const float robot_length = 4.; // constante symbolique
```

- ▶ toute variable doit être définie avant utilisation
- ▶ une déclaration peut se faire à tout moment
 - mais on privilégie les déclarations en en-tête de blocs
- ▶ une variable non initialisée peut prendre n'importe quelle valeur

Éléments du langage

Visibilité d'une variable

Les variables déclarées dans un *bloc* sont **locales** à ce bloc.

```
1 {
2   ... // intérieur d'un bloc
3 }
```

Un exemple :

```
1 int k = 1;
2
3 {
4   int i = 3, j; // déclaration de i, j, et initialisation de i
5   j = i + 9;
6 }
7
8 k = 2;
9 i = 3; /* opération impossible, car en dehors du bloc
10        de déclaration de i */
```

Variable globale : déclarée en dehors de tout bloc, visible dans tout le fichier

Opérations

Les **opérateurs arithmétiques** sont utilisables : +, -, *, /, %

Exemples :

```
1  19.0 / 5.0 // 3.8
2  19 / 5     // 3
3  19 % 5     // 4
```

Incrémentations :

- `i++` ajoute 1 à la valeur de `i`
- `i--` retranche 1

Opérateurs d'affectation :

```
1  i = 1;
2  i = j = k = 1;
3  i += 3; // équivaut à i = i + 3
```

Opérateurs d'entrées-sorties

Opérateurs << et >> sont utilisés en conjonction avec les objets `std::cout` et `std::cin` de la bibliothèque `iostream`.

```
1  #include <iostream.h> // inclusion du header de iostream
2  using namespace std;
3  ...
4  int x;
5  cin >> x; // lecture au clavier de x
6  // (pour l'exemple, on entre 3)
7  cout << "x=" << x << endl; // affiche "x=3" avec saut de ligne
```

Formatage :

- ▶ `endl` : retour chariot (passage à la ligne).
- ▶ `setprecision(p)` : fixe le nombre de chiffres affichés.

Inclure la librairie `<iomanip.h>`.

Éléments du langage

Instruction conditionnelle et opérateurs booléens

Forme :

```
1  if( <expression booléenne> )
2  {
3
4  }
5
6  else
7  {
8
9  }
```

L'<expression booléenne> peut être remplacée par une simple évaluation entière : toute valeur $\neq 0$ est équivalente à true.

```
1  if(true) ...
2  if(x > 3) ...
3  if(y != z) ...
4  if(!a && ((i > j) || p)) ...
5  if(3) ...
```

Éléments du langage

Instruction switch

Pour un branchement conditionnel multiple :

```
1  int note; // on suppose note un entier entre 0 et 20
2
3  switch(note / 2)
4  {
5      case 10:
6      case 9:
7      case 8:
8          cout << "TB" << endl;
9          break; // l' instruction 'break' fait sortir du switch ...
10
11     case 7:
12         cout << "B" << endl;
13         break; // ... elle évite de traiter les cas suivants
14
15     case 6:
16         cout << "AB" << endl;
17         break;
18
19     case 5:
20         cout << "P" << endl;
21         break;
22
23     default :
24         cout << "Ajourné" << endl;
25 }
```


Éléments du langage

Boucles

Trois formes de boucles :

```
1  while( <expression booléenne> )
2  {
3      ... // instruction exécutée si condition validée
4          // puis répétée si condition à nouveau valide
5  }
6
7
8  do
9  {
10     ... // exécution de l'instruction, puis éventuelle répétition
11 } while( <expression booléenne> );
12
13
14 for(int i = 0 ; i < 10 ; i++) // var. d'incrémentatoin locale
15 {
16     ... // nombre d'exécutions prédéfini
17 }
```

Section 4

Fonctions

Fonctions

Déclaration

Une **fonction** se caractérise par :

1. son nom
2. le type de sa valeur de retour (peut être void)
3. ses entrées (*paramètres*)
4. l'instruction-bloc qui effectue le travail (*corps* de la fonction)

Les éléments (1)–(3) sont décrits dans la *déclaration* de la fonction.
L'élément (4) figure dans sa *définition*.

```
1 // Déclaration d'une fonction de distance :  
2 float dist(float x, float y);  
3  
4 // Déclaration d'une procédure d'affichage :  
5 void print_hello(); // ne retournera pas de valeur
```

Fonctions

Exemple

Le programme suivant affiche la valeur correspondant à $\sqrt{x^2 + y^2}$.

```
1  #include <cstdlib>
2  #include <iostream>
3  #include <math.h> // nécessaire pour le calcul de sqrt, pow...
4
5  float dist(float x, float y) // déclaration et définition
6  {
7      return sqrt(pow(x,2) + pow(y,2));
8  }
9
10 int main()
11 {
12     float pos_x = 2., pos_y = 6.;
13     std::cout << dist(pos_x, pos_y) << std::endl;
14     return EXIT_SUCCESS;
15 }
```

Fonctions

Exemple

Le programme suivant affiche la valeur correspondant à $\sqrt{x^2 + y^2}$.

```
1  #include <cstdlib>
2  #include <iostream>
3  #include <math.h>
4
5  float dist(float x, float y); // déclaration de la fonction
6
7  int main()
8  {
9      float pos_x = 2., pos_y = 6.;
10     std::cout << dist(pos_x, pos_y) << std::endl;
11     return EXIT_SUCCESS;
12 }
13
14 float dist(float x, float y) // définition de la fonction
15 {
16     return sqrt(pow(x,2) + pow(y,2));
17 }
```

Fonctions

Fonctions procédures

Une *procédure* ne retourne pas de valeurs.

On la déclare de type `void` :

```
1 void write_sqrd_value(float x)
2 {
3     cout << "value: " << pow(x, 2) << endl;
4 }
```

Lorsque plusieurs paramètres sont à retourner, on fait **un passage par référence**.

```
1 // entrées : x, y ; sorties : rho, theta
2 void polar(float x, float y, float &rho, float &theta)
3 {
4     rho = sqrt(pow(x,2)+pow(y,2));
5     theta = atan2(y, x);
6 }
```

Fonctions

Valeurs, références et pointeurs

▶ Passage par valeur :

```
1 void write_sqrd_value(float x);  
2 // x est en lecture seule
```

▶ Passage par référence :

```
1 void polar(float x, float y, float &rho, float &theta);  
2 // x et y en lecture, rho et theta en lecture/écriture
```

▶ Passage par pointeur :

```
1 void display_name(string *name);  
2 // valeur accessible via l'adresse de la variable name  
3 // nous reverrons les pointeurs plus tard dans ce cours
```

Fonctions

Les références pour la modification de valeurs

Pour **modifier la valeur** d'un paramètre dans une fonction, on peut passer ce paramètre par référence.

Une référence sur une variable est un synonyme de cette variable, c'est-à-dire une autre manière de désigner le même emplacement de la mémoire.

On utilise le symbole `&` pour déclarer une référence.

```
1 void polar(float x, float y, float &rho, float &theta);  
2 // x et y en lecture, rho et theta en écriture
```


Section 5

Compléments

Compléments

Expression conditionnelle

Forme concaténée de structure conditionnelle et d'affectation :
<expression0> ? <expression1> : <expression2>

Fonctionnement : <expression0> est d'abord évaluée.

- si elle est vraie, <expression1> est évaluée et donne sa valeur à l'expression conditionnelle
- sinon, <expression2> est évaluée et donne sa valeur à <expression0>

Exemple :

```
1   int max(int a, int b) // retourne le plus grand des 2 entiers
2   {
3       int c = a > b ? a : b;
4       return c;
5       // ou plus directement : return a > b ? a : b;
6   }
```

Compléments

Chaînes de caractères

Les chaînes de caractères n'apparaissent pas nativement en C++. Il faut utiliser la classe `string`. Exemple :

```
1  #include <string>
2
3  string name; // une chaîne de caractères vide
4  string color = "#3D93C1"; // une couleur en convention HTML
5  string method = "euler";
6
7  // Une variable string est un objet :
8  int size = method.size(); // size == 5
9  char c = method[1]; // c == 'u'
10
11 // Concaténations
12 string b = "robotique";
13 string c = "mobile";
14 string a = b + " " + c; // a == "robotique mobile"
```

Fonctions mathématiques utiles

Fonctions de la bibliothèque standard.

Dans `math.h` :

- ▶ `floor` (resp. `ceil`) : partie entière par défaut (resp. par excès)
- ▶ `fabs` : valeur absolue
- ▶ `sqrt` : $\sqrt{\quad}$
- ▶ `pow` : puissance (`pow(x,y)` renvoie x^y)
- ▶ `exp`, `log`, `log10`
- ▶ `cos`, `sin`, `atan`, `cosh`, *etc.*

Nombres pseudo aléatoires

En incluant `stdlib.h` et `time.h` :

1. Pour obtenir des **tirages différents** à chaque exécution, il faut initialiser le générateur de nombres aléatoires (graine).

```
1      srand(time(NULL));
```

2. Puis chaque appel de `rand()` donnera un entier aléatoire entre 0 et `RAND_MAX` (constante définie dans `stdlib.h`)

```
1      int n = rand() % 50; // nombre aléatoire entre 0 et 49
```