



Apprendre C++ avec Qt : Annexe 1

Petit inventaire lexical

Les textes sources écrits en C++ se composent d'un certain nombre d'éléments : noms définis par l'utilisateur (identificateurs de constante, de variable, de type ou de fonction), mots du langage, opérateurs, signes de ponctuation, etc... S'il n'est (heureusement !) pas nécessaire de maîtriser tous les éléments du langage pour écrire des programmes, il peut parfois être utile de disposer d'une liste exhaustive des unités lexicales prédéfinies.

1 - Mots réservés

Les 63 mots listés ci-dessous constituent le vocabulaire du langage C++ et, en conséquence, ne peuvent pas servir à créer de nouveaux identificateurs.

asm		do	4	if	4	return	3	typedef	
auto		double	2	inline	A6	short	2	typeid	A5
bool	2	dynamic_cast		int	2	signed	2	typename	18
break	4	else	4	long	2	sizeof	16	union	
case	4	enum	2	mutable		static	12	unsigned	2
catch	23	explicit	10	namespace		static_cast	2	using	
char	2	export		new	12	struct		virtual	14
class	2	extern		operator	11	switch	4	void	3
const	2	false	2	private	13	template	18	volatile	
const_cast		float	2	protected	9	this	3	wchar_t	
continue		for	4	public	9	throw	23	while	4
default	4	friend	9	register		true	2		
delete		goto		reinterpret_cast		try	23		

Les nombres figurant en face de certains mots indiquent dans quelle [Leçon ou Annexe](#) ils apparaissent pour la première fois. Pour satisfaire votre éventuelle curiosité à propos des mots grisés, consultez un manuel de référence.

Par ailleurs, les mots suivants sont des alternatives possibles pour les symboles de certains opérateurs et ne peuvent pas non plus être utilisés comme identificateurs :

Mot	Symbole
and	&&
and_eq	&=
bitand	&
bitor	

Mot	Symbole
compl	~
not	!
not_eq	!=
or	

Mot	Symbole
or_eq	=
xor	^
xor_eq	^=

2 - Symboles désignant des opérateurs

Les 42 symboles suivants correspondent à des opérateurs du langage C++ :

-	--	!	!=	%	%=	&	&&	&=	()	*	*=	,	.
.*	/	/=	::	? :	[]	^	^=			=	~	+	++
+=	<	<<	<<=	<=	=	--	==	>	->	->*	>=	>>	>>=

Ce tableau *n'est pas* une liste des opérateurs : certains opérateurs sont désignés par un nom plutôt que par un symbole (new ou sizeof, par exemple), et certains symboles sont utilisés par plusieurs opérateurs différents. Le symbole -, par exemple, correspond tantôt à la soustraction (comme dans 2 - 7), tantôt à l'opérateur "opposé de" (comme dans -5). Au total, le langage ne comporte pas moins de 60 opérateurs différents.