

## Sottoprogrammi

- I sottoprogrammi possono servire per creare
  - nuovi operatori: **funzioni**, che possono essere usate nelle espressioni, forniscono un valore di ritorno  
`x=4*potenza(2+y,3);`
  - nuove istruzioni: **procedure**, che non hanno un risultato  
`stampa(f);`
- Il linguaggio C è basato sul concetto di **espressione**, quindi le funzioni fanno la parte del leone.
- Le procedure sono realizzate come caso particolare di funzioni: funzioni che non hanno un valore di ritorno. Per indicare il tipo del risultato si usa la parola chiave **void**.

## return IN UNA PROCEDURA

- L'istruzione **return** provoca solo la restituzione del controllo al cliente
- non** è seguita da una espressione da restituire
- quindi **non è necessaria** se la procedura termina "spontaneamente" a fine blocco (cioè al raggiungimento della parentesi graffa di chiusura)

## PROCEDURE

Una **procedura** permette di

- dare un nome a una istruzione
- rendendola **parametrica**
- non denota un valore, quindi non c'è tipo di ritorno → **void**

- Es: visualizzazione di una frazione

```
typedef struct { int num; int den; } frazione;
```

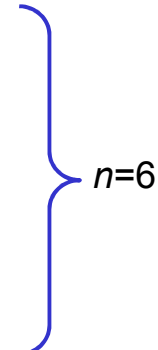
```
void stampaFrazione(frazione f)
{ printf("%d/%d", f.num, f.den);
}
```

```
main()
{ frazione f = {3,5};
  stampaFrazione(f);
}
```

## ESEMPIO

- Disegnare, per un dato  $n$ , la seguente figura

```
      *
    * * *
  * * * * *
* * * * * *
* * * * * * *
* * * * * * * *
* * * * * * * * *
```



## ESEMPIO

- Visualizzazione di  $n$  caratteri tutti uguali

```
void printN(char c, int n)
{
    int i;
    for (i=0; i<n; i++)
        printf("%c",c);
}
```

utile per disegnare istogrammi.

## Passaggio dei parametri

- In linguaggio C, i dati sono passati **per copia**, cioè il valore del parametro attuale viene **copiato** sul parametro formale
- Perché questa scelta?

## Vantaggio 1

```
int potenza(int b, int e)
{
    int p=1;
    for (i=0; i<e; i++)
        p = p*b;
    e--;
    return p;
}
main()
{
    int x=2, y=3, z;
    z = potenza(x, y);
    printf("%d^%d=%d", x, y, z);
}
```

## Vantaggio 2

```
int potenza(int b, int e)
{
    int p=1;
    while (e>0)
    {
        p = p*b;
        e--;
    }
    return p;
}
main()
{
    int x=2, y=3, z;
    z = potenza(x, y);
    printf("%d^%d=%d", x, y, z);
}
```

## Vantaggio 3

```
main()
{ int x,y,z;
  x=2;
  y=x+1;
  z = potenza(x,y) ;
  printf ("%d^%d=%d",x,y,z) ;
}
```

## Vantaggio 4

```
int potenza(int b, int e)
{ int p=1;
  while (e>0)
  { p = p*b;
    e--;
  }
  return p;
}

main()
{ int x=2,y=3,z;
  z = potenza(x-1,y+1) ;
  printf ("%d^%d=%d",x,y,z) ;
}
```

main	RA	DL
x	2	
y	3	
z		

potenza	RA	DL
b	1	
e	4	
p		

## Svantaggi

- Però in questo modo non posso modificare il valore dei parametri
- In genere è un vantaggio, ma in certi casi potrebbe servirmi
  - Posso trasferire i dati solo in una direzione (dalla funzione chiamante alla chiamata)
  - L'unico modo per avere una comunicazione dalla funzione invocata a quella invocante è con il valore di ritorno
    - E se mi serve più di un risultato?
  - Se ho una struttura dati molto grande, ricopiarla può essere costoso

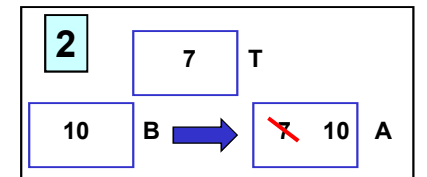
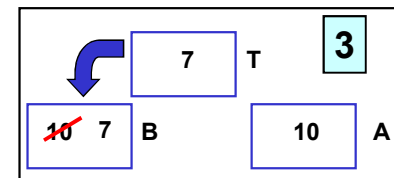
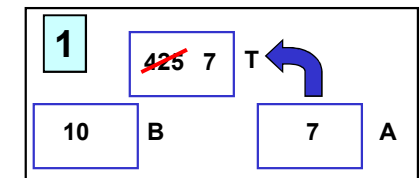
## ESEMPIO

### Perché il passaggio per valore non basta?

Problema: scrivere una procedura che *scambi i valori di due variabili intere*.

Specifica:

Dette A e B le due variabili, ci si può appoggiare a una *variabile ausiliaria T*, e fare una "triangolazione" in *tre fasi*.



## ESEMPIO

Supponendo di utilizzare, senza preoccuparsi, il passaggio per valore usato finora, la codifica potrebbe essere espressa come segue:

```
void scambia(int a, int b)
{
    int t;
    t = a;
    a = b;
    b = t;
}
```

## ESEMPIO

Il `main` invocherebbe quindi la procedura così:

```
main()
{int y = 5, x = 33;
  scambia(x, y);
  /* ora dovrebbe essere
     x=5, y=33 ...
     MA NON E' VERO !!
  */
}
```

**Perché non funziona??**

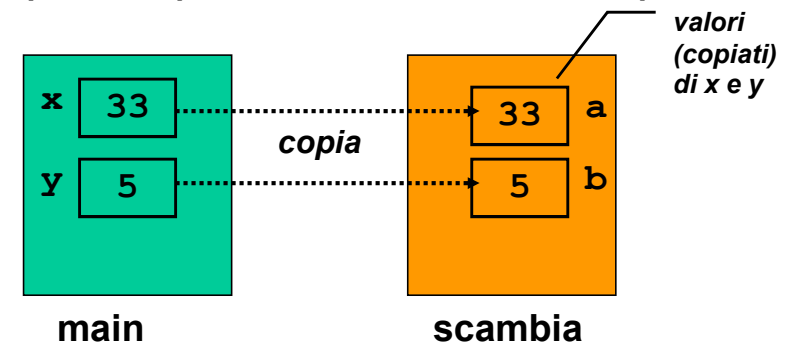
## ESEMPIO

- La procedura ha *effettivamente scambiato* i valori di A e B al suo interno
- ma questa modifica non si è propagata al `main`, perché sono state scambiate *le copie locali alla procedura*, non gli originali!
- al termine della procedura, le sue variabili locali sono state distrutte → nulla è rimasto del lavoro fatto dalla procedura!!



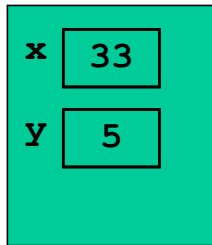
## PASSAGGIO PER VALORE

Ogni azione fatta su `a` e `b` è strettamente locale alla procedura. Quindi `a` e `b` vengono scambiati ma quando la procedura termina, tutto scompare.



## PASSAGGIO PER VALORE

... e nel main non è cambiato niente!!!



main

## Esempio

- Scrivere la procedura azzera, che assegna il valore zero ad una variabile

```
void azzera(int x)
{ x=0;
}
```

## Esempio

```
void azzera(int x)
{ x=0;
}
```

```
main()
{ int y=6;
  azzera(y);
}
```

main	RA	DL
	y	6

azzera	RA	DL
	x	<del>6</del> 0

## Come fare?

- Il problema è che la procedura azzera non sa qual è **la variabile** da azzerare: le viene passato solo **il valore** della variabile

```
void azzera(int x)
{ x=0;
}
```

```
main()
{ int y=6;
  azzera(y);
}
```

main	RA	DL	1000
	y	6	1001

azzera	RA	DL	1002
	x	6	1003

## Come fare?

- Ci piacerebbe poter passare alla funzione, invece del **valore** di **y**, il suo **indirizzo**. Poi dovremmo dire alla **azzera** di inserire 0 nella cella di cui sappiamo l'indirizzo

```
void azzera(int x)
```

```
{ x=0;  
}
```

```
main()
```

```
{ int y=6;  
  azzera(y);  
}
```

main	RA	DL	1000
y	<del>6</del>	0	1001

azzera	RA	DL	1002
x	1001		1003

## Di cosa abbiamo bisogno?

Abbiamo bisogno di 3 cose:

- (nel **main**) Estrarre l'indirizzo di **y** (1001)
- (nella **azzera**) Avere una variabile in cui possiamo mettere indirizzi
- (nella **azzera**) Poter utilizzare una variabile di cui so l'indirizzo:
  - la variabile il cui indirizzo è contenuto in **x**

main	RA	DL	1000
y		6	1001

azzera	RA	DL	1002
x		1001	1003

## Estrazione dell'indirizzo

- Per ottenere l'indirizzo di una variabile, si usa l'operatore **&**
- Es:
  - &y** = 1001
  - &x** = 1003
- L'indirizzo di una variabile viene deciso dal compilatore
- L'operatore **&** può essere applicato solo alle variabili, non alle espressioni (non ha senso **&(a+b)**, oppure **&3**).
- Se conosco l'indirizzo di una variabile, posso usare la variabile anche se non ne conosco il nome

main	RA	DL	1000
y		6	1001

azzera	RA	DL	1002
x		1001	1003

## La scanf

- questo è il motivo per cui nella **scanf** mettiamo la **&** davanti alle variabili: la **scanf** ha bisogno di sapere l'indirizzo della variabile per poterla modificare

```
scanf ("%d" , &x) ;
```

## Tipo puntatore

- Per memorizzare indirizzi in memoria, si usa il tipo puntatore
- Una variabile di tipo puntatore può contenere (solo) indirizzi
- Se **p** è una variabile puntatore che contiene un indirizzo (es. 1008) posso usarlo per leggere/scrivere sulla cella 1008, usando l'operatore **\***

**\*p = 5;**

p	1008	1000
	85	1004
	<del>7</del> 5	1008

## Esempio

- Supponiamo che **p** sia di tipo puntatore

...

**int x=3;**

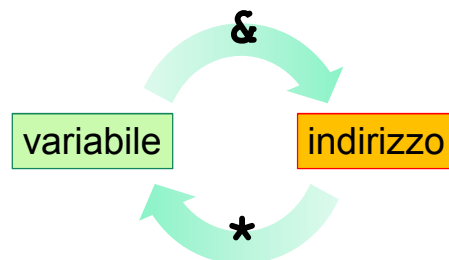
**p = &x;**

p	1004	1000
x	<del>3</del> <del>4</del> 5	1004

- A questo punto, dire **x** o dire **\*p** è esattamente la stessa cosa: sono **sinonimi**, rappresentano la **stessa variabile**
- Quindi posso fare  
**printf("%d", \*p);**  
**\*p=4;**  
**(\*p)++;**

## Operatori & e \*

- I due operatori **&** e **\*** sono uno l'inverso dell'altro
- &** estrae l'indirizzo di una variabile
- \*** riferisce la variabile corrispondente a un indirizzo



## Tipi e conversioni

**char c=3;**

**float f=1e0;**

f	{	c	{	3	1000
		espon		0	1001
		mantissa		1	1002

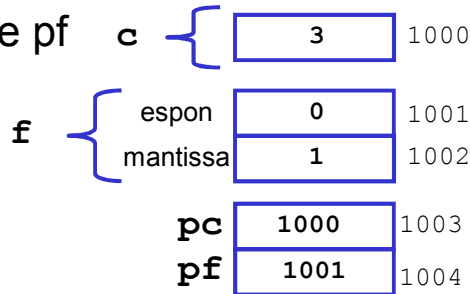
**f = c;**

Sappiamo che viene effettuata la promozione  
**char → float**

## Problema: di che tipo è \*p?

Ho due puntatori: pc e pf

```
char c=3;
float f=1e0;
pc = &c;
pf = &f;
*pf = *pc;
```



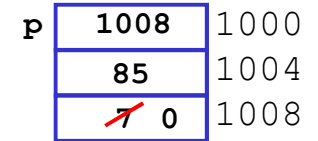
Quanti byte deve ricopiare?  
Dovrebbe fare la promozione  
char → float  
ma come fa a sapere che pf  
contiene l'indirizzo di un float?

## Soluzione

- **Soluzione:** Quando dichiaro una variabile di tipo puntatore, dichiaro anche di che tipo è il dato di cui ho l'indirizzo.
- Quindi una variabile non è un puntatore "e basta":
  - un **puntatore a int** può contenere solo indirizzi di variabili di tipo **int**
  - un **puntatore a float** può contenere solo indirizzi di variabili di tipo **float**
  - un **puntatore a struct frazione** può contenere solo indirizzi di variabili di tipo **struct frazione**

## Problema

**\*p = 0;**



- Ma di che tipo è **\*p**?
  - Se lo penso come **char**, devo azzerare 1 byte
  - Se è un **long int** sono 4 byte!
  - Se è **float**, dovrò fare conversioni
- ↓
- Devo avere un modo per stabilire il tipo di **\*p**
  - **Soluzione:** Quando dichiaro una variabile di tipo puntatore, dichiaro anche di che tipo è il dato di cui ho l'indirizzo.

## SINTASSI

- Definizione di una variabile puntatore:

**<tipo> \* <nomevariabile> ;**

- Esempi:

**int \*p;**

**int\* p;**

**int \* p;**

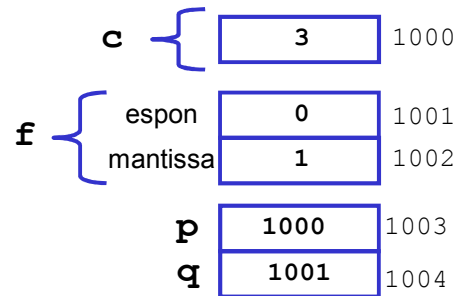
Queste tre forme sono equivalenti, e definiscono **p** come "puntatore a intero"



## Quindi

```
char c=3;
float f=1e0;
char *pc;
float *pf;
pc = &c;
pf = &f;
*pf = *pc;
```

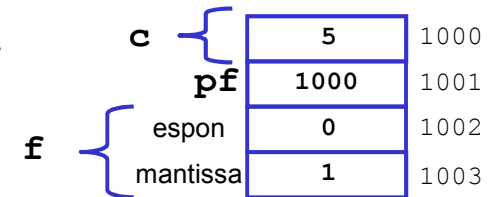
↑      ↑  
float   char



Si fa la promozione  
char → float  
poi si assegna il valore  
3e0 a \*pf (cioè a f)

## e se facessi ... ?

```
char c=5;
float *pf, f=1e0;
pf=&c;
f = *pf;
printf("%f\n", f);
```



warning: incompatible types

-107372584.000000

## Passaggio per riferimento

```
void azzera(int *x)
{ *x = 0;
}

main()
{ int y=6;
  azzera(&y);
}
```

## REALIZZARE IL PASSAGGIO PER RIFERIMENTO IN C

In C per realizzare il passaggio per riferimento:

- la funzione invocata deve prevedere esplicitamente dei puntatori come parametri formali
- la funzione chiamante deve passare esplicitamente gli indirizzi

```
void scambia(int* a, int* b)
{
  int t;
  t = *a;
  *a = *b;
  *b = t;
}

main()
{
  int y = 5, x = 33;
  scambia(&x, &y);
}
```

## ESEMPIO: RECORD DI ATTIVAZIONE

Caso del passaggio *per riferimento*:

```
void scambia(int* a, int* b)
```

```
{ int t;
  t = *a;
  *a = *b;
  *b = t;
}
```

Modificati dalla procedura

x	<del>33</del>	5	$\alpha$	main
y	<del>5</del>	33	$\beta$	

Indirizzo di x e y

	RA	DL	
a	$\alpha$		scambia
b	$\beta$		
t	33		

```
main()
{
  int y = 5, x = 33;
  scambia(&x, &y);
}
```

## Esercizio

- Si scriva una procedura che calcola quoziente e resto di una divisione intera

## ESEMPIO: RECORD DI ATTIVAZIONE

Se avessi usato il passaggio *per valore*:

```
void scambia(int a, int b)
```

```
{ int t;
  t = a;
  a = b;
  b = t;
}
```

Non modificati dalla procedura

x	33	main
y	5	

Copia di x e y

	RA	DL	
a	<del>33</del>	5	scambia(33,5)
b	<del>5</del>	33	
t	33		

```
main()
{int y = 5, x = 33;
  scambia(x, y);
}
```

## Esercizio

- Si scriva una procedura `ordina2` con due parametri  $a$  e  $b$ .
- Se  $a > b$ , scambia il valore di  $a$  e di  $b$ , usando la procedura `scambia` definita nei lucidi precedenti

```
void scambia(int* a, int* b)
{ int t;
  t = *a;
  *a = *b;
  *b = t;
}
```

## Esercizio (analisi)

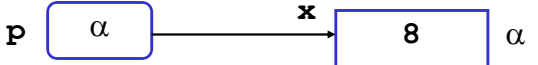
- Si mostri l'esecuzione del seguente programma con i record di attivazione

```
void g(int *h)
{ (*h)++;
}
int f(int a, int *b)
{ g(b);
  return a+(*b);
}
main()
{ int c=1, d=3, s=6;
  s=f(c, &d);
}
```

## PUNTATORI

- Un *puntatore* è una variabile *destinata a contenere l'indirizzo di un'altra variabile*
- Vincolo di tipo: un puntatore a T può contenere solo l'indirizzo di variabili di tipo T.

Esempio:



```
int x = 8;
int* p;
p = &x;
```

Da questo momento, **\*p** e **x** sono due modi alternativi per denotare la stessa variabile

## PUNTATORI

```
int x = 8;      x [ 8 ] alpha
```

```
int* p = &x;    p [ alpha ] --x--> [ 8 ] alpha
```

```
*p = 31;        p [ alpha ] --x--> [ 8 31 ] alpha
```

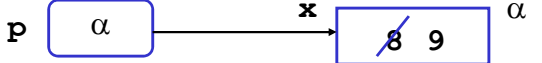
  

```
x--;            p [ alpha ] --x--> [ 31 30 ] alpha
```

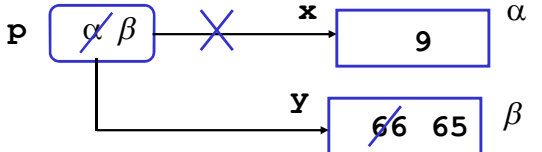
## PUNTATORI

Un puntatore non è legato per sempre alla stessa variabile: può puntare altrove.

```
int x = 8, y = 66;
int *p = &x;
(*p)++;
```

```
p = &y;
(*p) --;
```



Le parentesi sono necessarie per riferirsi alla variabile puntata da **p**

## OSSERVAZIONE

- Quando un puntatore è usato per realizzare il passaggio per riferimento, la funzione non dovrebbe mai alterare il valore del puntatore.
- Quindi, se **a** e **b** sono due puntatori:

**\*a = \*b**      **SI**  
**a = b**      **NO**

- In generale una funzione può modificare un puntatore, ma *non è opportuno che lo faccia se esso realizza un passaggio per riferimento*

## PUNTATORI

- Un puntatore a T può contenere *solo l'indirizzo di variabili di tipo T*:
- Esempio:

```
int x=8, *p;   float *q;  
p = &x;        /* OK */  
q = p;         /* NO! */
```

MOTIVO: il tipo *del puntatore* serve per *dedurre il tipo dell'oggetto puntato*, che è un'informazione indispensabile per effettuare il dereferenzamento.

## PUNTATORI

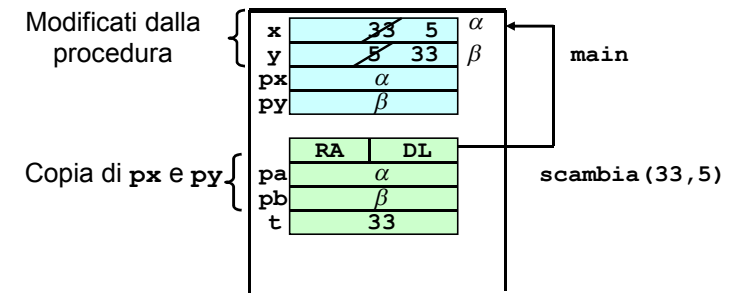
```
void scambia(int* pa, int* pb)  
{  
    int t;  
    t = *pa;  *pa = *pb;  *pb = t;  
}
```

```
main()  
{  
    int y = 5, x = 33;  
    int *py = &y, *px = &x;  
    scambia(px, py);  
}
```

Variazione dall'esempio precedente: i puntatori sono memorizzati in **px** e **py** prima di passarli alla procedura

## ESEMPIO: RECORD DI ATTIVAZIONE

Il record di attivazione si modifica come segue.



## Esercizio

- Si scriva un programma che legge una struttura frazione tramite una **procedura** e la stampa tramite un'altra **procedura**.

## ESEMPIO

Divisione intera  $x/y$  con calcolo di quoziente e resto.  
Occorre calcolare *due* valori che supponiamo di mettere in due variabili globali.

```
int quoziente, int resto;

void dividi(int x, int y)

{ resto = x % y; quoziente = x/y;
}
```

```
main()
{ dividi(33, 6);
  printf("%d%d", quoziente, resto);
}
```

variabili globali  
quoziente e resto  
visibili in tutti i blocchi

Il risultato è disponibile per il  
cliente nelle variabili globali  
quoziente e resto

## COMUNICAZIONE TRAMITE L'ENVIRONMENT GLOBALE

- Una procedura può anche comunicare con il suo cliente **mediante aree dati globali**: un esempio sono le **variabili globali del C**.
- Le **variabili globali** in C:
  - sono allocate nell'area dati globale (fuori da ogni funzione)
  - esistono *già prima* della chiamata del *main*
  - sono *inizializzate automaticamente a 0* salvo diversa indicazione
  - possono essere *nascoste* in una funzione da una variabile locale omonima
  - sono visibili, previa dichiarazione **extern**, in tutti i file dell'applicazione

## LEGGIBILITA'

Le variabili globali vanno usate il meno possibile, in quanto rendono meno leggibile il programma

```
int quoziente, int resto;

void dividi(int x, int y)

{ resto = x % y; quoziente = x/y;
}
```

```
main()
{ dividi(33, 6);
  printf("%d%d", quoziente, resto);
}
```

Osservando il main program non  
capisco che **quoziente e resto**  
vengono modificate dalla **dividi** ☹

## ESEMPIO

Con il passaggio dei parametri per indirizzo avremmo un codice più leggibile

```
void dividi(int x, int y, int* quoziente,
           int* resto)
{
    *resto = x % y; *quoziente = x/y;
}
```

```
main()
{
    int quoz, rest;
    dividi(33, 6, &quoz, &rest);
    printf("%d %d", quoz, rest);
}
```

Vedo subito che quoz e rest sono passate per riferimento, quindi capisco che dividi può modificarne il valore 😊

## Esercizio

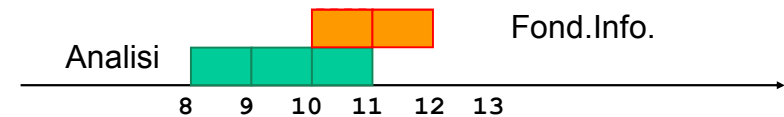
Si scriva una funzione (o procedura) che prende in ingresso due frazioni e fornisce in uscita

- la frazione quoziente
- un valore boolean che dice se il risultato è finito o se c'è stata divisione per zero

## Esercizio

- L'orario di una lezione è rappresentato dalla struttura:  

```
typedef struct
{
    char nomecorso[20];
    int orainizio, durata;
} orario;
```
- Si scriva una procedura o funzione che, date 2 lezioni, verifica se si sovrappongono e, qualora si sovrappongano, spostati in avanti la lezione che inizia più tardi, in modo che inizi appena finisce l'altra lezione
- **Nota:** non sappiamo a priori quale delle due lezioni comincia prima (bisogna controllare il valore di `orainizio`)



## Congettura di Goldbach

- Nel margine di una lettera ad Eulero (1742), il matematico prussiano Christian Goldbach formulava un'ipotesi che, in termini moderni, viene spesso descritta così:

*"Ogni intero pari maggiore di 2 può essere scritto come la somma di due numeri primi"*

- Si scriva una funzione **Goldbach** che, dato un intero  $n$ , fornisce due numeri primi che danno come somma  $n$

