

6. C++ vertieft (I)

Kurzwiederholung: Vektoren, Zeiger und Iteratoren
Bereichsbasiertes for, Schlüsselwort auto, eine Klasse für Vektoren,
Indexoperator, Move-Konstruktion, Iterator.

Was lernen wir heute?

- Schlüsselwort `auto`
- Bereichsbasiertes `for`
- Kurzwiederholung der Dreierregel
- Indexoperator
- Move Semantik, X-Werte und Fünferregel
- Eigene Iteratoren

Wir erinnern uns...

```
#include <iostream>
#include <vector>
using iterator = std::vector<int>::iterator;

int main(){
    // Vector of length 10
    std::vector<int> v(10);
    // Input
    for (int i = 0; i < v.size(); ++i)
        std::cin >> v[i];
    // Output
    for (iterator it = v.begin(); it != v.end(); ++it)
        std::cout << *it << " ";
}
```

Wir erinnern uns...

```
#include <iostream>
#include <vector>
using iterator = std::vector<int>::iterator;
```

```
int main(){
    // Vector of length 10
    std::vector<int> v(10); ← Das wollen wir genau verstehen!
    // Input
    for (int i = 0; i < v.size(); ++i)
        std::cin >> v[i];
    // Output
    for (iterator it = v.begin(); it != v.end(); ++it)
        std::cout << *it << " ";
}
```

Wir erinnern uns...

```
#include <iostream>
#include <vector>
using iterator = std::vector<int>::iterator;
```

```
int main(){
```

```
    // Vector of length 10
```

```
    std::vector<int> v(10);
```

← Das wollen wir genau verstehen!

```
    // Input
```

```
    for (int i = 0; i < v.size(); ++i)
```

```
        std::cin >> v[i];
```

```
    // Output
```

```
    for (iterator it = v.begin(); it != v.end(); ++it)
```

```
        std::cout << *it << " ";
```



Das geht besser!

```
}
```

6.1 Nützliche Tools

Auf dem Weg zu elegantem, weniger komplizierten Code

Das Schlüsselwort `auto` (ab C++11):

Der Typ einer Variablen wird inferiert vom Initialisierer.

Das Schlüsselwort `auto` (ab C++11):
Der Typ einer Variablen wird inferiert vom Initialisierer.

```
int x = 10;
```


Das Schlüsselwort `auto` (ab C++11):
Der Typ einer Variablen wird inferiert vom Initialisierer.

```
int x = 10;  
auto y = x; // int
```

Das Schlüsselwort `auto` (ab C++11):

Der Typ einer Variablen wird inferiert vom Initialisierer.

```
int x = 10;  
auto y = x; // int  
auto z = 3; // int
```

Das Schlüsselwort `auto` (ab C++11):

Der Typ einer Variablen wird inferiert vom Initialisierer.

```
int x = 10;  
auto y = x; // int  
auto z = 3; // int  
std::vector<double> v(5);
```

Das Schlüsselwort `auto` (ab C++11):

Der Typ einer Variablen wird inferiert vom Initialisierer.

```
int x = 10;  
auto y = x; // int  
auto z = 3; // int  
std::vector<double> v(5);  
auto i = v[3]; // double
```

Schon etwas besser...

```
#include <iostream>
#include <vector>

int main(){
    std::vector<int> v(10); // Vector of length 10

    for (int i = 0; i < v.size(); ++i)
        std::cin >> v[i];

    for (auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) {
        std::cout << *it << " ";
    }
}
```

Bereichsbasiertes `for` (C++11)

```
for (range-declaration : range-expression)  
    statement;
```

- range-declaration: benannte Variable vom Elementtyp der durch range-expression spezifizierten Folge.
- range-expression: Ausdruck, der eine Folge von Elementen repräsentiert via Iterator-Paar `begin()`, `end()`, oder in Form einer Initialisierungsliste.

Bereichsbasiertes `for` (C++11)

```
for (range-declaration : range-expression)  
    statement;
```

- range-declaration: benannte Variable vom Elementtyp der durch range-expression spezifizierten Folge.
- range-expression: Ausdruck, der eine Folge von Elementen repräsentiert via Iterator-Paar `begin()`, `end()`, oder in Form einer Initialisierungsliste.

Bereichsbasiertes `for` (C++11)

```
for (range-declaration : range-expression)  
    statement;
```

- range-declaration: benannte Variable vom Elementtyp der durch range-expression spezifizierten Folge.
- range-expression: Ausdruck, der eine Folge von Elementen repräsentiert via Iterator-Paar `begin()`, `end()`, oder in Form einer Initialisierungsliste.

```
std::vector<double> v(5);
```


Bereichsbasiertes `for` (C++11)

```
for (range-declaration : range-expression)  
    statement;
```

- range-declaration: benannte Variable vom Elementtyp der durch range-expression spezifizierten Folge.
- range-expression: Ausdruck, der eine Folge von Elementen repräsentiert via Iterator-Paar `begin()`, `end()`, oder in Form einer Initialisierungsliste.

```
std::vector<double> v(5);  
for (double x: v) std::cout << x; // 00000
```

Bereichsbasiertes for (C++11)

```
for (range-declaration : range-expression)
    statement;
```

- range-declaration: benannte Variable vom Elementtyp der durch range-expression spezifizierten Folge.
- range-expression: Ausdruck, der eine Folge von Elementen repräsentiert via Iterator-Paar `begin()`, `end()`, oder in Form einer Initialisierungsliste.

```
std::vector<double> v(5);
for (double x: v) std::cout << x; // 00000
for (int x: {1,2,5}) std::cout << x; // 125
```

Bereichsbasiertes for (C++11)

```
for (range-declaration : range-expression)
    statement;
```

- range-declaration: benannte Variable vom Elementtyp der durch range-expression spezifizierten Folge.
- range-expression: Ausdruck, der eine Folge von Elementen repräsentiert via Iterator-Paar `begin()`, `end()`, oder in Form einer Initialisierungsliste.

```
std::vector<double> v(5);
for (double x: v) std::cout << x; // 00000
for (int x: {1,2,5}) std::cout << x; // 125
for (double& x: v) x=5;
```

Cool!

```
#include <iostream>
#include <vector>

int main(){
    std::vector<int> v(10); // Vector of length 10

    for (auto& x: v)
        std::cin >> x;

    for (const auto x: v)
        std::cout << x << " ";
}
```

6.2 Speicherallokation

Bau einer Vektorklasse

Für unser genaues Verständnis

Wir bauen selbst eine Vektorklasse, die so etwas kann!

Für unser genaues Verständnis

Wir bauen selbst eine Vektorklasse, die so etwas kann!

Auf dem Weg lernen wir etwas über

- RAI (Resource Acquisition is Initialization) und Move-Konstruktion

Für unser genaues Verständnis

Wir bauen selbst eine Vektorklasse, die so etwas kann!

Auf dem Weg lernen wir etwas über

- RAI (Resource Acquisition is Initialization) und Move-Konstruktion
- Index-Operatoren und andere Nützlichkeiten

Für unser genaues Verständnis

Wir bauen selbst eine Vektorklasse, die so etwas kann!

Auf dem Weg lernen wir etwas über

- RAI (Resource Acquisition is Initialization) und Move-Konstruktion
- Index-Operatoren und andere Nützlichkeiten
- Templates

Für unser genaues Verständnis

Wir bauen selbst eine Vektorklasse, die so etwas kann!

Auf dem Weg lernen wir etwas über

- RAI (Resource Acquisition is Initialization) und Move-Konstruktion
- Index-Operatoren und andere Nützlichkeiten
- Templates
- Exception Handling

Für unser genaues Verständnis

Wir bauen selbst eine Vektorklasse, die so etwas kann!

Auf dem Weg lernen wir etwas über

- RAI (Resource Acquisition is Initialization) und Move-Konstruktion
- Index-Operatoren und andere Nützlichkeiten
- Templates
- Exception Handling
- Funktoren und Lambda-Ausdrücke

Für unser genaues Verständnis

Wir bauen selbst eine Vektorklasse, die so etwas kann!

Auf dem Weg lernen wir etwas über

- RAII (Resource Acquisition is Initialization) und Move-Konstruktion
- Index-Operatoren und andere Nützlichkeiten
- Templates
- Exception Handling
- Funktoren und Lambda-Ausdrücke

heute

Eine Klasse für (double) Vektoren

```
class Vector{
public:
    // constructors
    Vector(): sz{0}, elem{nullptr} {};
    Vector(std::size_t s): sz{s}, elem{new double[s]} {}
    // destructor
    ~Vector(){
        delete[] elem;
    }
    // (something is missing here)
private:
    std::size_t sz;
    double* elem;
}
```

Elementzugriffe

```
class Vector{
    ...
    // getter. pre: 0 <= i < sz;
    double get(std::size_t i) const{
        return elem[i];
    }
    // setter. pre: 0 <= i < sz;
    void set(std::size_t i, double d){
        elem[i] = d;
    }
    // size property
    std::size_t size() const {
        return sz;
    }
}
```

```
class Vector{
public:
    Vector();
    Vector(std::size_t s);
    ~Vector();
    double get(std::size_t i) const;
    void set(std::size_t i, double d);
    std::size_t size() const;
}
```

(Vector Schnittstelle)

Was läuft schief?

```
int main(){
    Vector v(32);
    for (std::size_t i = 0; i!=v.size(); ++i)
        v.set(i, i);
    Vector w = v;
    for (std::size_t i = 0; i!=w.size(); ++i)
        w.set(i, i*i);
    return 0;
}
```

```
class Vector{
public:
    Vector();
    Vector(std::size_t s);
    ~Vector();
    double get(std::size_t i) const;
    void set(std::size_t i, double d);
    std::size_t size() const;
}
```

(Vector Schnittstelle)

Was läuft schief?

```
int main(){
    Vector v(32);
    for (std::size_t i = 0; i!=v.size(); ++i)
        v.set(i, i);
    Vector w = v;
    for (std::size_t i = 0; i!=w.size(); ++i)
        w.set(i, i*i);
    return 0;
}
```

```
class Vector{
public:
    Vector();
    Vector(std::size_t s);
    ~Vector();
    double get(std::size_t i) const;
    void set(std::size_t i, double d);
    std::size_t size() const;
}
```

(Vector Schnittstelle)

```
*** Error in 'vector1': double free or corruption
(!prev): 0x0000000000d23c20 ***
===== Backtrace: =====
/lib/x86_64-linux-gnu/libc.so.6(+0x777e5) [0x7fe5a5ac97e5]
...
```


Rule of Three!

```
class Vector{
...
public:
// copy constructor
Vector(const Vector &v)
    : sz{v.sz}, elem{new double[v.sz]} {
    std::copy(v.elem, v.elem + v.sz, elem);
}
}
```

```
class Vector{
public:
    Vector();
    Vector(std::size_t s);
    ~Vector();
    Vector(const Vector &v);
    double get(std::size_t i) const;
    void set(std::size_t i, double d);
    std::size_t size() const;
}
```

(Vector Schnittstelle)

Rule of Three!

```
class Vector{  
...  
    // assignment operator  
    Vector& operator=(const Vector& v){  
        if (v.elem == elem) return *this;  
        if (elem != nullptr) delete[] elem;  
        sz = v.sz;  
        elem = new double[sz];  
        std::copy(v.elem, v.elem+v.sz, elem);  
        return *this;  
    }  
}
```

```
class Vector{  
public:  
    Vector();  
    Vector(std::size_t s);  
    ~Vector();  
    Vector(const Vector &v);  
    Vector operator=(const Vector&v);  
    double get(std::size_t i) const;  
    void set(std::size_t i, double d);  
    std::size_t size() const;  
}
```

(Vector Schnittstelle)

Rule of Three!

```
class Vector{
...
    // assignment operator
    Vector& operator=(const Vector& v){
        if (v.elem == elem) return *this;
        if (elem != nullptr) delete[] elem;
        sz = v.sz;
        elem = new double[sz];
        std::copy(v.elem, v.elem+v.sz, elem);
        return *this;
    }
}
```

```
class Vector{
public:
    Vector();
    Vector(std::size_t s);
    ~Vector();
    Vector(const Vector &v);
    Vector operator=(const Vector&v);
    double get(std::size_t i) const;
    void set(std::size_t i, double d);
    std::size_t size() const;
}
```

(Vector Schnittstelle)

Jetzt ist es zumindest korrekt. Aber umständlich.

Weiterleitung des Konstruktors

```
public:  
// copy constructor  
// (with constructor delegation)  
Vector(const Vector &v): Vector(v.sz)  
{  
    std::copy(v.elem, v.elem + v.sz, elem);  
}
```

Copy-&-Swap Idiom

```
class Vector{
...
    // Assignment operator
    Vector& operator= (const Vector&v){
        Vector cpy(v);
        swap(cpy);
        return *this;
    }
private:
    // helper function
    void swap(Vector& v){
        std::swap(sz, v.sz);
        std::swap(elem, v.elem);
    }
}
```

Copy-&-Swap Idiom

```
class Vector{
...
    // Assignment operator
    Vector& operator= (const Vector&v){
        Vector cpy(v);
        swap(cpy);
        return *this;
    }
private:
    // helper function
    void swap(Vector& v){
        std::swap(sz, v.sz);
        std::swap(elem, v.elem);
    }
}
```

copy-and-swap idiom: alle Felder von *this tauschen mit den Daten von cpy. Beim Verlassen von operator= wird cpy aufgeräumt (dekonstruiert), während die Kopie der Daten von v in *this verbleiben.

Arbeit an der Fassade.

Getter und Setter unschön. Wir wollen einen Indexoperator.

Arbeit an der Fassade.

Getter und Setter unschön. Wir wollen einen Indexoperator.
Überladen!

Arbeit an der Fassade.

Getter und Setter unschön. Wir wollen einen Indexoperator.
Überladen! So?

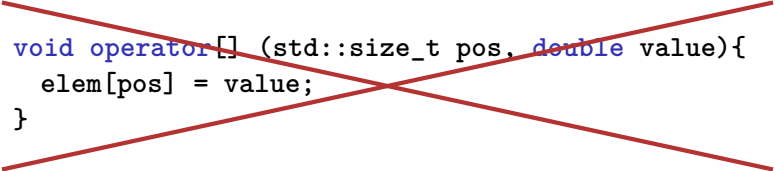
```
class Vector{
...
    double operator[] (std::size_t pos) const{
        return elem[pos];
    }

    void operator[] (std::size_t pos, double value){
        elem[pos] = value;
    }
}
```

Arbeit an der Fassade.

Getter und Setter unschön. Wir wollen einen Indexoperator.
Überladen! So?

```
class Vector{  
...  
    double operator[] (std::size_t pos) const{  
        return elem[pos];  
    }  
  
    void operator[] (std::size_t pos, double value){  
        elem[pos] = value;  
    }  
}
```



Nein!

Referenztypen!

```
class Vector{
...
    // for non-const objects
    double& operator[] (std::size_t pos){
        return elem[pos]; // return by reference!
    }
    // for const objects
    const double& operator[] (std::size_t pos) const{
        return elem[pos];
    }
}
```

Soweit, so gut.

```
int main(){
    Vector v(32); // constructor
    for (int i = 0; i<v.size(); ++i)
        v[i] = i; // subscript operator

    Vector w = v; // copy constructor
    for (int i = 0; i<w.size(); ++i)
        w[i] = i*i;

    const auto u = w;
    for (int i = 0; i<u.size(); ++i)
        std::cout << v[i] << ":" << u[i] << " "; // 0:0 1:1 2:4 ...
    return 0;
}
```

6.3 Iteratoren

Wie man bereichsbasiertes **for** unterstützt.

Bereichsbasiertes for

Wir wollten doch das:

```
Vector v = ...;  
for (auto x: v)  
    std::cout << x << " ";
```

Bereichsbasiertes for

Wir wollten doch das:

```
Vector v = ...;  
for (auto x: v)  
    std::cout << x << " ";
```

Dafür müssen wir einen Iterator über `begin` und `end` bereitstellen.

Iterator für den Vektor

```
class Vector{  
...  
    // Iterator  
    double* begin(){  
        return elem;  
    }  
    double* end(){  
        return elem+sz;  
    }  
}
```

(Zeiger unterstützen Iteration)

Const Iterator für den Vektor

```
class Vector{
...
    // Const-Iterator
    const double* begin() const{
        return elem;
    }
    const double* end() const{
        return elem+sz;
    }
}
```

Zwischenstand

```
Vector Natural(int from, int to){  
    Vector v(to-from+1);  
    for (auto& x: v) x = from++;  
    return v;  
}
```

```
int main(){  
    auto v = Natural(5,12);  
    for (auto x: v)  
        std::cout << x << " "; // 5 6 7 8 9 10 11 12  
    std::cout << std::endl;  
        << "sum = "  
        << std::accumulate(v.begin(), v.end(),0); // sum = 68  
    return 0;  
}
```

Vector Schnittstelle

```
class Vector{
public:
    Vector(); // Default Constructor
    Vector(std::size_t s); // Constructor
    ~Vector(); // Destructor
    Vector(const Vector &v); // Copy Constructor
    Vector& operator=(const Vector&v); // Assignment Operator
    double& operator[] (std::size_t pos); // Subscript operator (read/write)
    const double& operator[] (std::size_t pos) const; // Subscript operator
    std::size_t size() const;
    double* begin(); // iterator begin
    double* end(); // iterator end
    const double* begin() const; // const iterator begin
    const double* end() const; // const iterator end
}
```

6.4 Effizientes Speicher-Management*

Wie man Kopien vermeidet

Anzahl Kopien

Wie oft wird `v` kopiert?

```
Vector operator+ (const Vector& l, double r){
    Vector result (l);
    for (std::size_t i = 0; i < l.size(); ++i)
        result[i] = l[i] + r;
    return result;
}
int main(){
    Vector v(16);
    v = v + 1;
    return 0;
}
```

Anzahl Kopien

Wie oft wird `v` kopiert?

```
Vector operator+ (const Vector& l, double r){
    Vector result (l); // Kopie von l nach result
    for (std::size_t i = 0; i < l.size(); ++i)
        result[i] = l[i] + r;
    return result; // Dekonstruktion von result nach Zuweisung
}
int main(){
    Vector v(16); // Allokation von elems[16]
    v = v + 1; // Kopie bei Zuweisung!
    return 0; // Dekonstruktion von v
}
```

Anzahl Kopien

Wie oft wird `v` kopiert?

```
Vector operator+ (const Vector& l, double r){  
    Vector result (l);  
    for (std::size_t i = 0; i < l.size(); ++i)  
        result[i] = l[i] + r;  
    return result;  
}  
  
int main(){  
    Vector v(16);  
    v = v + 1;  
    return 0;  
}
```

`v` wird (mindestens) zwei Mal kopiert.

Move-Konstruktor und Move-Zuweisung

```
class Vector{  
...  
    // move constructor  
    Vector (Vector&& v): Vector() {  
        swap(v);  
    };  
    // move assignment  
    Vector& operator=(Vector&& v){  
        swap(v);  
        return *this;  
    };  
}
```


Vector Schnittstelle

```
class Vector{
public:
    Vector();
    Vector(std::size_t s);
    ~Vector();
    Vector(const Vector &v);
    Vector& operator=(const Vector&v);
    Vector (Vector&& v);
    Vector& operator=(Vector&& v);
    const double& operator[] (std::size_t pos) const;
    double& operator[] (std::size_t pos);
    std::size_t size() const;
}
```

Wenn das Quellobjekt einer Zuweisung direkt nach der Zuweisung nicht weiter existiert, dann kann der Compiler den Move-Zuweisungsoperator anstelle des Zuweisungsoperators einsetzen.⁸ Damit wird eine potentiell teure Kopie vermieden.

Anzahl der Kopien im vorigen Beispiel reduziert sich zu 1.

⁸Analoges gilt für den Kopier-Konstruktor und den Move-Konstruktor.

Illustration zur Move-Semantik

```
// nonsense implementation of a "vector" for demonstration purposes
class Vec{
public:
    Vec () {
        std::cout << "default constructor\n";}
    Vec (const Vec&) {
        std::cout << "copy constructor\n";}
    Vec& operator = (const Vec&) {
        std::cout << "copy assignment\n"; return *this;}
    ~Vec() {}
};
```

Wie viele Kopien?

```
Vec operator + (const Vec& a, const Vec& b){  
    Vec tmp = a;  
    // add b to tmp  
    return tmp;  
}
```

```
int main (){  
    Vec f;  
    f = f + f + f + f;  
}
```

Wie viele Kopien?

```
Vec operator + (const Vec& a, const Vec& b){  
    Vec tmp = a;  
    // add b to tmp  
    return tmp;  
}  
  
int main (){  
    Vec f;  
    f = f + f + f + f;  
}
```

Ausgabe
default constructor
copy constructor
copy constructor
copy constructor
copy assignment

4 Kopien des Vektors

Illustration der Move-Semantik

```
// nonsense implementation of a "vector" for demonstration purposes
class Vec{
public:
    Vec () { std::cout << "default constructor\n";}
    Vec (const Vec&) { std::cout << "copy constructor\n";}
    Vec& operator = (const Vec&) {
        std::cout << "copy assignment\n"; return *this;}
    ~Vec() {}
    // new: move constructor and assignment
    Vec (Vec&&) {
        std::cout << "move constructor\n";}
    Vec& operator = (Vec&&) {
        std::cout << "move assignment\n"; return *this;}
};
```

Wie viele Kopien?

```
Vec operator + (const Vec& a, const Vec& b){  
    Vec tmp = a;  
    // add b to tmp  
    return tmp;  
}
```

```
int main (){  
    Vec f;  
    f = f + f + f + f;  
}
```

Wie viele Kopien?

```
Vec operator + (const Vec& a, const Vec& b){  
    Vec tmp = a;  
    // add b to tmp  
    return tmp;  
}  
  
int main (){  
    Vec f;  
    f = f + f + f + f;  
}
```

Ausgabe
default constructor
copy constructor
copy constructor
copy constructor
move assignment

3 Kopien des Vektors

Wie viele Kopien?

```
Vec operator + (Vec a, const Vec& b){  
    // add b to a  
    return a;  
}
```

```
int main (){  
    Vec f;  
    f = f + f + f + f;  
}
```

Wie viele Kopien?

```
Vec operator + (Vec a, const Vec& b){  
    // add b to a  
    return a;  
}  
  
int main (){  
    Vec f;  
    f = f + f + f + f;  
}
```

Ausgabe
default constructor
copy constructor
move constructor
move constructor
move constructor
move assignment

1 Kopie des Vektors

Wie viele Kopien?

```
Vec operator + (Vec a, const Vec& b){  
    // add b to a  
    return a;  
}  
  
int main (){  
    Vec f;  
    f = f + f + f + f;  
}
```

Ausgabe
default constructor
copy constructor
move constructor
move constructor
move constructor
move assignment

1 Kopie des Vektors

Erklärung: Move-Semantik kommt zum Einsatz, wenn ein x-wert (expired) zugewiesen wird. R-Wert-Rückgaben von Funktionen sind x-Werte.

http://en.cppreference.com/w/cpp/language/value_category

Wie viele Kopien

```
void swap(Vec& a, Vec& b){  
    Vec tmp = a;  
    a=b;  
    b=tmp;  
}
```

```
int main (){  
    Vec f;  
    Vec g;  
    swap(f,g);  
}
```

Wie viele Kopien

```
void swap(Vec& a, Vec& b){  
    Vec tmp = a;  
    a=b;  
    b=tmp;  
}  
  
int main (){  
    Vec f;  
    Vec g;  
    swap(f,g);  
}
```

Ausgabe

default constructor
default constructor
copy constructor
copy assignment
copy assignment

3 Kopien des Vektors

X-Werte erzwingen

```
void swap(Vec& a, Vec& b){  
    Vec tmp = std::move(a);  
    a=std::move(b);  
    b=std::move(tmp);  
}  
int main (){  
    Vec f;  
    Vec g;  
    swap(f,g);  
}
```

X-Werte erzwingen

```
void swap(Vec& a, Vec& b){  
    Vec tmp = std::move(a);  
    a=std::move(b);  
    b=std::move(tmp);  
}  
int main (){  
    Vec f;  
    Vec g;  
    swap(f,g);  
}
```

Ausgabe
default constructor
default constructor
move constructor
move assignment
move assignment

0 Kopien des Vektors

X-Werte erzwingen

```
void swap(Vec& a, Vec& b){  
    Vec tmp = std::move(a);  
    a=std::move(b);  
    b=std::move(tmp);  
}  
  
int main (){  
    Vec f;  
    Vec g;  
    swap(f,g);  
}
```

Ausgabe
default constructor
default constructor
move constructor
move assignment
move assignment

0 Kopien des Vektors

Erklärung: Mit `std::move` kann man einen L-Wert Ausdruck zu einem X-Wert machen. Dann kommt wieder Move-Semantik zum Einsatz.

<http://en.cppreference.com/w/cpp/utility/move>

`std::swap` & `std::move`

`std::swap` ist (mit Templates) genau wie oben gesehen implementiert
`std::move` kann verwendet werden, um die Elemente eines Containers in einen anderen zu verschieben

```
std::move(va.begin(), va.end(), vb.begin())
```

Heutige Zusammenfassung

- Benutze `auto` um Typen vom Initialisierer zu inferieren.
- X-Werte sind solche, bei denen der Compiler weiss, dass Sie ihre Gültigkeit verlieren.
- Benutze Move-Konstruktion, um X-Werte zu verschieben statt zu kopieren.
- Wenn man genau weiss, was man tut, kann man X-Werte auch erzwingen.
- Indexoperatoren können überladen werden. Zum Schreiben benutzt man Referenzen.
- Hinter bereichsbasiertem `for` wirkt ein Iterator.
- Iteration wird unterstützt, indem man einen Iterator nach Konvention der Standardbibliothek implementiert.