

Informatica A

Array e Stringhe
Struct

ARRAY

Gli array

- Gruppi di celle consecutive
 - Rappresentano gruppi di variabili
 - Con lo stesso nome e lo stesso tipo
- Per riferirsi a un elemento, si specificano
 - Il nome dell'array
 - La posizione dell'elemento (indice)
- Sintassi: `<nomearray>[<posizione>]`
 - Il primo elemento ha indice 0
 - L'n-esimo elemento dell'array `v` è `v[n-1]`

Dichiarazione: `int v[12];`

<code>v[0]</code>	-46
<code>v[1]</code>	6
<code>v[2]</code>	0
<code>v[3]</code>	72
<code>v[4]</code>	1542
<code>v[5]</code>	-86
<code>v[6]</code>	0
<code>v[7]</code>	62
<code>v[8]</code>	-2
<code>v[9]</code>	1
<code>v[10]</code>	6452
<code>v[11]</code>	78

Gli array

- Array: vettori di elementi
 - Indicizzati
 - Omogenei
 - Memorizzati in celle di memoria consecutive
- Dichiarazione di un array:
 - `char parola[12];`
 - È un array di 12 elementi di tipo char, vale a dire un vettore di 12 caratteri
- La lunghezza dell'array è comunque decisa *durante la compilazione* del programma
 - Nella dichiarazione, *non* usiamo variabili per specificare la dimensione degli array

Gli array

- Sequenza di elementi consecutivi dello stesso tipo in numero predeterminato e costante
 - Noto a tempo di compilazione
- Ogni elemento della sequenza è individuato da un indice
 - La sua posizione nella sequenza
 - Indice con valore da 0 a N-1
 - Dove N è la dimensione dell'array

```
int v[100];
```

```
...
```

```
v[3] = 0;
```

Se $i \geq 100$, $v[i]$ *è un errore!*
Il comportamento è indefinito

Gli array

- Gli elementi di un array sono normali variabili

```
vett[0] = 3;  
printf("%d", vett[0]);  
> 3  
scanf("%d", &vett[1]);  
> 17      vett[1] assume valore 17
```

- Si possono usare espressioni come indici

```
x = 3  
vett[5-2]  
è equivalente a    vett[3]  
ed è equivalente a vett[x]
```

Come opera il calcolatore?

- `int v[100];`
 - Alloca memoria per 100 elementi interi, a partire da un certo indirizzo di memoria
 - La dimensione deve essere nota al compilatore
 - Deve essere un'espressione senza variabili
- Per accedere all' *i*-esimo elemento di `v[...]`
 - Valuta l'indice *i*
 - Può essere un'espressione
 - All'indirizzo della prima cella di `v[...]` somma il numero di celle pari allo spazio occupato da *i* elementi
 - Ottiene così l'indirizzo dell'elemento cercato
 - È possibile perché gli elementi sono tutti dello stesso tipo, e il tipo determina la dimensione in memoria

Inizializzazione di un array

- Sintassi compatta

```
int n[5] = {1, 2, 3, 4, 5};
```

```
int n[5] = {13};
```

- Tutti gli altri elementi sono posti a 0
- Specificare troppi elementi tra le graffe è un errore di sintassi

- Se la lunghezza dell'array è omessa, gli inizializzatori la determinano

```
int n[] = {5, 47, -2, 0, 24};
```

Equivalente a

```
int n[5] = {5, 47, - 2, 0, 24};
```

- In tal caso la dimensione è inferita automaticamente
 - 5 elementi con indici da 0 a 4

Operazioni sugli array

- Si opera sui singoli elementi, uno per volta
- Non è possibile operare sull'intero array, agendo su tutti gli elementi simultaneamente

```
/* come ricopiare array1 in array2 */  
int array1[10], array2[10];  
int i;  
...  
array2 = array1;                                /* ERRATO */  
...  
for (i = 0; i < 10; i++) {  
    array2[i] = array1[i];                        /* CORRETTO */  
}
```

Esempi sugli array

- Dichiarazione del vettore

```
int a[20];
```

- Inizializzazione del vettore (omogenea)

```
for (i = 0; i <= 19; i++)  
    a[i] = 0;
```

(alternativa alla dichiarazione, valida solo per lo zero: `int a[20] = {0} ;`)

- Inizializzazione “da terminale”

```
for (i = 0; i <= 19; i++) {  
    printf("\n Scrivi un intero: ");  
    scanf("%d", &a[i]);  
}
```

Esempi sugli array

- Ricerca del massimo

```
int max = a[0];  
for (i = 1; i <= 19; i++)  
    if (a[i] > max)  
        max = a[i];
```

- Calcolo della media

```
float media = a[0];  
for (i = 1; i <= 19; i++)  
    media = media + a[i];  
media = media / 20;
```

Esempi sugli array

Calcolo di massimo, minimo e media di un vettore

È sufficiente *una sola scansione* del vettore (un solo ciclo)

```
int a[20];
int max, min, i;
float media;
for (i = 0; i <= 19; i++) {
    printf("\n Scrivi un intero: ");
    scanf("%d", &a[i]);
}
max = min = media = a[0];
for (i = 1; i <= 19; i++) {
    media = media + a[i];
    if (a[i] > max)
        max = a[i];
    if (a[i] < min)
        min = a[i];
}
media = media / 20;
```

Un nuovo problema

- Mostrare una sequenza di 100 interi *nell'ordine inverso* rispetto a quello con cui è stata introdotta dall'utente (stdin)
 - Con un array?
 - Senza array?

```
/* Programma InvertiSequenza */
int main() {
    int i, a[100];
    i = 0;
    while (i < 100) {
        printf(" \n fornisci un valore intero: ");
        scanf("%d", &a[i]);
        i++;
    }
    i--;
    while (i >= 0) {
        printf("%d\n", a[i]);
        i--;
    }
    return 0;
}
```

Funziona *solo* per un array di 100 elementi

- Che cosa possiamo fare se sono di meno?
- E se (peggio) sono di più?

Generalizziamo con la direttiva `#define`

- In testa al programma

```
#define LUNG_SEQ 100
```
- Così possiamo adattare la lunghezza del vettore alle eventuali mutate esigenze senza riscrivere la costante 100 in molti punti del programma
 - Il preprocessore sostituisce nel codice `LUNG_SEQ` con 100 prima della compilazione
- La lunghezza dell'array, quindi, anche in questo caso è decisa al momento della compilazione del programma
- Nella dichiarazione degli array non usiamo *mai* variabili per specificarne la dimensione

```
/* Programma InvertiSequenza */
#define LUNG_SEQ 100
int main( ) {
    int i, a[LUNG_SEQ];
    i = 0;
    while (i < LUNG_SEQ) {
        printf("fornisci un valore intero");
        scanf("%d", &a[i]);    i++;
    }
    i--;
    while (i >= 0) {
        printf("%d\n", a[i]);
        i--;
    }
    return 0;
}
```

Parametrizzazione
(maggiore astrazione
del codice)


```
#define LUNG_SEQ 100
```

```
// Programma InvertiSequenza di lunghezza <= a un valore dato
```

```
int main() {  
    int lunghezza, i, a[LUNG_SEQ];  
    printf("\n lunghezza sequenza: ");  
    scanf("%d", &lunghezza);  
    if (lunghezza <= LUNG_SEQ) {  
        i = 0;  
        while (i < lunghezza) {  
            printf("\n fornisci un valore intero ");  
            scanf("%d", &a[i]);  
            i++;  
        }  
        i--;  
        while (i >= 0) {  
            printf("%d\n", a[i]);  
            i--;  
        }  
    }  
    return 0;  
}
```

Trattare anche il caso
opposto

Soluzione “a sentinella”: legge una sequenza di naturali, terminata da -1, e la stampa in sequenza invertita.

Si ipotizza che la sequenza abbia lunghezza ≤ 100 .

```
int a[LUNG_SEQ], i=0, temp;
scanf ("%d", &temp);
while (temp != -1) {
    a[i] = temp;
    i++;
    /* oppure a[i++] = temp; */
    scanf ("%d", &temp);
}
while (i > 0) {
    i--;
    printf("%d\n", a[i]);
    /* oppure printf ("%d\n", a[--i]); */
}
```

N.B. Si è trascurato il dialogo di input output

La soluzione precedente non evitava di superare il limite fisico del vettore. Con una semplice modifica riusciamo a non generare errori nel caso in cui l'utente immetta più di LUN_SEQ valori.

```
int a[LUNG_SEQ], i=0, temp;
printf("Inserire una sequenza di interi terminata da -1\n");
scanf ("%d", &temp);
while (temp != -1 && i < LUNG_SEQ) {
    a[i] = temp;
    i++;
    scanf ("%d", &temp);
}
if (temp != -1 && i == LUNG_SEQ)
    printf("Raggiunto il limite di %d valori\n\n",
LUNG_SEQ);
while (i > 0) {
    i--;
    printf("%d\n", a[i]);
}
```

```
/* Output Strutturato:  
Stampa di un istogramma */
```

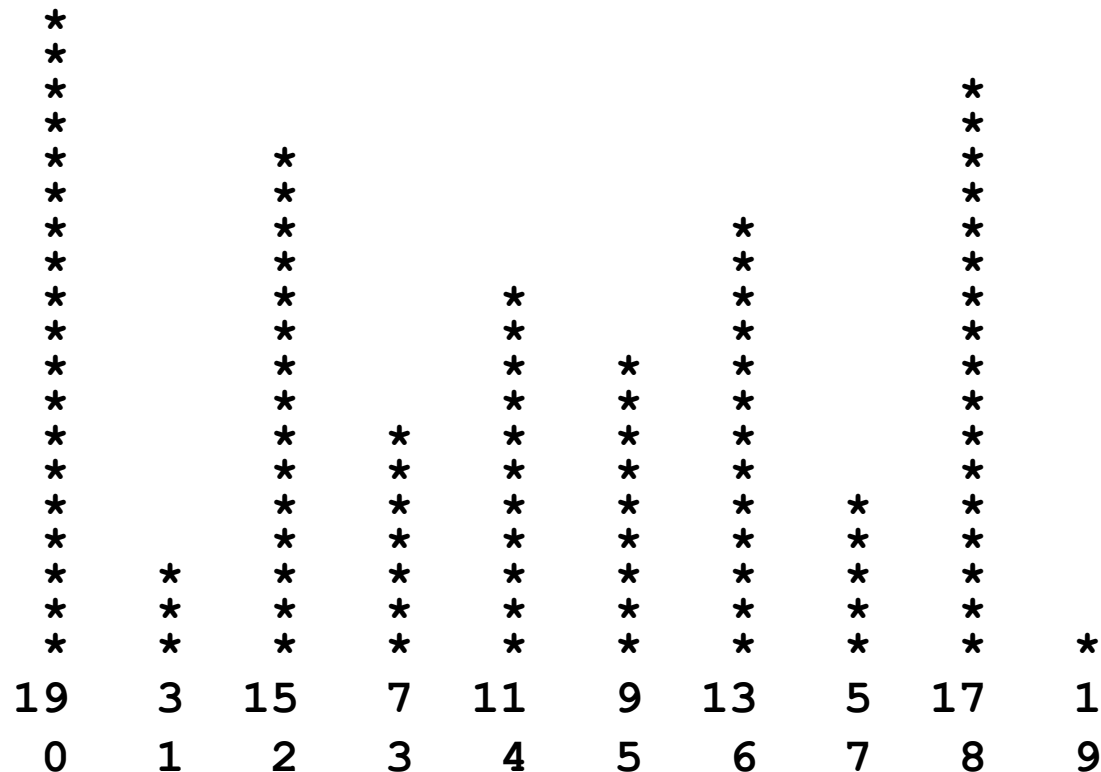
```
/* Output Strutturato: Stampa di un istogramma */
#include <stdio.h>
#define SIZE 10
int main () {
    int n[SIZE] = { 19, 3, 15, 7, 11, 9, 13, 5, 17, 1 };
    int i, j;
    printf("%s%13s%17s\n\n", "Element", "Value", "Histogram");
    for (i = 0; i < SIZE; i++) {
        printf("%7d%13d", i, n[i]);
        for (j = 1; j <= n[i] ; j++) /* una riga di '*' */
            printf("*");
        printf("\n");
    }
    return 0;
}
```

Output del programma

Element	Value	Histogram
0	19	*****
1	3	***
2	15	*****
3	7	*****
4	11	*****
5	9	*****
6	13	*****
7	5	*****
8	17	*****
9	1	*

Esercizio

- Modificare il programma per visualizzare istogrammi verticali



Array a più dimensioni

- Gli array a 1D realizzano i vettori, quelli a 2D realizzano le matrici, ... e così via
- Dichiarazione:

```
int A[20][30];
```

 - A è una matrice di 20×30 elementi interi (600 variabili distinte)

```
float F[20][20][30];
```

 - F è una matrice 3D di $20 \times 20 \times 30$ variabili di tipo float (12.000!)
- Oppure a quattro dimensioni, ecc ...

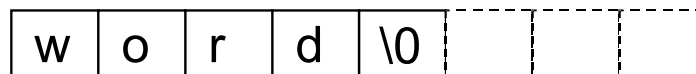
STRINGHE

Le stringhe

- Array di caratteri
 - Rappresentano “caratteri da leggersi in fila”
- Dichiarazione e inizializzazione di una stringa
- Il carattere nullo '\0' termina le stringhe
 - Perciò l'array `stringa` ha 5 elementi (non 4):

```
char stringa[] = "word";
```

- Dichiarazione equivalente
- ```
char stringa[] = {'w', 'o', 'r', 'd', '\0'};
```



# Stringhe e caratteri

- Qual è la differenza tra 'x' e "x"?
  - 'x' è una costante di tipo char
    - Rappresentata in memoria occupando 1 byte in codifica ASCII
  - "x" è una stringa costante
    - Rappresentata in memoria con un array di char contente i caratteri 'x' e '\0'
- *Attenzione*: le stringhe *non* sono propriamente un tipo di dato
  - Non sono un tipo di base
  - Non hanno operatori nativi
  - Una serie di funzioni della libreria `string.h` permette di manipolarle

# Operazioni su stringhe

```
char str1[32]; /* str1 ha spazio per 32 char. */
char str2[64]; /* str2 ha spazio per 64 char. */

/* inizializza str1 con la stringa "alfa" */
strcpy(str1, "alfa"); /* str1 contiene "alfa" */

/* copia str1 in str2 */
strcpy(str2, str1); /* str2 contiene "alfa" */

/* lunghezza di str1 */
x = strlen(str1); /* x assume valore 4 */

/* scrivi str1 su standard output */
printf("%s", str1); /* scrive str1 su stdout */

/* leggi str1 da standard input */
scanf("%s", str1); /* str1 "riceve" da stdin */
```

# Operazioni su stringhe

```
char str1[32];
char str2[64];

scanf("%s", str1);
> ciao↵ /* ora str1 contiene "ciao" */

strcpy(str2, str1); /* str2 riceve "ciao"*/
val = strlen(str2); /* val = 4 */

printf("%s\n", str2);
> ciao /* stampa "ciao" */
```

Attenzione: strlen("") vale 0 !

# Particolarità delle stringhe

- Inizializzazione e accesso ai singoli caratteri:  

```
char stringa[] = "word" {'w','o','r','d','\0'};
```

stringa[3] è un'espressione di valore 'd'
- Il nome dell'array rappresenta l'indirizzo del suo primo elemento
  - Quando ci si vuole riferire all'intero array nella scanf non si mette il simbolo &!
  - `scanf("%s", stringa); -> scanf("%s", &stringa[0]);`
  - Questa scanf legge in input i caratteri fino a quando trova il carattere "blank" (lo spazio), o l'invio
- Se il buffer contiene una stringa "troppo lunga"
  - La stringa è memorizzata oltre la fine dell'array!
  - *È un errore grave!*

/\* Stringhe e array di caratteri \*/

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
```

scanf interrompe la  
scansione quando  
incontra uno spazio

```
int main () {
 char str1[20], str2[] = "string literal";
 int i;
 printf("\n Enter a string: ");
 scanf("%s", str1);
 printf("str1: %s\n str2: %s\n", str1, str2);
 printf("str1 with spaces is: \n");
 i = 0;
 while(str1[i] != '\0') {
 printf ("%c ", str1[i]);
 i++;
 }
 printf ("\n");
 return 0;
}
```

> Enter a string: Hello guys  
> str1: Hello  
> str2: string literal  
> str1 with spaces is:  
> H e l l o

# strcpy(s1, s2)

- E se non ci fosse la funzione strcpy()?
  - Assegneremmo sempre un carattere alla volta!

```
char s1[N], s2[M];
/* Assegnamento di s2, omesso */
int i = 0;
while (i <= strlen(s2) && i < N) {
 s1[i] = s2[i];
 ++i;
}
```

N.B. Funziona correttamente se s2 è una stringa ben formata (cioè terminata da '\0') e se s1 è sufficientemente grande da contenere i caratteri di s2 ( $N \geq \text{strlen}(s2)$ )



# Quiz

- Che cosa stampano le seguenti printf()?

```
char ciao[6] = "ciao";
ciao[strlen(ciao)] = ciao[2];
```

```
printf("%s\n", ciao);
printf("%d\n", strlen(ciao));
```

Morale: mai dimenticare che c'è anche il carattere '\0'

# Confrontare due stringhe

- Una funzione apposita: `strcmp(s1, s2)`
  - Restituisce un intero
    - 0 se le stringhe sono uguali
  - Confronta le due stringhe fino al `'\0'`

```
char s1[32], s2[64];
int diverse;
/* Acquisizione di valori per le stringhe
 (codice omesso)*/
diverse = strcmp(s1, s2);

if (diverse == 0)
 printf("UGUALI\n");
else if (diverse < 0)
 printf("%s PRECEDE %s\n", s1, s2);
else
 printf("%s SEGUE %s\n", s1, s2);
```

# strcmp(s1, s2)

- E se non ci fosse?
  - Controlliamo un carattere alla volta
  - Interrompiamo il controllo appena sono diverse

```
char s1[N], s2[M];
int i = 0;
...
while (i<strlen(s1) && i<strlen(s2)
 && s1[i] == s2[i]) i++;
if (s1[i] == s2[i]) /* s1[i] == '\0' */
 ... Le stringhe sono uguali ...
```

# STRUCT

# Aggregazione di variabili

- Gruppi di variabili *omogenee*
  - Array (vettori)
- Gruppi di variabili *eterogenee*
  - Struct (record)

# Dichiarazione dei dati: dati complessi o strutturati

- Record (o struct): memorizzano aggregazioni di dati (ciascun dato è chiamato “campo”) di diversa natura

```
struct {
 char via[20]; /* 1o campo: stringa */
 int numero; /* 2o campo: intero */
 int CAP; /* 3o campo: intero */
 char citta[20]; /* 4o campo: stringa */
} indirizzo;
```

Nome della variabile di tipo record

- Indirizzo: un record con 4 campi di vario tipo

# Uso dei record

- Il record (o struct) è una sorta di “contenitore” di campi *di tipo eterogeneo*
- Il record raggruppa dati più semplici
  - Ne rende più ordinata la gestione, evitando confusioni
- I campi del record non sono visibili direttamente
  - Il loro nome deve essere preceduto da quello del record a cui appartengono
    - Interponendo . come separatore
  - Sono identificatori *locali* all’interno di una variabile di tipo strutturato, da usarsi come suffissi

# Operazioni su record

- Assegnamento ai campi del record

```
strcpy(indirizzo.via, "Ponzio");
indirizzo.numero = 34;
indirizzo.CAP = 20133;
strcpy(indirizzo.citta, "Milano");
```
- Accesso (leggere, scrivere...)

```
printf("%d\n", indirizzo.numero);
> 34
printf("%d\n", strlen(indirizzo.citta));
> 6
printf("%s\n", indirizzo.citta);
> Milano
scanf("%s", indirizzo.via);
> Ponzio↵
scanf("%d", &indirizzo.CAP);
> 20133↵
```



# Ancora operazioni su record

- Dati due record identici (cioè dichiarati insieme)
- È lecito assegnare globalmente il primo al secondo  

```
struct { ... /* campi */ } rec1, rec2;
```
- È lecito scrivere:  

```
rec2 = rec1;
```

  - Tutti i campi di rec1 sono ordinatamente copiati nei campi corrispondenti di rec2.
  - Se i due record sono diversi (anche solo per l'ordine dei campi) l'assegnamento è privo di senso !
  - Memento: l'assegnamento *diretto* tra array è vietato
    - Deve avvenire elemento per elemento