

Was bei der Durchsicht der
zweiten Aufgabe früher so
auffiel.

Gut oder schlecht? (2)

```
void Levenshtein::initLevenshtein(const std::vector<std::string>& astr1,
    const std::vector<std::string>& astr2) {
    mstr1 = astr1; mstr2 = astr2;
    mi_zCnt_m1 = static_cast<int> (mstr1.size());
    mi_spCnt_n2 = static_cast<int> (mstr2.size());
    mpi_mat = new int[(mi_zCnt_m1 + 1) * (mi_spCnt_n2 + 1)];

    if (mi_zCnt_m1 != 0 && mi_spCnt_n2 != 0) {
        Set(0, 0, 0);
        for (int i = 1; i <= mi_zCnt_m1; i++)
            Set(i, 0, i);
        for (int j = 1; j <= mi_spCnt_n2; j++)
            Set(0, j, j);
        for (int i = 1; i <= mi_zCnt_m1; i++) {
            for (int j = 1; j <= mi_spCnt_n2; j++) {
                Set(i, j, std::min({ Get(i - 1, j) + 1, Get(i, j - 1) + 1,
                    Get(i - 1, j - 1) + (mstr1[i - 1] == mstr2[j - 1] ? 0 : 1) }));
            }
        }
    }
}
```

Gut oder schlecht?

```
Levenshtein& Levenshtein::operator=(const Levenshtein& v2) {  
    if (this != &v2) {  
        delete[] mpi_mat;  
        mpi_mat = nullptr;  
        initLevenshtein(v2.getMstr1(), v2.getMstr2());  
    }  
    return *this;  
}  
Levenshtein::Levenshtein(const Levenshtein& val) {  
    initLevenshtein(val.getMstr1(), val.getMstr2());  
}
```

Was ist am gelben Teil problematisch?
Siehe auch vorherige Folie

Gut oder Schlecht?

```
class Levenshtein {  
public:  
    // Standardkonstruktor  
    Levenshtein() = default;  
  
} ...
```

```
Levenshtein::Levenshtein(const Levenshtein& levenshtein) {  
    mstr1 = levenshtein.mstr1;  
    mstr2 = levenshtein.mstr2;  
    mi_zCnt_m1 = levenshtein.mi_zCnt_m1;  
    mi_spCnt_n2 = levenshtein.mi_spCnt_n2;  
    int mpi_mat_size = (mi_zCnt_m1 + 1) * (mi_spCnt_n2 + 1);  
    mpi_mat = new int[mpi_mat_size];  
    for (int i = 0; i < mpi_mat_size; i++)  
        mpi_mat[i] = levenshtein.mpi_mat[i];  
}
```

Warum geht der folgende Test schief?

```
void MacheNix(Levenshtein ldCopy)
{
    return;
}
bool DefConstructorTest()
{
    Levenshtein defLd;
    MacheNix(defLd);
    return true;
}
```

Verbesserung

```
Levenshtein::Levenshtein(const Levenshtein& levenshtein) {  
    mstr1 = levenshtein.mstr1;  
    mstr2 = levenshtein.mstr2;  
    mi_zCnt_m1 = levenshtein.mi_zCnt_m1;  
    mi_spCnt_n2 = levenshtein.mi_spCnt_n2;  
    if (levenshtein.mpi_mat == nullptr){  
        mpi_mat = nullptr;  
    }  
    else {  
        int mpi_mat_size = (mi_zCnt_m1 + 1) * (mi_spCnt_n2 + 1);  
        mpi_mat = new int[mpi_mat_size];  
        for (int i = 0; i < mpi_mat_size; i++)  
            mpi_mat[i] = levenshtein.mpi_mat[i];  
    } }  
}
```

```
Levenshtein::Levenshtein() {  
    mpi_mat = nullptr;  
    mi_zCnt_m1 = 0; mi_spCnt_n2 = 0;  
}
```

Wo ist es unschön?

```
#include <algorithm>
#ifndef LEVENSHTTEIN_H
#define LEVENSHTTEIN_H
class Levenshtein {

private:
    vector<string> mstr1; // Erster Vektor von Strings
    vector<string> mstr2; // Zweiter Vektor von Strings
    int mi_zCnt_m1; // Groesse des ersten Vektors
    int mi_spCnt_n2; // Groesse des zweiten Vektors
    int* mpi_mat; // Dynamisches Array als Int Pointer

public:
    // Konstruktor - Levenshtein-Distanz zwischen zwei
    // Vektoren von Strings berechnen
    Levenshtein(
        const vector<string>& astr1,
        const vector<string>& astr2);
};
```

Wo ist es unschön?

```
#include <algorithm> // gehört auch in den Include-Wächter
                    // gehört aber eigentlich in die Source-Datei
                    // wird hier ja noch gar nicht benötigt.

#ifndef LEVENSHTTEIN_H
#define LEVENSHTTEIN_H
class Levenshtein {

private:
    vector<string> mstr1; // includes von vector und string fehlen
                        // using namespace std; fehlt
```

Was bei der Durchsicht der
zweiten Aufgabe noch früher
so auffiel.

Clicker-“Abstimmung“

```
bool testResize() {  
    try {  
        ds::MyVector<int> v(5);  
        for (int i = 0; i < 20; ++i)  
            v.push_back(i);  
        for (int i = 0; i < 20; ++i) {  
            if (v.at(i) != i)  
                return false;  
        }  
    }  
    catch (std::exception &e) {  
        return false;  
    }  
    return true;  
}
```

Warum gibt es hier eine
Compiler Warnung?
Hinweis: Im catch-
Bereich

Clicker-“Abstimmung“

```
bool testResize() {  
    try {  
        ds::MyVector<int> v(5);  
        for (int i = 0; i < 20; ++i)  
            v.push_back(i);  
        for (int i = 0; i < 20; ++i) {  
            if (v.at(i) != i)  
                return false;  
        }  
    }  
    catch (std::exception &e) {  
        return false;  
    }  
    return true;  
}
```

Warum gibt es hier eine
Compiler Warnung?
Hinweis: Im catch-
Bereich

Variable e wurde nicht
verwendet.

Clicker-“Abstimmung“

```
bool testResize() {  
    try {  
        ds::MyVector<int> v(5);  
        for (int i = 0; i < 20; ++i)  
            v.push_back(i);  
        for (int i = 0; i < 20; ++i) {  
            if (v.at(i) != i)  
                return false;  
        }  
    }  
    catch (const std::exception& ) {  
        return false;  
    }  
    return true;  
}
```

Warum gibt es hier eine
Compiler Warnung?
Hinweis: Im catch-
Bereich

e einfach weglassen

Was ein guter Compiler so alles erkennt

```
void f(unsigned int i) {  
    char a[20];  
    char j;  
    if (i <= 20) {  
        j = a[i];  
    }  
}
```

Was könnte falsch sein?

a[20] gibt es nicht
a[i] ist nicht initialisiert

```
#define MAX 25  
void f() {  
    char ar[MAX];  
    // code ...  
    ar[MAX] = '\0';  
}
```

Was könnte falsch sein?

a[25] gibt es nicht

Was ein guter Compiler so alles erkennt

```
typedef int V_BaseType;
void Vektor::ResizeCopy(int dim) {
    V_BaseType* tmp=new V_BaseType[dim];
    for (int j = 0; j < dimension; ++j) {
        tmp[j] = daten[j];
    }
    delete[] daten;
    daten = tmp;
    dimension = dim;
}
```

Was könnte falsch sein?

Dimension könnte größer dim sein.

Was ein guter Compiler so alles erkennt; Verbesserung

```
#include <algorithm>
typedef int V_BaseType;
void Vektor::ResizeCopy(int dim) {
    V_BaseType* tmp=new V_BaseType[dim];
    for (int j = 0; j < min(dim,dimension); ++j) {
        tmp[j] = daten[j];
    }
    delete[] daten;
    daten = tmp;
    dimension = dim;
}
```