

Die C++-Programmiersprache

Aktuell zu C++11

Bearbeitet von
Bjarne Stroustrup, Frank Langenau

1. Auflage 2015. Buch. 1467 S.
ISBN 978 3 446 43961 0
Format (B x L): 21 x 24,5 cm
Gewicht: 2477 g

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > Programmiersprachen: Methoden > Programmier- und Skriptsprachen](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.



Leseprobe

Bjarne Stroustrup

Die C++-Programmiersprache

aktuell zum C++11-Standard

Übersetzt aus dem Englischen von Frank Langenau

ISBN (Buch): 978-3-446-43961-0

ISBN (E-Book): 978-3-446-43981-8

Weitere Informationen oder Bestellungen unter

<http://www.hanser-fachbuch.de/978-3-446-43961-0>

sowie im Buchhandel.

Inhalt

Vorwort	XXXI
Teil I – Einführung	1
1 Vorbemerkungen	3
1.1 Zum Aufbau dieses Buchs	3
1.1.1 Einführung	4
1.1.2 Grundlegende Sprachmittel	4
1.1.3 Abstraktionsmechanismen	5
1.1.4 Die Standardbibliothek	7
1.1.5 Beispiele und Referenzen	8
1.2 Der Entwurf von C++	10
1.2.1 Programmierstile	12
1.2.2 Typprüfung	15
1.2.3 C-Kompatibilität	16
1.2.4 Sprache, Bibliotheken und Systeme	17
1.3 C++ lernen	19
1.3.1 In C++ programmieren	21
1.3.2 Ratschläge für C++-Programmierer	22
1.3.3 Ratschläge für C-Programmierer	23
1.3.4 Ratschläge für Java-Programmierer	24
1.4 Historische Anmerkungen	25
1.4.1 Chronik	26
1.4.2 Die frühen Jahre	27
1.4.2.1 Sprachfeatures und Bibliotheksinstrumente	28
1.4.3 Der 1998-Standard	30
1.4.3.1 Sprachfeatures	30
1.4.3.2 Die Standardbibliothek	31
1.4.4 Der 2011-Standard	32
1.4.4.1 Sprachfeatures	33
1.4.4.2 Standardbibliothek	34
1.4.5 Wofür wird C++ verwendet?	35

1.5	Ratschläge	37
1.6	Literaturhinweise	38
2	Ein Rundreise durch C++: Die Grundlagen	43
2.1	Einführung	43
2.2	Die Grundlagen	44
2.2.1	Hello, World!	44
2.2.2	Typen, Variablen und Arithmetik	46
2.2.3	Konstanten	48
2.2.4	Tests und Schleifen	49
2.2.5	Zeiger, Arrays und Schleifen	51
2.3	Benutzerdefinierte Typen	53
2.3.1	Strukturen	53
2.3.2	Klassen	55
2.3.3	Aufzählungen	57
2.4	Modularität	58
2.4.1	Separate Kompilierung	59
2.4.2	Namespaces	60
2.4.3	Fehlerbehandlung	61
2.4.3.1	Ausnahmen	62
2.4.3.2	Invarianten	63
2.4.3.3	Statische Assertionen	64
2.5	Nachbemerkung	65
2.6	Ratschläge	65
3	Eine Rundreise durch C++: Abstraktionsmechanismen	67
3.1	Einführung	67
3.2	Klassen	68
3.2.1	Konkrete Typen	68
3.2.1.1	Ein arithmetischer Typ	69
3.2.1.2	Ein Container	71
3.2.1.3	Container initialisieren	72
3.2.2	Abstrakte Typen	73
3.2.3	Virtuelle Funktionen	76
3.2.4	Klassenhierarchien	77
3.3	Kopieren und verschieben	81
3.3.1	Container kopieren	81
3.3.2	Container verschieben	83
3.3.3	Ressourcenverwaltung	85
3.3.4	Operationen unterdrücken	86
3.4	Templates	87
3.4.1	Parametrisierte Typen	87
3.4.2	Funktions-Templates	88

3.4.3	Funktionsobjekte	89
3.4.4	Variadische Templates	92
3.4.5	Alias	93
3.5	Ratschläge	94
4	Eine Rundreise durch C++: Container und Algorithmen	95
4.1	Bibliotheken	95
4.1.1	Überblick über die Standardbibliothek	96
4.1.2	Header und Namespace der Standardbibliothek	97
4.2	Strings	98
4.3	Stream-Ein-/Ausgabe	100
4.3.1	Ausgabe	100
4.3.2	Eingabe	101
4.3.3	Ein-/Ausgabe von benutzerdefinierten Typen	102
4.4	Container	104
4.4.1	vector	104
4.4.1.1	Elemente	106
4.4.1.2	Bereichsüberprüfung	106
4.4.2	list	107
4.4.3	map	109
4.4.4	unordered_map	110
4.4.5	Überblick über Container	110
4.5	Algorithmen	112
4.5.1	Iteratoren verwenden	113
4.5.2	Iteratortypen	115
4.5.3	Stream-Iteratoren	116
4.5.4	Prädikate	118
4.5.5	Überblick über Algorithmen	118
4.5.6	Containeralgorithmen	119
4.6	Ratschläge	120
5	Eine Rundreise durch C++: Nebenläufigkeit und Dienstprogramme	121
5.1	Einführung	121
5.2	Ressourcenverwaltung	121
5.2.1	unique_ptr und shared_ptr	122
5.3	Nebenläufigkeit	124
5.3.1	Tasks und Threads	125
5.3.2	Argumente übergeben	126
5.3.3	Ergebnisse zurückgeben	127
5.3.4	Daten gemeinsam nutzen	127
5.3.4.1	Warten auf Ereignisse	129
5.3.5	Kommunizierende Tasks	130

5.3.5.1	future und promise	131
5.3.5.2	packaged_task	132
5.3.5.3	async()	133
5.4	Kleine Hilfskomponenten	134
5.4.1	Zeit	134
5.4.2	Typfunktionen	135
5.4.2.1	iterator_traits	135
5.4.2.2	Typprädikate	137
5.4.3	pair und tuple	138
5.5	Reguläre Ausdrücke	139
5.6	Mathematik	140
5.6.1	Mathematische Funktionen und Algorithmen	140
5.6.2	Komplexe Zahlen	140
5.6.3	Zufallszahlen	141
5.6.4	Vektorarithmetik	143
5.6.5	Numerische Grenzen	144
5.7	Ratschläge	144
Teil II – Grundlegende Sprachelemente		145
6	Typen und Deklarationen	147
6.1	Der ISO-C++-Standard	147
6.1.1	Implementierungen	149
6.1.2	Der grundlegende Quellzeichensatz	149
6.2	Typen	150
6.2.1	Fundamentale Typen	150
6.2.2	Boolesche Typen	151
6.2.3	Zeichentypen	153
6.2.3.1	Vorzeichenbehaftete und vorzeichenlose Zeichen	155
6.2.3.2	Zeichenlitterale	156
6.2.4	Ganzzahltypen	158
6.2.4.1	Ganzzahlilitterale	158
6.2.4.2	Typen von Ganzzahliliteralen	159
6.2.5	Gleitkommatypen	160
6.2.5.1	Gleitkommalitterale	160
6.2.6	Präfixe und Suffixe	161
6.2.7	void	162
6.2.8	Größen	162
6.2.9	Ausrichtung	165
6.3	Deklarationen	166
6.3.1	Die Struktur von Deklarationen	168
6.3.2	Mehrere Namen deklarieren	169
6.3.3	Namen	170
6.3.3.1	Schlüsselwörter	171

6.3.4	Gültigkeitsbereiche	172
6.3.5	Initialisierung	174
6.3.5.1	Fehlende Initialisierer	177
6.3.5.2	Initialisierungslisten	178
6.3.6	Einen Typ herleiten: auto und decltype()	179
6.3.6.1	Der Typspezifizierer auto	179
6.3.6.2	auto und {} -Listen	180
6.3.6.3	Der Spezifizierer decltype()	181
6.4	Objekte und Werte	182
6.4.1	L-Werte und R-Werte	182
6.4.2	Lebensdauer von Objekten	183
6.5	Typalias	184
6.6	Ratschläge	185
7	Zeiger, Arrays und Referenzen	187
7.1	Einführung	187
7.2	Zeiger	187
7.2.1	void*	188
7.2.2	nullptr	189
7.3	Arrays	190
7.3.1	Array-Initialisierer	191
7.3.2	Stringlitterale	192
7.3.2.1	Rohe Zeichen-Strings	194
7.3.2.2	Größere Zeichensätze	195
7.4	Zeiger auf Arrays	196
7.4.1	Navigieren in Arrays	198
7.4.2	Mehrdimensionale Arrays	200
7.4.3	Arrays übergeben	201
7.5	Zeiger und const	203
7.6	Zeiger und Besitz	205
7.7	Referenzen	206
7.7.1	L-Wert-Referenzen	208
7.7.2	R-Wert-Referenzen	211
7.7.3	Referenzen auf Referenzen	214
7.7.4	Zeiger und Referenzen	215
7.8	Ratschläge	217
8	Strukturen, Unions und Aufzählungen	219
8.1	Einführung	219
8.2	Strukturen	219
8.2.1	Layout einer Struktur	221
8.2.2	Namen von Strukturen	222
8.2.3	Strukturen und Klassen	224

8.2.4	Strukturen und Arrays	225
8.2.5	Typäquivalenz	227
8.2.6	Plain Old Data	228
8.2.7	Felder	230
8.3	Unions	231
8.3.1	Unions und Klassen	233
8.3.2	Anonyme Unions	234
8.4	Aufzählungen	237
8.4.1	Aufzählungsklassen	237
8.4.2	Einfache Aufzählungen	241
8.4.3	Unbenannte Aufzählungen	243
8.5	Ratschläge	243
9	Anweisungen	245
9.1	Einführung	245
9.2	Zusammenfassung der Anweisungen	245
9.3	Deklarationen als Anweisungen	247
9.4	Auswahanweisungen	248
9.4.1	if -Anweisungen	248
9.4.2	switch -Anweisungen	250
9.4.2.1	Deklarationen in case -Zweigen	252
9.4.3	Deklarationen in Bedingungen	252
9.5	Schleifenanweisungen	253
9.5.1	Bereichsbasierte for -Anweisungen	254
9.5.2	for -Anweisungen	255
9.5.3	while -Anweisungen	256
9.5.4	do -Anweisungen	257
9.5.5	Schleifen verlassen	257
9.6	goto -Anweisungen	258
9.7	Kommentare und Einrückungen	259
9.8	Ratschläge	261
10	Ausdrücke	263
10.1	Einführung	263
10.2	Ein Taschenrechner	263
10.2.1	Der Parser	264
10.2.2	Eingabe	268
10.2.3	Low-level-Eingabe	272
10.2.4	Fehlerbehandlung	274
10.2.5	Das Rahmenprogramm	274
10.2.6	Header	275
10.2.7	Befehlszeilenargumente	276
10.2.8	Eine Anmerkung zum Stil	277

10.3	Zusammenfassung der Operatoren	278
10.3.1	Ergebnisse	282
10.3.2	Reihenfolge der Auswertung	283
10.3.3	Operorrangfolge	284
10.3.4	Temporäre Objekte	285
10.4	Konstante Ausdrücke	287
10.4.1	Symbolische Konstanten	289
10.4.2	const -Typen in konstanten Ausdrücken	290
10.4.3	Literale Typen	290
10.4.4	Referenzargumente	291
10.4.5	Adresse konstanter Ausdrücke	292
10.5	Implizite Typkonvertierung	292
10.5.1	Heraufstufungen	293
10.5.2	Konvertierungen	293
10.5.2.1	Integrale Konvertierungen	294
10.5.2.2	Gleitkommakonvertierungen	294
10.5.2.3	Zeiger- und Referenzkonvertierungen	295
10.5.2.4	Zeiger-auf-Member-Konvertierungen	295
10.5.2.5	Boolesche Konvertierungen	295
10.5.2.6	Gleitkomma-Ganzzahl-Konvertierungen	296
10.5.3	Übliche arithmetische Konvertierungen	297
10.6	Ratschläge	297
11	Auswahloperationen	299
11.1	Diverse Operatoren	299
11.1.1	Logische Operatoren	299
11.1.2	Bitweise logische Operatoren	299
11.1.3	Bedingte Ausdrücke	301
11.1.4	Inkrementieren und Dekrementieren	301
11.2	Freispeicher	303
11.2.1	Speicherverwaltung	305
11.2.2	Arrays	308
11.2.3	Speicherplatz beschaffen	309
11.2.4	Überladen von new	310
11.2.4.1	nothrow new	312
11.3	Listen	313
11.3.1	Implementierungsmodell	313
11.3.2	Qualifizierte Listen	315
11.3.3	Unqualifizierte Listen	315
11.4	Lambda-Ausdrücke	317
11.4.1	Implementierungsmodelle	318
11.4.2	Alternativen für Lambda-Ausdrücke	319
11.4.3	Erfassung	321
11.4.3.1	Lambda und Lebensdauer	323

11.4.3.2	Namen von Namespaces	324
11.4.3.3	Lambda und this	324
11.4.3.4	Veränderbare Lambda-Ausdrücke	324
11.4.4	Aufruf und Rückgabe	325
11.4.5	Der Typ eines Lambda-Ausdrucks	325
11.5	Explizite Typumwandlung	326
11.5.1	Konstruktion	328
11.5.2	Benannte Typumwandlungen	329
11.5.3	C-Typumwandlungen	331
11.5.4	Funktionale Typumwandlung	331
11.6	Ratschläge	332
12	Funktionen	333
12.1	Funktionsdeklarationen	333
12.1.1	Warum Funktionen?	334
12.1.2	Bestandteile einer Funktionsdeklaration	334
12.1.3	Funktionsdefinitionen	335
12.1.4	Werte zurückgeben	337
12.1.5	Inline-Funktionen	339
12.1.6	constexpr -Funktionen	340
12.1.6.1	constexpr und Referenzen	341
12.1.6.2	Bedingte Auswertung	342
12.1.7	[[noreturn]] -Funktionen	342
12.1.8	Lokale Variablen	343
12.2	Argumentübergabe	344
12.2.1	Referenzargumente	345
12.2.2	Array-Argumente	347
12.2.3	Listenargumente	349
12.2.4	Nicht angegebene Anzahl von Argumenten	350
12.2.5	Standardargumente	354
12.3	Überladene Funktionen	356
12.3.1	Automatische Auflösung von Überladungen	356
12.3.2	Überladen und Rückgabetyt	358
12.3.3	Überladen und Gültigkeitsbereiche	359
12.3.4	Auflösung für mehrere Argumente	360
12.3.5	Manuelle Auflösung von Überladungen	360
12.4	Vor- und Nachbedingungen	361
12.5	Zeiger auf Funktion	363
12.6	Makros	367
12.6.1	Bedingte Übersetzung	370
12.6.2	Vordefinierte Makros	371
12.6.3	Pragmas	372
12.7	Ratschläge	372

13	Ausnahmenbehandlung	375
13.1	Fehlerbehandlung	375
13.1.1	Ausnahmen	376
13.1.2	Herkömmliche Fehlerbehandlung	378
13.1.3	Durchhangeln	379
13.1.4	Alternative Ansichten von Ausnahmen	380
13.1.4.1	Asynchrone Ereignisse	380
13.1.4.2	Ausnahmen, die keine Fehler sind	380
13.1.5	Wann Sie keine Ausnahmen verwenden können	381
13.1.6	Hierarchische Fehlerbehandlung	382
13.1.7	Ausnahmen und Effizienz	384
13.2	Ausnahmegarantien	386
13.3	Ressourcenverwaltung	388
13.3.1	finally	391
13.4	Invarianten erzwingen	393
13.5	Ausnahmen auslösen und abfangen	398
13.5.1	Ausnahmen auslösen	398
13.5.1.1	noexcept -Funktionen	400
13.5.1.2	Der Operator noexcept	400
13.5.1.3	Ausnahmespezifikationen	401
13.5.2	Ausnahmen abfangen	402
13.5.2.1	Ausnahmen erneut auslösen	403
13.5.2.2	Jede Ausnahme abfangen	404
13.5.2.3	Mehrere Handler	405
13.5.2.4	try -Blöcke in Funktionen	405
13.5.2.5	Beendigung	407
13.5.3	Ausnahmen und Threads	409
13.6	Eine vector -Implementierung	410
13.6.1	Ein einfacher vector	410
13.6.2	Speicher explizit darstellen	414
13.6.3	Zuweisung	417
13.6.4	Größe ändern	419
13.6.4.1	reserve()	420
13.6.4.2	resize()	421
13.6.4.3	push_back()	421
13.6.4.4	Abschließende Gedanken	422
13.7	Ratschläge	423
14	Namespaces	425
14.1	Kompositionsprobleme	425
14.2	Namespaces	426
14.2.1	Explizite Qualifizierung	428
14.2.2	using -Deklarationen	429
14.2.3	using -Direktiven	430

14.2.4	Argumentabhängige Namensauflösung	431
14.2.5	Namespaces sind offen	434
14.3	Modularisierung und Schnittstellen	435
14.3.1	Namespaces als Module	436
14.3.2	Implementierungen	438
14.3.3	Schnittstellen und Implementierungen	440
14.4	Komposition mit Namespaces	442
14.4.1	Komfort vs. Sicherheit	442
14.4.2	Namespace-Alias	443
14.4.3	Namespaces zusammensetzen	444
14.4.4	Komposition und Auswahl	445
14.4.5	Namespaces und Überladen	446
14.4.6	Versionsverwaltung	448
14.4.7	Verschachtelte Namespaces	450
14.4.8	Unbenannte Namespaces	451
14.4.9	C-Header	452
14.5	Ratschläge	453
15	Quelldateien und Programme	455
15.1	Separate Übersetzung	455
15.2	Binden	456
15.2.1	Dateilokale Namen	459
15.2.2	Header-Dateien	460
15.2.3	Die Eine-Definition-Regel	462
15.2.4	Header der Standardbibliothek	464
15.2.5	Binden mit Nicht-C++-Code	465
15.2.6	Binden und Zeiger auf Funktionen	467
15.3	Header-Dateien verwenden	468
15.3.1	Organisation mit einzelner Header	468
15.3.2	Organisation mit mehreren Header-Dateien	472
15.3.2.1	Andere Taschenrechnermodule	475
15.3.2.2	Header verwenden	477
15.3.3	Include-Wächter	478
15.4	Programme	479
15.4.1	Initialisierung von nichtlokalen Variablen	479
15.4.2	Initialisierung und Nebenläufigkeit	480
15.4.3	Programmbeendigung	481
15.5	Ratschläge	483
Teil III	– Abstraktionsmechanismen	485
16	Klassen	487
16.1	Einführung	487
16.2	Grundlagen von Klassen	488

16.2.1	Member-Funktionen	489
16.2.2	Standardmäßiges Kopieren	490
16.2.3	Zugriffskontrolle	491
16.2.4	class und struct	492
16.2.5	Konstruktoren	494
16.2.6	Explizite Konstruktoren	496
16.2.7	Klasseninterne Initialisierer	498
16.2.8	Klasseninterne Funktionsdefinitionen	499
16.2.9	Veränderlichkeit	500
16.2.9.1	Konstante Member-Funktionen	500
16.2.9.2	Physische und logische Konstanz	501
16.2.9.3	mutable	502
16.2.9.4	Veränderlichkeit über Indirektion	502
16.2.10	Selbstreferenz	503
16.2.11	Member-Zugriff	505
16.2.12	Statische Member	506
16.2.13	Member-Typen	508
16.3	Konkrete Klassen	509
16.3.1	Member-Funktionen	512
16.3.2	Hilfsfunktionen	515
16.3.3	Überladene Operatoren	516
16.3.4	Der Stellenwert von konkreten Klassen	517
16.4	Ratschläge	518
17	Konstruieren, Aufräumen, Kopieren und Verschieben	521
17.1	Einführung	521
17.2	Konstruktoren und Destruktoren	523
17.2.1	Konstruktoren und Invarianten	524
17.2.2	Destruktoren und Ressourcen	525
17.2.3	Basis- und Member-Destruktoren	526
17.2.4	Konstruktoren und Destruktoren aufrufen	527
17.2.5	Virtuelle Destruktoren	528
17.3	Initialisierung von Klassenobjekten	529
17.3.1	Initialisierung ohne Konstruktoren	529
17.3.2	Initialisierung mithilfe von Konstruktoren	531
17.3.2.1	Initialisierung durch Konstruktoren	533
17.3.3	Standardkonstruktoren	534
17.3.4	Initialisierungslisten-Konstruktoren	536
17.3.4.1	Mehrdeutigkeiten bei Initialisierungslisten-Konstruktoren auflösen	537
17.3.4.2	Initialisierungslisten verwenden	538
17.3.4.3	Direkte und Kopierinitialisierung	539
17.4	Initialisierung von Membern und Basisklassen	541
17.4.1	Member-Initialisierung	541
17.4.1.1	Member-Initialisierung und -Zuweisung	542

17.4.2	Basisklassen-Initialisierer	543
17.4.3	Konstruktoren delegieren	543
17.4.4	Klasseninterne Initialisierer	544
17.4.5	Initialisierer statischer Member	546
17.5	Kopieren und verschieben	547
17.5.1	Kopieren	548
17.5.1.1	Vorsicht vor Standardkonstruktoren	550
17.5.1.2	Kopieren von Basisklassen	550
17.5.1.3	Was Kopieren bedeutet	551
17.5.1.4	Slicing	554
17.5.2	Verschieben	555
17.6	Standardoperationen generieren	559
17.6.1	Explizite Standardoperationen	560
17.6.2	Standardoperationen	561
17.6.3	Standardoperationen verwenden	562
17.6.3.1	Standardkonstruktoren	562
17.6.3.2	Invarianten bewahren	562
17.6.3.3	Ressourceninvarianten	563
17.6.3.4	Partiell spezifizierte Invarianten	564
17.6.4	Gelöschte Funktionen	566
17.7	Ratschläge	568
18	Überladen von Operatoren	571
18.1	Einführung	571
18.2	Operatorfunktionen	573
18.2.1	Binäre und unäre Operatoren	574
18.2.2	Vordefinierte Bedeutungen für Operatoren	575
18.2.3	Operatoren und benutzerdefinierte Typen	576
18.2.4	Objekte übergeben	576
18.2.5	Operatoren in Namespaces	578
18.3	Ein Typ für komplexe Zahlen	580
18.3.1	Member- und Nicht-Member-Operatoren	580
18.3.2	Arithmetik mit gemischten Datentypen	581
18.3.3	Konvertierungen	582
18.3.3.1	Konvertierung von Operanden	584
18.3.4	Literale	585
18.3.5	Zugriffsfunktionen	586
18.3.6	Hilfsfunktionen	587
18.4	Typumwandlung	588
18.4.1	Konvertierungsoperatoren	588
18.4.2	Explizite Konvertierungsoperatoren	590
18.4.3	Mehrdeutigkeiten	591
18.5	Ratschläge	593

19	Spezielle Operatoren	595
19.1	Einführung	595
19.2	Spezielle Operatoren	595
19.2.1	Indizierung	595
19.2.2	Funktionsaufruf	596
19.2.3	Dereferenzieren	598
19.2.4	Inkrementieren und Dekrementieren	600
19.2.5	Allokation und Deallokation	602
19.2.6	Benutzerdefinierte Literale	604
19.3	Eine String -Klasse	607
19.3.1	Wesentliche Operationen	608
19.3.2	Zugriff auf Zeichen	608
19.3.3	Darstellung	609
19.3.3.1	Ergänzende Funktionen	611
19.3.4	Member-Funktionen	612
19.3.5	Hilfsfunktionen	615
19.3.6	Unsere String -Klasse verwenden	617
19.4	Friends	617
19.4.1	Friends finden	619
19.4.2	Friends und Member	620
19.5	Ratschläge	622
20	Abgeleitete Klassen	625
20.1	Einführung	625
20.2	Abgeleitete Klassen	626
20.2.1	Member-Funktionen	629
20.2.2	Konstruktoren und Destruktoren	630
20.3	Klassenhierarchien	631
20.3.1	Typfelder	631
20.3.2	Virtuelle Funktionen	634
20.3.3	Explizite Qualifizierung	637
20.3.4	Überschreiben steuern	637
20.3.4.1	override	639
20.3.4.2	final	640
20.3.5	Member der Basisklasse verwenden	642
20.3.5.1	Konstruktoren vererben	643
20.3.6	Lockerung bei Rückgabetypen	645
20.4	Abstrakte Klassen	647
20.5	Zugriffskontrolle	649
20.5.1	Geschützte Member	653
20.5.1.1	Geschützte Member verwenden	654
20.5.2	Zugriff auf Basisklassen	654
20.5.2.1	Mehrfachvererbung und Zugriffskontrolle	655
20.5.3	using -Deklarationen und Zugriffskontrolle	656

20.6	Zeiger auf Member	657
20.6.1	Zeiger auf Funktions-Member	657
20.6.2	Zeiger auf Daten-Member	659
20.6.3	Basis- und abgeleitete Member	660
20.7	Ratschläge	661
21	Klassenhierarchien	663
21.1	Einführung	663
21.2	Klassenhierarchien entwerfen	663
21.2.1	Implementierungsvererbung	664
21.2.1.1	Kritische Betrachtungen	667
21.2.2	Schnittstellenvererbung	668
21.2.3	Alternative Implementierungen	670
21.2.3.1	Kritische Betrachtungen	673
21.2.4	Objekterstellung örtlich begrenzen	674
21.3	Mehrfachvererbung	675
21.3.1	Mehrfachschnittstellen	676
21.3.2	Mehrere Implementierungsklassen	676
21.3.3	Auflösung von Mehrdeutigkeiten	678
21.3.4	Eine Basisklasse wiederholt verwenden	682
21.3.5	Virtuelle Basisklassen	683
21.3.5.1	Virtuelle Basisklassen konstruieren	686
21.3.5.2	Member einer virtuellen Klasse nur einmal aufrufen	687
21.3.6	Replizierte und virtuelle Basisklassen	689
21.3.6.1	Funktionen virtueller Basisklassen überschreiben	691
21.4	Ratschläge	692
22	Laufzeit-Typinformationen	693
22.1	Einführung	693
22.2	Navigation in der Klassenhierarchie	693
22.2.1	dynamic_cast	695
22.2.1.1	dynamic_cast in Referenz	697
22.2.2	Mehrfachvererbung	698
22.2.3	static_cast und dynamic_cast	700
22.2.4	Eine Schnittstelle zurückgewinnen	701
22.3	Doppelte Bindung und Besucher	705
22.3.1	Doppelte Bindung	706
22.3.2	Besucher	708
22.4	Konstruktion und Destruktion	710
22.5	Typidentifizierung	711
22.5.1	Erweiterte Typinformationen	713
22.6	RTTI – richtig und falsch eingesetzt	714
22.7	Ratschläge	716

23	Templates	719
23.1	Einführung und Überblick	719
23.2	Ein einfaches String-Template	722
23.2.1	Ein Template definieren	724
23.2.2	Template-Instanziierung	725
23.3	Typprüfung	726
23.3.1	Typäquivalenz	728
23.3.2	Fehlererkennung	729
23.4	Member von Klassen-Templates	730
23.4.1	Daten-Member	730
23.4.2	Member-Funktionen	731
23.4.3	Member-Typalias	731
23.4.4	Statische Member	732
23.4.5	Member-Typen	732
23.4.6	Member-Templates	733
23.4.6.1	Templates und Konstruktoren	734
23.4.6.2	Templates und virtual	735
23.4.6.3	Verschachtelungen	735
23.4.7	Friends	738
23.5	Funktions-Templates	739
23.5.1	Argumente von Funktions-Templates	741
23.5.2	Funktions-Template-Argumente herleiten	742
23.5.2.1	Referenzherleitung	743
23.5.3	Überladen von Funktions-Templates	745
23.5.3.1	Mehrdeutigkeiten auflösen	746
23.5.3.2	Fehler bei Argumentersetzung	747
23.5.3.3	Überladen und Ableitung	749
23.5.3.4	Überladen und nicht hergeleitete Parameter	749
23.6	Template-Alias	750
23.7	Quellcodeorganisation	751
23.7.1	Binden	753
23.8	Ratschläge	754
24	Generische Programmierung	757
24.1	Einführung	757
24.2	Algorithmen und Lifting	758
24.3	Konzepte	762
24.3.1	Ein Konzept erkennen	763
24.3.2	Konzepte und Einschränkungen	766
24.4	Konzepte konkret machen	768
24.4.1	Axiome	772
24.4.2	Konzepte mit mehreren Argumenten	773
24.4.3	Wertkonzepte	775

24.4.4	Einschränkungsüberprüfungen	775
24.4.5	Überprüfung von Template-Definitionen	777
24.5	Ratschläge	779
25	Spezialisierung	781
25.1	Einführung	781
25.2	Template-Parameter und -Argumente	782
25.2.1	Typen als Argumente	782
25.2.2	Werte als Argumente	784
25.2.3	Operationen als Argumente	786
25.2.4	Templates als Argumente	788
25.2.5	Template-Standardargumente	789
25.2.5.1	Standardargumente bei Funktions-Templates	790
25.3	Spezialisierung	791
25.3.1	Schnittstellenspezialisierung	794
25.3.1.1	Implementierungsspezialisierung	795
25.3.2	Das primäre Template	795
25.3.3	Reihenfolge der Spezialisierung	797
25.3.4	Funktions-Template-Spezialisierung	798
25.3.4.1	Spezialisierung und Überladen	798
25.3.4.2	Spezialisierung, die kein Überladen ist	799
25.4	Ratschläge	800
26	Instanziierung	801
26.1	Einführung	801
26.2	Template-Instanziierung	802
26.2.1	Wann wird Instanziierung gebraucht?	803
26.2.2	Manuelle Kontrolle der Instanziierung	804
26.3	Namensbindung	805
26.3.1	Abhängige Namen	807
26.3.2	Bindung am Punkt der Definition	809
26.3.3	Bindung am Punkt der Instanziierung	810
26.3.4	Mehrere Punkte der Instanziierung	812
26.3.5	Templates und Namespaces	814
26.3.6	Zu aggressive ADL	815
26.3.7	Namen aus Basisklassen	817
26.4	Ratschläge	819
27	Templates und Hierarchien	821
27.1	Einführung	821
27.2	Parametrisierung und Hierarchie	822
27.2.1	Generierte Typen	824
27.2.2	Template-Konvertierungen	826

27.3	Hierarchien von Klassen-Templates	827
27.3.1	Templates als Schnittstellen	829
27.4	Template-Parameter als Basisklassen	829
27.4.1	Datenstrukturen zusammensetzen	830
27.4.2	Klassenhierarchien linearisieren	834
27.5	Ratschläge	839
28	Metaprogrammierung	841
28.1	Einführung	841
28.2	Typfunktionen	843
28.2.1	Typalias	846
28.2.1.1	Wann man keinen Alias verwendet	847
28.2.2	Typprädikate	848
28.2.3	Eine Funktion auswählen	850
28.2.4	Traits	850
28.3	Steuerungsstrukturen	852
28.3.1	Auswahl	852
28.3.1.1	Zwischen zwei Typen auswählen	853
28.3.1.2	Übersetzungszeit versus Laufzeit	853
28.3.1.3	Zwischen mehreren Typen auswählen	855
28.3.2	Iteration und Rekursion	856
28.3.2.1	Rekursion mit Klassen	857
28.3.3	Wann man Metaprogrammierung verwendet	857
28.4	Bedingte Definition: Enable_if	859
28.4.1	Enable_if verwenden	860
28.4.2	Enable_if implementieren	862
28.4.3	Enable_if und Konzepte	863
28.4.4	Weitere Beispiele mit Enable_if	863
28.5	Eine Liste zur Übersetzungszeit: Tuple	866
28.5.1	Eine einfache Ausgabefunktion	868
28.5.2	Elementzugriff	869
28.5.2.1	Konstante Tupel	871
28.5.3	make_tuple	872
28.6	Variadische Templates	873
28.6.1	Eine typsichere printf() -Funktion	873
28.6.2	Technische Details	876
28.6.3	Weiterleitung	878
28.6.4	Der Typ tuple der Standardbibliothek	879
28.7	Beispiel: SI-Einheiten	883
28.7.1	Einheiten	883
28.7.2	Größen	884
28.7.3	Literale für Einheiten	886
28.7.4	Hilfsfunktionen	888
28.8	Ratschläge	889

29	Ein Matrix-Design	891
29.1	Einführung	891
29.1.1	Einfache Anwendungen von Matrix	891
29.1.2	Anforderungen an Matrix	893
29.2	Ein Matrix -Template	894
29.2.1	Konstruktion und Zuweisung	896
29.2.2	Indizierung und Slicing	897
29.3	Arithmetische Matrix -Operationen	900
29.3.1	Skalaroperationen	901
29.3.2	Addition	901
29.3.3	Multiplikation	903
29.4	Matrix -Implementierung	905
29.4.1	slice()	905
29.4.2	Matrix -Slices	905
29.4.3	Matrix_ref	907
29.4.4	Matrix -Listeninitialisierung	908
29.4.5	Matrix -Zugriff	910
29.4.6	Nulldimensionale Matrix	913
29.5	Lineare Gleichungen lösen	914
29.5.1	Das klassische gaußsche Eliminationsverfahren	915
29.5.2	Pivotisierung	916
29.5.3	Testen	917
29.5.4	Verschmolzene Operationen	918
29.6	Ratschläge	921
Teil IV	– Die Standardbibliothek	923
30	Überblick über die Standardbibliothek	925
30.1	Einführung	925
30.1.1	Komponenten der Standardbibliothek	926
30.1.2	Design einschränkungen	927
30.1.3	Beschreibungsstil	929
30.2	Header	929
30.3	Sprachunterstützung	934
30.3.1	Unterstützung für Initialisierungslisten	934
30.3.2	Unterstützung für bereichsbasierte for -Anweisung	935
30.4	Fehlerbehandlung	935
30.4.1	Ausnahmen	936
30.4.1.1	Die Hierarchie der Standardausnahmen	937
30.4.1.2	Weiterleitung von Ausnahmen	938
30.4.1.3	terminate()	941
30.4.2	Assertionen	941
30.4.3	system_error	942
30.4.3.1	Fehlercodes	943

30.4.3.2	Fehlerkategorien	945
30.4.3.3	system_error -Ausnahme	946
30.4.3.4	Potenziell portable Fehlerbedingungen	947
30.4.3.5	Fehlercodes zuordnen	947
30.4.3.6	errc -Fehlercodes	949
30.4.3.7	future_errc -Fehlercodes	952
30.4.3.8	io_errc -Fehlercodes	952
30.5	Ratschläge	952
31	STL-Container	955
31.1	Einführung	955
31.2	Überblick über Container	955
31.2.1	Containerdarstellung	958
31.2.2	Anforderungen an die Elemente	960
31.2.2.1	Vergleiche	961
31.2.2.2	Andere relationale Operatoren	962
31.3	Operatoren im Überblick	963
31.3.1	Member-Typen	966
31.3.2	Konstruktoren, Destruktor und Zuweisungen	967
31.3.3	Größe und Kapazität	969
31.3.4	Iteratoren	969
31.3.5	Elementzugriff	971
31.3.6	Stack-Operationen	971
31.3.7	Listenoperationen	972
31.3.8	Andere Operationen	973
31.4	Container	974
31.4.1	vector	974
31.4.1.1	vector und Wachstum	974
31.4.1.2	vector und Verschachtelung	976
31.4.1.3	vector und Arrays	978
31.4.1.4	vector und string	978
31.4.2	Listen	979
31.4.3	Assoziative Container	981
31.4.3.1	Geordnete assoziative Container	982
31.4.3.2	Ungeordnete assoziative Container	986
31.4.3.3	Ungeordnete Maps konstruieren	987
31.4.3.4	Hash- und Gleichheitsfunktionen	989
31.4.3.5	Lastfaktor und Buckets	992
31.5	Containeradapter	993
31.5.1	stack	994
31.5.2	queue	996
31.5.3	priority_queue	996
31.6	Ratschläge	997

32 STL-Algorithmen	1001
32.1 Einführung	1001
32.2 Algorithmen	1001
32.2.1 Sequenzen	1002
32.3 Richtlinienargumente	1003
32.3.1 Komplexität	1005
32.4 Nichtmodifizierende Sequenzalgorithmen	1006
32.4.1 for_each()	1006
32.4.2 Sequenzprädikate	1006
32.4.3 count()	1007
32.4.4 find()	1007
32.4.5 equal() und mismatch()	1008
32.4.6 search()	1009
32.5 Modifizierende Sequenzalgorithmen	1010
32.5.1 copy()	1011
32.5.2 unique()	1012
32.5.3 remove() , reverse() und replace()	1013
32.5.4 rotate() , random_shuffle() und partition()	1014
32.5.5 Permutationen	1015
32.5.6 fill()	1016
32.5.7 swap()	1017
32.6 Sortieren und Suchen	1018
32.6.1 Binäre Suche	1021
32.6.2 merge()	1022
32.6.3 Mengenalgorithmen	1023
32.6.4 Heaps	1024
32.6.5 lexicographical_compare()	1026
32.7 Minimum und Maximum	1026
32.8 Ratschläge	1028
33 STL-Iteratoren	1029
33.1 Einführung	1029
33.1.1 Iteratormodell	1029
33.1.2 Iteratorkategorien	1031
33.1.3 Iterator-Traits	1032
33.1.4 Iteratoroperationen	1035
33.2 Iteratoradapter	1036
33.2.1 Reverse-Iteratoren	1036
33.2.2 Einfügeiteratoren	1039
33.2.3 Verschiebeiteratoren	1040
33.3 Bereichszugriffsfunktionen	1041
33.4 Funktionsobjekte	1042
33.5 Funktionsadapter	1043

33.5.1	bind()	1044
33.5.2	mem_fn()	1046
33.5.3	function	1046
33.6	Ratschläge	1049
34	Speicher und Ressourcen	1051
34.1	Einführung	1051
34.2	„Beinahe-Container“	1051
34.2.1	array	1052
34.2.2	bitset	1055
34.2.2.1	Konstruktoren	1056
34.2.2.2	bitset -Operationen	1058
34.2.3	vector<bool>	1060
34.2.4	Tupel	1061
34.2.4.1	pair	1061
34.2.4.2	tuple	1063
34.3	Ressourcenverwaltungszeiger	1065
34.3.1	unique_ptr	1066
34.3.2	shared_ptr	1069
34.3.3	weak_ptr	1073
34.4	Allokatoren	1076
34.4.1	Der Standard-Allokator	1077
34.4.2	Allokator-Traits	1079
34.4.3	Zeiger-Traits	1080
34.4.4	Allokatoren mit eigenem Gültigkeitsbereich	1080
34.5	Die Schnittstelle zur Garbage Collection	1082
34.6	Nichtinitialisierter Speicher	1085
34.6.1	Temporäre Puffer	1086
34.6.2	raw_storage_iterator	1086
34.7	Ratschläge	1088
35	Utilities	1089
35.1	Einführung	1089
35.2	Zeit	1089
35.2.1	duration	1090
35.2.2	time_point	1093
35.2.3	Zeitgeber	1095
35.2.4	Zeit-Traits	1096
35.3	Rationale Arithmetik zur Übersetzungszeit	1097
35.4	Typfunktionen	1099
35.4.1	Typ-Traits	1099
35.4.2	Typgeneratoren	1104
35.5	Kleinere Utilities	1109

35.5.1	move() and forward()	1109
35.5.2	swap()	1110
35.5.3	Relationale Operatoren	1111
35.5.4	Vergleichen und Hashing von type_info	1112
35.6	Ratschläge	1113
36	Strings	1115
36.1	Einführung	1115
36.2	Zeichenklassifizierung	1115
36.2.1	Klassifizierungsfunktionen	1115
36.2.2	Zeichen-Traits	1117
36.3	Strings	1118
36.3.1	string im Vergleich zu C-Strings	1119
36.3.2	Konstruktoren	1121
36.3.3	Fundamentale Operationen	1123
36.3.4	String-Ein-/Ausgabe	1125
36.3.5	Numerische Konvertierungen	1125
36.3.6	STL-ähnliche Operationen	1127
36.3.7	Die find -Familie	1130
36.3.8	Teilstrings	1132
36.4	Ratschläge	1133
37	Reguläre Ausdrücke	1135
37.1	Reguläre Ausdrücke	1135
37.1.1	Notation regulärer Ausdrücke	1136
37.2	regex	1141
37.2.1	Übereinstimmungsergebnisse	1143
37.2.2	Formatierung	1146
37.3	Funktionen für reguläre Ausdrücke	1147
37.3.1	regex_match()	1147
37.3.2	regex_search()	1149
37.3.3	regex_replace()	1150
37.4	Iteratoren für reguläre Ausdrücke	1152
37.4.1	regex_iterator	1152
37.4.2	regex_token_iterator	1153
37.5	regex_traits	1156
37.6	Ratschläge	1157
38	E/A-Streams	1159
38.1	Einführung	1159
38.2	Die E/A-Stream-Hierarchie	1161
38.2.1	Datei-Streams	1162
38.2.2	String-Streams	1164

38.3	Fehlerbehandlung	1166
38.4	Ein-/Ausgabeoperationen	1168
38.4.1	Eingabeoperationen	1168
38.4.1.1	Formatierte Eingabe	1169
38.4.1.2	Unformatierte Eingabe	1170
38.4.2	Ausgabeoperationen	1171
38.4.2.1	Virtuelle Ausgabefunktionen	1173
38.4.3	Manipulatoren	1174
38.4.4	Stream-Status	1175
38.4.5	Formatierung	1179
38.4.5.1	Formatierungsstatus	1180
38.4.5.2	Standardmanipulatoren	1182
38.4.5.3	Benutzerdefinierte Manipulatoren	1185
38.5	Stream-Iteratoren	1187
38.6	Puffer	1188
38.6.1	Ausgabe-Streams und -puffer	1192
38.6.2	Eingabe-Streams und -puffer	1193
38.6.3	Pufferiteratoren	1194
38.6.3.1	istreambuf_iterator	1195
38.6.3.2	ostreambuf_iterator	1196
38.7	Ratschläge	1196
39	Locales	1199
39.1	Kulturelle Unterschiede behandeln	1199
39.2	Die Klasse locale	1202
39.2.1	Benannte Locales	1204
39.2.1.1	Neue Locales konstruieren	1207
39.2.2	Strings vergleichen	1208
39.3	Die Klasse facet	1209
39.3.1	Auf Facetten in einem Locale zugreifen	1210
39.3.2	Eine einfache benutzerdefinierte Facette	1211
39.3.3	Locales und Facetten verwenden	1214
39.4	Standardfacetten	1215
39.4.1	String-Vergleich	1217
39.4.1.1	Benannte collate -Facetten	1220
39.4.2	Numerische Formatierung	1220
39.4.2.1	Numerische Interpunktion	1221
39.4.2.2	Numerische Ausgabe	1222
39.4.2.3	Numerische Eingabe	1225
39.4.3	Formatierung von Geldbeträgen	1226
39.4.3.1	Interpunktion bei Geldbeträgen	1227
39.4.3.2	Ausgabe von Geldbeträgen	1230
39.4.3.3	Eingabe von Geldbeträgen	1231

39.4.4	Datum und Uhrzeit formatieren	1232
39.4.4.1	time_put	1232
39.4.4.2	time_get	1233
39.4.5	Zeichenklassifizierung	1235
39.4.6	Zeichencodes konvertieren	1239
39.4.7	Meldungen	1243
39.4.7.1	Meldungen von anderen Facetten verwenden	1246
39.5	Komfortschnittstellen	1247
39.5.1	Zeichenklassifizierung	1247
39.5.2	Zeichenkonvertierungen	1248
39.5.3	String-Konvertierungen	1248
39.5.4	Pufferkonvertierungen	1250
39.6	Ratschläge	1250
40	Numerische Berechnungen	1253
40.1	Einführung	1253
40.2	Numerische Grenzen	1253
40.2.1	Makros für Grenzwerte	1256
40.3	Mathematische Standardfunktionen	1257
40.4	Komplexe Zahlen	1259
40.5	Ein numerisches Array: valarray	1260
40.5.1	Konstruktoren und Zuweisungen	1261
40.5.2	Indizierung	1263
40.5.3	Operationen	1264
40.5.4	Slices	1267
40.5.5	slice_array	1269
40.5.6	Verallgemeinerte Slices	1270
40.6	Verallgemeinerte numerische Algorithmen	1271
40.6.1	accumulate()	1272
40.6.2	inner_product()	1273
40.6.3	partial_sum() und adjacent_difference()	1274
40.6.4	iota()	1275
40.7	Zufallszahlen	1275
40.7.1	Zufallszahlenmodule	1278
40.7.2	Zufallsgerät	1280
40.7.3	Verteilungen	1281
40.7.4	Zufallszahlen im Stil von C	1285
40.8	Ratschläge	1286
41	Nebenläufigkeit	1287
41.1	Einführung	1287
41.2	Speichermodelle	1289
41.2.1	Speicherstellen	1290

41.2.2	Umordnung von Befehlen	1291
41.2.3	Speicherordnung	1292
41.2.4	Data Races	1293
41.3	Atomare Datentypen	1295
41.3.1	Atomare Typen	1298
41.3.2	Flags und Fences	1303
41.3.3	Atomare Flags	1303
41.3.3.1	Fences	1304
41.4	volatile	1304
41.5	Ratschläge	1305
42	Threads und Tasks	1307
42.1	Einführung	1307
42.2	Threads	1307
42.2.1	Identität	1309
42.2.2	Konstruktion	1310
42.2.3	Zerstörung	1311
42.2.4	join()	1312
42.2.5	detach()	1313
42.2.6	Namespace this_thread	1315
42.2.7	Einen Thread vorzeitig beenden	1316
42.2.8	thread_local -Daten	1316
42.3	Data Races vermeiden	1318
42.3.1	Mutexe	1319
42.3.1.1	mutex und recursive_mutex	1320
42.3.1.2	mutex -Fehler	1322
42.3.1.3	timed_mutex und recursive_timed_mutex	1323
42.3.1.4	lock_guard und unique_lock	1324
42.3.2	Mehrere Sperren	1328
42.3.3	call_once()	1329
42.3.4	Bedingungsvariablen	1330
42.3.4.1	condition_variable_any	1335
42.4	Task-basierte Nebenläufigkeit	1336
42.4.1	future und promise	1337
42.4.2	promise	1338
42.4.3	packaged_task	1339
42.4.4	future	1342
42.4.5	shared_future	1345
42.4.6	async()	1346
42.4.7	Ein paralleles find() -Beispiel	1349
42.5	Ratschläge	1353

43 Die C-Standardbibliothek	1355
43.1 Einführung	1355
43.2 Dateien	1355
43.3 Die printf() -Familie	1356
43.4 C-Strings	1361
43.5 Speicher	1362
43.6 Datum und Uhrzeit	1364
43.7 Diverses	1367
43.8 Ratschläge	1369
44 Kompatibilität	1371
44.1 Einführung	1371
44.2 C++11-Erweiterungen	1372
44.2.1 Sprachfeatures	1372
44.2.2 Komponenten der Standardbibliothek	1373
44.2.3 Veraltete Features	1374
44.2.4 Umgang mit älteren C++-Implementierungen	1375
44.3 C/C++-Kompatibilität	1376
44.3.1 C und C++ sind Geschwister	1376
44.3.2 „Stillschweigende“ Unterschiede	1378
44.3.3 C-Code, der kein C++ ist	1379
44.3.3.1 Probleme mit „klassischem C“	1382
44.3.3.2 C-Features, die von C++ nicht übernommen wurden	1382
44.3.4 C++-Code, der kein C ist	1382
44.4 Ratschläge	1384
Index	1387

Vorwort

*All problems in computer science
can be solved by another level of indirection,
except for the problem of too many layers of indirection.*

- David J. Wheeler

C++ fühlt sich wie eine neue Sprache an. Das heißt, ich kann in C++11 meine Ideen klarer, einfacher und direkter ausdrücken als ich es in C++98 konnte. Darüber hinaus werden die Programme durch den Compiler besser überprüft und laufen auch schneller.

In diesem Buch strebe ich nach *Vollständigkeit*. Ich beschreibe alle Sprachfeatures und Komponenten der Standardbibliothek, die ein professioneller Programmierer wahrscheinlich braucht. Für jedes dieser Elemente gebe ich Folgendes an:

- *Grundprinzip:* Welche Probleme soll es lösen helfen? Welche Prinzipien liegen dem Design zugrunde? Was sind die grundsätzlichen Beschränkungen?
- *Spezifikation:* Wie ist es definiert? Dabei ist die Detailebene auf den erfahrenen Programmierer ausgerichtet; der angehende Sprachanwalt kann den vielen Verweisen zum ISO-Standard folgen.
- *Beispiele:* Wie kann man es an sich und in Kombination mit anderen Features sinnvoll einsetzen? Wie sehen die Schlüsseltechniken und Idioms aus? Welche Bedeutung hat es für Wartbarkeit und Performance?

Die Verwendung von C++ hat sich im Lauf der Jahre drastisch gewandelt und das Gleiche gilt auch für die Sprache selbst. Aus dem Blickwinkel eines Programmierers sind die meisten Änderungen als Verbesserungen einzustufen. Das aktuelle ISO-Standard-C++ (ISO/IEC 14882-2011, üblicherweise C++11 genannt) ist ein weit besseres Tool für Qualitätssoftware als die vorherigen Versionen. Worin äußert sich dies? Welche Programmierstile und -techniken unterstützt modernes C++? Welche Features der Sprache und der Standardbibliothek unterstützen diese Techniken? Was sind die Bausteine von elegantem, korrektem, wartbarem und effizientem C++-Code? Dies sind die Schlüsselfragen, die in diesem Buch beantwortet werden. Viele Antworten sind nicht die gleichen, wie Sie sie für Vintage-C++ der Jahre 1985, 1995 oder 2005 finden: Der Fortschritt ist nicht aufzuhalten.

C++ ist eine universelle Programmiersprache, die den Entwurf und die Verwendung von typereichen, kompakten Abstraktionen betont. Die Sprache ist besonders für ressourcenbeschränkte Anwendungen geeignet, wie man sie beispielsweise in Softwareinfrastrukturen findet. Es lohnt sich für den Programmierer, Zeit in das Erlernen der Techniken für qualitätsgerechten Code zu investieren. C++ ist eine Sprache für jemanden, der Programmierung ernst nimmt. Unsere Zivilisation hängt entscheidend von Software ab; es wäre also besser, wenn es sich dabei um Qualitätssoftware handelt.

Es gibt Milliarden von Zeilen in C++-Code. Dabei wird besonderer Wert auf Stabilität gelegt, sodass der C++-Code von 1985 und 1995 immer noch funktioniert und auch für weitere Jahrzehnte funktionieren wird. Allerdings können Sie mit modernem C++ besser arbeiten; wenn Sie sich an die älteren Stile klammern, werden Sie Code von geringerer Qualität und schlechterer Leistung schreiben. Die Betonung von Stabilität bedeutet auch, dass standard-konformer Code, den Sie heute schreiben, auch noch in einigen Jahrzehnten funktionieren wird. Der gesamte Code in diesem Buch ist zum 2011-ISO-C++-Standard konform.

Dieses Buch richtet sich an drei Leserkreise:

- C++-Programmierer, die wissen möchten, was der neueste ISO-C++-Standard zu bieten hat,
- C-Programmierer, die daran interessiert sind, was C++ über C hinaus bietet, und
- Programmierer, die von Anwendungssprachen wie zum Beispiel Java, C#, Python und Ruby kommen und nach etwas suchen, das „näher an der Maschine“ dran ist – etwas, was flexibler ist, was eine bessere Prüfung zur Übersetzungszeit realisiert oder was eine bessere Performance bietet.

Natürlich gibt es keine klare Trennung zwischen diesen drei Gruppen – ein professioneller Softwareentwickler beherrscht schließlich mehr als nur eine Programmiersprache.

In diesem Buch wird davon ausgegangen, dass die Leser Programmierer sind. Wenn Sie fragen: „Was ist eine **for**-Schleife?“ oder „Was ist ein Compiler?“, dann ist dieses Buch (noch) nichts für Sie; stattdessen empfehle ich mein „*Principles and Practice Using C++ to get started with programming and C++*“. Darüber hinaus nehme ich an, dass die Leser bereits eine gewisse Reife als Softwareentwickler haben. Wenn Sie fragen: „Warum sich mit Testen abmühen?“ oder sagen „Alle Sprachen sind prinzipiell gleich; zeige mir nur die Syntax“, vielleicht auch überzeugt davon sind, dass es genau eine Sprache gibt, die für sämtliche Aufgaben ideal ist, dann ist dieses Buch ebenfalls nichts für Sie.

Welche Features bietet C++11 gegenüber C++98 und darüber hinaus? Ein Maschinenmodell, das für moderne Computer mit jeder Menge Parallelität geeignet ist. Sprach- und Standardbibliotheksinstrumente für nebenläufige Programmierung auf Systemniveau (z.B. mithilfe von Mehrkernprozessoren). Verarbeitung regulärer Ausdrücke, Ressourcenverwaltungszeiger, Zufallszahlen, verbesserte Container (einschließlich Hashtabellen) und vieles mehr. Allgemeine und einheitliche Initialisierung, eine einfachere **for**-Anweisung, Verschiebesemantik, grundlegende Unicode-Unterstützung, Lambda-Ausdrücke, allgemeine konstante Ausdrücke, Kontrolle über Standardwerte von Klassen, variadische Templates, benutzerdefinierte Literale und mehr. Denken Sie bitte daran, dass diese Bibliotheken und Sprachfeatures dafür da sind, Programmierertechniken für die Entwicklung von Qualitätssoftware zu unterstützen. Kombinieren Sie diese – wie Bausteine aus einem Baukasten –, um ein konkretes Problem zu lösen, anstatt sie einzeln in relativer Isolation zu verwenden. Ein Computer ist eine universelle Maschine und mit C++ machen Sie dessen Kapazität nutzbar. Insbesondere ist C++ konzeptionell darauf ausgelegt, genügend flexibel und allgemein zu sein, um mit zukünftigen Problemen umgehen zu können, von denen die Designer der Sprache noch nicht einmal geträumt haben.

Danksagung

Außer den Leuten, die in den Danksagungen der vorherigen Ausgaben erwähnt wurden, möchte ich Pete Becker, Hans-J. Boehm, Marshall Clow, Jonathan Coe, Lawrence Crowl, Walter Daugherty, J. Daniel Garcia, Robert Harle, Greg Hickman, Howard Hinnant, Brian Kernighan, Daniel Krüger, Nevin Liber, Michel Michaud, Gary Powell, Jan Christiaan van Winkel und Leor Zolman danken. Ohne ihre Hilfe wäre dieses Buch mit Sicherheit nicht so gut geworden.

Dank auch an Howard Hinnant für die Beantwortung vieler Fragen zur Standardbibliothek. Andrew Sutton ist der Autor der Origin-Bibliothek, die als Testumgebung für die Emulation von Konzepten in den Template-Kapiteln dient, und der Matrix-Bibliothek, die Thema von Kapitel 29 ist. Die Open-Source-Bibliothek Origin finden Sie im Web, wenn Sie nach „Origin“ und „Andrew Sutton“ suchen.

Ein Dank geht auch an meine Design-Diplomanden, die mehr Probleme mit den „Tour-Kapiteln“ als sonst jemand gefunden haben.

Hätte ich sämtlichen Hinweisen meiner Rezensenten folgen können, wäre das Buch noch besser, doch auch Hunderte Seiten länger geworden. Jeder Fachlektor hat zusätzliche technische Details vorgeschlagen, erweiterte Beispiele und viele nützliche Entwicklungskonventionen; von jedem neuen Rezensenten (oder Lehrer) kamen Vorschläge für ergänzende Beispiele; und viele Rezensenten haben (zu Recht) eingeschätzt, dass das Buch zu umfangreich werden könnte.

Danken möchte ich der Computer Science Department der Princeton University und speziell Prof. Brian Kernighan, die mich für einen Teil des Sabbaticals aufgenommen haben, was mir Zeit verschaffte, dieses Buch zu schreiben. Aus dem gleichen Grund sei dem Computer Lab der Cambridge University und speziell Prof. Andy Hopper gedankt.

College Station, Texas

Bjarne Stroustrup

*For every complex problem,
there is an answer that is
clear, simple, and wrong.*

- H. L. Mencken

■ 26.1 Einführung

Zu den größten Stärken von Templates zählt ihre Flexibilität, mit der sich Code arrangieren lässt. Der Compiler kombiniert Code (Informationen) aus

- der Template-Definition und ihrer lexikalischen Umgebung,
- den Template-Argumenten und ihrer lexikalischen Umgebung und
- der Einsatzumgebung des Templates,

um eine eindrucksvolle Codequalität zu produzieren. Der Schlüssel zur resultierenden Performance liegt darin, dass sich der Compiler den Code aus diesen Umgebungen gleichzeitig ansehen und ihn anhand aller verfügbaren Informationen verflechten kann. Das Problem dabei ist, dass Code in einer Template-Definition nicht so örtlich begrenzt ist, wie wir es (unter sonst gleichen Umständen) gern hätten. Manchmal ist nicht ganz klar, worauf sich ein Name, der in einer Template-Definition verwendet wird, bezieht:

- Ist es ein lokaler Name?
- Ist es ein Name, der mit einem Template-Argument verbunden ist?
- Ist es ein Name von einer Basisklasse in einer Hierarchie?
- Ist es ein Name aus einem benannten Namespace?
- Ist es ein globaler Name?

Dieses Kapitel diskutiert Fragen, die sich auf *Namensbindung* beziehen, und betrachtet die Konsequenzen für Programmierstile.

- Templates wurden in §3.4.1 und §3.4.2 eingeführt.
- Kapitel 23 gibt eine ausführliche Einführung in Templates und die Verwendung von Template-Argumenten.
- Kapitel 24 führt generische Programmierung und den Kerngedanken der Konzepte ein.
- Kapitel 25 beschäftigt sich mit Details von Klassen-Templates und Funktions-Templates und führt den Begriff der Spezialisierung ein.
- Kapitel 27 diskutiert die Beziehung zwischen Templates und Klassenhierarchien (die generische und objektorientierte Programmierung unterstützen).

- Kapitel 28 stellt Templates als Sprache für das Generieren von Klassen und Funktionen in den Mittelpunkt.
- Kapitel 29 präsentiert ein größeres Beispiel, wie sich die Sprachmittel und Programmier-techniken kombiniert einsetzen lassen.

■ 26.2 Template-Instanziierung

Für eine gegebene Template-Definition und eine Verwendung dieses Templates ist es Aufgabe der Implementierung, korrekten Code zu generieren. Aus einem Klassen-Template und einem Satz von Template-Argumenten muss der Compiler die Definition einer Klasse und die Definitionen ihrer Member-Funktionen, die im Programm verwendet werden (und nur diese; §26.2.1) generieren. Aus einer Template-Funktion und einem Satz von Template-Argumenten muss eine Funktion generiert werden. Dieser Vorgang ist die sogenannte *Template-Instanziierung*.

Die generierten Klassen und Funktionen heißen *Spezialisierungen*. Wenn wir zwischen generierten Spezialisierungen und explizit durch den Programmierer geschriebenen Spezialisierungen (§25.3) unterscheiden müssen, sprechen wir von *generierten Spezialisierungen* bzw. *expliziten Spezialisierungen*. Eine explizite Spezialisierung wird oftmals auch als *benutzerdefinierte Spezialisierung* oder einfach *Benutzerspezialisierung* bezeichnet.

Um Templates in nichttrivialen Programmen zu verwenden, muss ein Programmierer die Grundlagen beherrschen, wie Namen, die in einer Template-Definition erscheinen, an Deklarationen gebunden werden und wie sich der Quellcode organisieren lässt (§23.7).

Standardmäßig generiert der Compiler Klassen und Funktionen aus den verwendeten Templates entsprechend den Regeln für Namensbindung (§26.3). Das heißt, ein Programmierer muss nicht explizit angeben, welche Versionen von welchen Templates generiert werden müssen. Dies ist auch sinnvoll, weil der Programmierer gar nicht ohne Weiteres genau wissen kann, welche Versionen eines Templates erforderlich sind. Oftmals werden Templates, von denen der Programmierer nie etwas gehört hat, in der Implementierung von Bibliotheken verwendet, und manchmal werden Templates, die dem Programmierer bekannt sind, mit unbekanntem Template-Argumenttypen verwendet. Zum Beispiel ist `map` (§4.4.3, §31.4.3) der Standardbibliothek in Form eines Rot-Schwarz-Baums als Template mit Datentypen und Operationen implementiert, die außer vielleicht einem neugierigen Benutzer praktisch niemandem bekannt sind. Im Allgemeinen lässt sich der erforderliche Satz der generierten Funktionen nur in Erfahrung bringen, wenn man die in Codebibliotheken verwendeten Templates rekursiv untersucht. Für derartige Analysen sind Computer besser geeignet als der Mensch.

Andererseits ist es für einen Programmierer manchmal wichtig, spezifisch festlegen zu können, wo Code aus einem Template generiert werden soll (§26.2.2). Auf diese Weise kann der Programmierer den Kontext der Instanziierung detailliert steuern.

26.2.1 Wann wird Instanziierung gebraucht?

Eine Spezialisierung eines Klassen-Templates muss nur generiert werden, wenn die Definition der Klasse gebraucht wird (§14.7.1). Um speziell einen Zeiger auf eine bestimmte Klasse zu deklarieren, ist die eigentliche Definition einer Klasse nicht erforderlich. Zum Beispiel:

```
class X;
X* p;      // OK: keine Definition von X erforderlich
X a;      // Fehler: Definition von X notwendig
```

Diese Unterscheidung kann ausschlaggebend sein, wenn man Template-Klassen definiert. Eine Template-Klasse wird *nicht* instanziiert, außer wenn ihre Definition tatsächlich benötigt wird. Zum Beispiel:

```
template<typename T>
class Link {
    Link* suc;      // OK: Definition von Link (noch) nicht erforderlich
    // ...
};

Link<int>* pl;     // Instanziierung von Link<int> (noch) nicht erforderlich

Link<int> lnk;    // jetzt müssen wir Link<int> instanziiieren
```

Ein Platz, wo ein Template verwendet wird, definiert einen Punkt der Instanziierung (§26.3.3).

Eine Implementierung instanziiert eine Template-Funktion nur, wenn diese Funktion verwendet wurde. Mit „verwendet“ meinen wir „aufgerufen oder ihre Adresse ermitteln lassen“. Insbesondere zieht die Instanziierung eines Klassen-Templates nicht die Instanziierung aller seiner Member-Funktionen nach sich. Damit ist der Programmierer sehr flexibel, wenn er eine Template-Klasse definiert. Sehen Sie sich dazu folgenden Code an:

```
template<typename T>
class List {
    // ...
    void sort();
};

class Glob {
    // ... keine Vergleichsoperatoren ...
};

void f(List<Glob>& lb, List<string>& ls)
{
    ls.sort();
    // ... Operationen auf lb, aber nicht lb.sort() verwenden ...
}
```

Hier wird **List<string>::sort()** instanziiert, **List<Glob>::sort()** jedoch nicht. Dies verringert die Menge des generierten Codes und erspart es uns, das Programm neu entwerfen zu müssen. Wäre **List<Glob>::sort()** generiert worden, müssten wir entweder die von **List::sort()** benötigten Operationen zu **Glob** hinzufügen, die Funktion **sort()** redefinieren, damit sie kein Member mehr von **List** ist (ohnehin das bessere Design), oder einen anderen Container für **Glob**-Typen verwenden.

26.2.2 Manuelle Kontrolle der Instanziierung

Die Sprache setzt für eine Template-Instanziierung keine explizite Benutzeraktion voraus. Allerdings bietet sie zwei Mechanismen, damit der Benutzer bei Bedarf die Kontrolle übernehmen kann. Denn manchmal möchte er

- den Vorgang beim Übersetzen und Binden optimieren, indem redundante Instanziierungen eliminiert werden, oder
- genau wissen, welcher Punkt der Instanziierung verwendet wird, um Überraschungen zu vermeiden, die sich aus komplizierten Umgebungen bei der Namensbindung ergeben.

Eine explizite Instanziierungsanforderung (oftmals einfach *explizite Instanziierung* genannt) ist eine Deklaration einer Spezialisierung, die mit dem Schlüsselwort **template** als Präfix (ohne nachfolgendes **<**) versehen ist:

```
template class vector<int>;           // Klasse
template int& vector<int>::operator[] (int); // Member-Funktion
template int convert<int,double>(double); // Nicht-Member-Funktion
```

Eine Template-Deklaration beginnt mit **template<**, während ein reines **template** eine Instanziierungsanforderung einleitet. Beachten Sie, dass **template** als Präfix vor einer vollständigen Deklaration steht; es genügt nicht, nur einen Namen anzugeben:

```
template vector<int>::operator[]; // Syntaxfehler
template convert<int,double>;     // Syntaxfehler
```

Wie in Aufrufen von Template-Funktionen können die Template-Argumente, die aus den Funktionsargumenten hergeleitet werden können, entfallen (§23.5.1). Zum Beispiel:

```
template int convert<int,double>(double); // OK (redundant)
template int convert<int>(double);        // OK
```

Wird ein Klassen-Template explizit instanziiert, wird auch jede Member-Funktion instanziiert.

Die Instanziierungsanforderungen können sich erheblich auf die Bindungszeit und die Effizienz der Neukompilierung auswirken. Ich habe Beispiele gesehen, in denen ein Bundling der meisten Template-Instanziierungen zu einer einzigen Übersetzungseinheit die Übersetzungszeit von mehreren Stunden auf einige Minuten gedrückt hat.

Wenn zwei Definitionen für dieselbe Spezialisierung existieren, ist das ein Fehler. Es spielt keine Rolle, ob solche Mehrfachspezialisierungen benutzerdefiniert sind (§25.3), implizit generiert (§23.2.2) oder explizit angefordert werden. Allerdings ist ein Compiler nicht verpflichtet, mehrere Instanziierungen in getrennten Übersetzungseinheiten zu diagnostizieren. Eine intelligente Implementierung kann damit redundante Instanziierungen ignorieren und so Probleme vermeiden, die mit der Komposition von Programmen aus Bibliotheken mithilfe expliziter Instanziierung zusammenhängen. Implementierungen müssen aber nicht unbedingt intelligent sein. Benutzer von „weniger intelligenten“ Implementierungen müssen Mehrfachinstanziierungen vermeiden. Wenn sie dies nicht tun, lässt sich ihr Programm im ungünstigsten Fall nicht binden; stillschweigende Bedeutungsänderungen gibt es nicht.

Als Ergänzung zu expliziten Instanzierungsanforderungen bietet die Sprache explizite Anforderungen, *nicht* zu instanzieren (normalerweise **extern templates** genannt). Diese Option bietet sich an, wenn eine Spezialisierung explizit zu instanzieren und ihre Instanzierung in anderen Übersetzungseinheiten mit **extern template** zu unterdrücken ist. Dies spiegelt das klassische Paradigma einer Definition und vieler Deklarationen (§15.2.3) wider. Zum Beispiel:

```
#include "MyVector.h"

extern template class MyVector<int>; // unterdrückt implizite Instanzierung
                                     // an anderer Stelle explizit instanzieren

void foo(MyVector<int>& v)
{
    // ... den Vektor hier verwenden ...
}
```

Das „an anderer Stelle“ könnte etwa so aussehen:

```
#include "MyVector.h"

template class MyVector<int>; // in dieser Übersetzungseinheit instanzieren;
                               // diesen Punkt der Instanzierung verwenden
```

Außer Spezialisierungen für alle Member einer Klasse zu generieren, bestimmt die explizite Instanzierung auch einen einzelnen Punkt der Instanzierung, sodass andere Punkte der Instanzierung (§26.3.3) ignoriert werden können. Diese nutzt man beispielsweise, um explizite Instanzierung in einer gemeinsamen Bibliothek zu platzieren.

■ 26.3 Namensbindung

Definieren Sie Template-Funktionen, um Abhängigkeiten von nichtlokalen Informationen zu minimieren. Denn Templates sind dafür vorgesehen, Funktionen und Klassen basierend auf unbekanntem Typen und unbekanntem Kontexten zu generieren. Jede unauffällige Kontextabhängigkeit zeigt sich wahrscheinlich als Problem – und zwar für den Programmierer, der eigentlich gar nicht an den Implementierungsdetails des Templates interessiert ist. Die allgemeine Regel, globale Namen weitestgehend zu vermeiden, sollte in Template-Code besonders ernst genommen werden. Dementsprechend versuchen wir, Template-Definitionen möglichst eigenständig abzufassen und so viel wie möglich von dem, was andernfalls im globalen Kontext erscheinen würde, in Form von Template-Argumenten bereitzustellen (z. B. Traits; §28.2.4, §33.1.3). Verwenden Sie Konzepte, um Abhängigkeiten von Template-Argumenten zu dokumentieren (§24.3).

Allerdings ist es durchaus üblich, dass bestimmte nichtlokale Namen verwendet werden müssen, um die eleganteste Formulierung eines Templates zu erreichen. So schreibt man häufiger einen Satz von kooperierenden Template-Funktionen als lediglich nur eine selbstständige Funktion. Derartige Funktionen können manchmal Klassen-Member sein, sind es jedoch nicht immer. Manchmal sind nichtlokale Funktionen die beste Wahl. Typische Beispiele dafür sind die **swap()**- und **less()**-Aufrufe von **sort()** (§25.3.4). Die Algorithmen der Standardbibliothek verkörpern ein Beispiel im großen Stil (Kapitel 32). Wenn etwas nicht-

lokal sein muss, bevorzugen Sie einen benannten Namespace gegenüber dem globalen Gültigkeitsbereich. Damit wird auch eine gewisse Lokalität bewahrt.

Operationen mit konventionellen Namen und konventioneller Semantik wie zum Beispiel `+`, `*`, `[]` und `sort()` sind eine weitere Quelle für nichtlokale Namen, die in einer Template-Definition verwendet werden. Sehen Sie sich dazu folgenden Code an:

```
bool tracing;

template<typename T>
T sum(std::vector<T>& v)
{
    T t {};
    if (tracing)
        cerr << "sum(" << &v << ")\n";
    for (int i = 0; i!=v.size(); ++i)
        t = t + v[i];
    return t;
}
// ...

#include<quad.h>

void f(std::vector<Quad>& v)
{
    Quad c = sum(v);
}
```

Die harmlos aussehende Template-Funktion `sum()` hängt von mehreren Namen ab, die in ihrer Definition nicht explizit angegeben sind, wie zum Beispiel `tracing`, `cerr` und dem Operator `+`. In diesem Beispiel ist `+` in `<quad.h>` definiert:

```
Quad operator+(Quad,Quad);
```

Vor allem aber befindet sich nichts, was sich auf `Quad` bezieht, im Gültigkeitsbereich, wenn `sum()` definiert wird, und beim Verfasser von `sum()` kann man nicht davon ausgehen, dass er die Klasse `Quad` kennt. So kann der Operator `+` im Programmtext erst hinter `sum()` und sogar zu einem späteren Zeitpunkt definiert werden. Die sogenannte *Namensbindung* sucht die Deklaration für jeden Namen, der explizit oder implizit in einem Template verwendet wird. Allgemein haftet der Template-Namensbindung das Problem an, dass drei Kontexte an einer Template-Instanziierung beteiligt sind und sich nicht sauber trennen lassen:

1. Der Kontext der Template-Definition
2. Der Kontext der Argumenttypdeklaration
3. Der Kontext, in dem das Template verwendet wird

Wenn wir ein Funktions-Template definieren, sollte genügend Kontext verfügbar sein, damit die Template-Definition in Form ihrer tatsächlichen Argumente sinnvoll sein kann, ohne am Punkt der Verwendung „versehentlich“ etwas aus der Umgebung aufzugreifen. Um uns dabei zu helfen, trennt die Sprache Namen, die in einer Template-Definition verwendet werden, in zwei Kategorien:

1. *Abhängige Namen*: Namen, die von einem Template-Parameter abhängen. Derartige Namen werden am Punkt der Instanziierung (§26.3.3) gebunden. Im `sum()`-Beispiel


```
int gg(Quad);
int zz = ff(Quad{2});
```

Würde die Funktion `gg(Quad{1})` als abhängig betrachtet, wäre ihre Bedeutung für einen Leser der Template-Definition höchst mysteriös. Wenn ein Programmierer möchte, dass `gg(Quad)` aufgerufen wird, sollte die Deklaration von `gg(Quad)` vor der Definition von `ff()` erscheinen, sodass sich `gg(Quad)` im Gültigkeitsbereich befindet, wenn `ff()` analysiert wird. Dies ist genau die gleiche Regel, die auch für Definitionen von Nicht-Template-Funktionen (§26.3.2) gilt.

Standardmäßig wird von einem abhängigen Namen angenommen, dass er etwas benennt, was kein Typ ist. Um also einen abhängigen Namen als Typ zu verwenden, müssen Sie dies mit dem Schlüsselwort `typename` ausdrücken. Zum Beispiel:

```
template<typename Container>
void fct(Container& c)
{
    Container::value_type v1 = c[7];    // Syntaxfehler: value_type wird als Name
                                        // eines Nicht-Typs angenommen
    typename Container::value_type v2 = c[9];    // OK: value_type benennt
                                                // vermutlich einen Typ
    auto v3 = c[11];                    // OK: Typ vom Compiler herausfinden lassen
    // ...
}
```

Wir können dieses umständliche `typename` vermeiden, wenn wir einen Typalias einführen (§23.6). Zum Beispiel:

```
template<typename T>
using Value_type = typename T::value_type;

template<typename Container>
void fct2(Container& c)
{
    Value_type<Container> v1 = c[7];    // OK
    // ...
}
```

Analog dazu müssen wir bei der Benennung eines Member-Templates nach einem `.` (Punkt), `->` oder `::` das Schlüsselwort `template` angeben. Zum Beispiel:

```
class Pool {    // ein Allokator
public:
    template<typename T> T* get();
    template<typename T> void release(T*);
    // ...
};

template<typename Alloc>
void f(Alloc& all)
{
    int* p1 = all.get<int>();            // Syntaxfehler: für get wird angenommen,
                                        // dass ein Nicht-Template benannt wird
    int* p2 = all.template get<int>();  // OK: für get() wird angenommen,
```

```

// ...
}
// dass ein Template benannt wird

void user(Pool& pool)
{
    f(pool);
    // ...
}

```

Verglichen mit **typename** (um explizit auszudrücken, dass ein Name einen Typ benennt) ist es eher selten, mit **template** explizit auszudrücken, dass ein Name ein Template benennt. Beachten Sie die unterschiedlichen Positionen des Schlüsselworts, das die Mehrdeutigkeit beseitigt: **typename** erscheint vor dem qualifizierten Namen und **template** unmittelbar vor dem Template-Namen.

26.3.2 Bindung am Punkt der Definition

Wenn der Compiler eine Template-Definition sieht, ermittelt er, welche Namen abhängig sind (§26.3.1). Ist ein Name abhängig, wird die Suche nach seiner Deklaration auf den Zeitpunkt der Instanziierung verschoben (§26.3.3).

Namen, die nicht von einem Template-Argument abhängen, werden wie Namen behandelt, die nicht in Templates vorkommen; sie müssen sich am Punkt der Definition im Gültigkeitsbereich (§6.3.4) befinden. Zum Beispiel:

```

int x;

template<typename T>
T f(T a)
{
    ++x;      // OK: x ist im Gültigkeitsbereich
    ++y;      // Fehler: kein y im Gültigkeitsbereich und y hängt nicht von T ab
    return a; // OK: a ist abhängig
}

int y;

int z = f(2);

```

Eine einmal gefundene Deklaration wird auch verwendet, selbst wenn später vielleicht eine „bessere“ Deklaration gefunden werden könnte. Zum Beispiel:

```

void g(double);
void g2(double);

template<typename T>
int ff(T a)
{
    g2(2); // g2(double) aufrufen
    g3(2); // Fehler: kein g3() im Gültigkeitsbereich
    g(a);  // g(double) aufrufen, g(int) nicht im Gültigkeitsbereich
    // ...
}

```



```
void g(int);
void g3(int);

int x = ff(5);
```

Von **ff(5)** wird hier **g(double)** aufgerufen. Die Definition von **g(int)** erscheint zu spät, um betrachtet zu werden – genau als wäre **ff()** kein Template oder **g** hätte eine Variable benannt.

26.3.3 Bindung am Punkt der Instanziierung

Der Kontext, in dem die Bedeutung eines abhängigen Namens ermittelt wird (§26.3.1), ergibt sich aus der Verwendung eines Templates für eine gegebene Menge von Argumenten. Dies ist der sogenannte *Punkt der Instanziierung* für diese Spezialisierung (§iso.14.6.4.1). Jede Verwendung eines Templates für eine gegebene Menge von Template-Argumenten definiert einen Punkt der Instanziierung. Für ein Funktions-Template befindet sich dieser Punkt im nächsten globalen oder durch einen Namespace definierten Gültigkeitsbereich, der seine Verwendung umschließt, unmittelbar nach der Deklaration, die diese Verwendung enthält. Zum Beispiel:

```
void g(int);

template<typename T>
void f(T a)
{
    g(a);          // g wird am Punkt der Instanziierung gebunden
}
void h(int i)
{
    extern void g(double);
    f(i);
}
// Punkt der Instanziierung für f<int>
```

Der Punkt der Instanziierung für **f<int>()** liegt *außerhalb* von **h()**. Dies ist wichtig, um sicherzustellen, dass die in **f()** aufgerufene Funktion **g()** die globale Funktion **g(int)** und nicht die lokale Funktion **g(double)** ist. Ein nicht qualifizierter Name, der in einer Template-Definition verwendet wird, kann niemals an einen lokalen Namen gebunden werden. Lokale Namen zu ignorieren, ist unabdingbar, um viele makroartige Verhaltensweisen zu verhindern.

Damit rekursive Aufrufe möglich sind, liegt der Punkt der Instanziierung für ein Funktions-Template *nach* der Deklaration, die es instanziiert. Zum Beispiel:

```
void g(int);

template<typename T>
void f(T a)
{
    g(a);          // g wird am Punkt der Instanziierung gebunden
    if (a>1) h(T(a-1)); // h wird am Punkt der Instanziierung gebunden
}

```

```
enum Count { one=1, two, three }

void h(Count i)
{
    f(i);
}
// Punkt der Instanziierung für f<int>
```

Hier ist es notwendig, dass der Punkt der Instanziierung *nach* der Definition von **h()** erscheint, um den (indirekt rekursiven) Aufruf **h(T(a-1))** zu ermöglichen.

Für eine Template-Klasse oder einen Klassen-Member liegt der Punkt der Instanziierung unmittelbar *vor* der Deklaration, die ihre/seine Verwendung enthält.

```
template<typename T>
class Container {
    vector<T> v;           // Elemente
    // ...
public:
    void sort();         // Elemente sortieren
    // ...
};

// Punkt der Instanziierung von Container<int>
void f()
{
    Container<int> c;    // Punkt der Verwendung
    c.sort();
}
```

Hätte der Punkt der Instanziierung nach **f()** gelegen, würde der Aufruf **c.sort()** scheitern, um die Definition von **Container<int>** zu finden.

Wenn man Abhängigkeiten mithilfe von Template-Argumenten explizit darstellt, wird der Template-Code verständlicher und man kann sogar auf lokale Informationen zugreifen. Zum Beispiel:

```
void fff()
{
    struct S { int a,b; };
    vector<S> vs;
    // ...
}
```

Hier ist **S** ein lokaler Name, doch da wir ihn als explizites Argument verwenden, anstatt zu versuchen, seinen Namen in der Definition von **vector** zu vergraben, haben wir keine potenziell überraschenden Feinheiten zu erwarten.

Warum vermeiden wir dann nicht komplett nichtlokale Namen in Template-Definitionen? Dies würde sicherlich das technische Problem mit der Namenssuche lösen, doch wir wollen – wie bei normalen Funktions- und Klassendefinitionen – in der Lage sein, „andere Funktionen und Typen“ ungehindert in unserem Code zu verwenden. Wenn man jede Abhängigkeit in ein Argument umwandelt, führt das zu sehr chaotischem Code. Zum Beispiel:

```

template<typename T>
void print_sorted(vector<T>& v)
{
    sort(v.begin(),v.end());
    for (const auto& x : v)
        cout << x << '\n';
}

void use(vector<string>& vec)
{
    // ...
    print_sorted(vec);    // mit std::sort sortieren, dann mit std::cout ausgeben
}

```

Hier verwenden wir lediglich zwei nichtlokale Namen (**sort** und **cout**, die beide aus der Standardbibliothek stammen). Um diese zu eliminieren, müssten wir Parameter hinzufügen:

```

template<typename T, typename S>
void print_sorted(vector<T>& v, S sort, ostream& os)
{
    sort(v.begin(),v.end());
    for (const auto& x : v)
        os << x << '\n';
}

void fct(vector<string>& vec)
{
    // ...
    using Iter = decltype(vec.begin());    // Iteratortyp von vec
    print_sorted(vec, std::sort<Iter>, std::cout);
}

```

In diesem trivialen Fall ist ziemlich viel Code erforderlich, um die Abhängigkeit vom globalen Namen **cout** zu beseitigen. Wie aber **sort()** veranschaulicht hat, kann der Code durch zusätzliche Parameter im Allgemeinen wesentlich weitschweifiger werden, ohne dass er dadurch verständlicher wird.

Wären die Regeln für die Namensbindung bei Templates radikal restriktiver als die Regeln für Nicht-Template-Code, wäre es zudem eine vollkommen andere Herausforderung, Template-Code zu schreiben als Nicht-Template-Code. Templates und Nicht-Template-Code würden nicht mehr so einfach und problemlos zusammenarbeiten.

26.3.4 Mehrere Punkte der Instanziierung

Eine Template-Spezialisierung kann generiert werden

- an jedem Punkt der Instanziierung (§26.3.3),
- an jedem darauffolgenden Punkt in einer Übersetzungseinheit oder
- in einer Übersetzungseinheit, die speziell für das Generieren von Spezialisierungen erstellt wurde.

Dies spiegelt drei offensichtliche Strategien wider, nach denen eine Implementierung Spezialisierungen generieren kann:

1. Eine Spezialisierung generieren, wenn der erste Aufruf erscheint
2. Alle Spezialisierungen, die für eine Übersetzungseinheit erforderlich sind, am Ende der Übersetzungseinheit generieren
3. Alle Spezialisierungen, die für das Programm erforderlich sind, generieren, nachdem jede Übersetzungseinheit des Programms abgearbeitet wurde

Alle drei Strategien weisen Stärken und Schwächen auf und es sind auch Kombinationen dieser Strategien möglich.

Ein Template, das mehrfach mit derselben Menge von Template-Argumenten verwendet wird, hat entsprechend viele Instanzierungspunkte. Ein Programm ist unzulässig, wenn es möglich ist, zwei unterschiedliche Bedeutungen zu konstruieren, indem zwei verschiedene Instanzierungspunkte ausgewählt werden. Wenn sich also die Bindungen eines abhängigen oder eines unabhängigen Namens unterscheiden können, ist das Programm unzulässig. Zum Beispiel:

```
void f(int);           // hier geht es mir um int-Werte

namespace N {
    class X { };
    char g(X,int);
}

template<typename T>
char ff(T t, double d)
{
    f(d);             // f wird an f(int) gebunden
    return g(t,d);   // g könnte an g(X,int) gebunden werden
}

auto x1 = ff(N::X{},1.1); // ff<N::X,double>; kann g an N::g(X,int) binden,
                          // wobei 1.1 zu 1 eingeschränkt wird

namespace N {         // N erneut öffnen, um doubles zu berücksichtigen
    double g(X,double);
}

auto x2 = ff(N::X{},2.2); // ff<N::X,double>; bindet g an N::g(X,double);
                          // die beste Übereinstimmung
```

Für **ff()** haben wir zwei Instanzierungspunkte. Für den ersten Aufruf könnten wir die Spezialisierung bei der Initialisierung von **x1** generieren und **g(N::X, int)** aufrufen lassen. Alternativ dazu könnten wir warten und die Spezialisierung am Ende der Übersetzungseinheit generieren, sodass **g(N::X, double)** aufgerufen wird. Folglich ist der Aufruf **ff(N::X{}, 1.1)** ein Fehler.

Es gilt als nachlässige Programmierung, eine überladene Funktion zwischen zwei ihrer Deklarationen aufzurufen. In einem großen Programm hätte ein Programmierer keinen Grund, dort ein Problem zu vermuten. In diesem konkreten Fall könnte ein Compiler die Mehrdeutigkeit abfangen. Ähnliche Probleme können allerdings auch in getrennten Übersetzungseinheiten auftreten und dann wird die Erkennung wesentlich schwerer (sowohl für Compiler als auch für Programmierer). Von einer Implementierung darf nicht erwartet werden, dass sie derartige Probleme abfängt.

Um überraschende Namensbindungen zu vermeiden, ist es am besten, Kontextabhängigkeiten in Templates zu begrenzen.

26.3.5 Templates und Namespaces

Wenn eine Funktion aufgerufen wird, lässt sich ihre Deklaration auch dann finden, wenn sie sich nicht im Gültigkeitsbereich befindet, sofern sie im selben Namespace wie eines ihrer Argumente deklariert ist (§14.2.4). Dies ist wichtig für Funktionen, die in Template-Definitionen aufgerufen werden, weil es sich hierbei um den Mechanismus handelt, durch den abhängige Funktionen während der Instanziierung gefunden werden. Die Bindung von abhängigen Namen erfolgt (§iso.14.6.4.2), indem

1. die Namen im Gültigkeitsbereich an dem Punkt, an dem das Template definiert wird, und
2. die Namen im Namespace eines Arguments eines abhängigen Aufrufs (§14.2.4)

betrachtet werden. Zum Beispiel:

```
namespace N {
    class A { /* ... */ };
    char f(A);
}

char f(int);

template<typename T>
char g(T t)
{
    return f(t);    // f() abhängig von T auswählen
}

char f(double);

char c1 = g(N::A());    // bewirkt, dass N::f(N::A) aufgerufen wird
char c2 = g(2);        // bewirkt, dass f(int) aufgerufen wird
char c3 = g(2.1);     // bewirkt, dass f(int) aufgerufen wird; f(double) wird
                       // nicht berücksichtigt
```

Hier ist **f(t)** zweifellos abhängig, sodass wir **f** am Punkt der Definition nicht binden können. Um eine Spezialisierung für **g<N::A>(N::A)** zu generieren, sucht die Implementierung im Namespace **N** nach **f()**-Funktionen und findet **N::f(N::A)**.

Die Funktion **f(int)** wird gefunden, weil sie sich im Gültigkeitsbereich am Punkt der Definition des Templates befindet. Dagegen wird **f(double)** nicht gefunden, weil sie sich am Punkt der Definition des Templates nicht im Gültigkeitsbereich befindet (§iso.14.6.4.1) und eine argumentabhängige Suche (§14.2.4) findet keine globale Funktion, die nur Argumente integrierter Typen übernimmt. Meiner Ansicht nach kann man das leicht vergessen.

26.3.6 Zu aggressive ADL

Die argumentabhängige Suche (Argument-Dependent Lookup, ADL) ist sehr hilfreich, um Weitschweifigkeit zu vermeiden (§14.2.4). Zum Beispiel:

```
#include <valarray>    // Hinweis: kein "using namespace std;"

valarray<double> fct(valarray<double> v1, valarray<double> v2, double d)
{
    return v1+d*v2;    // OK wegen ADL
}
```

Ohne argumentabhängige Suche würde der Additionsoperator **+** für **valarray** nicht gefunden werden. Wie es aussieht, bemerkt der Compiler, dass das erste Argument an **+** ein **valarray** ist, das in **std** definiert ist. Deshalb sucht er nach dem Operator **+** in **std** und findet ihn (in **<valarray>**).

Allerdings kann die ADL in Verbindung mit unbeschränkten Templates „zu aggressiv“ sein. Sehen Sie sich dazu folgenden Code an:

```
#include<vector>
#include<algorithm>
// ...

namespace User {
    class Customer { /* ... */ };
    using Index = std::vector<Customer*>;

    void copy(const Index&, Index&, int deep);    // tiefe oder flache Kopie,
                                                // je nach dem Wert von deep

    void algo(Index& x, Index& y)
    {
        // ...
        copy(x,y,false);    // Fehler
    }
}
```

Es besteht die begründete Vermutung, dass der Autor von **User** für **User::algo()** den Aufruf **User::copy()** vorgesehen hat. Dieser findet allerdings nicht statt. Der Compiler stellt fest, dass **Index** eigentlich ein **vector** ist (in **std** definiert), sucht nach einer relevanten Funktion in **std** und findet in **<algorithm>**:

```
template<typename In, typename Out>
Out copy(In,In,Out);
```

Offensichtlich stellt dieses allgemeine Template eine perfekte Übereinstimmung für **copy(x,y,false)** dar. Andererseits kann die Funktion **copy()** in **User** nur mit einer Konvertierung von **bool** nach **int** aufgerufen werden. Für dieses Beispiel (wie auch für äquivalente Beispiele) ist die Auflösung durch den Compiler eine Überraschung für die meisten Programmierer und eine Quelle für sehr undurchsichtige Bugs. Vermutlich ist es als Designfehler der Sprache anzusehen, mithilfe von ADL völlig allgemeine Templates zu suchen. Immerhin erfordert **std::copy()** ein Paar Iteratoren (und nicht einfach zwei Argumente desselben Typs, wie die beiden **Index**-Argumente). Der Standard besagt das, der Code aber

nicht. Viele derartige Probleme lassen sich mithilfe von Konzepten lösen (§24.3, §24.3.2). Wenn zum Beispiel der Compiler erkannt hätte, dass `std::copy()` zwei Iteratoren verlangt, wäre das Ergebnis ein klar erkennbarer Fehler gewesen.

```
template<typename In, typename Out>
Out copy(In p1, In p2, Out q)
{
    static_assert(Input_iterator<In>(), "copy(): In ist kein Eingabeiterador");
    static_assert(Output_iterator<Out>(), "copy(): Out ist kein Ausgabeiterador");
    static_assert(Assignable<Value_type<Out>, Value_type<In>>(),
                  "copy(): Werttypkonflikt");
    // ...
}
```

Noch besser wäre es gewesen, wenn der Compiler erkannt hätte, dass `std::copy()` nicht einmal ein gültiger Kandidat für diesen Aufruf ist, und `User::copy()` aufgerufen worden wäre. Zum Beispiel (§28.4):

```
template<typename In, typename Out,
        typename = Enable_if(<Input_iterator<In>()
                              && Output_iterator<Out>()
                              && Assignable<Value_type<Out>, Value_type<In>>())>>
Out copy(In p1, In p2, Out q)
{
    // ...
}
```

Unglücklicherweise sind viele derartige Templates in Bibliotheken untergebracht, die ein Benutzer nicht modifizieren kann (z. B. die Standardbibliothek).

Am besten vermeidet man völlig allgemeine (vollkommen unbeschränkte) Funktions-Templates in Headern, die auch Typdefinitionen enthalten können. Allerdings ist das schwer durchzusetzen. Falls Sie ein solches Template benötigen, lohnt es sich oftmals, es mit einer Einschränkungüberprüfung zu schützen.

Was kann ein Benutzer tun, wenn eine Bibliothek unbeschränkte Templates enthält, die Probleme verursachen? Häufig wissen wir, aus welchem Namespace unsere Funktion kommen sollte, sodass wir ihn explizit angeben können. Zum Beispiel:

```
void User::algo(Index& x, Index& y)
{
    User::copy(x,y,false); // OK
    // ...
    std::swap(*x[i],*x[j]); // OK: nur std::swap wird betrachtet
}
```

Möchten wir den Namespace nicht spezifizieren, aber sicherstellen, dass eine bestimmte Version einer Funktion durch Überladen von Funktionen betrachtet wird, können wir eine `using`-Deklaration (§14.2.2) verwenden. Zum Beispiel:

```
template<typename Range, typename Op>
void apply(const Range& r, Op f)
{
    using std::begin;
    using std::end;
    for (auto& x : r)
        f(x);
}
```

Nun befinden sich die Standardfunktionen `begin()` und `end()` in der überladenen Menge, die von der bereichsbasierten `for`-Schleife verwendet wird (außer wenn `Range` über Member `begin()` und `end()` verfügt; §9.5.1).

26.3.7 Namen aus Basisklassen

Besitzt ein Klassen-Template eine Basisklasse, kann sie auf Namen aus dieser Basisklasse zugreifen. Wie bei anderen Namen gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten:

- Die Basisklasse hängt von einem Template-Argument ab.
- Die Basisklasse hängt nicht von einem Template-Argument ab.

Der zweite Fall ist einfach und lässt sich behandeln wie Basisklassen in Klassen, die keine Templates sind. Zum Beispiel:

```
void g(int);

struct B {
    void g(char);
    void h(char);
};

template<typename T>
class X : public B {
public:
    void h(int);
    void f()
    {
        g(2);      // B::g(char) aufrufen
        h(2);      // X::h(int) aufrufen
    }
    // ...
};
```

Wie immer überdecken lokale Namen andere Namen, sodass `h(2)` an `X::h(int)` gebunden und `B::h(char)` niemals betrachtet wird. Analog dazu wird der Aufruf `g(2)` an `B::g(char)` gebunden, ohne irgendwelche Funktionen zu berücksichtigen, die außerhalb von `X` deklariert sind. Das heißt, die globale Funktion `g()` wird überhaupt nicht betrachtet.

Für Basisklassen, die von einem Template-Parameter abhängen, müssen wir etwas sorgfältiger sein und explizit angeben, was wir möchten. Sehen Sie sich dazu folgenden Code an:

```
void g(int);

struct B {
    void g(char);
    void h(char);
};

template<typename T>
class X : public T {
public:
    void f()
    {
        g(2);      // ::g(int) aufrufen
    }
};
```



```

    }
    // ...
};
void h(X<B> x)
{
    x.f();
}

```

Warum ruft **g(2)** nicht **B::g(char)** auf (wie im vorherigen Beispiel)? Weil **g(2)** nicht vom Template-Parameter **T** abhängt. Die Funktion wird demzufolge am Punkt der Definition gebunden; Namen vom Template-Argument **T** (das hier als Basisklasse verwendet wird) sind (noch) nicht bekannt und werden deshalb nicht betrachtet. Sollen Namen aus einer abhängigen Klasse berücksichtigt werden, müssen wir die Abhängigkeit klarmachen. Dazu haben wir drei Möglichkeiten:

- einen Namen mit einem abhängigen Typ qualifizieren (z. B. **T::g**)
- angeben, dass der Name auf ein Objekt dieser Klasse verweist (z. B. **this->g**)
- den Namen mit einer **using**-Deklaration in den Gültigkeitsbereich bringen (z. B. **using T::g**).

Zum Beispiel:

```

void g(int);
void g2(int);

struct B {
    using Type = int;
    void g(char);
    void g2(char);
};

template<typename T>
class X : public T {
public:
    typename T::Type m;    // OK
    Type m2;              // Fehler (kein Type im Gültigkeitsbereich)

    using T::g2();        // T::g2() in den Gültigkeitsbereich bringen

    void f()
    {
        this->g(2);       // T::g aufrufen
        g(2);            // ::g(int) aufrufen; überrascht?
        g2(2);           // T::g2 aufrufen
    }
    // ...
};

void h(X<B> x)
{
    x.f();
}

```

Nur am Punkt der Instanziierung wissen wir, ob das für den Parameter **T** verwendete Argument (hier **B**) die erforderlichen Namen besitzt.

Man kann leicht vergessen, Namen von einer Basisklasse zu qualifizieren, und der qualifizierte Code sieht oftmals ein wenig weitschweifig und unordentlich aus. Die Alternative wäre aber, dass ein Name in einer Template-Klasse abhängig vom Template-Argument manchmal an einen Member der Basisklasse und manchmal an eine globale Entität gebunden würde. Das ist ebenfalls nicht ideal und die Sprachregel unterstützt die Faustregel, dass eine Template-Definition so eigenständig wie möglich sein sollte (§26.3).

Es kann recht lästig sein, den Zugriff auf abhängige Member der Basisklasse zu qualifizieren. Allerdings helfen explizite Qualifizierungen bei der Programmpflege, sodass sich der ursprüngliche Autor nicht über die zusätzliche Tipparbeit beschweren sollte. Häufig tritt dieses Problem auf, wenn eine ganze Klassenhierarchie in Templates überführt wird. Zum Beispiel:

```
template<typename T>
class Matrix_base { // Speicher für Matrizen, Operationen aller Elemente
    // ...
    int size() const { return sz; }
protected:
    int sz; // Anzahl der Elemente
    T* elem; // Matrix-Elemente
};

template<typename T, int N>
class Matrix : public Matrix_base<T> { // N-dimensionale Matrix
    // ...
    T* data() // Zeiger auf Elementspeicher zurückgeben
    {
        return this->elem;
    }
};
```

Hier ist die Qualifizierung `this->` erforderlich.

■ 26.4 Ratschläge

1. Lassen Sie den Compiler/die Implementierung Spezialisierungen je nach Bedarf generieren; §26.2.1.
2. Instanzieren Sie explizit, wenn Sie genaue Kontrolle über die Instanzierungsumgebung benötigen; §26.2.2.
3. Instanzieren Sie explizit, wenn Sie die zum Generieren von Spezialisierungen benötigte Zeit optimieren wollen; §26.2.2.
4. Vermeiden Sie in einer Template-Definition subtile Kontextabhängigkeiten; §26.3.
5. Die in einer Template-Definition verwendeten Namen müssen sich im Gültigkeitsbereich befinden oder über argumentabhängige Suche (ADL) auffindbar sein; §26.3, §26.3.5.
6. Halten Sie den Bindungskontext zwischen Instanzierungspunkten unverändert; §26.3.4.
7. Vermeiden Sie völlig allgemeine Templates, die durch ADL gefunden werden können; §26.3.6.

8. Verwenden Sie Konzepte und/oder `static_assert`, um die Verwendung ungeeigneter Templates zu vermeiden; §26.3.6.
9. Begrenzen Sie die Reichweite der ADL mit `using`-Deklarationen; §26.3.6.
10. Qualifizieren Sie Namen aus einer Template-Basisklasse je nach Bedarf mit `->` oder `T::`; §26.3.7.

Index

Symbole

(Makrooperator) 369
& (Adresse) 187
& (Und) 299
* (Dereferenzierung) 187
. (Punktoperator) 220, 505
... (Ellipse) 92
[] (Indexoperator) 99, 190, 727
^ (Exklusiv-Oder, XOR) 299
{ } (Argumente an Konstruktor) 532
| (Oder) 299
~ (Komplement) 299
+= (Verkettung) 99
<< (basic_string) 1125
<< (Linksschieben) 29
>> (Operator) 505
>> (basic_string) 1125
>> (Rechtsschieben) 299

A

ABA-Problem 1300
abgeleitete Klassen 625
Abhängigkeiten
– Standardargumente 355
– Variablen 344
ABI (Application Binary Interface) 229, 577, 1083
Ableitung
– Darstellung 627
– geschützte 655
– Klassenhierarchien 77
– öffentliche 654
– private 655
– protected 655

– public 654
– Templates 821
abort() 1367
abs() 1257, 1258
Absolutwert 1257
Abstract Syntax Tree (AST) 708
abstrakt
– Klassen 74, 647
– Syntaxbäume 708
– Typen 73
Abstraktionsmechanismen 53
accumulate() 140, 1271, 1272
acos() 1257
acquire 1296
Adapter
– bind() 1044
– Container- 957, 993
– Funktions- 1043
– Iteratoren 1036
– mem_fn() 1043
– not1() 1043
– not2() 1043
– regex_iterator 1152
– regex_token_iterator 1153
– Zufallszahlenmodule 1279
add_const 1104
add_cv 1104
add_pointer 1106
add_volatile 1104
Addition
– complex 1259
– Matrix 901
– Zeiger 199
address_family_not_supported 949
address_in_use 949

- address_not_available 949
- Ad-hoc-Konzepte 767
- adjacent_difference() 1272, 1274
- adjacent_find() 1008
- adjustfield 1180
- ADL (Argument-Dependent Lookup) 815
- advance() 1036
- Akkumulationsalgorithmus 759
- Aktivierungsblock 183
- <algorithm> 930, 1001
- Algorithmen 112, 758, 1001
 - adjacent_find() 1008
 - Akkumulation 759
 - all_of() 1006
 - any_of() 1006
 - binäre Suche 1021
 - binary_search() 1021
 - Container 119
 - copy() 1011
 - copy_backward() 1011
 - copy_if() 1011
 - copy_n() 1011
 - count() 1007
 - count_if() 1007
 - equal() 1008
 - fill() 1016
 - fill_n() 1016
 - find() 1007
 - find_end() 1008
 - find_first_of() 1007
 - find_if() 1007
 - find_if_not() 1007
 - for_each() 1006
 - Funktionsobjekte 1042
 - Funktions-Templates 758
 - generate() 1016
 - Heap- 1024
 - includes() 1023
 - inplace_merge() 1022
 - is_heap() 1025
 - is_heap_until() 1025
 - is_partitioned() 1015
 - is_sorted() 1018
 - is_sorted_until() 1018
 - iter_swap() 1017
 - Komplexität 1005
 - lexicographical_compare() 1026
 - Lifting 758
 - make_heap() 1025
 - max() 1027
 - max_element() 1027
 - Maximum 1026
 - Mengen 1023
 - merge() 980, 1022
 - min() 1026
 - min_element() 1027
 - Minimum 1026
 - minmax() 1027
 - minmax_element() 1027
 - Mischen 1014
 - mismatch() 1008
 - modifizierende 1010
 - move() 1011
 - move_backward() 1011
 - mutierende 1010
 - nichtmodifizierende 1006
 - none_of() 1006
 - nth_element() 1018
 - numerische 1271
 - Operatoren, relationale 962
 - pair() 1027
 - partial_sort() 1018
 - partial_sort_copy() 1018
 - partition() 1014, 1015
 - partition_copy() 1015
 - Partitionieren 1015
 - partition_point() 1015
 - Permutationen 1015
 - pop_heap() 1025
 - push_heap() 1025
 - R 1277
 - random_shuffle() 1014
 - remove() 1013
 - replace() 1013
 - reverse() 1013
 - rotate() 1014
 - search() 1009
 - search_n() 1009
 - Sequenzen 1001
 - Sequenzen teilen 1015
 - set_difference() 1023
 - set_intersection() 1023
 - set_symmetric_difference() 1024
 - set_union() 1023
 - sort() 1018
 - sort_heap() 1025
 - Sortieren 1018

- Speicher, temporärer 1086
- stable_partition() 1015
- stable_sort() 1018
- Standard- 118
- Stichproben 1277
- Suchen 1018
- swap() 1017
- swap_ranges() 1017
- transform() 1010
- try_lock() 1329
- Überblick 119
- uninitialized_copy() 1016
- uninitialized_copy_n() 1016
- uninitialized_fill() 1016
- uninitialized_fill_n() 1016
- unique() 1012
- unique_copy() 1012
- Alias 93
 - <fstream> 1163
 - Namespaces 443
 - nicht verwenden 847
 - Templates 750
 - Typen 184, 508
- aligned_storage 1106
- aligned_union 1106
- alignment_of 1103
- alignof() 165
- all 1203
- all() 1059
- allocate_shared() 1072
- allocation unit (Zuordnungseinheit) 231
- allocator_traits 1079
- allocator_type 966
- all_of() 1006
- Allokation 602
- Allokatoren 1076
 - Arenen 1076
 - mit eigenem Gültigkeitsbereich 1080
 - Platzierungsoperator new 311
 - scoped_allocator_adaptor 1081
 - stack 995
 - Standard- 1077
 - Zeiger-Traits 1080
- Allzweckprogrammiersprache 11
- already_connected 949
- always_noconv() 1240
- and 282
- AND 1058
- and_eq 282
- Anführungszeichen
 - doppelte 156
 - einfache 156
 - Strings 194
 - unescaped 194
- anonyme Unions 236, 611
- Anpassungspunkte 798
- Anweisungen 245
 - Auswahl- 248
 - bereichsbasierte for- 51, 935
 - Blöcke 246
 - Deklarationen 246
 - do 257
 - for 255
 - for, bereichsbasiert 254
 - goto 258
 - if 248
 - leere 246
 - Schleifen 253
 - switch 250
 - throw 62
 - Verbund- 246
 - while 50, 256
 - Zusammenfassung 245
- Anwendungsoperator 344
- any() 1059
- any_of() 1006
- APL
 - iota 1275
- app 1176
- append()
 - basic_string 1128
- Application Binary Interface (ABI) 229, 577
- apply()
 - valarray 1265
- Archetyp 778
- Arenen
 - Allokatoren 1076
 - placement new 311
 - Platzierungsoperator new 311
- argc 276, 479
- Argumente
 - argc 479
 - argv 479
 - Arrays 347
 - Auflösungsregeln 360
 - formale 344
 - Funktions-Templates 741
 - Konstruktoren 494

- Lambda-Ausdrücke 325
- Listen 349
- main() 276
- Makros 368
- Operationen 786
- Referenzen 291, 345
- Richtlinien 1003
- Standard- 354
- Templates 788
- übergeben 126
- argumentabhängige Suche 815
- Argument-Dependent Lookup (ADL) 815
- argument-dependent lookup (argument-
abhängige Namensauflösung) 432
- Argumentersetzung 747
- argument_list_too_long 949
- argument_out_of_domain 949
- argv 276, 479
- argv[0] 352
- Arithmetik 46
 - gemischte Datentypen 581
 - Operationen 141
 - ratio 1097
 - Vektoren 143
- arithmetische Typen 151
- Arkuskosinus 1257
- Arkussinus 1257
- Arkustangens 1257
- ARM (The Annotated C++ Reference Manual) 30
- array 226, 1051, 1052
- <array> 930
- Arrays 190
 - Argumente 347
 - assoziative 111, 930
 - decay 1104
 - initialisieren 191
 - mehrdimensionale 191, 200
 - new 308
 - Row-major Order 1267
 - Schleifen 51
 - Strukturen 225
 - übergeben 201
 - valarray 1260
 - Zeiger 196
 - Zerfall 825, 1104
 - Zugriff 198
 - zugrunde liegende 314
- Array_type 844
- asctime() 1365
- asin() 1257
- asinh() 1257
- assert() 394, 941
- Assert 396
- Assertionen 394, 941
 - <cassert> 394
 - implementierungsabhängige Features 148
 - statische 64
- assign() 1117
 - basic_string 1128
- associated types (zugeordnete Typen) 731
- assoc_laguerre() 1258
- assoc_legendre() 1258
- assoziative Container 981
- AST (Abstract Syntax Tree) 708
- async() 133, 936, 1336, 1347
- at() 106
 - basic_string 1124
- atan() 1257
- atan2() 1257, 1265
- atanh() 1257
- ate 1176
- atexit() 482
- atof() 1362
- atoi() 1362
- atol() 1362
- atoll() 1362
- atomar
 - Operationen 1292, 1298
 - Typen 1298
- atomic 1298
- <atomic> 933
- atomic_compare_exchange_weak() 1303
- atomic_flag 1303
- atomic_flag_clear() 1303
- atomic_flag_clear_explicit() 1303
- ATOMIC_FLAG_INIT 1304
- atomic_flag_test_and_set() 1303
- atomic_flag_test_and_set_explicit() 1303
- atomic_init() 1302
- atomic_is_lock_free() 1302
- atomic_load() 1303
- atomic_signal_fence() 1304
- atomic_store() 1302
- atomic_thread_fence() 1304
- at_quick_exit() 482
- Attribute
 - [[carries_dependency]] 342, 1297
 - [[noreturn]] 342

- Aufrufoperator 344
- Aufzählungen 57, 237
 - einfache 241
 - mask 1235
 - unbenannte 243
 - Zeichenklassen 1235
- Aufzählungsklassen 57, 237
 - später definieren 240
- Ausdrücke 245, 263
 - Adresse konstanter 292
 - bedingte 301
 - const-Typen 290
 - Klammern 284
 - konstante 287
 - Kurzschlussauswertung 284
 - primäre 267
 - reguläre 139
 - Reihenfolge der Auswertung 283
 - vollständige 285
- Ausdruckssequenzierung 283
- Ausdrucks-Templates 920
- Ausgabe
 - Geldbeträge 1230
 - numerische 1222
- Ausgabeoperationen 1171
 - virtuelle 1173
- Ausgabepuffer 1192
- ausgerichtet 221
- Aushungern 1319
- Auslassungszeichen 92
- Ausnahmen 375, 376, 936
 - abfangen 398, 402
 - alternative Ansichten 380
 - asynchrone Ereignisse 380
 - auslösen 398
 - bad_alloc 402
 - basic_ios 1167
 - basic_string 1119
 - Benutzercode 409
 - delete 312
 - Division durch null 283
 - Effizienz 384
 - erneut auslösen 403
 - Garantien 386, 387
 - gültiger Zustand 386
 - Handler für unerwartete 401
 - Handler, mehrere 405
 - Hierarchie 937
 - invalid_argument 1127
 - istream 1226
 - keine Fehler 380
 - length_error 1122
 - longjmp() 388
 - nested_exception 939
 - new 312
 - noexcept 385, 400
 - nothrow 312
 - out_of_range 106, 1127
 - POD 401
 - runtime_error 1202
 - setstate() 1226
 - set_terminate() 407
 - system_error 946, 1322
 - terminate() 941
 - throw 62
 - Überlauf 283
 - unerwartete 941
 - Unterlauf 283
 - veraltete 1375
 - vermeiden 312
 - Weiterleitung 938
 - what() 937
- ausnahmensicher 386
- Ausnahmensicherheitsgarantien 375
- Ausnahmespezifikationen 401
- Ausrichtung 165, 1106
 - Container 968
- Auswahl 852
 - Komposition 445
 - Typen 853
- Auswahanweisungen 248
- Auswertungen
 - bedingte 342
 - partielle 1044
- auto 48, 179
 - Container 970
 - {}-Listen 180
- awk 1141
- Axiome 772

- B**
- back() 996, 1124
- back_insert_iterator 1036, 1039
- Backslashes 156
 - reguläre Ausdrücke 1139
 - Strings 194
 - Stringliterale 139

- Backspace 156
- Backtick 1146
- bad() 1163, 1177
- bad_address 949
- bad_alloc 402
- badbit 1176
- bad_file_descriptor 949
- bad_message 949
- Barton-Nackman-Trick 834
- basefield 1180
- basic 1141
- basic_filebuf 1163, 1240
- basic_ios 1162, 1167, 1175
 - Operationen 1177
- basic_istream 1160
- basic_istream 1168
- basic_regex 1142
- basic_streambuf 1189
 - Operationen 1189
- basic_string 723, 1051, 1118
 - Ausnahmen 1119
 - Ein-/Ausgabe 1125
 - Ersetzen 1129
 - Indizierung 1124
 - Iteratoren 1127
 - Konstruktoren 1121
 - Operationen 1123
 - Teilstrings 1132
 - Zuweisungen 1128
- basic_stringstream 1164
- Basisklassen 74
 - Initialisierer 543
 - Konstruieren virtueller 686
 - Kopieren 550
 - replizierte 689
 - Template-Parameter 829
 - using 642
 - Verband 686
 - virtuelle 683
 - wiederholt verwenden 682
 - Zugriff 654
- Bäume
 - abstrakte Syntax- 920
- bedingte Ausdrücke 301
- Bedingungen 152
 - Deklarationen 252
- Bedingungsvariablen 1330
 - condition_variable_any 1335
 - Nachrichtenfluss steuern 1332
- Befehle
 - umordnen 1291
- Befehlszeilenargumente 276
- before() 713
- beg 1177
- begin() 108, 1041, 1127, 1265
 - bereichsbasierte for-Anweisung 1041
 - Iteratoren 1041
- Beinahe-Container 955, 957, 1051
- Beispiele
 - Compiler 304
 - SI-Einheiten 883
 - Taschenrechner 263
 - vector 410
- Bell 156
- benutzerdefinierte Literale 604
- benutzerdefinierte Typen 53, 151
- Benutzeroberflächen
 - grafische 95
- Benutzerspezialisierungen 791, 802
- Bereiche
 - halboffene 1029
 - Zugriffsfunktionen 1041
- Bereichsauflösungsoperator 173
- bereichsbasierte for-Anweisung 51, 934, 935
 - begin() 1041
 - end() 1041
- Bereichsüberprüfungen 106
 - Arrays 190
 - Slices 1269
- bernoulli_distribution() 1282
- Bernoulli-Verteilungen 1282
- Besitz
 - strenger 1066
 - Zeiger 1065
- Besucher 708, 836
- beta() 1258
- Bezeichner 170
 - Groß-/Kleinschreibung 170
 - Iteratoren 929
- Beziehungen
 - Standard- 826
 - Templates 826
- Bibliotheken 95
 - BLAS (Basic Linear Algebra Subprograms) 1267
 - Standardbibliothek 96
- bidirectional_iterator_tag 1032

- Binärbäume
 - ausgeglichene 767
 - balancierte 767
 - binary 1176
 - binary_search() 1021
 - bind() 1044
 - Wrapper 1045
 - Zufallszahlen 1276
 - bind1st() 1044
 - Binden 753
 - Binder 456, 1044
 - Bindung 456
 - doppelte 706, 1174
 - dynamische 705
 - externe 457
 - interne 457
 - Konstanten 1381
 - Konventionen 467
 - Nicht-C++-Code 465
 - Punkt der Definition 809
 - Punkt der Instanziierung 810
 - static 457, 460
 - Bindungsblöcke 466
 - Bindungsstärke 281
 - bit_and 1043
 - bitand 282
 - Bitarrays 158
 - Bitfelder 230, 293
 - Kosten 1290
 - bit_or 1043
 - bitor 282
 - Bitposition 1056
 - bitset 936, 1051, 1055
 - Konstruktoren 1056
 - Operationen 1058
 - <bitset> 930
 - bit_xor 1043
 - BLAS (Basic Linear Algebra Subprograms) 1267
 - Blöcke 172, 246
 - Body (Textkörper) 318
 - bool 1384
 - _Bool 1384
 - boolalpha 1180, 1182
 - Boost 35
 - boundary character 1139
 - break
 - Schleifen 257
 - switch 251
 - broken_pipe 949
 - broken_promise 946, 1344
 - bsearch() 930, 1367
 - Buckets 992
- ## C
- C
 - kein C++ 1379
 - C++
 - C-Makros 1380
 - Entwurf 10
 - Schlüsselwörter 171, 1380
 - C++11
 - Erweiterungen 1372
 - Features 1372
 - Callbacks 317
 - calloc() 1363
 - call_once 343
 - call_once() 936, 1329
 - cancel 1316
 - capacity() 1123
 - capture list (Erfassungsliste) 91
 - Carriage Return 156
 - carries_dependency 342, 1297
 - case
 - brake 251
 - Deklarationen 252
 - return 251
 - CAS-Operationen 1300
 - <cassert> 394, 931
 - Casting (Typumwandlung, explizite) 17, 330
 - catch(...) 409
 - cauchy_distribution() 1284
 - cbegin() 1127
 - <ccomplex> 933
 - <cctype> 931
 - ceil() 1257
 - ceil() 1127
 - cerr 100, 1161
 - <cerrno> 931, 949
 - <cfenv> 933
 - <cfloat> 294, 932
 - char 153
 - Vorzeichen 155
 - char16_t 153
 - char32_t 153
 - CHAR_BIT 1256
 - CHAR_MAX 1256
 - CHAR_MIN 1256

- char_traits 1117
- C-Header 452
- check_bounds() 911
- check_non_jagged() 909
- chi_squared_distribution() 1283
- <chrono> 129, 930, 1089
 - duration 1090
- cin 1161
- <cinttypes> 933
- class 492
 - Template-Parameter 782
- clear() 1123, 1177, 1303
- <climits> 932, 1256
- <clocale> 932
- clock() 1364
- clock_t 1364
- clog 1161
- close()
 - get() 1243
- Closure (Funktionsabschluss) 319, 325, 919
- <cmath> 140, 932, 1257
- codecvt 1215, 1239
- <codecvt> 932
- codecvt_utf8 1248
- Codepunkte 196
- Codeseiten 1205
- collate 1141, 1203, 1215
 - Facetten, benannte 1220
- common_type 1106
- Common_type 902
- compare() 1117, 1132
- Compare-and-Swap 1299
- compare_exchange_strong() 1298
- compare_exchange_weak() 1298
- comp_ellint_1() 1258
- comp_ellint_2() 1258
- comp_ellint_3() 1258
- Compiler
 - Beispiel 304
- compl 282
- complex 69
 - Hilfsfunktionen 587
 - Konvertierung, einschränkende 1259
 - Zugriffsfunktionen 586
- <complex> 140, 932, 933, 1384
- <complex.h> 1384
- composition closure objects 920
- compositors 920
- concurrency (Parallelität) 1287
 - conditional 845, 1106
 - Conditional 852
 - condition_variable 936, 1330
 - <condition_variable> 129, 933
 - condition_variable_any 1335
 - connection_aborted 949
 - connection_already_in_progress 949
 - connection_refused 949
 - connection_reset 949
 - const 70, 203, 287, 335
 - Daten-Member von Templates 731
 - Member-Funktionen 500
 - const_cast 330
 - constexpr 203, 287, 335, 339, 340
 - bedingte Auswertung 342
 - Daten-Member von Templates 731
 - Einschränkungsüberprüfungen 768
 - Nebeneffekte 341
 - ODR 341
 - Referenzen 341
 - Zeiger 342
 - const_iterator 966
 - const_local_iterator 966
 - const_pointer 966
 - const_pointer_cast() 1073
 - const_reference 966
 - const_reverse_iterator 966
 - const wchar_t[] 195
 - consume 1296
 - Container 71, 104, 974
 - Algorithmen 119
 - Allokatoren 1076
 - array 1052
 - assoziative 930, 981
 - Beinahe- 957, 1051
 - bitset 1055
 - Darstellung 958
 - Destruktoren 967
 - Duplikate entfernen 1012
 - Elemente 106, 960
 - Elementzugriff 971
 - geordnete assoziative 981
 - Größe 969
 - Hashtabellen 986
 - Initialisierung 72
 - Iteratoren 969
 - Kapazität 969
 - Konstruktoren 967, 982
 - Kopieren 81

- Lastfaktor 992
 - Listen 979
 - Listenoperationen 972
 - Member-Typen 966
 - Operatoren 963
 - Ordnungsfunktionen 110
 - Stack-Operationen 971
 - Standard-Allokatoren 1077
 - STL- 974
 - Überblick 110, 955
 - ungeordnete assoziative 981, 986
 - unordered_map 987
 - vector 104, 974
 - vergleichen 973
 - Verschieben 83
 - vertauschen 973
 - Zuweisungen 967
 - Containeradapter 957, 993
 - stack 994
 - continue 258
 - controls 693
 - converted() 1249
 - copy() 1011, 1118
 - basic_string 1124
 - copy_backward() 1011
 - copyfmt() 1178
 - copy_if() 1011
 - copy_n() 1011
 - Copy-On-Write 553
 - cos() 1257
 - count() 1007, 1059
 - count_if() 1007
 - cout 100, 1161
 - __cplusplus 371, 1384
 - crbegin() 1127
 - crend() 1127
 - Crosscast 694
 - cross_device_link 949
 - CRTP (Curiously Recurring Template Pattern) 834
 - <csetjmp> 932
 - cshift()
 - valarray 1264
 - <csignal> 932
 - C-Standardbibliothek
 - C-Strings 1361
 - Datum und Uhrzeit 1364
 - Konvertierungen 1362
 - Speicher 1362
 - <cstdalign> 933
 - <cstdarg> 351, 932
 - <cstdbool> 933
 - <cstdint> 932
 - <cstdint> 158, 932
 - <cstdio> 931
 - <cstdlib> 930, 931, 932, 1258, 1285, 1367
 - c_str() 1124
 - C-Strings 53, 1361
 - konvertieren 931
 - Konvertierungen 1362
 - <cstring> 931
 - <ctgmath> 933
 - ctime() 1365
 - <ctime> 930, 932
 - ctype 1203, 1215, 1235
 - <cuchar> 931
 - cur 1177
 - Curiously Recurring Template Pattern (CRTP) 834
 - current_exception() 409, 938
 - curr_symbol() 1228
 - Currying 1044
 - <cwchar> 931
 - <cwctype> 931
 - cyl_bessel_i() 1258
 - cyl_bessel_j() 1258
 - cyl_bessel_k() 1258
 - cyl_neumann() 1258
- ## D
- Dämonen 1313
 - Darstellung
 - Container 958
 - data()
 - basic_string 1124
 - Data Races 125, 148, 343, 1293
 - globale Variablen 459
 - nichtlokaler Speicher 1317
 - vermeiden 1318
 - __DATE__ 371
 - Dateien 1355
 - Header- 460
 - Modi 1163
 - Modus 1356
 - öffnen 1355
 - schließen 1355
 - <stdio> 1355

- Daten
 - gemeinsam nutzen 127
- Daten-Member
 - Templates 730
- Datenstrukturen
 - zusammensetzen 830
- Datentypen
 - Arithmetik mit gemischten 581
- dateorder() 1233
- Datum und Uhrzeit
 - <chrono> 1089
 - clock_t 1364
 - <ctime> 1364
 - dateorder() 1233
 - duration_cast 1093
 - Epochen 1093
 - Formatierung 1232, 1366
 - Formatmodifizierer 1367
 - Funktionen 1364
 - strftime() 1366
 - time_get 1233
 - time_put 1232
 - time_t 1364
 - tm 1232, 1364
 - Zeitdauern 1090
 - Zeitpunkte 1093
- DBL_EPSILON 1257
- DBL_MAX 294, 1257
- DBL_MIN 1257
- Deadlocks 343, 1322
- Deallokation 602
- dec 1180, 1183
- decay 1104
- decimal_point() 1221, 1227, 1228
- declare_no_pointers() 1085
- decltype() 179, 181, 852
- declval() 1107, 1109
- deep copy (tiefe Kopie) 552
- default
 - switch 251
- =default 560
- defaultfloat 1183
- deferred 1343, 1347
- #define 368
- Definitionen 58, 166
 - bedingte 859
 - Deklarationen 166
 - Enable_if 859
 - klasseninterne 499
- Deklarationen 46, 58, 166, 245, 246
 - Bedingungen 252
 - case 252
 - Definitionen 166
 - friend 617
 - Struktur 168
 - using 429
- Deklarationsoperatoren 52
- Deklaratoren 168
- Dekrementieren 301
 - Zeiger 600
- delegierende Konstruktoren 544
- delete
 - nothrow 312
- Deleter 1066, 1070
- deprecated 1374
- Deque
 - stack 995
- <deque> 930
- Dereferenzieren 187
- Dereferenzierungsoperator 598
- Designeinschränkungen 927
- destination_address_required 950
- Destruktion 710
- Destruktoren 71, 523, 630
 - aufrufen 527
 - Container 967
 - Ressourcen 525
 - Threads 1311
 - virtual 528
- detach() 1308, 1313
- device_or_resource_busy 950, 1323
- Dezimalpunkt 1221
- Dezimaltrennzeichen 1221
 - decimal_point() 1227
 - frac_digits() 1229
- dictionary (Wörterbuch) 109
- difference_type 966
- difftime() 1364
- directory_not_empty 950
- direkte Initialisierung 497
- Direktiven
 - #include 455
 - #pragma 372
 - using 61, 430
- discard_block_engine 1279
- discrete_distribution() 1284
- disguised pointers (getarnte Zeiger) 1083
- diskriminierte Unions 235

distance() 1036
distribution 141
div() 1258
divides 1043
Division
– complex 1259
– durch null 267
do 257
Domänenfehler 1258
doppelte Bindung 1174
doppelt überprüfte Sperrung 1301
dot_product() 904
double-checked locking 1301
double-dispatch (doppelte Bindung) 705
Downcast 694
Dreiecksmatrix 914
Duck-Typing 758
– Typargumente 783
Duplikate
– entfernen 1012
duration 1089, 1090
duration_cast 1093
Durchhangeln 379
dynamic_cast 330, 695, 936
– nullptr 695
– Referenzen 697
– Schnittstellen 701
– static_cast 700
– Typ ermitteln 693
dynamic_pointer_cast() 1073
dynamische Bindung 705
dynamische Polymorphie 626
dynamischer Speicher 54, 303

E

E2BIG 949
EACCESS 951
EADDRINUSE 949
EADDRNOTAVAIL 949
EAFNOSUPPORT 949
EAGAIN 951
EALREADY 949
E/A-Streams 1159
eback() 1191
EBADF 949
EBADMSG 949
EBCDIC 154
EBUSY 950

ECANCELED 951
ECHILD 950
Echtzeituhren 1095
ECMAScript 1141
ECONNABORTED 949
ECONNREFUSED 949
ECONNRESET 949
EDEADLK 951
EDESTADDRREQ 950
EDOM 949, 1258
EEXIST 950
EFAULT 949
EFBIG 950
Effizienz
– Ausnahmen 384
egptr() 1191
egrep 1141
EHOSTUNREACH 950
EIDRM 950
EILSEQ 950
Ein-/Ausgabe
– basic_string 1125
– Manipulatoren 1182
– Operationen 1168
– ungepufferte 1189
Eine-Definition-Regel 341, 462, 492
Eingabe 268
– formatierte 1169
– Geldbeträge 1231
– Integer-Wert-Eingabebox 663
– numerische 1225
– unformatierte 1170
Eingabeiteratoren 774
Eingabeoperationen 1168
Eingabepuffer 1193
Einheiten
– Literale 886
– SI- 883
– Unit 883
EINPROGRESS 951
Einrückungen 259
einschränkende Konvertierungen 47, 152, 293,
358
– complex 1259
– {}-Initialisierer 533
– Listeninitialisierung 175
Einschränkungen 767
– Design- 927
– Konzepte 766

- Einschränkungsüberprüfungen 775
- EINTR 950
- EINVAL 950
- EIO 950
- EISCONN 949
- EISDIR 950
- Elemente *siehe auch* Member
 - Container 106
- Elementzugriff 971
- ellint_1() 1258
- ellint_2() 1258
- ellint_3() 1258
- Ellipse 92, 876
- ELOOP 951
- EMFILE 951
- EMLINK 951
- empty() 1123
- EMSGSIZE 950
- enable_if 748, 859, 1106
- Enable_if 859
 - Beispiele 863
 - Implementierung 862
 - Konzepte 863
 - verwenden 860
- ENAMETOOLONG 950
- encoding() 1240, 1241
- end 1177
- end() 108, 1041, 1127, 1265
 - bereichsbasierte for-Anweisung 1041
 - Iteratoren 1041
- #endif 370
- endl 1184
- ends 1184
- End Of File 1166
- Endlosschleifen 256
 - for 266
 - while 266
- ENETDOWN 950
- ENETRESET 950
- ENETUNREACH 950
- ENFILE 951
- engine 141
- Engine (Zufallszahlenmodul) 1276
- ENOBUFFS 950
- ENODATA 950
- ENODEV 950
- ENOENT 950
- ENOEXEC 950
- ENOLCK 950
- ENOLINK 950
- ENOMEM 951
- ENOMSG 950
- ENOPROTOPT 950
- ENOSPC 950
- ENOSR 950
- ENOSTR 951
- ENOSYS 950
- ENOTCONN 951
- ENOTDIR 950
- ENOTEMPTY 950
- ENOTRECOVERABLE 951
- ENOTSOCK 951
- ENOTSUP 951
- ENOTTY 950
- entropy() 1280
- Entwurfsmuster
 - Besucher 708, 836
 - Visitor 708
- enum class 57, 237
- Enumerationen 57
- Enumeratoren 57, 237
 - errc 945
- ENXIO 950
- eof() 1118, 1177
- EOF 1125
- eofbit 1176
- EOPNOTSUPP 951
- EOVERFLOW 951
- EOWNERDEAD 951
- EPERM 951
- EPIPE 949
- Epochen 1093
- epptr() 1192
- EPROTO 951
- EPROTONOSUPPORT 951
- EPROTOTYPE 951
- eq() 1117
- eq_int_type() 1117
- equal() 1008
- equal_to 1009, 1042
- Equality_comparable 770
- ERANGE 951, 1127, 1258, 1362
- erase()
 - basic_string 1128
- Ereignisse
 - asynchrone 380
 - register_callback() 1179
 - Threads 129

- Erfassung 321
- Erfassungslisten 91, 318
- EROFS 951
- errno 943
 - <cerrno> 949
 - Enumeratoren 945
 - Fehlercodes 949
- errno 378, 1127, 1362
- error 1241
- error_category 943
- error_code 943
- error_condition 943
- Ersetzungsfehler 748
- Escapezeichen 193
- ESPIPE 950
- ESRCH 950
- ETIME 951
- ETIMEDOUT 951
- ETXTBSY 951
- event 1179
- event_callback 1179
- EWOLDBLOCK 951
- exception 404
 - <exception> 931, 932
 - set_terminate() 407
- exception_ptr 938
- exceptions() 1167, 1178
- exchange() 1298
- EXCLUSIVE OR 1058
- EXDEV 949
- executable_format_error 950
- exit() 339, 1367
- Exklusiv-Oder (XOR) 299
- exp() 1257
- expint() 1258
- explicit 496, 583
 - Konvertierungsoperatoren 590
- exponential_distribution() 1283
- export 1375, 1380
- extended 1141
- extent 1103
- extern 465
- externe Bindung 457
- extreme_value_distribution() 1283

F

- Fabrik 674
- facet 1203, 1209
- Facetten 1201
 - benutzerdefinierte 1211
 - codecvt 1239
 - collate 1203
 - ctype 1235
 - hash() 1218
 - Interpunktion 1227
 - Kategorien 1203
 - money_get 1227, 1231
 - money_put 1227, 1230
 - num_get 1225
 - numpunct 1203, 1221
 - Standard- 1215
 - time_put 1232
 - transform() 1218
 - verwenden 1214
 - Zugriff auf 1210
- factory 674
- fail() 1177
- failbit 1176
- Fakultät
 - Templates 856
- false 151
- falsename() 1221
- fclose() 1355
- Features 1374
 - deprecated 1374
- Fehler
 - ±1 614
 - Argumentersetzung 747
 - Ausnahmen 380
 - Bereichs- 1258
 - Domänen- 1258
 - EDOM 1258
 - ERANGE 1258
 - errno 378
 - Ersetzungs- 748
 - future-Operationen 1344
 - Heisenbugs 1315
 - Mutexe 1322
 - Off-by-One- 614
 - Runden bei Zeitdauern 1097
- ±1-Fehler 614
- Fehlerbehandlung 61, 375, 935
 - herkömmliche 378

- hierarchische 382
- Streams 1166
- Taschenrechner 274
- Fehlercodes 943
 - errc 949
 - future_errc 952
 - io_errc 952
 - potenziell portable 947
 - zuordnen 947
- Fehlererkennung
 - Templates 729
- Fehlerkategorien 945
- Felder 230
- Fences 1303
- fetch_add() 1301, 1302
- fetch_and() 1301
- fetch_or() 1301
- fetch_sub() 1301, 1302
- fetch_xor() 1301
- __FILE__ 371, 397
- file_exists 950
- file_too_large 950
- filename_too_long 950
- fill() 1016, 1178
- fill_n() 1016
- final 335, 640
- finally 391
- find() 1007, 1118
 - Familie 1130
 - parallel 1349
- find_end() 1008
- find_first_not_of() 1131
- find_first_of() 1007, 1131
- find_if() 1007
- find_if_not() 1007
- find_last_not_of() 1131
- find_last_of() 1131
- first 1062
- fisher_f_distribution() 1284
- fixed 1180, 1183
- flache Kopie 552
- flags() 1180
- Flags 1303
- flip() 1058
- floatfield 1180
- floating-point types 160
- floor() 1257
- FLT_DIG 1256
- FLT_MAX 294, 1256
- FLT_MAX_10_EXP 1256
- FLT_MIN 1256
- flush 1184
- flush() 1172
- fmod() 1257
- fmtflags 1180
- fold 1273
- fopen() 1355
- for 255
 - bereichsbasiert 51, 254, 607, 934, 935
 - Endlosschleifen 266
- for_each() 1006
- Form Feed 156
- format_default 1146
- format_first_only 1146
- format_no_copy 1146
- format_sed 1146
- Formate
 - allgemeine 1181
 - feste 1181
 - Genauigkeit 1181
 - wissenschaftliche 1181
- Formatierung
 - Datum und Uhrzeit 1232
 - Geldbeträge 1226
 - numerische 1220
 - printf() 1357
 - reguläre Ausdrücke 1146
 - Streams 1179
 - strftime() 1366
- Formularvorschub 156, 1115
- Fortran
 - Indizierung 898
- forward() 1109, 1110
- forward_as_tuple() 1064
- forward iterators 135
- forward_iterator_tag 1032
- forward_list 979
- <forward_list> 930
- fprintf() 1356
- frac_digits() 1228, 1229
- Fragezeichen 156
- free() 1363
- Freispeicher 54, 303
- Friends 617
 - finden 619
 - Member-Funktionen 619
 - Templates 738
- from_bytes() 1249

- from_time_t() 1095
- front() 996, 1124
- front_insert_iterator 1036, 1039
- fstream 1162
 - bad() 1163
- <fstream> 931, 1162
 - Alias 1163
- __func__ 371
- function
 - bind() 1046
- <functional> 930, 1042
- function_not_supported 950
- function-style cast (funktionale Notation der Typumwandlung) 332
- Funktionen
 - Anwendungsoperator 344
 - Array-Argumente 347
 - Aufrufoperator 344
 - auswählen 850
 - bedingte Auswertung 342
 - Bereichszugriffs- 1041
 - Binden überladener 1044
 - Bindung 467
 - Callbacks 317
 - check_non_jagged() 909
 - <cmath> 1257
 - const 70
 - constexpr 340
 - <cstdlib> 1258
 - Definitionen 58, 335
 - Deklarationen 333
 - diverse 1367
 - ergänzende 611
 - explizite Qualifizierung 637
 - formale Argumente 344
 - friend 617
 - gelöschte 566
 - Gleichheits- 989
 - globale 479
 - Hash- 989
 - inline 335
 - klasseninterne Definitionen 499
 - Klassifizierung 1115
 - komplexe Zahlen 141
 - Konstruktoren 56
 - Konvertierungs- 827
 - lokale 344
 - main() 45, 479
 - make_pair() 138
 - Member- 335, 489
 - move() 213, 558
 - Nachbedingungen 361
 - noexcept 400
 - noreturn 342
 - operator[] 595
 - Operatoren 573
 - overloading 356
 - Parameter 344
 - pfind() 1349
 - Prädikate 848
 - printf() 1356
 - Prototypen 1379
 - reguläre Ausdrücke 1147
 - rein virtuelle 74, 647
 - rekursive 338
 - Rückgabetypen 358
 - Rückgabewerte 337
 - spezielle mathematische 1258
 - Standardargumente 354
 - Suffixrückgabetypen 337
 - Tabelle für virtuelle 76, 636
 - Templates 88
 - try 405
 - Typ- 135, 843
 - Überladen 356
 - Überladen über Gültigkeitsbereiche 642
 - überschreiben 635
 - verlassen 339
 - virtuelle 74, 76, 634
 - virtuelle Ausgabe- 1173
 - Vorbedingungen 361
 - vtbl 636
 - Weiterleitung 878
 - Zeiger 363
- funktionale Notation 331
- Funktionsabschluss 319, 919
- Funktionsadapter 1043
 - mem_fn() 1046
- funktionsähnliche Objekte 597
- Funktionsaufrufe 596
- Funktionsdefinitionen 335
- Funktionsdeklarationen 333
- Funktionsobjekte 89, 597, 1042
 - bind() 1044
 - equal_to 1009
- Funktionsoperatoren 596
- Funktionsparameterpakete 876

- Funktionstabellen
 - virtuelle 76
- Funktions-Templates 739
 - Algorithmen 758
 - Argumente 741
 - Argumente herleiten 742
 - Argumentersetzung 747
 - Standardargumente 790
 - Template-Funktionen 724
 - überladen 745
 - Vererbung 749
- Funktionszeiger 363
 - konvertieren 364
- Funktoren 89
- future 131, 665, 936, 1336, 1337, 1342
 - Zustand beobachten 1343
- <future> 933
- future_already_retrieved 1344
- future_errc 943, 952

G

- gamma_distribution() 1283
- Ganzzahl-literale 158
- Garantien
 - Ausnahmen 387
- Garbage Collection 1082
 - ABI (Application Binary Interface) 1083
 - declare_no_pointers() 1085
 - konservative 1085
 - sicher abgeleitete Zeiger 1083
 - Verschränkung 553
- gaußsches Eliminationsverfahren 915
- gbump() 1191
- Gebietsschemas *siehe* Locales
- Geldbeträge
 - Ausgabe 1230
 - Eingabe 1231
 - Formatierung 1226
 - Interpunktion 1227
- gemeinsamer Status 1337
- Genauigkeit 1181
 - Zeitgeber 1093
- generate() 1016
- Generatoren
 - Zufallszahlen 1278
- generische Programmierung 757
 - Algorithmen 758
- geometric_distribution() 1282

- geordnet
 - assoziative Container 981
 - Typen 770
- get() 1063, 1065, 1072, 1343, 1346
 - messages 1243
 - money_get 1231
 - num_get 1225
- get_allocator() 1123
- get_area (Lesebereich) 1190
- getc() 1361
- getchar() 1361
- get_date() 1233
- get_deleter() 1073
- get_future() 1340
- get_id() 1308, 1315
- getline() 102
 - basic_string 1125
- getloc() 1156, 1189
- get_money() 1184
- get_monthname() 1233
- get_obj() 702
- Get/Set-Funktionen 586
- get_temporary_buffer() 1086
- get_terminate() 941
- get_time() 1184, 1233
- get_weekday() 1233
- get_year() 1233
- getarnte Zeiger 1083
- Gleichheit
 - complex 1260
- Gleichheitsfunktionen 989
- Gleichungen
 - gaußsches Eliminationsverfahren 915
 - lineare 914
 - testen 917
- Gleitkomma-division
 - Rest 1257
- Gleitkommaliterale 160
- Gleitkommatypen 160
- Glocke 156
- Glockenkurve 141
- gmtime() 1364
- good() 1177
- goodbit 1176
- goto 258
- gptr() 1191
- Grafische Benutzeroberflächen 95
- Graphical User Interface (GUI) 95, 663
- greater 1042

- greater_equal 1042
 - Greatest Common Denominator (GCD) 1097
 - greedy match (gierige Übereinstimmung) 1140
 - Grenzen
 - numerische 1253
 - Grenzwerte
 - Makros 1256
 - Grenzzeichen 1139
 - grep 1140, 1141
 - Größen
 - Container 969
 - Typen 162
 - Groß-/Kleinschreibung 170
 - konvertieren 1116
 - reguläre Ausdrücke 1141
 - Sortieren 1220
 - Vergleiche 961
 - grouping() 1221, 1228
 - Gruppen
 - reguläre Ausdrücke 1140
 - gslice 895, 1260
 - gslice_array 1260
 - guard (Wächter) 392
 - GUI (Graphical User Interface) 95, 663
 - gültiger Zustand 386
 - Gültigkeitsbereiche 172
 - globale 429
 - Klassen 1381
 - Strukturen 1381
 - Templates 738
 - Überladen 359
 - Überladen von Funktionen 642
 - using 642
 - verlassen (Thread) 1315
- ## H
- Handler
 - Ausnahmen, unerwartete 401
 - mehrere 405
 - terminate 407
 - hardware_concurrency() 1308
 - Hardwaregrößen 148
 - Has_equal 770
 - has_facet() 1210
 - hash
 - bitset 1059
 - Typen 987
 - hash() 1218
 - Hash
 - Richtlinien 992
 - hash_code() 713
 - hasher 966
 - Hashfunktionen 110, 989
 - Hashtabellen 111, 713, 986
 - Buckets 992
 - Überlauf 957
 - has_virtual_destructor 1103
 - Header
 - C- 452
 - mehrere Dateien 472
 - Standardbibliothek 464, 929
 - Taschenrechner 275
 - verwenden 468, 477
 - Header-Dateien 59, 460
 - Vorübersetzung 460
 - Heap 54, 303
 - Algorithmen 1024
 - Heisenbugs 1315
 - detach() 1315
 - Hello, World! (Beispiel) 44
 - Heraufstufungen 293
 - hermite() 1258
 - hex 1180, 1183
 - hexfloat 1183
 - Hexadezimalzahlen 156
 - Hierarchien
 - Ausnahmen 937
 - Templates 827
 - high_resolution_clock 1089, 1096
 - Hilfsfunktionen 888
 - complex 587
 - Date 515
 - Hiragana 1239
 - Horizontal Tab 156
 - Horizontaltabulator 156, 1115
 - host_unreachable 950
 - Hyperthreading 1309
- ## I
- icase 1141
 - id 1308
 - identifier_removed 950
 - Identität 1309
 - if 248
 - #ifdef 370
 - ifstream 1162

- illegal_byte_sequence 950
- imbue() 1156, 1178
- Implementierungen 438
 - alternative 670
 - Enable_if 862
 - freistehende 149, 927
 - gehostete 149
 - Schnittstellen 440
- implementierungsabhängig 147
- Implementierungsklassen
 - mehrere 676
- Implementierungsmodelle
 - Lambda-Ausdrücke 318
 - Listen 313
- Implementierungsvererbung 79, 649, 664
- in 1176
- in() 1240
- inappropriate_io_control_operation 950
- in_avail() 1191
- include guards (Include-Wächter) 478
- #include 455
- includes() 1023
- Include-Wächter 367, 478
- independent_bits_engine 1279
- Indexoperator [] 190
- indirect_array 1260
- Indirektion 187
- Indizes 595
- Indizierung
 - basic_string 1124
 - C-Stil 898
 - Fortran-Stil 898
 - Maske 1264
 - Slices 897
 - valarray 1263
- init() 1178
- Initialisierer 174
 - Basisklassen 543
 - fehlende 177
 - klasseninterne 498, 544, 645
 - statische Member 546
- Initialisierung
 - Basisklassen 541
 - Container 72
 - direkte 497
 - Klassenobjekte 529
 - Konstruktoren 533
 - Kopier- 539
 - Member 541
 - Nebenläufigkeit 480
 - nichtlokaler Variablen 479
 - Notation 494
 - Referenzen 208
 - struct 220
 - thread_local 1318
 - universelle 532
- Initialisierungslisten 178
 - Member 541
 - verwenden 538
- Initialisierungslisten-Konstruktor 536
- initializer_list 934
- <initializer_list> 932, 934
- Inkrementieren 301
 - Zeiger 600
- inline 335, 1380
 - constexpr 339
- Inline-Namespaces 448
- inner_product() 904, 1271, 1273
- inplace_merge() 1022
- input_iterator_tag 1032
- insert()
 - basic_string 1128
- insert_iterator 1036, 1039
 - Operationen 1040
- Insertor 1011, 1039
- Instanziierung
 - explizite 804
 - manuelle Kontrolle 804
 - Punkt der 730
 - Templates 725, 801
 - Template-Funktionen 803
 - Zeitpunkt 803
- int
 - implizites 1382
- INT_MIN 1256
- integrale Typen 151
- integrierte Typen 53, 151
- intelligente Zeiger 598
- internal 1180, 1183
- Internal Program Representation (IPR) 834
- International 1228
- Internationalisierung 1199
- interne Bindung 457
- Interpunktion
 - Facetten 1227
 - Geldbeträge 1227
 - Zahlen 1221

- interrupt 1316
- interrupted 950
- Interval 1275
- invalid_argument 950, 1127, 1323
- invalid_seek 950
- Invarianten 63, 375, 524
 - bewahren 562
 - erzwingen 393
 - partiell spezifizierte 564
 - Ressourcen- 563
 - Ressourcen-Handles 81
- io_errc 943, 952
- io_error 950
- <iomanip> 931
 - Manipulatoren 1184
- <ios> 931, 1175
- ios_base 1175, 1176
 - fmtflags 1180
 - Konstanten 1176
 - Locales 1182
 - Modi 1176
 - Operationen 1179
- <iosfwd> 931, 1161
- iostream 936
 - ios_base 1176
 - Status 1166
- <iostream> 931
- iota() 1275
- IPR (Internal Program Representation)
834
- is()
 - ctype 1236
- is_abstract 1101
- is_a_directory 950
- isalnum() 273, 1116, 1247
- isalpha() 273, 1115, 1247
- is_arithmetic 1100
- is_array 1099
- is_assignable 1101
- is_base_of 1103
- isblank() 1115, 1247
- is_class 1099
- iscntrl() 1116, 1247
- is_compound 1100
- is_const 1100
- is_constructible 1101
- is_convertible 1103
- is_copy_assignable 863, 1101
- is_copy_constructible 1101
- isctype() 1156
- is_default_constructible 863, 1101
- is_destructible 1101
- isdigit() 273, 1115, 1247
- is_empty 1100
- is_enum 1099
- is_error_code_enum 949
- is_floating_point 1099
- is_function 1099
- is_fundamental 1100
- isgraph() 1116, 1247
- is_heap() 1025
- is_heap_until() 1025
- is_integral 1099
- is_literal_type 1100
- is_lock_free() 1298
- islower() 1116, 1247
- is_lvalue_reference 1099
- is_member_function_pointer 1099
- is_member_object_pointer 1099
- is_member_pointer 1100
- is_move_assignable 1101
- is_move_constructible 1101
- is_nothrow_assignable 1102
- is_nothrow_constructible 1102
- is_nothrow_copy_assignable 1102
- is_nothrow_copy_constructible 1102
- is_nothrow_default_constructible 1102
- is_nothrow_destructible 1103
- is_nothrow_move_assignable 1103
- is_nothrow_move_constructible 1102
- is_object 1100
- is_partitioned() 1015
- is_pod 848, 1100
- is_pointer 1099
- is_polymorphic 1100
- is_polymorphic<T> 843
- isprint() 1116, 1247
- ispunct() 1116, 1247
- is_reference 1100
- is_rvalue_reference 1099
- is_same 1103
- is_scalar 1100
- is_signed 1101
- is_sorted() 1018
- is_sorted_until() 1018
- isspace() 273, 1115, 1247
- is_standard_layout 1100
- is_steady 1095

- istream 101, 1168
 - Ausnahmen 1226
 - Manipulatoren 1184
 - sentry 1168
 - verketten 1169
 - <istream> 931, 1168
 - istreambuf_iterator 1195
 - istream_iterator 116
 - istringstream 276, 1164
 - is_trivial 1100
 - is_trivially_assignable 1102
 - is_trivially_constructible 1102
 - is_trivially_copyable 1100
 - is_trivially_copy_assignable 1102
 - is_trivially_copy_constructible 1102
 - is_trivially_default_constructible 1102
 - is_trivially_destructible 1102
 - is_trivially_move_assignable 1102
 - is_trivially_move_constructible 1102
 - is_union 1099
 - is_unsigned 1101
 - isupper() 1116, 1247
 - is_void 1099
 - is_volatile 1100
 - isxdigit() 1115, 1247
 - ISO
 - 4217 (Währungscodes) 1228
 - ISO/IEC 10646 157
 - ISO/IEC 14882
 - 2011 147
 - iter_swap() 1017
 - Iteration
 - Klassen 857
 - Maps 987
 - Templates 856
 - iterator 966
 - <iterator> 930, 934, 1032, 1036, 1187
 - Iteratoren 108, 113, 1029
 - Abstand 1034
 - Adapter 1036
 - Ausgabe- 1031
 - basic_string 1127
 - begin() 1041
 - Bezeichner 929
 - bidirektionale 1031
 - Container 969
 - Eigenschaften 1033
 - Einfüge- 1039
 - Eingabe- 774, 1031
 - end() 1041
 - Ende des Streams 1195
 - Forward 1031
 - Inserter 1039
 - istreambuf_iterator 1195
 - istream_iterator 116
 - Kategorien 1031
 - Konzepte 1032
 - list 116
 - make_move_iterator() 1040
 - mit wahlfreiem Zugriff 135, 1031
 - Operationen 1035
 - ostreambuf_iterator 1196
 - ostream_iterator 116
 - pair 138
 - Puffer 1194
 - Random Access 1031
 - raw_storage_iterator 1086
 - regex_iterator 1152
 - regex_token_iterator 1153
 - reguläre Ausdrücke 1152
 - reverse_iterator 1036
 - Slices 1269
 - Streams 116, 1187
 - Tag-Dispatching 1033
 - Tags 1032
 - Traits 1032
 - Typen 115
 - vector 115
 - Verschiebe- 1040
 - Vorwärts- 135, 1031
 - iterator_traits 135, 850
 - Iteratoreigenschaften 1033
 - Spezialisierungen 1033
 - itoa() 352
 - lval_box 663
 - lword() 1179
- ## J
- Java
 - Ratschläge 24
 - JavaScript
 - reguläre Ausdrücke 1136
 - join() 1312
 - thread 1308
 - joinable() 1308, 1311

K

- Kanji 1239
- Kapazität
 - Container 969
- Katakana 1239
- Kategorien
 - Facetten 1203
 - Iteratoren 1031
- key_compare 966
- key_equal 966
- key_type 966
- key (Schlüssel) 109
- kill 1316
- kill_dependency() 1297
- Klammern 284
- Klassen 55, 68, 487
 - abgeleitete 74, 625, 626
 - abstrakte 74, 647
 - Aufzählungs- 57
 - Basis- 74
 - facet 1209
 - Grundlagen 488
 - Gültigkeitsbereiche 1381
 - Invarianten 524
 - Iteration 857
 - lval_box 663
 - konkrete 68, 509, 517
 - Konstruktoren 494
 - locale 1202
 - Member-Funktionen 489, 629
 - Namespaces 429
 - Rekursion 857
 - sentry 1168
 - Standardelemente 559
 - Strukturen 224
 - Sub- 74, 625
 - Super- 74, 625
 - Unions 233
 - Vec 106
 - vector<bool> 1060
 - Vererbung 74
 - verschachtelte 508
 - Zugriffskontrolle 491
- Klassendefinitionen 492
- Klassendeklarationen 492
- Klassenhierarchien 77, 631
 - Basisklassen wiederholt verwenden 682
 - entwerfen 663
 - Implementierungsvererbung 664
 - linearisieren 834
 - Navigation 693
 - Parameter 822
- Klasseninvarianten 63, 524
- Klassenobjekte
 - Initialisierung 529
- Klassen-Templates
 - Member 730
 - Template-Klassen 724
- Klassifizierung
 - Locale-abhängige 1247
 - Zeichen 1115
- Komfortschnittstellen 1247
- Kommentare 45, 259
- Kompatibilität
 - C/C++ 1376
- Kompilierung
 - separate 59
- komplexe Zahlen 140, 580, 1259
- Komplexität
 - Algorithmen 1005
- Komposition
 - Auswahl 445
 - Namespaces 442, 444
- Kompositoren 920
- konkrete Klassen 68, 509
- konkrete Typen 73, 509, 517
- konservative Collectoren 1085
- Konsistenz
 - sequenzielle 1292
- Konstanten 48, 287
 - Bindung 1381
 - DBL_MAX 294
 - FLT_MAX 294
 - Formate 1180
 - Hardwaregrößen 148
 - ios_base 1176
 - magische Zahlen 289
 - numeric_limits 148
 - reguläre Ausdrücke 1141
 - symbolische 289
 - Zeichen 101
- Konstanz
 - logische 501
 - physische 501
- Konstruktion 328, 710
 - Locales 1207
 - thread 1310

- Konstruktoren 56, 494, 630
 - Argumente 494
 - Auflösung mehrdeutiger 537
 - aufrufen 527
 - basic_regex 1142
 - basic_string 1121
 - bitset 1056
 - Container 967
 - Container, assoziative 982
 - delegieren 543
 - delegierende 544
 - Destruktoren 523
 - explicit 496, 583
 - Initialisierer 494
 - Initialisierung 531, 533
 - Initialisierung von Mitgliedern 541
 - Invarianten 524
 - Klasseninvarianten 524
 - Kopier- 82
 - Regeln 495
 - Standard- 69, 534
 - Strukturen 224
 - Templates 734
 - valarray 1261
 - vererben 643
 - Verschiebe- 84, 522
 - virtuelle 646, 674
 - weiterleitende 544
- kontextuelle Schlüsselwörter
 - final 640
 - override 639
- Kontravarianz 660
- Konvertierungen 293, 582
 - atof() 931
 - atoi() 931
 - auto 48
 - boolesche 295
 - complex 1259
 - c_str() 1124
 - C-Strings 931, 1362
 - einschränkende 47, 175, 292, 293, 358, 533, 1259
 - ERANGE 1127
 - errno 1127
 - Funktionszeiger 364
 - Gleitkomma/Ganzzahl 296
 - Gleitkommatypen 294
 - Heraufstufungen 293
 - implizite 292
 - in() 1240
 - integrale 294
 - int zu string 353
 - mehrdeutige 591
 - Member-Funktionen 621
 - messages 1243
 - nicht einschränkende 329
 - numerische 1125
 - Operanden 584
 - Operatoren 588
 - Operatoren, explicit 590
 - out() 1241
 - Referenzen 295
 - Regeln 592
 - Stream-Puffer 1250
 - String- 1248
 - Templates 826
 - Uhrzeit 134
 - Zeichen 1248
 - Zeiger 295
 - Zeiger-auf-Member 295
- Konvertierungsfunktionen 827
- Konvertierungsoperatoren 827
- Konzepte 727, 762
 - Ad-hoc- 767
 - Einschränkungen 766
 - Enable_if 863
 - erkennen 763
 - Iteratorkategorien 1032
 - konkret machen 768
 - mehrere Argumente 773
 - Ordered 765
 - Prädikate 727
 - Wert- 775
- Kopieren 81, 521, 547, 548
 - Basisklassen 550
 - Bedeutung 551
 - beim Schreiben 553
 - Container 81
 - Copy-On-Write 553
 - flaches 552
 - memberweises 81
 - Objekte 490
 - Slicing 554
 - tiefes 552
- Kopierinitialisierung 497, 539
- Kopierkonstruktoren 82
- Kopiersemantik 1262
- Kopierzuweisungen 82, 522

Kopplung 633
Kosinus 1257
Kovarianz
– Rückgabetypen 645
kritische Abschnitte 1320
Kurzschlussauswertung 284

L

labs() 1258
laguerre() 1258
Lambda-Ausdrücke 91, 317
– Alternativen 319
– Argumente 325
– Aufruf 325
– Einführung 321
– Erfassung 321
– Erfassungsliste 318
– Implementierungsmodelle 318
– Lebensdauer 323
– mutable 324
– Rückgabe 325
– this 324
– Typen 325
– veränderbare 324
Lambda Introducer (Lambda-Einführung)
321
Lambdas *siehe* Lambda-Ausdrücke
Lastfaktor 992
Laufzeit
– linear amortisierte 965
– Übersetzungszeit 853
Laufzeitperformance 841
Laufzeittypinformationen
– RTTI (Run-Time Type Information) 694
Lazy Evaluation 503
lazy match (faule Übereinstimmung) 1140
ldiv() 1258
Lebensdauer 522
– Lambda-Ausdrücke 323
– Objekte 183
leere Anweisungen 246
Leerzeichen 1115
left 1180, 1183
legendre() 1258
length() 1118, 1123, 1156, 1240, 1241
length_error 1122
less 1042
less_equal 1042
lexicographical_compare() 1026
lexikografisch
– Permutationen 1016
– Vergleichen 1026
Lexikografische Ordnung 772
Lifting 758
<limits> 135, 144, 294, 932
__LINE__ 371, 397
linear amortisierte Zeit 965
lineare Gleichungen 914
– testen 917
Line Feed 156
Linker 456
linksassoziativ 281
Linksschieben 1058
Lisp
– Templates 841
list 107
– Iteratoren 116
– Operationen 979
– splice() 980
<list> 930
Listen 313
– Argumente 349
– doppelt verkettete 107
– einfach verkettete 979
– forward_list 979
– Implementierungsmodell 313
– nichtintrusive 650
– Operationen 972
– qualifizierte 315
– unqualifizierte 315
– verkettete 979
Listeninitialisierung 175
Literale
– benutzerdefinierte 604, 887
– Einheiten 886
– Ganzzahl- 158
– Gleitkomma- 160
– Präfixe 161
– Strings 45
– Suffixe 161
– Unicode- 195
– Zeichen- 156
llabs() 1258
lldiv() 1258
load() 1298
Loader 456
local_iterator 966

- locale 1202
 - Operationen 1182
- <locale> 932, 1202
 - Facetten 1215
- Locales 1159, 1199
 - Ausnahmen 1202
 - benannte 1204
 - Codeseiten 1205
 - Dezimaltrennzeichen 1221
 - facet 1209
 - Facetten 1201
 - Formatierung, numerische 1220
 - Internationalisierung 1199
 - Interpunktion 1221
 - ios_base 1182
 - konstruieren 1207
 - Lokalisierung 1199
 - messages 1243
 - Microsoft 1205
 - POSIX 1205
 - reguläre Ausdrücke 1143
 - Standardfacetten 1215
 - strftime() 1367
 - Strings vergleichen 1208
 - time_get 1233
 - verwenden 1214
 - Zeichencodekonvertierungen 1248
 - Zeichenklassifizierung 1235
 - Zeichenkonvertierungen 1248
 - Zugriff auf Facetten 1210
- localtime() 1364
- lock() 1320, 1323, 1327, 1328
- lock_guard 1319, 1324
- locks (Sperrern) 121, 1288
- log() 140, 1257
- log10() 1257
- Logarithmus
 - dekadischer 1257
 - natürlicher 1257
- logical_and 1042
- logical_not 1042
- logical_or 1042
- logische Konstanz 501
- lognormal_distribution() 1283
- lokale Namen 343
- Lokalisierung 1199
- longjmp()
 - Ausnahmen 388
- LONG_MAX 1256

- lookup_classname() 1156
- lookup_collatename() 1156
- loop fusion 918
- lt() 1117
- L-Werte 14, 182
- L-Wert-Referenzen 208

M

- magische Zahlen 289
- main() 45, 479
 - argc 276
 - Argumente 276
 - argv 276
 - Namespaces 437
- make_exception_ptr(e) 938
- make_heap() 1025
- make_move_iterator() 1040
- make_pair() 138, 1062
- make_ready_at_exit() 1340
- make_shared() 1069, 1072
 - forward() 1110
- make_signed 1105
- make_tuple 872
- make_tuple() 1064
- make_unique() 744
- make_unsigned 1105
- Makros 367
 - Argumente 368
 - assert() 394
 - ATOMIC_FLAG_INIT 1304
 - __cplusplus 1384
 - C++-Schlüsselwörter 1380
 - <cstdlib> 351
 - #define 368
 - #endif 370
 - __FILE__ 397
 - Grenzwerte 1256
 - #ifdef 370
 - Include-Wächter 367
 - __LINE__ 397
 - NDEBUG 394
 - NULL 190
 - ## (Operator) 369
 - Operatoren 369
 - Präprozessor 370
 - rekursive 368
 - Übersetzung, bedingte 370
 - #undef 370

- vordefinierte 371
- Zugriff auf Argumente 351
- malloc() 1363
- vector 976
- Manipulatoren 1174
- benutzerdefinierte 1185
- <iomanip> 1184
- istream 1184
- <ostream> 1183
- Standard- 1182
- map 109
- Member-Typen 982
- Template-Argumente 982
- <map> 930
- Maps
- ungeordnete 987
- mapped_type 966
- MapReduce 1352
- mask 1235
- mask_array 1260
- Maßeinheiten 883
- match_any 1147
- match_continuous 1147
- match_not_bol 1147
- match_not_bow 1147
- match_not_eol 1147
- match_not_eow 1147
- match_not_null 1147
- match_prev_avail 1147
- match_results 1143
- Matching Engine 1141
- Mathematik 140
- mathematische Standardfunktionen 1257
- Matrix
- Addition 901
- Anforderungen 893
- Anwendungen 891
- arithmetische Operationen 900
- Dreiecksmatrix 914
- Implementierung 905
- Indizierung 897
- Konstruktion 896
- lineare Gleichungen 914
- Listeninitialisierung 908
- Multiplikation 903
- Multiplizieren 1273
- nulldimensionale 913
- Pivotelement 916
- Slices 897, 905
- Speicherlayout 906
- Templates 894
- Überblick 894
- Zuweisung 896
- Matrix_ref 907
- Matrix_slice 905
- Untermatrizen 907
- max() 1027
- duration_values 1097
- min() 1092
- valarray 1264
- Zufallszahlen 1281
- max_element() 1027
- max_length() 1240
- max_size() 1123
- Maximum 1026
- Mehrbytezeichen 195
- Mehrdeutigkeiten
- auflösen 746
- Auflösung 678
- Konvertierung 591
- Mehrfachschnittstellen 676
- Mehrfachvererbung 669, 698
- Vorzüge 675
- Zugriffskontrolle 655
- Meldungen 1243
- von anderen Facetten 1246
- Member 55, 219
- abgeleitete 660
- Friends 620
- geschützte 653
- Initialisierung 542
- Initialisierungslisten 541
- Klassen-Templates 730
- protected 653
- Punktoperator 220
- statische 506
- Templates 733
- Typen 732
- Zeiger 657
- Zugriff 505
- Zuweisung 542
- Member-Funktionen 489, 629
- const 500
- Date 512
- Deklaration 335
- friend 619
- konstante 500
- Konvertierung 621

- statische 506
 - Templates 731
 - Member-Klassen 508
 - Member-Typen
 - Container 966
 - memchr() 1363
 - memcmp() 1362
 - memcpy() 1362
 - mem_fn() 1043, 1046
 - mem_fun() 1044
 - mem_fun_ref() 1044
 - memmove() 1362
 - <memory> 930
 - fill* 1085
 - unique_ptr 1066
 - Memory Barrier 1304
 - memory_order_acq_rel 1296
 - memory_order_acquire 1296
 - memory_order_consume 1296
 - memory_order_relaxed 1296
 - memory_order_release 1296
 - memory_order_seq_cst 1296
 - memset() 1363
 - Mengen
 - Algorithmen 1023
 - Sequenzen 1023
 - merge() 980, 1022
 - messages 1203, 1215, 1243
 - message_size 950
 - Metaprogramme 350
 - Metaprogrammierung 135, 841
 - Metazeichen 1136
 - Methoden 634
 - min() 1026
 - duration_values 1097
 - valarray 1264
 - zero() 1092
 - Zufallszahlen 1281
 - min_element() 1027
 - Minimum 1026
 - minmax() 1027
 - minmax_element() 1027
 - minus 1043
 - Mischen 1014
 - mismatch() 1008
 - mixed-mode arithmetic 581
 - Mixin 692
 - mktime() 1364
 - modf() 1257
 - modifizierbarer L-Wert 182
 - Modifizierer
 - remove_reference 1105
 - Modularisierung 435
 - Modularität 58, 425
 - Module
 - Namespaces 436
 - Modulo 266
 - modulus 1043
 - Modus 1356
 - monetary 1203, 1215
 - money_get 1215, 1227, 1231
 - money_punct 1215
 - Member-Funktionen 1228
 - money_put 1215, 1227, 1230
 - move() 213, 558, 1011, 1072, 1109, 1117, 1121, 1178, 1327, 1339, 1342, 1346
 - swap() 1109
 - thread 1308
 - move_backward() 1011
 - move_if_noexcept() 1109
 - move_iterator 1036
 - Moved-from-Zustand 548
 - multiplies 1043
 - Multiplikation
 - complex 1259
 - Matrix 903
 - Multiplizieren
 - Matrizen 1273
 - Mustermaschine 1137
 - mutable 502
 - Lambda-Ausdrücke 324
 - mutex 936, 1319
 - Operationen 1320
 - mutex() 1327
 - <mutex> 128, 933
 - Mutexe 1319
 - belegen 1319
 - Fehler 1322
 - freigeben 1319
- N**
- Nachbedingungen 361
 - Namen 170
 - abhängige 806, 807
 - dateilokale 459
 - Deklarationen 166
 - Groß-/Kleinschreibung 170

- lokale 343
- mehrere deklarieren 169
- Namespaces 324
- unabhängige 807
- verdeckte 173
- vollständig qualifizierte 428
- Namensauflösung
 - argumentabhängige 431
- Namensbereiche *siehe* Namespaces
- Namensbindung 801, 805
- Namenskonflikte 426
- namespace pollution 241
- Namespaces 60, 426
 - Alias 443
 - C-Header 452
 - Gültigkeitsbereiche 429
 - Implementierungen 438
 - Inline- 448
 - Klassen 429
 - Komposition 442, 444
 - main() 437
 - Module 436
 - Namen 324
 - offene 434
 - Operatoren 578
 - placeholders 1044
 - std 929
 - std::chrono 134
 - Templates 814
 - this_thread 1315
 - Überladen 446
 - unbenannte 451
 - using 61, 429
 - verschachtelte 450
 - zugeordnete 433
- Namespace-Verschmutzung 241
- narrow() 1178, 1236
- narrow_cast<>() 294
- native_handle() 1308, 1320, 1323
- native_handle_type 1308, 1320, 1323
- NDEBUG 394
- Nebeneffekte
 - constexpr 341
- Nebenläufigkeit 124, 1287
 - Initialisierung 480
 - Speichermodelle 1289
 - Task-basierte 1336
 - Threads 1307
 - Umordnung 1291
- neg_format() 1228
- negate 1043
- negative_binomial_distribution() 1282
- negative_sign() 1228
- nested_exception 939
- network_down 950
- network_reset 950
- network_unreachable 950
- new
 - Arrays von Objekten 308
 - Handler 310
 - nothrow 312
 - Überladen 310
- <new> 932, 934
- new T 936
- Newline 156, 193, 1115
- next() 1036
- nicht gefunden 113
- nichtintrusive Listen 650
- noboolalpha 1182
- no_buffer_space 950
- no_child_process 950
- noconv 1241
- noexcept 335, 385, 400
 - bedingt 400
- no_link 950
- no_lock_available 950
- no_message 950
- no_message_available 950
- none 1203
- none() 1059
- none_of() 1006
- non-greedy match (zurückhaltende Übereinstimmung) 1140
- no_protocol_option 950
- noreturn 335, 342
- normal_distribution 141
- normal_distribution() 1283
- Normalverteilungen 1283
- noshowbase 1182
- noshowpoint 1183
- noshowpos 1183
- noskipws 1169, 1183
- no_space_on_device 950
- no_state 1344
- no_stream_resources 950
- nosubs 1141
- no_such_device 950
- no_such_device_or_address 950

- no_such_file_or_directory 950
 - no_such_process 950
 - not 282
 - not1() 1043
 - not2() 1043
 - not_a_directory 950
 - not_a_socket 951
 - not_a_stream 951
 - not_connected 951
 - not_enough_memory 951
 - not_eof() 1118
 - not_eq 282
 - not_equal_to 1042
 - not_supported 951
 - nothrow 312
 - No-throw-Garantie 387
 - nothrow_t 312
 - nounitbuf 1183
 - nouppercase 1183
 - now() 1089
 - nth_element() 1018
 - NULL 53, 190
 - Nulloperationen
 - Streams 1166
 - Null-Overhead-Prinzip 11
 - nullptr 52, 189, 295
 - dynamic_cast 695
 - num_get 1215, 1225
 - num_put 1215, 1222
 - numeric 1203, 1215
 - <numeric> 140, 932
 - numeric_limits 135, 148, 294, 296, 1254
 - numerische Grenzen 1253
 - numpunct 1203, 1215, 1221
- O**
- Objekte 182
 - Ausrichtung 165
 - Besitz 1065
 - Erstellung örtlich begrenzen 674
 - Funktions- 597
 - funktionsähnliche 597
 - Größe 135
 - initialisieren 490
 - Initialisierer 174
 - kopieren 81, 490
 - Lebensdauer 183
 - POD 228
 - sizeof 135
 - Speicher konvertieren in 549
 - sperrbare 1326
 - temporäre 285
 - übergeben 576
 - Verschieben 81
 - verschränkte 552
 - vertauschen 1017
 - objektorientierte Programmierung 625
 - oct 1180, 1183
 - Oder 299
 - ODR (One Definition Rule) 455
 - constexpr 341
 - Off-by-one-Fehler 614
 - ofstream 1162
 - ok 1241
 - Oktalzahlen 156
 - once_flag 1329
 - One Definition Rule (ODR) *siehe*
Eine-Definition-Regel
 - On_heap 845
 - O-Notation 965
 - open()
 - messages 1243
 - OpenMP 1294
 - Operanden
 - Konvertierung 584
 - operation_canceled 951
 - operation_in_progress 951
 - operation_not_permitted 951, 1323
 - operation_not_supported 951
 - operation_would_block 951
 - Operationen
 - acquire 1296
 - Argumente 786
 - Arithmetik 141
 - arithmetische Matrix- 900
 - atomare 1292, 1295, 1298, 1302
 - Ausgabe- 1171
 - basic_ios 1177
 - basic_streambuf 1189
 - bitset 1058
 - CAS- 1300
 - complex 1259
 - consume 1296
 - C-Strings 1361
 - Ein-/Ausgabe 1168
 - Eingabe- 1168
 - explizite Standard- 560

- fmtflags 1180
- forward_list 979
- insert_iterator 1040
- ios_base 1179
- Iteratoren 1035
- komplexe Zahlen 141
- Komplexität 964
- list 979
- Listen 972
- locale 1182
- logische 151
- mutex 1320
- regex_traits 1156
- release 1296
- shared_ptr 1071
- Skalar- 901
- Standard- 561
- stringstream 1164
- sub_match 1143
- Synchronisierung 1296
- unterdrücken 86
- valarray 1264
- verketteten 1169
- verschmolzene 918
- operator[] 595
- Operatoren
 - Adress- 187
 - & (Adresse) 187
 - alignof() 165
 - alternative Darstellungen 282
 - arithmetische Konvertierungen 297
 - Auswertung 249
 - benutzerdefinierte Typen 576
 - Bereichsaflösungs- 173
 - binäre 574
 - Bindungsstärke 281
 - bitweise 299
 - Container 963
 - Deklarations- 52
 - Deklaratoren 168
 - Dekrementieren 301
 - Dereferenzierung 187
 - Dereferenzierungs- 598
 - diverse 299
 - dynamic_cast 695
 - einstellige 574
 - Ergebnistypen 282
 - Funktionen 573
 - Funktions- 596
 - [] (Indexoperator) 190
 - Inkrementieren 301
 - Konvertierungs- 588, 827
 - Literal- 604
 - logische 249, 299
 - Makros 369
 - Member-/Nicht-Member- 580
 - Modulo 266
 - Namespaces 578
 - noexcept 400
 - Pfeil- 598
 - Pfeiloperator (->) 505
 - placement new 311
 - Platzierungs- 310
 - Punktoperator (.) 505
 - Rangfolge 284
 - relationale 1111
 - sizeof 46
 - spezielle 595
 - stream_iterator 1188
 - typeid 711
 - überladene 516
 - unäre 574
 - vordefinierte Bedeutungen 575
 - Zusammenfassung 278
 - zweistellige 574
- Optimierung
 - leere Basisklasse 832, 868, 1077
 - valarray 1266
- optimize 1141
- or 282
- OR 1058
- Ordered 765
- Ordnung
 - lexikografische 772
 - strenge schwache 766
 - totale 963
- Ordnungsfunktionen 110
- or_eq 282
- Organisation
 - mehrere Header-Dateien 472
 - Quellcode 751
- ostream 1192
- <ostream> 931
 - Manipulatoren 1183
- ostream_iterator 116
- ostreambuf_iterator 1196
- ostringstream 1164
- out 1176

- out() 1241
 - codecvt 1240
- out_of_range 106, 399, 1127
- output_iterator_tag 1032
- overflow() 1192
- overloading (Überladen) 356
- override 75, 335, 636, 639
- owner_before() 1072
- owner_dead 951
- owns_lock() 1327

- P**
- packaged_task 409, 936, 1336, 1339
- pair 138, 1051, 1061
 - first 1062
 - second 1062
- pair() 1027
- Parallelität 1287
- param() 1281
- param_type 1281
- Parameter 344
- Parameterpakete 875
 - Funktionen 876
- Parser 264
- partial 1241
- partial_sort() 1018
- partial_sort_copy() 1018
- partial_sum() 1271, 1274
- partielle Auswertung 1044
- partition() 1014, 1015
- partition_copy() 1015
- partition_point() 1015
- Partitionieren 1015
- Pattern Matcher 1137
- Pattern Matcher (Mustermaschine) 1137
- pbackfail() 1191
- pbase() 1192
- pbump() 1192
- permission_denied 951
- Permutationen 1015
- Pfeiloperator (->) 505, 598
- pfind() 1349
- physische Konstanz 501
- physische Struktur 456
- piecewise_constant_distribution() 1285
- piecewise_linear_distribution() 1285
- Pivotelement 916
- Pivotisierung 916

- placeholders 1044
- placement new (Platzierungsoperator new) 311, 528
- Plain Old Data (POD) 228, 848
- Platzhalter 1044
- Platzierungsoperatoren 310, 528
- Platzierungssyntax 311
- plus 1043
- POD 228, 848, 1117
 - Ausnahmen 401
 - (Plain Old Data) 228
- pointer 966
- poisson_distribution() 1283
- Poisson-Verteilungen 1283
- policy objects 90
- Polymorphe Typen 74
- Polymorphie 636, 821
 - dynamische 626
 - Laufzeit 626, 675
 - parametrische 757, 821
 - statische 626
 - Templates 757
 - Übersetzungszeit 626, 781
 - zur Laufzeit 821
 - zur Übersetzungszeit 821
- pop_back() 527
 - basic_string 1124
- pop_heap() 1025
- Population 1277
- Portabilität 927
 - reguläre Ausdrücke 1138
 - Zeichenklassen 1138
- Portierbarkeit 44
- pos_format() 1228
- positive_sign() 1228
- POSIX
 - Locales 1205
- Potenzfunktion 1257
- pow() 1257, 1265
- pptr() 1192
- Prädikate 90, 118, 152, 848
 - check_bounds() 911
 - Konzepte 727
 - Sequenzen 1006
 - Typeigenschaften 863, 1100
 - Typrelationen 1103
- Prädikatenlogik erster Ordnung 773
- Präfixe 161
- #pragma 372

- Pragmas 372
- Präprozessor 370
- precision() 1181
- prev() 1036
- primäre Ausdrücke 267
- primäres Template 795
- primäre Typprädikate 1099
- printf() 1356
 - Formatierung 1357
 - Typprüfung 1359
 - typsicher 873
- Prioritätswarteschlangen 996
- priority_queue 996
- private 491, 649
- Probleme
 - ABA- 1300
- Programme 479
 - ausführbare 44
 - beenden 481
 - Befehlszeilenargumente 276
 - exit() 481
 - Hello, World! (Beispiel) 44
 - main() 45, 479
 - Quelldateien 44
- Programmiersprachen 1275
 - Entwurf 10
- Programmierstile 12
- Programmierung
 - generative 841
 - generische 757
 - MapReduce 1352
 - Mehrebenen- 841
 - Meta- 841
 - objektorientierte 625
 - prozedurale 43
 - Template-Meta- 841
 - wertorientierte 517
 - Zwei-Ebenen- 841
- promise 131, 936, 1336, 1337, 1338
- promise_already_satisfied 1344
- promotions (Heraufstufungen) 293
- protected 649
- protocol_error 951
- protocol_not_supported 951
- Proxy
 - vector<bool> 1061
- Prozesse 1288
- pt() 1340
- pubimbue() 1189

- public 491, 649
- pubseekoff() 1189
- pubseekpos() 1189
- pubsetbuf() 1189
- pubsync() 1189
- Puffer 1188
 - Ausgabe- 1192
 - Eingabe- 1193
 - Iteratoren 1194
 - temporäre 1086
 - Überlauf 1173
 - Unterlauf 1173
- Punkt der Instanziierung 730, 810
- Punktoperator (.) 220, 505
- Punktprodukt 1274
- push_back() 72, 419, 421, 527
 - basic_string 1124
- push_heap() 1025
- put() 1172, 1222
 - Geldbeträge 1230
 - Zeitpunkte 1232
- put area (Schreibbereich) 1190
- putc() 1361
- putchar() 1361
- put_money() 1184
- pwd() 1179

Q

- qsort() 930, 1367
- Quadratwurzel 1257
- Qualifizierung
 - explizite 428, 637
- Quantity 884
- Quellcode
 - Organisation 751
- Quelldateien 44
- Quellezeichensatz 149, 282, 1238
- queue 129, 996
- <queue> 930, 996
- quick_exit() 482

R

- R (Algorithmus) 1277
- Race Conditions 129, 1290
- RAII (Resource Acquisition Is Initialization) 375, 390, 526
 - lock_guard 1326

- rand() 1367
- Rand_double 1277
- Rand_int 1277
- <random> 141, 932, 1275
- random-access iterators 135
- random_access_iterator_tag 1032
- random_device 1275, 1280
- random_shuffle() 1014
- range-based for-loop 254
 - siehe auch* for, bereichsbasiert
- Rangfolge
 - Operatoren 284
- rank 1103
- ratio 1097
- <ratio> 930, 1097
- Ratschläge 37
- raw_storage_iterator 1036, 1086
- rbegin() 1127
- rdbuf() 1178, 1250
- rdstate() 1177
- read_only_file_system 951
- ready 1343
- realloc() 1363
 - vector 976
- rechtsassoziativ 281
- Rechtsschieben 1058
- recursive descent 264
- recursive_mutex 1319
- recursive_timed_mutex 1319, 1323
- reduce 1273
- reduction 1273
- reference 966
- Referenzen 206
 - Argumente 291, 345
 - constexpr 341
 - dynamic_cast 697
 - Initialisierung 208
 - Konvertierungen 295
 - R-Wert- 211
 - auf Referenzen 214
 - Wrapper 1045, 1311
 - Zeiger 215
- Referenzkollaps 214
- Regeln
 - Eine-Definition- 341
 - Konstruktoren 495
 - Konvertierungen 292, 592
 - Übereinstimmung, längste 281, 1137
- regex 936, 1141
 - <regex> 139, 931
 - regex_iterator 1135, 1152
 - regex_match() 1135, 1147
 - regex_replace() 1135, 1150
 - regex_search() 1135, 1149
 - regex_token_iterator 1135, 1153
 - regex_traits 1156
 - register_callback() 1179
 - reguläre Ausdrücke
 - Backslashes 1139
 - ECMA 1136
 - Formatierung 1146
 - Formatierungsoptionen 1146
 - Funktionen 1147
 - Grenzzeichen 1139
 - grep 1140
 - Groß-/Kleinschreibung 1141
 - Gruppen 1140
 - Iteratoren 1152
 - JavaScript 1136
 - Konstanten 1141
 - Locales 1143
 - match_results 1143
 - Metazeichen 1136
 - Portabilität 1138
 - regex 1141
 - regex_iterator 1152
 - regex_match() 1147
 - regex_search() 1149
 - regex_token_iterator 1153
 - smatch 1135
 - sub_match 1143
 - Token-Splitting 1155
 - Wiederholungen 1136
 - Zeichenklassen 1137
 - Zustandsmaschinen 1136
 - Reguläre Ausdrücke 139
 - reguläre Typen 765
 - reinterpret_cast 330
 - Funktionszeiger 364
 - rein virtuelle Funktionen 74, 647
 - Rekursion
 - Klassen 857
 - Templates 856
 - rekursiver Abstieg 264
 - rekursive Funktionen 338
 - release 1296
 - release() 1327
 - remove() 1013

- remove_all_extents 1105
 - remove_const 1104
 - remove_cv 1104
 - remove_extent 1105
 - remove_pointer 1106
 - remove_reference 1105
 - remove_volatile 1104
 - rend() 1127
 - Rep (Representation, Darstellung) 1090
 - replace() 99, 1013, 1129
 - Requesting_element() 911
 - Requesting_slice() 911
 - reserve() 420, 1123
 - reset() 1072, 1340
 - bitset 1058
 - Zufallszahlen 1281
 - resetiosflags() 1184
 - resize() 419, 421, 1123
 - valarray 1265
 - resource_deadlock_would_occur 951, 1323
 - resource_unavailable_try_again 951, 1323
 - Ressourcen
 - Destruktoren 525
 - freigeben 389
 - Verwaltung 121, 388
 - Ressourcenbelegung ist Initialisierung 72, 122, 306, 375, 390, 526
 - Ressourcen-Handles 1066
 - vector 978
 - Ressourceninvarianten 563
 - Ressourcensicherheit 86
 - Ressourcenverwaltung 85, 522
 - result_of 1106
 - Result_of 1107
 - result_out_of_range 951
 - result_type 1281
 - rethrow_exception() 938
 - rethrow_if_nested() 939
 - return 337
 - Schleifen 257
 - switch 251
 - return_temporary_buffer() 1086
 - reverse() 1013
 - reverse_iterator 966, 1036
 - Reverse-Iteratoren 1036
 - rfind() 1130
 - Richtlinien
 - Argumente 1003
 - async() 1347
 - Hash 992
 - Start- 1347
 - Richtlinienobjekte 90
 - riemann_zeta() 1258
 - right 1180, 1183
 - roher Speicher 1085
 - rohe Stringlitterale 139, 194
 - reguläre Ausdrücke 1139
 - Romaji 1239
 - rotate() 1014
 - Rot-Schwarz-Bäume 109, 981
 - round() 328, 1257
 - Row-major Order 906, 1267
 - RTTI
 - richtig und falsch verwendet 714
 - Run-Time Type Information 694
 - switch 714
 - Rückgabetypen 337
 - kovariante 645
 - Lockerung 645
 - Überladen 358
 - Rückgabewerte 337
 - return 337
 - Rückruffunktionen 317
 - Rückwärtsschritt 156
 - Runden 328
 - 4/5-Rundung 1257
 - 4/5-Rundung 1257
 - Rundungsfehler 1097
 - runtime_error 399, 1202
 - R-Werte 14
 - forward() 1110
 - modifizierbarer L-Value 182
 - Referenz 84
 - this 504
 - Typumwandlungen 1109
 - vertauschen 1111
 - R-Wert-Referenzen 207
- ## S
- sample (Stichprobe) 1277
 - sbumpc() 1191
 - scan_is() 1236
 - scan_not() 1236
 - Scheduler 1315
 - Aushungern 1319
 - Schere, Stein, Papier 766

- Schleifen 49, 253
 - Arrays 51
 - break 257
 - continue 258
 - do 257
 - Endlos- 256
 - for 255
 - for, bereichsbasierte 254
 - goto 258
 - return 257
 - verlassen 257
 - while 50, 256
 - Zeiger 51
- Schleifenverschmelzung 918
- Schlüssel 109
- Schlüsselwörter 1380
 - alternative Darstellungen 282
 - C++ 171
 - kontextuelle 639
 - Spezifizierer 168
 - virtual 74, 634
- Schnittstellen 55
 - ABI (Application Binary Interface) 1083
 - Deklarationen 58
 - dynamic_cast 701
 - Garbage Collection 1082
 - Implementierungen 440
 - Komfort- 1247
 - Mehrfach- 676
 - Modularisierung 435
 - Spezialisierungen 794
 - Templates 829
- Schnittstellenvererbung 79, 649, 668
- Schrittweite 1267
- scientific 1180, 1183
- Scoped 845
- <scoped_allocator> 930
- scoped_allocator_adaptor 1081
- Scope *siehe* Gültigkeitsbereiche
- search() 1009
- search_n() 1009
- second 1062
- seed 1278
- seekp() 1172
- Selbstreferenz 503
- Select 844, 852
- Selektoren
 - conditional 845
- Semantik des exklusiven Besitzes 1320
- sentry 1168
- Sequenzen 112, 1001, 1002, 1029
 - Duplikate entfernen 1012
 - Ende 113
 - halboffene 1029
 - Heap 1024
 - merge() 1022
 - nicht gefunden 113
 - partitionieren 1015
 - Permutationen 1015
 - sortieren 1018
 - Suchen 1009, 1018
 - Summen 1273
 - teilen 1015
 - zusammenführen 1022
- sequenzielle Konsistenz 1292
- Sequenzprädikate 1006
- set()
 - bitset 1058
- <set> 930
- setbase() 1184
- set_difference() 1023
- setf() 1180
- setfill() 1184
- setg() 1191
- set_intersection() 1023
- setiosflags() 1184
- set_new_handler() 310
- setp() 1191
- setprecision() 1184
- set_rdbuf() 1178
- setstate() 1177
 - Ausnahmen 1226
- set_symmetric_difference() 1024
- set_terminate() 407, 941
- set_union() 1023
- setw() 1184
- SFINAE (Substitution Failure Is Not An Error)
 - 748, 864
- sgetc() 1191
- sgetn() 1191
- shadowed *siehe* verdeckt
- shallow copy (flache Kopie) 552
- share() 1342
- shared_future 1336, 1345
- shared_ptr 122, 1069
 - -> (Operator) 598
 - move() 1072
 - Operationen 1071

- Shell Sort 364
- shift()
 - valarray 1264
- Shift 1215, 1239
- short string optimization 607
- showbase 1180, 1182
- showmanyc() 1191, 1192
- showpoint 1180, 1182
- showpos 1180, 1183
- shrink_to_fit() 1123
- shuffle_order_engine 1279
- sicher abgeleitete Zeiger 1083
- SI-Einheiten 883
- signed char 153
- sin() 140, 1257
- Sinus 1257
- size() 1059, 1123
 - valarray 1264
- sizeof 46, 135
- sizeof() 222
- size_type 966
- skipws 1180, 1183
- sleep_for() 1315
- sleep_until() 1315
- slice 1260
- slice_array 1260, 1269
- Slices 895, 1267
 - Bereichsüberprüfungen 1269
 - Iteratoren 1269
 - Matrix 905
 - Matrizen 897
 - Schrittweite (stride) 1267
 - slice_array 1269
 - verallgemeinerte 1270
- Slicing 554, 630
 - Kopieren 551
 - unique_ptr 1068
- Slots
 - Vektoren 959, 975
- smart pointers 598
 - siehe auch* Zeiger, intelligente
- smatch 1135
- snext() 1191
- sort() 1018
 - bereichsbasiert 135
- sort_heap() 1025
- Sortieren 1018
 - Groß-/Kleinschreibung 1220
 - Operatoren, relationale 962
 - Shell Sort 364
 - strenge schwache Ordnung 961
 - Vergleichsfunktionen 365
- Speicher
 - Ausrichtung 1106
 - beschaffen 309
 - C-Standardbibliothek 1362
 - dynamischer 54, 303
 - explizit darstellen 414
 - Frei- 54
 - get_temporary_buffer() 1086
 - Heap 54
 - konvertieren 549
 - nichtinitialisierter 1085
 - return_temporary_buffer() 1086
 - roher 1085
 - temporärer 1086
 - transaktionaler 1294
- Speicherdauer 1317
- Speicherklassen 184
- Speichermodelle 1289
 - carries_dependency 1297
 - volatile 1305
- Speicherordnung 1292
 - sequenzielle Konsistenz 1292
- Speicherstellen 1290
- Speicherverwaltung 305
- sperrbare Objekte 1326
- Sperren 1288
 - doppelt überprüfte 1301
 - kritische Abschnitte 1320
 - mehrere 1328
 - Spinlocks 1303
- Spezialisierungen 725, 781, 802
 - benutzerdefinierte 791, 802
 - explizite 750, 802
 - generierte 802
 - Implementierungs- 795
 - iterator_traits 1033
 - partielle 793
 - Reihenfolge 797
 - Schnittstellen 794
 - Template-Funktionen 798
 - Überladungen 798
 - vollständige 792
- spezielle mathematische Funktionen 1258
- Spezifizierer 168
 - decltype() 181

- final 640
- override 639
- sph_bessel() 1258
- sph_legendre() 1258
- sph_neumann() 1258
- Spinlocks 1303
- splice() 980, 1321
- Sprachunterstützung 934
- sprintf() 1356
- sputback() 1191
- sputc() 1191
- sputn() 1191
- sqrt() 140, 1257
- srand() 1367
- <sstream> 277, 931
- stable_partition() 1015
- stable_sort() 1018
- stack
 - Allokatoren 995
 - Containeradapter 994
 - Deque 995
 - Überlauf 995
 - Unterlauf 995
- <stack> 930
 - Containeradapter 994
- Stack-Abwicklung 390, 398, 932
- stack frame 183
- Stack Unwinding 390, 398
- Standards
 - ECMA 1136
 - ISO 4217 (Währungscodes) 1228
 - ISO/IEC 10646 157
 - ISO/IEC 14882 147
 - undefiniert 148
- Standard-Allokatoren 1077
- Standardargumente 354
 - Funktions-Templates 790
 - Templates 789
- Standardbeziehungen
 - Templates 826
- Standardbibliothek 31
 - Ausnahmen 404, 936
 - Ausnahmenklassen 399
 - basic_string 723
 - Beschreibung 929
 - C 1355
 - C++11-Ergänzungen 1373
 - Fehlerbehandlung 935
 - getline() 102
 - Header 97, 464, 929
 - Hilfskomponenten 134
 - istream 101
 - Komponenten 926
 - list 107
 - map 109
 - Namespaces 97
 - ostream 100
 - Sprachunterstützung 934
 - <stdexcept> 404
 - Stream-Ein-/Ausgabe 100
 - Suchbaum 109
 - Systemfehler 942
 - Überblick 96
 - unordered_map 110
 - Zeit 134
- Standardfacetten 1215
- Standardfehlerausgabe 1161
- Standardfunktionen
 - mathematische 1257
- Standardkonstruktoren 69, 534, 562
- Standardoperationen 559, 561
 - verwenden 562
- Standard-Streams 1161
- Standardzeichenausgabe 1161
- Standardzeicheneingabe 1161
- Startrichtlinien 1347
- starvation (Aushungern) 1295, 1319
- state() 1249, 1250
- state_not_recoverable 951
- static 335
 - Bindung 457, 460
- static_assert 64, 394, 941
- static_cast 330
 - dynamic_cast 700
- static_pointer_cast() 1073
- Status
 - gemeinsamer 1337
 - Streams 1175
- <stdbool.h> 1384
- __STDC__ 372
- __STDC_HOSTED__ 371
- std::chrono 134
- __STDC_MB_MIGHT_NEQ_WC__ 372
- __STDCPP_STRICT_POINTER_SAFETY__ 372
- __STDCPP_THREADS__ 372
- <stdexcept> 404, 931
- stdio
 - Zeichenfunktionen 1360

- <stdio> 1355
- <stdlib.h> 1285
- steady_clock 1089, 1096
- Steuerelemente 693
- Steuerungsstrukturen 852
 - Auswahl 852
- Steuerzeichen 1116
- Stichprobenverteilungen 1284
- stillschweigende Unterschiede 1378
- STL (Standard Template Library) 31, 955
- stod() 1126
- stof() 1126
- stoi() 1125
- stol() 1126
- stold() 1126
- stoll() 1126
- store() 1298
- stoul() 1126
- stoull() 1126
- strcat() 1361
- strchr() 1362
- strcmp() 1361
- strcpy() 1361
- Streams
 - Ausgabe- 1192
 - Ausgabeoperationen 1171
 - Ausnahmen 1167
 - bad() 1163
 - basic_ios 1162, 1175
 - basic_streambuf 1189
 - Datei- 1162
 - Ein-/Ausgabe 1159
 - Eingabe- 1193
 - Eingabeoperationen 1168
 - Ereignisse 1179
 - exceptions() 1167
 - Fehlerbehandlung 1166
 - Fehlermeldungen 274
 - Formatierung 1179
 - <fstream> 1162
 - ios_base 1175
 - istreambuf_iterator 1195
 - istringstream 276
 - Iteratoren 116, 1187
 - Locales 1182
 - Manipulatoren 1174, 1182
 - Modi 1163
 - Nulloperationen 1166
 - ostreambuf_iterator 1196
 - Puffer 1188
 - sentry 1168
 - showmanyc() 1192
 - Standard- 1161
 - Status 1163, 1175
 - Strings 1164
 - Überlauf 1190
 - verketteten 1169
 - virtuelle Ausgabefunktionen 1173
- stream_iterator
 - Operatoren 1188
- stream_timeout 951
- streambuf 1188
 - <streambuf> 931, 1188
- strenge schwache Ordnung 766, 961
- strftime() 1365
 - Formatierung 1366
- String 98, 936, 1115
 - Anführungszeichen 194
 - Backslash 194
 - C- 53, 1361
 - c_str() 1124
 - Darstellung 609
 - Funktionen, ergänzende 611
 - Hilfsfunktionen 615
 - Klasse als Übung 607
 - Konvertierungen 1124
 - leere 193
 - lexikografische Ordnung 772
 - Mehrbytezeichen 195
 - Member-Funktionen 612
 - Operationen 608
 - Optimierung für kurze 607
 - POD 1117
 - replace() 99
 - rohe Zeichen- 194
 - Streams 1164
 - substr() 99
 - Teilstrings 1132
 - Templates 722
 - vector 978
 - vergleichen 1208, 1217
- <string> 931
- Stringliterale 45, 192
 - Anführungszeichen 194
 - rohe 139, 194
- string_stream 1126
- stringstream 1164
 - Operationen 1164

- strlen() 1361
 - strncat() 1361
 - strncmp() 1362
 - strncpy() 1361
 - strpbrk() 1362
 - strrchr() 1362
 - strstr() 1362
 - strtod() 1362
 - strtof() 1362
 - strtol() 1362
 - strtold() 1362
 - strtoll() 1362
 - strtoul() 1362
 - strtoull() 1362
 - struct 219, 492
 - Initialisierung 220
 - Strukturen 53, 219
 - array 226
 - Arrays 225
 - Gültigkeitsbereiche 1381
 - Klassen 224
 - Konstruktoren 224
 - Layout 221
 - Namen 222
 - physische 456
 - tm 1364
 - student_t_distribution() 1284
 - Subklassen 74, 625
 - sub_match
 - Operationen 1143
 - substitution failure 748
 - substr() 99, 1132
 - Subtraktion
 - complex 1259
 - Zeiger 199
 - Suche 1018
 - argumentabhängige 815
 - binäre 1021
 - parallele 1349
 - regex_search() 1149
 - Rot-Schwarz-Bäume 109
 - Sequenzen 1009
 - Suffixe 161
 - Suffixrückgabetypen 337
 - sum()
 - valarray 1264
 - Summen
 - Sequenzen 1273
 - sungetc() 1191
 - Superklassen 74, 625
 - swap() 1017, 1062, 1072, 1110, 1265, 1327, 1339
 - basic_string 1124
 - move() 1109
 - R-Werte 1111
 - thread 1308
 - valarray 1264
 - swap_ranges() 1017
 - switch 250
 - break 251
 - default 251
 - goto 258
 - return 251
 - RTTI 714
 - Sync_queue 1333
 - sync_with_stdio() 1176
 - Synchronisierung
 - Operationen 1296
 - Threads 1296
 - Syntaxanalyse 264
 - system() 1367
 - system_clock 1089, 1096
 - Systeme international d'unités 883
 - system_error 943, 1322
 - Ausnahmen 946
 - <system_error> 931, 942
 - Systemfehler 942
 - Systemprogrammierung 11
- ## T
- Tags
 - Iteratoren 1032
 - Tag-Dispatching 136, 1033
 - tagged Union 235
 - tan() 1257
 - Tangens 1257
 - Taschenrechner 263, 435
 - Fehlerbehandlung 274
 - Header 275
 - Rahmenprogramm 274
 - Tasks 125, 1287, 1307
 - asynchrone 133
 - future 1337
 - Kommunikation 130
 - packaged_task 1339
 - promise 1337
 - Teiler
 - größter gemeinsamer 1097

- Teilstrings 1132
- tellp() 1172
- Templates 87, 719, 781
 - Ableitung 821
 - Alias 750
 - Argumente 782
 - Argumentersetzung 747
 - array 226
 - atomic 1298
 - Ausdrucks- 920
 - basic_string 1118
 - Beziehungen 826
 - Binden 753
 - conditional 845
 - Curiously Recurring Template Pattern (CRTP) 834
 - Daten-Member 730
 - definieren 724
 - Definition, bedingte 748
 - Definitionen überprüfen 777
 - enable_if 748
 - Ersetzungsfehler 748
 - Fakultät 856
 - Fehlererkennung 729
 - Friends 738
 - Funktionen 88
 - Gültigkeitsbereiche 738
 - Hierarchien 827
 - Instanziierung 725, 801, 802
 - Iteration 856
 - Konstruktoren 734
 - Konvertierungen 826
 - Konzepte 727, 762
 - Lisp 841
 - Matrix 894
 - Member 733
 - Member, statische 732
 - Member-Funktionen 731
 - Metaprogramme 350
 - Namen aus Basisklassen 817
 - Namespaces 814
 - numeric_limits 1254
 - Operationen als Argumente 786
 - Parameter 782
 - Parameter als Basisklassen 829
 - Parameterpakete 875
 - Polymorphie 821
 - primäre 795
 - Quellcodeorganisation 751
 - Rekursion 856
 - Schnittstellen 829
 - Schnittstellenspezialisierungen 794
 - Spezialisierungen 725, 802
 - Spezialisierungen, explizite 750
 - Spezialisierungsreihenfolge 797
 - Standardargumente 789
 - Standardbeziehungen 826
 - String 1118
 - Strings 722
 - Templates als Argumente 788
 - Typen, benutzerdefinierte 783
 - Typen, integrierte 783
 - Typalias 731
 - Typäquivalenz 728
 - Typargumente 782
 - Typprüfung 726
 - variadische 92, 126, 350, 873
 - Vererbung 749
 - virtual 735
 - Weiterleitung 878
 - Wertargumente 784
 - Wertparameter 784
 - wstring_convert 1248
- Template-Funktionen
 - Funktions-Templates 724
 - Instanziierung 803
 - Spezialisierungen 798
- Template-Klassen
 - Klassen-Templates 724
- Template-Literaloperator 606
- Template-Metaprogrammierung 135, 757
 - Beispiel 866
- temporäre Objekte 285
- terminate() 383, 407, 941, 1311
- terminate_handler 407
- Tests 49
- test_and_set() 1303
- Test-Harnisch 779
- text_file_busy 951
- Textkörper 318
- The Annotated C++ Reference Manual (ARM) 30
- this 504
 - Lambda-Ausdrücke 324
- *this 504
- this_thread 1315
- thousands_sep() 1221, 1228
- thread 936

- <thread> 933
- Threads 125, 1287, 1307
 - Aushungern 1319
 - Bedingungsvariablen 1330
 - call_once() 1329
 - cancel 1316
 - condition_variable 1330
 - Dämonen 1313
 - Data Races 125
 - Destruktoren 1311
 - detach() 1313
 - Ereignisse 129
 - future 1342
 - Gültigkeitsbereich verlassen 1315
 - Hyperthreading 1309
 - Identität 1309
 - interrupt 1316
 - join() 1312
 - joinable() 1311
 - kill 1316
 - Konstruktion 1310
 - kritische Abschnitte 1320
 - once_flag 1329
 - packaged_task 1339
 - Semantik des exklusiven Besitzes 1320
 - shared_future 1345
 - Speicherdauer 1317
 - sperrbare Objekte 1326
 - Synchronisierung 1296
 - terminate() 1311
 - this_thread 1315
 - thread_local 1316
 - verknüpfbare 1311
 - vorzeitig beenden 1316
 - wait_for_all() 1344
 - wait_for_any() 1344
 - Wrapper 1311
 - Zeitüberschreitung 1334
 - Zerstörung 1311
- thread launcher (Thread-Starter) 1346
- thread_local 1316
- Thread-Starter 1346
- throw 62
 - Ausdrücke, bedingte 301
- throw_with_nested() 939
- tie() 1064, 1065, 1178
- tiefe Kopie 552
- time 1203, 1215
- time() 1364
- __TIME__ 371
- time_get 1215, 1233
- timed_mutex 1316, 1319, 1323
- timed_out 951
- timeout 1343
- time_point 1089, 1093
- time_put 1215, 1232
- time_put_byname 1215
- time_t 1364
- tm 1232, 1364
- to_bytes() 1249
- to_char_type() 1117
- to_int_type() 1117
- to_string() 1059, 1126
- to_time_t() 1095
- to_ullong() 1059
- to_ulong() 1059
- to_wstring() 1126
- Token
 - Regel der längsten Übereinstimmung 281
- Tokenizing 264
- Token-Splitting 1155
- Token_stream 264
- tolower() 1116, 1236, 1248
- too_many_files_open 951
- too_many_files_open_in_system 951
- too_many_links 951
- too_many_symbolic_link_levels 951
- totale Ordnung 963
- toupper() 1116, 1236, 1248
- tp=now() 1095
- traceable (verfolgbar) 1084
- Traits 328, 850
 - Allokatoren 1079
 - is_error_code_enum 949
 - Iteratoren 1032
 - Typ- 1099
 - Zeichen- 1117
 - Zeiger 1080
 - Zeit 1096
- Transactional Memory (TM) 1294
- transform() 1010, 1156, 1218
- Transformationen 1106, 1110
 - einfachste sinnvolle 1237
- transform_primary() 1156
- translate() 1156
- translate_nocase() 1156
- true 151
- truname() 1221

- trunc 1176
- try
 - Funktionen 405
- try_lock() 1320
- try_lock_for() 1323, 1327
- try_lock_until() 1323, 1327
- Tupel 877, 1061
 - konstante 871
 - pair 1061
 - tuple 1061
- tuple 138, 879, 1051, 1061, 1063
 - tie() 1065
- Tuple
 - Ausgabefunktionen 868
 - Elementzugriff 869
- <tuple> 930, 1063
- tuple_cat() 1064
- tuple_element 1063
- tuple_elements 1064
- tuple_size 1062, 1064
- Turing-vollständig 841
- Typen 46, 150, 152, 487
 - Abstand von Iteratoren 1034
 - abstrakte 73
 - Alias 508
 - arithmetische 151
 - atomare 1295, 1298
 - atomic_flag 1303
 - auswählen 853, 855
 - auto 179
 - benutzerdefinierte 53, 151
 - bool 152
 - boolesche 151
 - char 153
 - char16_t 153
 - char32_t 153
 - Closure 325
 - complex 69
 - const wchar_t[] 195
 - event 1179
 - event_callback 1179
 - function 1046
 - fundamentale 150
 - Ganzzahl- 158
 - Ganzzahl-literale 159
 - Geldbeträge 1226
 - gemeinsame 1107
 - generierte 824
 - geordnete 770
 - Gleitkomma- 160
 - Größe 46
 - Größen 162
 - hash 987
 - herleiten 179
 - implizite Konvertierung 292
 - integrale 151
 - integrierte 53, 151
 - Iteratoren 115
 - komplexe Zahlen 140, 580
 - konkrete 68, 73, 509, 517
 - Lambda-Ausdrücke 325
 - literale 290
 - Mehrbytezeichen 195
 - Member 732
 - Member- 508
 - Member-Typen von Containern 966
 - numerische Grenzen 144
 - parametrisierte 87
 - polymorphe 74, 636
 - Prädikate 848
 - Referenz auf Array 348
 - reguläre 765
 - Rückgabe- 337
 - signed char 153
 - sizeof 46
 - Standard- 1382
 - time_point 1093
 - trivial kopierbare 229
 - tuple 879
 - unsigned char 153
 - Verbund- 1100
 - void 162
 - wchar_t 153
 - Werttypen 517
 - Zeichen 153
 - Zeiger 187
 - Zeitgeber 1095
 - zugeordnete 731
 - zugrunde liegende 238
- Typalias 184
 - Templates 731
 - value_type 136
- Typäquivalenz 728
- Typargumente
 - Templates 782
- Type Erasure 794
- typeid 71
- typeid() 705, 936

- type_index 1112
- <typeid> 930, 1112
- type_info 71, 1112
- <typeinfo> 71, 932, 934
- Typeigenschaften
 - alignment_of 1103
 - extent 1103
 - has_virtual_destructor 1103
 - is_abstract 1101
 - is_assignable 1101
 - is_const 1100
 - is_constructible 1101
 - is_copy_assignable 1101
 - is_copy_constructible 1101
 - is_default_constructible 1101
 - is_destructible 1101
 - is_empty 1100
 - is_literal_type 1100
 - is_move_assignable 1101
 - is_move_constructible 1101
 - is_nothrow_assignable 1102
 - is_nothrow_constructible 1102
 - is_nothrow_copy_assignable 1102
 - is_nothrow_copy_constructible 1102
 - is_nothrow_default_constructible 1102
 - is_nothrow_destructible 1103
 - is_nothrow_move_assignable 1103
 - is_nothrow_move_constructible 1102
 - is_pod 1100
 - is_polymorphic 1100
 - is_signed 1101
 - is_standard_layout 1100
 - is_trivial 1100
 - is_trivially_assignable 1102
 - is_trivially_constructible 1102
 - is_trivially_copyable 1100
 - is_trivially_copy_assignable 1102
 - is_trivially_copy_constructible 1102
 - is_trivially_default_constructible 1102
 - is_trivially_destructible 1102
 - is_trivially_move_assignable 1102
 - is_trivially_move_constructible 1102
 - is_unsigned 1101
 - is_volatile 1100
 - rank 1103
- typename
 - Template-Parameter 782
- <type_traits> 853, 930, 1099
 - enable_if 859
- Typfelder 631
- Typfunktionen 135, 843
 - Argumente 844
 - Array_type 844
 - Common_type 902
 - Conditional 852
 - decltype() 852
 - declval() 1107, 1109
 - is_polymorphic<T> 843
 - Prädikate 1099
 - Select 844, 852
 - Typen auswählen 855
 - <type_traits> 1099
 - Value_type 1009
- Typgeneratoren 824, 1104
- Typidentifizierung 71
- Typinformationen
 - erweiterte 713
- Typkonvertierung
 - implizite 292
- Typprädikate 137
 - Eigenschaften 1100
 - is_arithmetic 1100
 - is_array 1099
 - is_class 1099
 - is_compound 1100
 - is_enum 1099
 - is_function 1099
 - is_fundamental 1100
 - is_integral 1099
 - is_lvalue_reference 1099
 - is_member_function_pointer 1099
 - is_member_object_pointer 1099
 - is_member_pointer 1100
 - is_object 1100
 - is_pod 848
 - is_pointer 1099
 - is_reference 1100
 - is_rvalue_reference 1099
 - is_scalar 1100
 - is_union 1099
 - is_void 1099
 - primäre 1099
 - zusammengesetzte 1100
- Typprüfung 726
 - printf() 1359
- Typrelationen 1103
 - is_base_of 1103

- is_convertible 1103
- is_same 1103
- Typsicherheit 841
- Typumwandlungen 588
 - auto 48
 - benannte 329
 - C- 331
 - casting 17, 330
 - explizite 326
 - funktionale Notation 331
 - move() 1109
 - R-Werte 1109

U

Übereinstimmungen

- Ergebnisse 1143
- faule 1140
- gierige 1140
- Überladen 356
 - Funktions-Templates 745
 - Gültigkeitsbereiche 359
 - Namespaces 446
 - new 310
 - Operatoren 516
 - Rückgabetypen 358
- Überladungen
 - Ableitungen 749
 - automatisch auflösen 356
 - manuelle Auflösung 360
 - nicht hergeleitete Parameter 749
 - Spezialisierungen 798
 - using 430

Überlauf 995

- Iteratoren 1039
- Streams 1190
- überschreiben 75, 635

Übersetzung

- bedingte 370
- Header-Dateien 460
- Vorübersetzung 460
- Übersetzungseinheiten 455
- Übersetzungszeit
 - Arithmetik 1097
 - Laufzeit 853

UDLs (User-Defined Literals)

- *siehe* Literale, benutzerdefinierte
- uflow() 1191

Uhren *siehe auch* Zeitgeber

- externe 1096
- Uhrzeit 134
- Umordnung 1291
- uncaught_exception() 941
- Und 299
- undefiniert 148
- #undef 370
- underflow() 1191
- underlying_type 1106
- unescaped 194
- unformatierter Eingabe 1170
- ungeordnete assoziative Container 981
- ungetc() 1361
- Ungleichheit
 - complex 1260
- Unicode
 - Codepunkte 196
 - Literale 195
- uniform_int_distribution 141
- uninitialized_copy() 413, 1016
- uninitialized_copy_n() 1016
- uninitialized_fill() 413, 1016
- uninitialized_fill_n() 413, 1016
- Unions 231
 - anonyme 234, 236, 611
 - diskriminierte 235
 - Klassen 233
 - tagged 235
- unique() 1012, 1072
- unique_copy() 1012
- unique_lock 1319, 1324
- unique_ptr 122, 1066
 - -> (Operator) 598
- unitbuf 1180, 1183
- universelle Initialisierung 532
- universelle Zeichennamen 157, 196
- unlock() 1320, 1323, 1327
- unordered_map 110, 987
- <unordered_map> 930
- <unordered_set> 930
- unsetf() 1181
- unshift() 1240, 1241
- unsigned char 153
- Unterlauf 995
- Untermatrizen
 - Matrix_slice 907
- Unterschiede
 - stillschweigende 1378

Unveränderlichkeit 48
 Upcast 694
 uppercase 1180, 1183
 use_count() 1072
 use_facet() 1210
 User-Defined Literals, UDLs 604
 uses_allocator 1340
 using 61, 429, 642
 – Basisklassen 642
 – Direktiven 430
 – Überladungen 430
 Utilities 1109
 <utility> 930, 1061, 1109
 – relationale Operatoren 1111

V

valarray 1051, 1260
 – Indizierung 1263
 – Konstruktoren 1261
 – Operationen 1264
 – Optimierung 1266
 – Row-major Order 1267
 – Verschieben 1266
 – Zuweisungen 1262
 <valarray> 932, 1260
 – Vektoren 143
 valid() 1340, 1343, 1346
 value 843
 value() 1156
 value_too_large 951
 value_type 136, 966
 Value_type 1009
 Variablen 46
 – automatische 338
 – deklarieren in Bedingungen 252
 – lokale 338, 343
 – nichtlokale initialisieren 479
 – thread_local 1316
 variadische Templates 92
 Vec 106
 vector 104, 936, 1051
 – Argumente 974
 – at() 106
 – Bereichsüberprüfung 106
 – Implementierung 410
 – Iteratoren 115
 – Member 974
 – push_back() 419, 421

– reserve() 420
 – resize() 419, 421
 – string 978
 – Typen 974
 <vector> 930
 vector_base 415
 vector<bool> 1060
 Vektoren
 – Arithmetik 143
 – Slots 959, 975
 Veränderlichkeit 500
 – Indirektion 502
 Verband 686
 Verbundanweisungen 246
 Verbundtypen 1100
 verdeckte Namen 173
 Vererbung 74, 627
 – Implementierungs- 79, 649, 664
 – Mehrfach- 698
 – Schnittstellen- 79, 649, 668
 verfolgbare Zeiger 1084
 Vergleiche
 – lexikografische 1026
 – Operatoren, relationale 962
 – strenge schwache Ordnung 961
 – Wert- 1026
 Vergleichen
 – Strings 1208, 1217
 – Teilstrings 1132
 Vergleichen und Vertauschen 1299
 Vergleichsfunktionen 365
 Vergleichsobjekte 982
 verkettete Listen
 – Verknüpfungstyp 735
 Verkettung 98
 Verklemmungen 1322
 verschachtelte Klassen 508
 Verschiebeiteratoren 1040
 Verschiebekonstruktoren 84, 522
 – vector_base 417
 Verschieben 521, 548, 555
 – Bits 1058
 – Container 83
 – Linksschieben 1058
 – Objekte 81
 – Rechtsschieben 1058
 – valarray 1266
 Verschiebezuweisungen 84, 522
 – vector_base 417

- Verschränkung 552
- Verteilungen 141
 - exponential_distribution 141
 - Glockenkurve 141
 - Normal- 1283
 - normal_distribution 141
 - Poisson- 1283
 - Stichproben- 1284
 - uniform_int_distribution 141
 - Zufallszahlen 1276, 1281
- Vertical Tab 156
- Vertikaltabulator 156, 1115
- virtual 74, 335, 634
 - Destruktoren 528
 - Templates 735
- virtuelle Funktionen 74, 76, 634
 - dynamische Bindung 705
- virtuelle Funktionstabellen 76, 636
- virtuelle Konstruktoren 646, 674
- Visitor 708
- Visitor *siehe* Besucher
- void 162, 337
- void* 188
- volatile 335, 1304
- vollständige Ausdrücke 183, 285
- Vorbedingungen 361
- Vorlagen *siehe* Templates
- Vorwärts-Iteratoren 135
- vtbl 76, 636

W

- Wächter 392
 - Include- 478
 - lock_guard 1325
- Wagenrücklauf 156, 1115
- wait() 1343, 1346
- wait_for() 1316, 1343, 1346
- wait_for_all() 1344
- wait_for_any() 1344
- wait_until() 1316, 1343, 1346
- Warteschlangen 129
 - Prioritäts- 996
 - priority_queue 996
 - queue 996
 - Sync_queue 1333
- wbuffer_convert 1250
- wcerr 1161
- wchar_t 153

- wcin 1161
- wclog 1161
- wcout 1161
- weak_ptr 1073
- weibull_distribution() 1283
- weiterleitende Konstruktoren 544
- Weiterleitung
 - Argumente 1110
 - Ausnahmen 938
 - forward() 1110
- Wertargumente 784
- Wertkonzepte 775
- wertorientierte Programmierung 517
- Wertparameter 784
- Werttypen 136, 517
- Wertvergleiche 1026
- Wettlaufsituationen 129
- WG21 30
- what() 937
- while 50, 256
 - Endlosschleifen 266
- Whitespaces 270, 1115
 - Ellipse 876
 - unterdrücken 1169
- widen() 1178, 1236
 - Transformation, einfachste sinnvolle 1237
- Widgets 693
- width() 1181
- Wiederholungen 1136
- Wörterbuch 109
- Wrapper
 - Referenzen 1045, 1311
- write() 1172
- wrong_protocol_type 951
- wstring_convert 1248

X

- xalloc() 1179
- xor 282
- XOR 1058
 - Hashwerte 991
- xor_eq 282
- xsgethn() 1192
- xsputhn() 1192

Y

yield() 1315

Z

Zahlen

- Dezimaltrennzeichen 1221
- Hexadezimal- 156
- Interpunktion 1221
- komplexe 140, 580, 1259
- Konvertierungen (C-Strings) 1362
- numerische Grenzen 144
- Oktal- 156
- Zufalls- 141, 1275

Zeichen

- Klassifizierung 1115
- universelle Namen 157
- vorzeichenbehaftete 155
- vorzeichenlose 155

Zeichenklassen 1137

- Abkürzungen 1138
- mask 1235

Zeichenklassifizierung 1235

- char_traits 1117
- isalnum() 1116
- isalpha() 1115
- isblank() 1115
- iscntrl() 1116
- isdigit() 1115
- isgraph() 1116
- islower() 1116
- isprint() 1116
- ispunct() 1116
- isspace() 1115
- isupper() 1116
- isxdigit() 1115
- Locale-abhängige 1247

Zeichenkonstanten 101

Zeichenliterale 156

Zeichensätze 153

- ASCII 149
- codecvt 1239
- EBCDIC 154
- grundlegender Quellzeichensatz 149, 1238
- ISO 646-1983 149
- japanische 1239
- Shift 1239

Zeichen-Traits 1117

Zeiger 187

- Addition 199
 - Arrays 196
 - atomare 1302
 - auf Funktion 363
 - Besitz 205, 1065
 - const 203
 - constexpr 342
 - Daten-Member 659
 - Funktions-Member 657
 - gemeinsame 1069
 - getarnte 1083
 - intelligente 86, 122, 598, 1065
 - Konvertierungen 295
 - Member 657
 - NULL 53, 190
 - nullptr 52, 189
 - Referenzen 215
 - Ressourcenverwaltung 1065
 - Schleifen 51
 - shared_ptr 122, 1069
 - sicher abgeleitete 1083
 - Subtraktion 199
 - Traits 1080
 - unique_ptr 122, 1066
 - verfolgbare 1084
 - void* 188
 - weak_ptr 1073
- Zeilenvorschub 156
- Zeit 134, 1089
- duration_cast 1093
- Zeit dauern 1089
- konstruieren 1093
- Zeitgeber 1089, *siehe auch* Uhren
- Genauigkeit 1093
 - Schnittstellen 1095
 - Typen 1095
 - wait_for() 1316
 - wait_until() 1316
- Zeitpunkte 1089, 1232
- Epoche 1093
- Zeitüberschreitung 1334
- zero() 1097
- duration 1092
- Zerstörung 1311
- Zufallsgeräte 1275, 1280
- Zufallszahlen 141, 1275
- bind() 1276
 - C 1285

- Generatoren 1276, 1278
- Geräte 1280
- gleichförmige 1276
- gleichverteilte 1014
- Moduladapter 1279
- Module 1278
- <random> 141
- seed 1278
- Startwert 1278
- Stichproben 1277
- Verteilungen 1281
- Zufallszahlenmodul 1276
- Zufallszahlenmoduladapter 1276
- Zufallszahlenverteilung 1276
- zugeordnete Typen 731
- Zugriff
 - Member 505
- Zugriffskontrolle 491, 649
 - private 491
 - public 491
 - using 656
- Zugriffsspezifizierer
 - Basisklassen 654
 - private 493
 - public 493
- zugrunde liegende Typen 238
- Zuordnungseinheiten 231
- Zusammenführen
 - Sequenzen 1022
- zusammengesetzte Typprädikate 1100
- Zusicherungen 394, 941
 - siehe auch* Assertionen
- Zustandsmaschinen 1136
- Zuweisungen 417
 - basic_string 1128
 - Container 967
 - Kopier- 82, 522
 - valarray 1262
 - Verschiebe- 84, 522
- Zwischenraum 1115