

Unitat 0 · Sistemes Operatius (SO)

Introducció a la programació de Sistema (I) (C)

Jordi Mateo jordi.mateo@udl.cat

Escola Politècnica Superior (EPS) <https://www.eps.udl.cat/> · Departament d'Enginyeria Informàtica i Disseny Digital <https://deidd.udl.cat/>

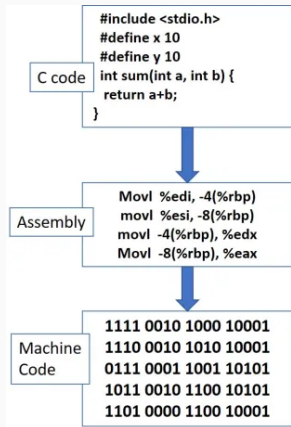
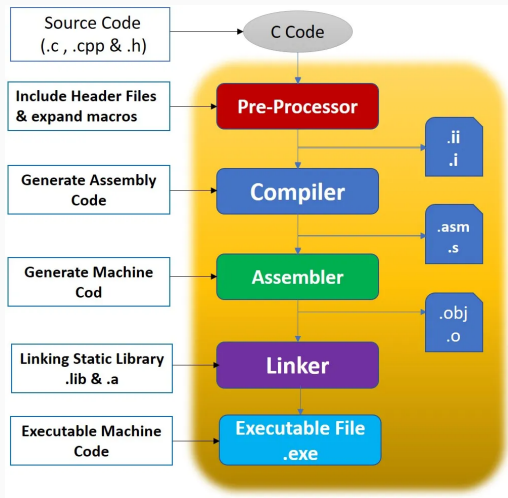
Introducció

Desenvolupament en sistemes Linux/UNIX

El desenvolupament de programari de sistema el realitzarem amb els llenguatge C i basa en els compiladors GNU gcc.

```
#!/bin/sh
# ./check.sh
gcc -v
if [ $? != 0 ]; then
    echo "GCC is not installed!"
fi
ld -v
if [ $? != 0 ]; then
    echo "Please install binutils!"
fi
```

Navegant a les entranyes del compilador GCC



Etales de la compilació i l'enllaç (I)

Preprocessador

- El preprocessador processa el codi font, buscant instruccions que comencen amb un hash (#), com `#include`, `#define`, i `#ifdef`.

Compilador

Etapes de la compilació i l'enllaç (I)

Preprocessador

- El preprocessador processa el codi font, buscant instruccions que comencen amb un hash (#), com `#include`, `#define`, i `#ifdef`.
- Inclou fitxers d'encapçalament (**headers**) i substitueix *macros i definicions*. També elimina els comentaris.

Compilador

Etapes de la compilació i l'enllaç (I)

Preprocessador

- El preprocessador processa el codi font, buscant instruccions que comencen amb un hash (#), com **#include**, **#define**, i **#ifdef**.
- Inclou fitxers d'encapçalament (**headers**) i substitueix *macros i definicions*. **També elimina els comentaris.**
- Genera un fitxer de codi font amb les instruccions del preprocessador processades, preparat per a la compilació.

Compilador

Etapes de la compilació i l'enllaç (I)

Preprocessador

- El preprocessador processa el codi font, buscant instruccions que comencen amb un hash (#), com **#include**, **#define**, i **#ifdef**.
- Inclou fitxers d'encapçalament (**headers**) i substitueix *macros i definicions*. També elimina els comentaris.
- Genera un fitxer de codi font amb les instruccions del preprocessador processades, preparat per a la compilació.

Compilador

- Tradueix el codi font preprocessat al llenguatge ensamblador equivalent. En alguns compiladors, el codi es pot convertir directament en codi màquina en aquesta etapa.

Etapes de la compilació i l'enllaç (I)

Preprocessador

- El preprocessador processa el codi font, buscant instruccions que comencen amb un hash (#), com **#include**, **#define**, i **#ifdef**.
- Inclou fitxers d'encapçalament (**headers**) i substitueix *macros i definicions*. També elimina els comentaris.
- Genera un fitxer de codi font amb les instruccions del preprocessador processades, preparat per a la compilació.

Compilador

- Tradueix el codi font preprocessat al llenguatge ensamblador equivalent. En alguns compiladors, el codi es pot convertir directament en codi màquina en aquesta etapa.
- Traduir el codi de nivell alt al codi de nivell baix i optimitzar-lo per al maquinari subjacent.

Etales de la compilació i l'enllaç (I)

Preprocessador

- El preprocessador processa el codi font, buscant instruccions que comencen amb un hash (#), com `#include`, `#define`, i `#ifdef`.
- Inclou fitxers d'encapçalament (**headers**) i substitueix *macros i definicions*. També elimina els comentaris.
- Genera un fitxer de codi font amb les instruccions del preprocessador processades, preparat per a la compilació.

Compilador

- Tradueix el codi font preprocessat al llenguatge ensamblador equivalent. En alguns compiladors, el codi es pot convertir directament en codi màquina en aquesta etapa.
- Traduir el codi de nivell alt al codi de nivell baix i optimitzar-lo per al maquinari subjacent.
- Genera un fitxer de codi ensamblador amb l'extensió `.s`. Per exemple, si el fitxer de codi font és `hola.c`, el fitxer generat seria `hola.s`.

Assemblador

- Converteix el codi assemblador en **codi objecte** o codi de màquina.

Enllaçador (Linker)

Assemblador

- Converteix el codi assemblador en **codi objecte** o codi de màquina.
- Produir codi binari que pugui ser entès per la CPU.

Enllaçador (Linker)

Assemblador

- Converteix el codi assemblador en **codi objecte** o codi de màquina.
- Produir codi binari que pugui ser entès per la CPU.
- Genera un fitxer de codi objecte amb l'extensió **.o**. Per exemple, el fitxer resultant seria `hola.o`.

Enllaçador (Linker)

Assemblador

- Converteix el codi assemblador en **codi objecte** o codi de màquina.
- Produir codi binari que pugui ser entès per la CPU.
- Genera un fitxer de codi objecte amb l'extensió **.o**. Per exemple, el fitxer resultant seria `hola.o`.

Enllaçador (Linker)

- Enllaça el codi **objecte** amb les **biblioteques** necessàries per crear l'executable final.

Assemblador

- Converteix el codi assemblador en **codi objecte** o codi de màquina.
- Produir codi binari que pugui ser entès per la CPU.
- Genera un fitxer de codi objecte amb l'extensió **.o**. Per exemple, el fitxer resultant seria `hola.o`.

Enllaçador (Linker)

- Enllaça el codi **objecte** amb les **biblioteques** necessàries per crear l'executable final.
- Organitzar i combinar el codi objecte i les biblioteques, *resolent les referències externes*.

Assemblador

- Converteix el codi assemblador en **codi objecte** o codi de màquina.
- Produir codi binari que pugui ser entès per la CPU.
- Genera un fitxer de codi objecte amb l'extensió **.o**. Per exemple, el fitxer resultant seria `hola.o`.

Enllaçador (Linker)

- Enllaça el codi **objecte** amb les **biblioteques** necessàries per crear l'executable final.
- Organitzar i combinar el codi objecte i les biblioteques, *resolent les referències externes*.
- Genera l'executable final, que és el fitxer que podeu executar. Per exemple, **hola**.

Exemples de les sortides de les diferents etapes

Codi font

```
#include <stdio.h>

#define x 10
#define y 5

int
main(){
    printf("El resultat de l'opearció:
        %d + %d = %d\n", x,y,x+y);
    return 0;
}
```

Fitxer: sources/ex1.c

Instruccions per generar els fitxers

- Executable: `gcc -o ex1 ex1.c`

Exemples de les sortides de les diferents etapes

Codi font

```
#include <stdio.h>

#define x 10
#define y 5

int
main(){
    printf("El resultat de l'opearció:
        %d + %d = %d\n", x,y,x+y);
    return 0;
}
```

Fitxer: sources/ex1.c

Instruccions per generar els fitxers

- Executable: `gcc -o ex1 ex1.c`
- Assemblador: `gcc -S -o ex1.s ex1.c`

Exemples de les sortides de les diferents etapes

Codi font

```
#include <stdio.h>

#define x 10
#define y 5

int
main(){
    printf("El resultat de l'opearció:
           %d + %d = %d\n", x,y,x+y);
    return 0;
}
```

Fixter: sources/ex1.c

Instruccions per generar els fitxers

- Executable: `gcc -o ex1 ex1.c`
- Assemblador: `gcc -S -o ex1.s ex1.c`
- Codi objecte: `gcc -c -o ex1.o ex1.c`

Exemples de les sortides de les diferents etapes

Codi font

```
#include <stdio.h>

#define x 10
#define y 5

int
main(){
    printf("El resultat de l'opearcio:
           %d + %d = %d\n", x,y,x+y);
    return 0;
}
```

Fixter: sources/ex1.c

Instruccions per generar els fitxers

- Executable: `gcc -o ex1 ex1.c`
- Assemblador: `gcc -S -o ex1.s ex1.c`
- Codi objecte: `gcc -c -o ex1.o ex1.c`
- Preprocessador: `gcc -E -o ex1.i ex1.c`

Exemples de les sortides de les diferents etapes

Codi font

```
#include <stdio.h>

#define x 10
#define y 5

int
main(){
    printf("El resultat de l'opearcio:
           %d + %d = %d\n", x,y,x+y);
    return 0;
}
```

Fitxer: sources/ex1.c

Instruccions per generar els fitxers

- Executable: `gcc -o ex1 ex1.c`
- Assemblador: `gcc -S -o ex1.s ex1.c`
- Codi objecte: `gcc -c -o ex1.o ex1.c`
- Preprocessador: `gcc -E -o ex1.i ex1.c`
- Desensamblador: `objdump -d ex1.o o`
`objdump -d -M intel ex1`

Exemples de les sortides de les diferents etapes

Codi font

```
#include <stdio.h>

#define x 10
#define y 5

int
main(){
    printf("El resultat de l'opearcio:
           %d + %d = %d\n", x,y,x+y);
    return 0;
}
```

Fitxer: sources/ex1.c

Instruccions per generar els fitxers

- Executable: `gcc -o ex1 ex1.c`
- Assemblador: `gcc -S -o ex1.s ex1.c`
- Codi objecte: `gcc -c -o ex1.o ex1.c`
- Preprocessador: `gcc -E -o ex1.i ex1.c`
- Desensamblador: `objdump -d ex1.o o`
`objdump -d -M intel ex1`

Nota

- `-M intel` indica l'ús de la sintaxi Intel per a una millor llegibilitat.

Exemples de les sortides de les diferents etapes

Codi font

```
#include <stdio.h>

#define x 10
#define y 5

int
main(){
    printf("El resultat de l'operació:
           %d + %d = %d\n", x,y,x+y);
    return 0;
}
```

Fitxer: sources/ex1.c

Instruccions per generar els fitxers

- Executable: `gcc -o ex1 ex1.c`
- Assemblador: `gcc -S -o ex1.s ex1.c`
- Codi objecte: `gcc -c -o ex1.o ex1.c`
- Preprocessador: `gcc -E -o ex1.i ex1.c`
- Desensamblador: `objdump -d ex1.o o`
`objdump -d -M intel ex1`

Nota

- `-M intel` indica l'ús de la sintaxi Intel per a una millor llegibilitat.
- Tots aquests fitxers generats els posarem al `.gitignore`.

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- `-g`: Genera informació de depuració.

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- **-g**: Genera informació de depuració.
- **-c**: Enllaça només el fitxer especificat.

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- **-g**: Genera informació de depuració.
- **-c**: Enllaça només el fitxer especificat.
- **-o**: Fitxer executable de sortida (per defecte a a.out).

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- **-g**: Genera informació de depuració.
- **-c**: Enllaça només el fitxer especificat.
- **-o**: Fitxer executable de sortida (per defecte a a.out).
- **-I**: Directoris on es cercaran els fitxers **.h**.

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- **-g**: Genera informació de depuració.
- **-c**: Enllaça només el fitxer especificat.
- **-o**: Fitxer executable de sortida (per defecte a a.out).
- **-I**: Directoris on es cercaran els fitxers **.h**.
- **-L**: Directoris on es cercaran les biblioteques.

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- **-g**: Genera informació de depuració.
- **-c**: Enllaça només el fitxer especificat.
- **-o**: Fitxer executable de sortida (per defecte a a.out).
- **-I**: Directoris on es cercaran els fitxers **.h**.
- **-L**: Directoris on es cercaran les biblioteques.
- **-l**: Biblioteques a enllaçar.

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- **-g**: Genera informació de depuració.
- **-c**: Enllaça només el fitxer especificat.
- **-o**: Fitxer executable de sortida (per defecte a a.out).
- **-I**: Directoris on es cercaran els fitxers **.h**.
- **-L**: Directoris on es cercaran les biblioteques.
- **-l**: Biblioteques a enllaçar.
- **-Wall**: Mostra tots els missatges d'advertència.

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- **-g**: Genera informació de depuració.
- **-c**: Enllaça només el fitxer especificat.
- **-o**: Fitxer executable de sortida (per defecte a a.out).
- **-I**: Directoris on es cercaran els fitxers **.h**.
- **-L**: Directoris on es cercaran les biblioteques.
- **-l**: Biblioteques a enllaçar.
- **-Wall**: Mostra tots els missatges d'advertència.
- **-Werror**: Converteix els missatges d'advertència en errors.

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- **-g**: Genera informació de depuració.
- **-c**: Enllaça només el fitxer especificat.
- **-o**: Fitxer executable de sortida (per defecte a a.out).
- **-I**: Directoris on es cercaran els fitxers **.h**.
- **-L**: Directoris on es cercaran les biblioteques.
- **-l**: Biblioteques a enllaçar.
- **-Wall**: Mostra tots els missatges d'advertència.
- **-Werror**: Converteix els missatges d'advertència en errors.
- **-Wextra**: Mostra missatges d'advertència addicionals.

Com funciona el compilador GCC?

```
gcc <codi> -g -c <codi> -o <executable> -I <dirIncludes> -L <dirLibs>
```

- **-g**: Genera informació de depuració.
- **-c**: Enllaça només el fitxer especificat.
- **-o**: Fitxer executable de sortida (per defecte a a.out).
- **-I**: Directoris on es cercaran els fitxers **.h**.
- **-L**: Directoris on es cercaran les biblioteques.
- **-l**: Biblioteques a enllaçar.
- **-Wall**: Mostra tots els missatges d'avertència.
- **-Werror**: Converteix els missatges d'avertència en errors.
- **-Wextra**: Mostra missatges d'avertència addicionals.
- **...**: Altres opcions.

El nostre primer programa: Hola món

Pas a pas

1. **Preprocessador:** El fitxer *stdio* proporciona la definició de la funció **printf**.

```
#include <stdio.h>
/* This is a comment */
int main()
{
    printf("Hola món!\n");
    return 0;
}
```

```
# Compilem hola.c
gcc -o hola hola.c
# Executem hola
./hola
```

El nostre primer programa: Hola món

Pas a pas

1. **Preprocessador:** El fitxer *stdio* proporciona la definició de la funció **printf**.
2. **main():** Funció principal i obligatòria. Aquesta no rep cap argument i retorna un enter.

```
#include <stdio.h>
/* This is a comment */
int main()
{
    printf("Hola món!\n");
    return 0;
}
```

```
# Compilem hola.c
gcc -o hola hola.c
# Executem hola
./hola
```

El nostre primer programa: Hola món

Pas a pas

1. **Preprocessador:** El fitxer *stdio* proporciona la definició de la funció **printf**.
2. **main():** Funció principal i obligatòria. Aquesta no rep cap argument i retorna un enter.
3. La funció **printf** rep un argument del tipus `char *`.

```
#include <stdio.h>
/* This is a comment */
int main()
{
    printf("Hola món!\n");
    return 0;
}
```

```
# Compilem hola.c
gcc -o hola hola.c
# Executem hola
./hola
```

El nostre primer programa: Hola món

Pas a pas

1. **Preprocessador:** El fitxer *stdio* proporciona la definició de la funció **printf**.
2. **main():** Funció principal i obligatòria. Aquesta no rep cap argument i retorna un enter.
3. La funció **printf** rep un argument del tipus `char *`.
4. **return 0:** Indica que tot ha anat bé i acaba la funció *main()*.

```
#include <stdio.h>
/* This is a comment */
int main()
{
    printf("Hola món!\n");
    return 0;
}
```

```
# Compilem hola.c
gcc -o hola hola.c
# Executem hola
./hola
```

El nostre primer programa amb llibreries externes

```
#include <math.h>
#include <stdio.h>
int main (void)
{
    double x = 2.0;
    double y = sqrt (x);
    printf ("La raiz cuadrada de %f es %f\n", x, y);
    return 0;
}
```

Fixer: sources/arrel.c

El nostre primer programa amb llibreries externes

```
#include <math.h>
#include <stdio.h>
int main (void)
{
    double x = 2.0;
    double y = sqrt (x);
    printf ("La raiz cuadrada de %f es %f\n", x, y);
    return 0;
}
```

Fixer: sources/arrel.c

```
// Compilació amb ruta global a la llibreria
gcc -Wall SO_usingLibraries.c /usr/lib/x86_64-linux-gnu/libm.a -o calc
// Compilació utilitzant la forma abreujada
gcc -Wall SO_usingLibraries.c -lm -o calc
```

Activitat: Calculadora (I)

```
// calc.h
#ifndef CALC_H
#define CALC_H

double suma(
    double a,
    double b);

#endif CALC_H
```

```
// calc.c
#include "calc.h"

double suma(
    double a,
    double b)
{
    return a + b;
}
```

```
#include <stdio.h>
#include "calc.h"

int main() {
    double a = 2.0;
    double b = 3.0;
    suma(a, b);
    return 0;
}
```


Activitat: Calculadora (I)

```
// calc.h
#ifndef CALC_H
#define CALC_H

double suma(
    double a,
    double b);

#endif CALC_H
```

```
// calc.c
#include "calc.h"

double suma(
    double a,
    double b)
{
    return a + b;
}
```

```
#include <stdio.h>
#include "calc.h"

int main() {
    double a = 2.0;
    double b = 3.0;
    suma(a, b);
    return 0;
}
```

```
gcc -c calc.c -o calc.o
gcc -c main.c -o main.o
gcc calc.o main.o -o calc
./calc
```

Activitat: Calculadora (II)

```
// calc.h
#ifndef CALC_H
#define CALC_H

double potencia(
    double a,
    double b);

#endif CALC_H
```

```
// calc.c
#include "calc.h"
#include <math.h>

double potencia(
    double a,
    double b)
{
    return pow(a, b);
}
```

```
#include <stdio.h>
#include "calc.h"

int main() {
    double a = 2.0;
    double b = 3.0;
    potencia(a, b);
    return 0;
}
```

Activitat: Calculadora (II)

```
// calc.h
#ifndef CALC_H
#define CALC_H

double potencia(
    double a,
    double b);

#endif CALC_H
```

```
// calc.c
#include "calc.h"
#include <math.h>

double potencia(
    double a,
    double b)
{
    return pow(a, b);
}
```

```
#include <stdio.h>
#include "calc.h"

int main() {
    double a = 2.0;
    double b = 3.0;
    potencia(a, b);
    return 0;
}
```

```
gcc -c calc.c -o calc.o
gcc -c main.c -o main.o
gcc calc.o main.o -o calc -lm
./calc
```

Esquelet d'un programa en C

Els arguments d'entrada

La funció `main()` té dos arguments que tradicionalment s'anomenen `argc` (Longitud del vector d'argument) i `argv` (Matriu de punters de caràcters).

```
int  
main(int argc, char *argv[])  
{...}
```

```
./a.out -o foo -vv  
argv = [ "/path/to/a.out",  
         "-o" "foo", "-vv" ];
```

Els arguments d'entrada

La funció `main()` té dos arguments que tradicionalment s'anomenen `argc` (Longitud del vector d'argument) i `argv` (Matriu de punters de caràcters).

Retorna un enter

- 0: En cas d'èxit.
- -1 (negatiu) en cas de fallada.

```
int  
main(int argc, char *argv[])  
{...}
```

```
./a.out -o foo -vv  
argv = [ "/path/to/a.out",  
         "-o" "foo", "-vv" ];
```

Els arguments d'entrada

La funció **main()** té dos arguments que tradicionalment s'anomenen **argc** (Longitud del vector d'argument) i **argv** (Matriu de punters de caràcters).

Retorna un enter

- 0: En cas d'èxit.
- -1 (negatiu) en cas de fallada.

Observeu

- **Argv** és una representació tokenitzada.
- **Argv[0]** mai està buit i sempre conté la ruta completa a l'executable.

```
int  
main(int argc, char *argv[])  
{...}
```

```
./a.out -o foo -vv  
argv = [ "/path/to/a.out",  
         "-o" "foo", "-vv" ];
```

Exemple: `check_args.c`

```
#include <stdio.h>

int
main(int argc, char **argv) {

    int i;

    for (i=0; i<argc; i++) {
        printf("%s\n", argv[i]);
    }

    return 0;
}
```

Fitxer: `sources/check_args.c`

- Aquest programa ens permet observa com es capturen els arguments.

```
gcc check_args.c -o check_args
./check_args a.out
./check_args *.c
./check_args $USER $PWD $SHELL
```


Exemple: `check_args.c`

```
#include <stdio.h>

int
main(int argc, char **argv) {

    int i;

    for (i=0; i<argc; i++) {
        printf("%s\n", argv[i]);
    }

    return 0;
}
```

Fitxer: `sources/check_args.c`

- Aquest programa ens permet observa com es capturen els arguments.
- Ara executarem aquest programa amb els diferents tipus de shell que tenim instal·lades.

```
gcc check_args.c -o check_args
./check_args a.out
./check_args *.c
./check_args $USER $PWD $SHELL
```

Exemple: `check_args.c`

```
#include <stdio.h>

int
main(int argc, char **argv) {

    int i;

    for (i=0; i<argc; i++) {
        printf("%s\n", argv[i]);
    }

    return 0;
}
```

Fitxer: `sources/check_args.c`

- Aquest programa ens permet observa com es capturen els arguments.
- Ara executarem aquest programa amb els diferents tipus de shell que tenim instal·lades.
- Per modificar la shell: `chsh -s /bin/sh jordi`.

```
gcc check_args.c -o check_args
./check_args a.out
./check_args *.c
./check_args $USER $PWD $SHELL
```

Include

En el llenguatge de programació C, la directiva **#include** diu al preprocessador que insereixi el contingut d'un altre fitxer al codi font en el punt on es trobi la directiva **#include**. Les directives d'inclusió s'utilitzen normalment per incloure els fitxers de capçalera C per a les funcions C que es mantenen fora del fitxer font actual.

En el llenguatge de programació C, la directiva **#include** diu al preprocessador que insereixi el contingut d'un altre fitxer al codi font en el punt on es trobi la directiva **#include**. Les directives d'inclusió s'utilitzen normalment per incloure els fitxers de capçalera C per a les funcions C que es mantenen fora del fitxer font actual.

⇒ `#include <header_file>`: El preprocessador cercarà una ruta de directori predeterminada per localitzar el fitxer de capçalera. Normalment, els fitxers són: `/usr/include`.

En el llenguatge de programació C, la directiva **#include** diu al preprocessador que insereixi el contingut d'un altre fitxer al codi font en el punt on es trobi la directiva **#include**. Les directives d'inclusió s'utilitzen normalment per incloure els fitxers de capçalera C per a les funcions C que es mantenen fora del fitxer font actual.

⇒ `#include <header_file>`: El preprocessador cercarà una ruta de directori predeterminada per localitzar el fitxer de capçalera. Normalment, els fitxers són: `/usr/include`.

⇒ `#include "header_file"`: El preprocessador buscarà el fitxer de capçalera al mateix directori que el fitxer font

Include: Header més importants

Header	Funcionalitat
stdio	Subministra entrada i sortida: funcions <i>FILE</i> , <i>stdin</i> , <i>stdout</i> , <i>stderr</i> i <i>fprint()</i> .
stdlib	Subministra funcions d'utilitat: <i>malloc()</i> , <i>calloc()</i> i <i>realloc()</i> .
unistd	Subministraments <i>EXIT_FAILURE</i> , <i>EXIT_SUCCESS</i> .
errno	Defineix la variable <i>errno</i> externa i tots els valors que pot prendre.
assert	Subministra funcions de diagnòstic.
time	Subministraments Funcions de data i hora.
math	Proporciona funcions de suport matemàtiques.
string	Proporciona funcions <i>memcpy()</i> , <i>memset()</i> i <i>strlen()</i> .
getopt	Proporciona <i>optarg</i> , <i>opterr</i> i <i>getopt()</i> externs.

Define

La directiva **#define** permet la definició de macros dins del codi font. Aquestes definicions de macro permeten declarar valors constants per utilitzar-los en tot el codi. Les definicions de macro no són variables i el programa no les pot canviar. Utilitzeu aquesta sintaxi quan creeu constants que representen nombres, cadenes o expressions.

Define

La directiva **#define** permet la definició de macros dins del codi font. Aquestes definicions de macro permeten declarar valors constants per utilitzar-los en tot el codi. Les definicions de macro no són variables i el programa no les pot canviar. Utilitzeu aquesta sintaxi quan creeu constants que representen nombres, cadenes o expressions.

```
#definir el valor CNAME
```

```
#definir CNAME (expressió)
```


Define

La directiva **#define** permet la definició de macros dins del codi font. Aquestes definicions de macro permeten declarar valors constants per utilitzar-los en tot el codi. Les definicions de macro no són variables i el programa no les pot canviar. Utilitzeu aquesta sintaxi quan creeu constants que representen nombres, cadenes o expressions.

```
#definir el valor CNAME  
#definir CNAME (expressió)
```

```
#define DEFAULT_PROGNAME "myProgName"  
#define BUFSIZE 4096
```

Define

La directiva **#define** permet la definició de macros dins del codi font. Aquestes definicions de macro permeten declarar valors constants per utilitzar-los en tot el codi. Les definicions de macro no són variables i el programa no les pot canviar. Utilitzeu aquesta sintaxi quan creeu constants que representen nombres, cadenes o expressions.

```
#definir el valor CNAME  
#definir CNAME (expressió)
```

```
#define DEFAULT_PROGNAME "myProgName"  
#define BUFSIZE 4096
```

Observacions

- L'expressió s'ha d'entregar entre parèntesis si conté operadors.
- NO poseu **;** al final de les sentències **#define**.
- Quan s'anomena un **#define** per distingir-lo dels noms de variables i funcions, utilitzeu majúscules.

External declarations

Una declaració externa porta aquest nom a l'espai de noms de la unitat de compilació actual (també conegut com *fitxer*) i permet al programa accedir a aquesta variable. La paraula clau **extern** amplia la visibilitat de la funció a tot el programa, la funció es pot utilitzar (anomenar) a qualsevol lloc de qualsevol dels fitxers de tot el programa, sempre que aquests fitxers continguin una declaració de la funció.

External declarations

Una declaració externa porta aquest nom a l'espai de noms de la unitat de compilació actual (també conegut com *fitxer*) i permet al programa accedir a aquesta variable. La paraula clau **extern** amplia la visibilitat de la funció a tot el programa, la funció es pot utilitzar (anomenar) a qualsevol lloc de qualsevol dels fitxers de tot el programa, sempre que aquests fitxers continguin una declaració de la funció.

```
extern int errno;  
// errno s'utilitza com a canal de comunicació per la biblioteca  
// C estàndard per comunicar el motiu de fallada d'una funció determinada.
```

La variable global **errno** és defineix a la biblioteca *errno.h*. Ens serveix per identificar la causa quan hi ha un error.

- Aquest valor de variable només és rellevant quan la trucada retorna un error (normalment el codi **-1**).

La variable global **errno** és defineix a la biblioteca *errno.h*. Ens serveix per identificar la causa quan hi ha un error.

- Aquest valor de variable només és rellevant quan la trucada retorna un error (normalment el codi **-1**).
- Per més informació: `$ man errno`

La variable global **errno** és defineix a la biblioteca *errno.h*. Ens serveix per identificar la causa quan hi ha un error.

- Aquest valor de variable només és rellevant quan la trucada retorna un error (normalment el codi **-1**).
- Per més informació: `$ man errno`
- Es pot veure un missatge d'error descriptiu identificat per **errno** utilitzant la funció **perror** de la biblioteca `<stdio.h>`. Funció: `void perror(const char*);` Aquesta funció primer mostra el missatge i després l'error. `#include <stdio.h>`.


```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char *argv[]) {
    int i;
    if (argc < 2) {
        fprintf(stderr, "Usage: %s <string>\n", argv[0]);
        return -1;
    }
    for (i = 1; i < argc; i++) {
        printf("%s ", argv[i]);
    }
    printf("\n");
    return 0;
}
```



```
#include <stdio.h> // Per fprintf() i perror()
#include <unistd.h> // Per chdir()

int main(int argc, char *argv[]) {
    if (argc < 2) {
        fprintf(stderr, "Usage: %s <directory>\n", argv[0]);
        return 1;
    }
    if (chdir(argv[1]) == -1) {
        perror("chdir");
        return 1;
    }
    return 0;
}
```

Makefile

Què és un Makefile?

Un fitxer Makefile és un fitxer de text que conté un conjunt de regles utilitzades per construir un programa. Aquestes regles indiquen al sistema com compilar i enllaçar el programa.

- **Automatització:** Simplifica el procés de compilació i enllaçat.

Què és un Makefile?

Un fitxer Makefile és un fitxer de text que conté un conjunt de regles utilitzades per construir un programa. Aquestes regles indiquen al sistema com compilar i enllaçar el programa.

- **Automatització:** Simplifica el procés de compilació i enllaçat.
- **Eficiència:** Només es compilen els fitxers modificats, no tot el projecte.

Què és un Makefile?

Un fitxer Makefile és un fitxer de text que conté un conjunt de regles utilitzades per construir un programa. Aquestes regles indiquen al sistema com compilar i enllaçar el programa.

- **Automatització:** Simplifica el procés de compilació i enllaçat.
- **Eficiència:** Només es compilen els fitxers modificats, no tot el projecte.
- **Organització:** Organitza el codi i les dependències de manera estructurada.

```
target: dependencies  
    command
```

- **target:** Nom de l'objectiu (executable o fitxer objecte).


```
target: dependencies  
    command
```

- **target:** Nom de l'objectiu (executable o fitxer objecte).
- **dependencies:** Fitxers necessaris per a generar l'objectiu.

```
target: dependencies  
    command
```

- **target:** Nom de l'objectiu (executable o fitxer objecte).
- **dependencies:** Fitxers necessaris per a generar l'objectiu.
- **command:** Comandaments per a compilar o generar l'objectiu.

Plantilla per compilar un programa

```
CC = gcc
CFLAGS = -Wall -O2
TARGET = programa

all: $(TARGET)

$(TARGET): programa.c
    $(CC) $(CFLAGS) -o $(TARGET) programa.c

clean:
    rm -f $(TARGET)
```

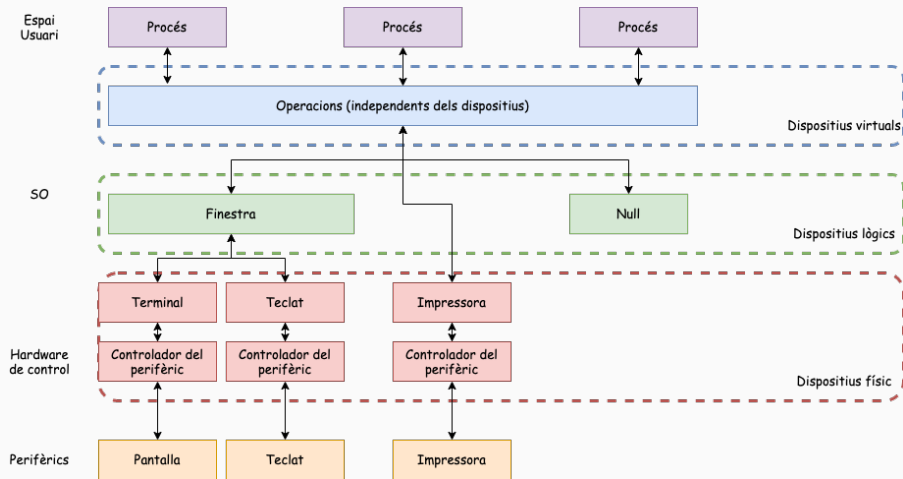
Gestió Entrada/Sortida

Com gestiona l'entrada i sortida el SO?

Uns dels objectius del SO és proporcionar una màquina virtual que uniformitzi la complexitat dels dispositius d'E/S, \Rightarrow necessitem independitzar les operacions i els dispositius.

- **Dispositius reals:** Existeix en el món real. Combinació de diferents elements *hardware* i *software*.
- **Dispositius físics:** Formats pel perifèric i pel seu hardware de control i el programari que el gestiona (drivers).
- **Dispositius lògics:** El resultat d'un programari del sistema que crea aquest dispositiu.
 - **Null:** Dispositiu d'E/S sobre el qual podem escriure tot el que vulguem i sempre és buit.
 - **Finestra:** Dispositiu lògic d'E/S que combina 4 dispositius físics: pantalla, teclat, memòria i un apuntador (ratolí).

Esquema de dispositius



Un **dispositiu virtual** és un dispositiu que a priori no està associat a cap **dispositiu real**. *En temps d'execució el sistema operatiu associarà el dispositiu virtual amb el dispositiu real.*

- **Associació implícita:** El sistema i el procés que ha iniciat l'execució són els encarregats de fer l'associació. Els dispositius virtuals associats de manera implícita són els dispositius estàndard, en el cas d'Unix tenim entrada estàndard (**stdin**), sortida estàndard(**stdout**) i sortida estàndard d'errors (**stderr**).

Un **dispositiu virtual** és un dispositiu que a priori no està associat a cap **dispositiu real**. *En temps d'execució el sistema operatiu associarà el dispositiu virtual amb el dispositiu real.*

- **Associació implícita:** El sistema i el procés que ha iniciat l'execució són els encarregats de fer l'associació. Els dispositius virtuals associats de manera implícita són els dispositius estàndard, en el cas d'Unix tenim entrada estàndard (**stdin**), sortida estàndard(**stdout**) i sortida estàndard d'errors (**stderr**).
- **Associació explícita:** Aquesta associació es dona entre un dispositiu virtual i un dispositiu real pel mateix programa durant l'execució. Per efectuar-la el programa necessita realitzar una operació específica que donat un dispositiu real generi un dispositiu virtual associat. A partir d'aquest moment el programa realitzarà les operacions d'E/S del dispositiu mitjançant el dispositiu virtual.

El processos utilitzen els descriptors de fitxers per accedir als dispositius un cop ja han estat oberts per llegir i escriure informació.

Operacions

- **llegir**(dispositiu,buffer de lectura,posició)

Als sistemes UNIX tenim 3 descriptors de fitxers assignats de forma implícita:

- 0: Entrada estàndard (**stdin**)
- 1: Sortida estàndard(**stdout**)
- 2: Sortida estàndard d'errors (**stderr**)

El processos utilitzen els descriptors de fitxers per accedir als dispositius un cop ja han estat oberts per llegir i escriure informació.

Operacions

- **llegir**(dispositiu,buffer de lectura,posició)
- **escriure**(dispositiu,buffer escriptura,posició)

Als sistemes UNIX tenim 3 descriptors de fitxers assignats de forma implícita:

- 0: Entrada estàndard (**stdin**)
- 1: Sortida estàndard(**stdout**)
- 2: Sortida estàndard d'errors (**stderr**)

El processos utilitzen els descriptors de fitxers per accedir als dispositius un cop ja han estat oberts per llegir i escriure informació.

Operacions

- **llegir**(dispositiu,buffer de lectura,posició)
- **escriure**(dispositiu,buffer escriptura,posició)
- **obrir**(dispositiu, operació)

Als sistemes UNIX tenim 3 descriptors de fitxers assignats de forma implícita:

- 0: Entrada estàndard (**stdin**)
- 1: Sortida estàndard(**stdout**)
- 2: Sortida estàndard d'errors (**stderr**)

El processos utilitzen els descriptors de fitxers per accedir als dispositius un cop ja han estat oberts per llegir i escriure informació.

Operacions

- **llegir**(dispositiu,buffer de lectura,posició)
- **escriure**(dispositiu,buffer escriptura,posició)
- **obrir**(dispositiu, operació)
- **tancar**(dispositiu)

Als sistemes UNIX tenim 3 descriptors de fitxers assignats de forma implícita:

- 0: Entrada estàndard (**stdin**)
- 1: Sortida estàndard(**stdout**)
- 2: Sortida estàndard d'errors (**stderr**)

El processos utilitzen els descriptors de fitxers per accedir als dispositius un cop ja han estat oberts per llegir i escriure informació.

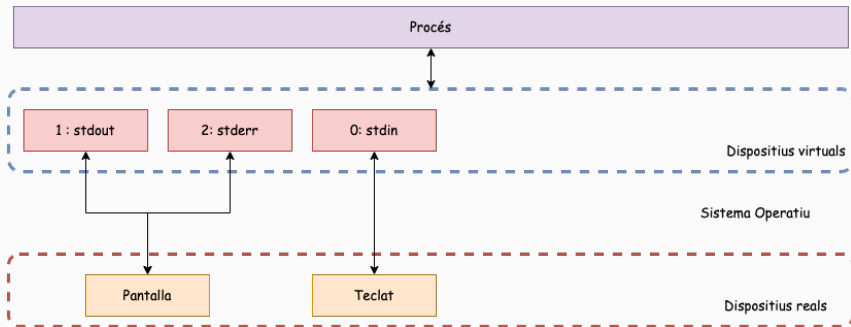
Operacions

- **llegir**(dispositiu,buffer de lectura,posició)
- **escriure**(dispositiu,buffer escriptura,posició)
- **obrir**(dispositiu, operació)
- **tancar**(dispositiu)
- **posicionar**(dispositiu, posició)

Als sistemes UNIX tenim 3 descriptors de fitxers assignats de forma implícita:

- 0: Entrada estàndard (**stdin**)
- 1: Sortida estàndard(**stdout**)
- 2: Sortida estàndard d'errors (**stderr**)

Descriptors de fitxer



Observacions sobre fitxers

- Un fitxer és una seqüència contigua de bytes.

Valor	Significat	Defecte
0	stdin (teclat)	SI
1	stdout (pantalla)	SI
2	stderr (pantalla)	SI
3...N	disponibles pels usuaris	NO

- **open()** : obre fitxers per llegir i/o escriure o per crear-los.
- **creat()** : crea un fitxer buit.
- **read()** : llegeix informació d'un fitxer.
- **write()** : escriu informació en un fitxer.
- **lseek()** : aneu a un byte específic del fitxer.
- **unlink()** : elimina un fitxer.
- **fcntl()** : controla els atributs d'un fitxer.

Observacions sobre fitxers

- Un fitxer és una seqüència contigua de bytes.
- El sistema operatiu no imposa cap format específic.

Valor	Significat	Defecte
0	stdin (teclat)	SI
1	stdout (pantalla)	SI
2	stderr (pantalla)	SI
3...N	disponibles pels usuaris	NO

- **open()** : obre fitxers per llegir i/o escriure o per crear-los.
- **creat()** : crea un fitxer buit.
- **read()** : llegeix informació d'un fitxer.
- **write()** : escriu informació en un fitxer.
- **lseek()** : aneu a un byte específic del fitxer.
- **unlink()** : elimina un fitxer.
- **fcntl()** : controla els atributs d'un fitxer.

Observacions sobre fitxers

- Un fitxer és una seqüència contigua de bytes.
- El sistema operatiu no imposa cap format específic.
- Cada byte es pot adreçar individualment.

Valor	Significat	Defecte
0	stdin (teclat)	SI
1	stdout (pantalla)	SI
2	stderr (pantalla)	SI
3...N	disponibles pels usuaris	NO

- **open()** : obre fitxers per llegir i/o escriure o per crear-los.
- **creat()** : crea un fitxer buit.
- **read()** : llegeix informació d'un fitxer.
- **write()** : escriu informació en un fitxer.
- **lseek()** : aneu a un byte específic del fitxer.
- **unlink()** : elimina un fitxer.
- **fcntl()** : controla els atributs d'un fitxer.

Observacions sobre fitxers

- Un fitxer és una seqüència contigua de bytes.
- El sistema operatiu no imposa cap format específic.
- Cada byte es pot adreçar individualment.
- Un descriptor de fitxer és un nombre enter positiu específic que identifica els seus fixers oberts.

Valor	Significat	Defecte
0	stdin (teclat)	SI
1	stdout (pantalla)	SI
2	stderr (pantalla)	SI
3...N	disponibles pels usuaris	NO

- **open()** : obre fitxers per llegir i/o escriure o per crear-los.
- **creat()** : crea un fitxer buit.
- **read()** : llegeix informació d'un fitxer.
- **write()** : escriu informació en un fitxer.
- **lseek()** : aneu a un byte específic del fitxer.
- **unlink()** : elimina un fitxer.
- **fcntl()** : controla els atributs d'un fitxer.

Observacions sobre fitxers

- Un fitxer és una seqüència contigua de bytes.
- El sistema operatiu no imposa cap format específic.
- Cada byte es pot adreçar individualment.
- Un descriptor de fitxer és un nombre enter positiu específic que identifica els seus fixers oberts.
- Tots els fitxers oberts per una aplicació es tanquen automàticament quan el procés acaba.

Valor	Significat	Defecte
0	stdin (teclat)	SI
1	stdout (pantalla)	SI
2	stderr (pantalla)	SI
3...N	disponibles pels usuaris	NO

- **open()** : obre fitxers per llegir i/o escriure o per crear-los.
- **creat()** : crea un fitxer buit.
- **read()** : llegeix informació d'un fitxer.
- **write()** : escriu informació en un fitxer.
- **lseek()** : aneu a un byte específic del fitxer.
- **unlink()** : elimina un fitxer.
- **fcntl()** : controla els atributs d'un fitxer.

Obrint fitxers

Per crear o obrir un fitxer fem anar les crides a sistema *open()* i *creat()*. Aquestes retornen la seva descripció, o retornen **-1** si hi ha hagut algun error.

```
#include < sys/types.h>
#include < sys/stat.h>
#include <fcntl.h>

int open ( const char *path,
           int flags [, mode_t mode ] );
int creat (const char *path,
           mode_t mode);
```

- **path**: cadena amb el camí relatiu o absolut al fitxer.
- **flags**: mètode d'obertura de fitxer:
 - *O_RDONLY* - només lectura.
 - *O_WRONLY* - només escriptura.
 - *O_RDWR* - lectura i escriptura.
 - *O_CREAT* - crea el fitxer si no existeix.
 - *O_TRUNC* - si existeix, l'obre i es trunca a 0 bytes.
 - *O_APPEND* - escriu al final del fitxer.
- **mode**: especifica els permisos si es crea un fitxer nou (0644: -rw-r-r-)

Per tancar un fitxer utilitzarem `close()`. Aquesta crida a sistema desassocia el fitxer del procés. Retorna 0 si tot funciona correctament, en cas d'error `-1`.

```
#include <unistd.h>
int close(int fd);
```

- `fd`: Descripteur de fitxer que volem tancar.

Visualitzant els descriptors de fitxers (I)

```
int main() {

    int fd1, fd2, fd3;
    FILE *f;
    printf("STDIN_FILENO: %d\n", STDIN_FILENO);
    printf("stdout: %d\n", fileno(stdout));
    printf("STDERR_FILENO: %d\n", STDERR_FILENO);

    printf("\nOpening /dev/zero...\n");
    if ((fd1 = open("/dev/zero", O_RDONLY)) < 0) {
        fprintf(stderr, "Unable to open /dev/zero: %s\n", strerror(errno));
    } else {
        printf("fd1: %d\n", fd1);
    }
}
```

Visualitzant els descriptors de fitxers (II)

```
printf("\nOpening /dev/zero a second time...\n");
if ((fd2 = open("/dev/zero", O_RDONLY)) < 0) {
    fprintf(stderr, "Unable to open /dev/zero: %s\n", strerror(errno));
    exit(EXIT_FAILURE);
}
printf("fd2: %d\n", fd2);

printf("\nNow closing fd1, but keeping fd2 open..\n");
(void)close(fd1);

printf("\nOpening /dev/zero a third time...\n");
if ((fd3 = open("/dev/zero", O_RDONLY)) < 0) {
    fprintf(stderr, "Unable to open /dev/zero: %s\n", strerror(errno));
    exit(EXIT_FAILURE);
}
printf("fd3: %d\n", fd3);
```

Visualitzant els descriptors de fitxers (III)

```
printf("\nNow closing fd2 and fd3.\n");
(void)close(fd2);
(void)close(fd3);

printf("Now opening /dev/zero as a stream.\n");
if ((f = fopen("/dev/zero", "r")) == NULL) {
    fprintf(stderr, "Unable to open /dev/zero: %s\n", strerror(errno));
    exit(EXIT_FAILURE);
}
printf("f: %d\n", fileno(f));
(void)fclose(f);

return EXIT_SUCCESS;
}
```



```
#include <unistd.h>
ssize_t read
(int fd,
 void *buf, size_t);

ssize_t write
(int fd,
 void *buf, size_t);
```

Annotacions

⇒ Intenta llegir/escriure fins a **nbytes** bytes del fitxer especificat per **fd** i emmagatzemar-los a l'àrea de memòria que comença a **buf**. Paràmetres:

- **fd**: descriptor del fitxer que es llegirà/escriurà.
- **nbytes**: nombre de bytes a llegir/escriure.
- **buf** : apunta a la memòria intermèdia on es desarà la informació de lectura/escriptura. Retorna:
 - Si té èxit, retorna el nombre de bytes de lectura/escriptura (0 significa final del fitxer).
 - Si hi ha error, retorna **-1** i especifica el motiu en **errno**.

Llegint fitxer (II)

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    char string[11]; int b_read;  
  
    int file = open ("my_file", O_RDONLY); // Open the file  
    if(file == -1) { // Check for errors  
        perror("Error while opening file");  
        exit(1);  
    }  
  
    b_read = read(file, string, 10); // Read 10 bytes  
    close(file);  
  
    string[10] = 0;  
    printf("%d B have been read. The obtained string is: %s\n", b_read, string);  
  
    return 0;  
}
```

Esquivint fixers

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
  
    const char* string = "\nWinter is coming\n\n";  
  
    int file = open("new_file", O_CREAT|O_WRONLY, 0644);  
  
    if(file == -1) {  
        perror("Error when opening file");  
        exit(1);  
    }  
  
    write(file, string, strlen(string));  
    close(file);  
  
    exit(0);  
}
```

```
#include < sys/types.h>
#include < unistd.h>
off_t lseek( int fd,
             off_t offset,
             int whence)
```

Paràmetres (lseek)

- **fd**: descriptor de fitxer.
- **offset**: desplaçament relatiu del punter en bytes.
- **whence**: directiva de desplaçament:
 - *SEEK_SET*: el punter es col·loca **offset** bytes.
 - *SEEK_CUR*: el punter es mou **offset** bytes des de la seva posició actual.
 - *SEEK_END*: el punter es mou **offset** bytes des del final del fitxer.

Retorna (lseek)

- Si té èxit, retorna la posició absoluta del punter (en bytes).
- Si hi ha error, retorna **-1** i especifica el motiu en errno.

Llegint fitxers en llocs específics

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    char string[11];  
    int b_read;  
  
    int file = open ("my_file", O_RDONLY);  
  
    lseek(file, 46, SEEK_SET);  
    b_read = read(file, string, 10); // Read 10 bytes  
    close(file);  
  
    string[10] = 0;  
    printf("%d B have been read. The obtained string is: %s\n",  
        b_read, string);  
  
    return 0;  
}
```

Escrivint en llocs específics

```
char buf1[] = "abcdefghij";
char buf2[] = "ABCDEFGHIJ";

int main() {
    int fd;
    if((fd = creat("new_file2", 0644)) < 0) {
        perror("new_file2"); exit(-1);
    }

    if(write(fd, buf1, 10) != 10)    perror("buf1");    // offset == 10
    if(lseek(fd, 4, SEEK_SET) == -1) perror("lseek");    // offset == 4
    if(write(fd, buf2, 10) != 10)    perror("buf2");    // offset == 14

    return 0;
}
```

Punters

Què són els punters?

Concepte

- Totes les dades (variables, constants,...) **s'emmagatzemen** des d'una determinada **adreça de memòria** i utilitzant tants **bytes** com sigui necessari.
- Un punter és una **variable** guardada en una **adreça de memòria** que conté un altra **adreça de memòria**.

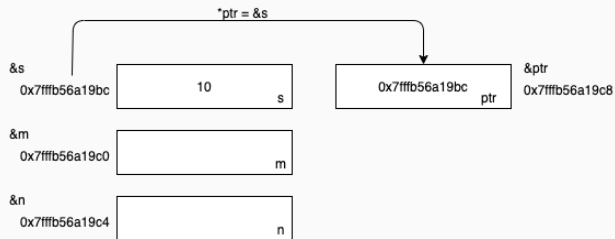
El valor que retorna l'operador **&** depèn de la posició del seu operand i, per tant, no està sota el control del programador.

Operadors

- **&**: Retorna l'adreça de l'apuntador. Per exemple **&x** ens dona l'adreça de la variable **x**.
- ***** Retorn el valor de la variable situada a l'adreça especificada pel seu operand (**dereferencing**).

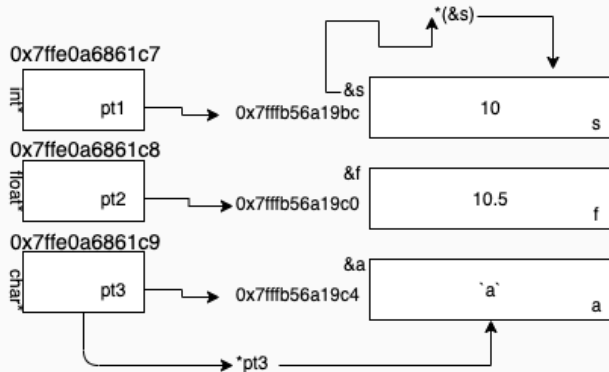
Com funcionen els punters? (I)

```
int main (int argc, char * argv[]){  
    int s=10,n,m;  
    int *ptr=&s;  
};
```



Com funcionen els punters? (II)

```
int
main (int argc,
char * argv[]){
int s=10;
float f=10.5;
char a='a';
int *pt1 = &s;
float *pt2 = &f;
char *pt3= &a;
};
```



Operacions amb punters

- Assignació (=): Assigna una adreça a un punter.

```
int n = 2;  
int *ptr1 = NULL;  
ptr1 = &n;  
(*ptr1)++      //Modifiquem el valor de la variable a la que apunta  
ptr1++          //Modifiquem l'adreça de memòria on apunta
```

Operacions amb punters

- Assignació (=): Assigna una adreça a un punter.
- Comparació (==, !=): Igualtat o desigualtat.

```
int n = 2;  
int *ptr1 = NULL;  
ptr1 = &n;  
(*ptr1)++      //Modifiquem el valor de la variable a la que apunta  
ptr1++          //Modifiquem l'adreça de memòria on apunta
```

Operacions amb punters

- Assignació (=): Assigna una adreça a un punter.
- Comparació (==, !=): Igualtat o desigualtat.
- Inicialització (NULL): Indica que el punter no conté cap adreça.

```
int n = 2;  
int *ptr1 = NULL;  
ptr1 = &n;  
(*ptr1)++      //Modifiquem el valor de la variable a la que apunta  
ptr1++          //Modifiquem l'adreça de memòria on apunta
```

Operacions amb punters

- Assignació (=): Assigna una adreça a un punter.
- Comparació (==, !=): Igualtat o desigualtat.
- Inicialització (NULL): Indica que el punter no conté cap adreça.
- Increment (++), decrement (--): Canviar un punter a l'element següent/anterior d'una sèrie (per exemple, una matriu).

```
int n = 2;  
int *ptr1 = NULL;  
ptr1 = &n;  
(*ptr1)++      //Modifiquem el valor de la variable a la que apunta  
ptr1++          //Modifiquem l'adreça de memòria on apunta
```

Operacions amb punters

- Assignació (=): Assigna una adreça a un punter.
- Comparació (==, !=): Igualtat o desigualtat.
- Inicialització (NULL): Indica que el punter no conté cap adreça.
- Increment (++), decrement (--): Canviar un punter a l'element següent/anterior d'una sèrie (per exemple, una matriu).
- Indexat ([]): accés a l'element n d'una sèrie.

```
int n = 2;  
int *ptr1 = NULL;  
ptr1 = &n;  
(*ptr1)++      //Modifiquem el valor de la variable a la que apunta  
ptr1++          //Modifiquem l'adreça de memòria on apunta
```

Pas de paramètres (valor)

```
#include <stdio.h>

int sumar_per_valor(int a, int b) {
    a = a + b;
    return a;
}

int main() {
    int x = 5; int y = 3;
    printf("Abans de la crida per valor: x = %d, y = %d\n", x, y);
    int resultat = sumar_per_valor(x, y);
    printf("Després de la crida per valor: x = %d, y = %d\n", x, y);
    printf("Resultat de la suma: %d\n", resultat);

    return 0;
}
```


Pas de paràmetres (referència)

```
#include <stdio.h>

void sumar_per_referencia(int *a, int *b) {
    *a = *a + *b;
}

int main() {
    int x = 5; int y = 3;
    printf("Abans de la crida per referència: x = %d, y = %d\n", x, y);
    sumar_per_referencia(&x, &y);
    printf("Després de la crida per referència: x = %d, y = %d\n", x, y);
    return 0;
}
```

Exemple: Ordenació d'un array

```
void ordenar(int n, int* ptr)
{
    int i, j, t;
    for (i = 0; i < n; i++) {
        for (j = i + 1; j < n; j++) {
            if (*(ptr + j) < *(ptr + i)) {
                t = *(ptr + i);
                *(ptr + i) = *(ptr + j);
                *(ptr + j) = t;
            }
        }
    }
}
```

Què és la Stack?

És una estructura **LIFO** (Last-In,First-Out). La pila és una regió especial de memòria i la gestiona automàticament la CPU, de manera que no cal assignar ni desassignar memòria. La memòria de pila es divideix en trames successives on cada vegada que es crida una funció, s'assigna una nova trama de pila.

Característiques de la Stack

- **Ordre seqüencial:** Les variables s'empilen i desempilen en ordre seqüencial.
- **Gestió automàtica:** No cal que el programador assigni o alliberi memòria manualment.
- **Limitació de mida:** La pila és limitada, i si es supera el seu límit, es produeix un desbordament de pila.
- **Variables locals:** Les variables de la pila només existeixen mentre la funció està en execució.
- **Eficient:** L'accés a la memòria de la pila és molt ràpid, ja que segueix un ordre seqüencial i clar.

Què és la Heap?

La heap és una àrea de memòria on s'assigna memòria de manera dinàmica durant el temps d'execució. Aquesta memòria es gestiona a través de funcions específiques com `malloc()`, `calloc()` i `free()`, i és responsabilitat del programador garantir que la memòria s'alliberi quan ja no sigui necessària.

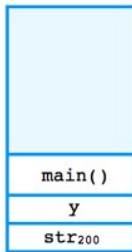
Característiques de la Heap

- **Gestió manual:** El programador ha de controlar l'assignació i alliberament de la memòria.
- **Flexibilitat:** És útil per a grans blocs de memòria o per a objectes que han de romandre en memòria més temps que una funció específica.
- **Limitació per memòria física:** La mida de la heap està limitada per la quantitat de memòria física disponible al sistema.
- **Cost d'execució:** Les operacions amb la heap són més lentes comparades amb la pila, a causa de la gestió dinàmica i la fragmentació.

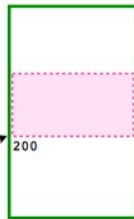
Exemple: Heap vs Stack

```
int main() {  
    int y;  
    char *str;  
    y = 4;  
    printf("stack memory: %d\n", y);  
    str = malloc(100*sizeof(char));  
    str[0] = 'm';  
    printf("heap memory:%c\n", str[0]);  
    free(str);  
    return 0;  
}
```

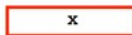
stack



heap



static



Variables **static**

Aquestes s'emmagatzemen en una àrea de memòria especial que es manté durant tot el temps d'execució del programa, anomenada memòria estàtica o data segment. Una variable static només s'inicialitza una vegada i reté el seu valor entre crides de funció.

```
#include <stdio.h>

void func() {
    static int x;
    x++;
    printf("Valor de x: %d\n", x);
}

int main() {
    while (1) func();
}
```

Variables **static**

Aquestes s'emmagatzemen en una àrea de memòria especial que es manté durant tot el temps d'execució del programa, anomenada memòria estàtica o data segment. Una variable static només s'inicialitza una vegada i reté el seu valor entre crides de funció.

```
#include <stdio.h>

void func() {
    static int x;
    x++;
    printf("Valor de x: %d\n", x);
}

int main() {
    while (1) func();
}
```

Sortida

```
Valor de x: 1
Valor de x: 2
Valor de x: 3
Valor de x: 4
...
```

Exemple de StackOverflow

```
void func() {  
    int vector[1000];  
    func();  
}  
  
int main() {  
    func();  
    return 0;  
}
```

Què és un StackOverflow?

Un **stack overflow** es produeix quan la pila del programa supera la seva capacitat màxima. Això pot passar quan es criden funcions recursives de manera infinita o quan s'assignen grans quantitats de memòria a la pila.

Exemple: Ordenar amb memòria dinàmica (I)

```
int main() {  
    int* nums = NULL;  
    int n = 0, max_elements = 10, num;  
  
    nums = (int*)malloc(max_elements * sizeof(int));  
    if (nums == NULL) {  
        printf("Error en l'assignació de memòria.\n");  
        return 1;  
    }  
  
    capta_dades(n, nums);  
    ordenar(n, nums);  
    free(nums);  
    return 0;  
}
```

Exemple: Ordenar amb memòria dinàmica (II)

```
capta_dades(int n, int* nums) {  
    while (scanf("%d", &num) != EOF) {  
        if (n >= max_elements) {  
            max_elements *= 2;  
            int* temp = (int*)realloc(nums, max_elements * sizeof(int));  
            if (temp == NULL) {  
                printf("Error en l'assignació de memòria.\n");  
                free(nums);  
                return 1;  
            }  
            nums = temp;  
        }  
        nums[n] = num;  
        n++;  
    }  
}
```

Structs i TypeDef

Qué són els structs?

Una estructura és un tipus de dades derivats format per membres que són tipus de dades fonamentals o derivats. Una única estructura emmagatzemaria les dades d'un objecte. Una matriu d'estructures emmagatzemaria les dades de diversos objectes.

Senser reserva espai de Memòria

```
struct user {  
    int pid;  
    char * name;  
}
```

Reservant espai de Memòria

```
struct user {  
    int pid;  
    char * name;  
} user;
```

Què són els Typedef?

Definició de Typedef

Typedef s'utilitza per crear sinònims per a noms de tipus de dades definits prèviament. L és un àlies de int a l'exemple.

```
typedef int L;  
int a;  
L a;
```

Typedef + Struct

```
typedef struct {  
    int pid;  
    char * name;  
} User;
```

Sense Punters `User user;`

```
User user;  
user.name = "  
Jordi Mateo";  
user.pid = 5000;
```

Punters `User *user;`

```
User * user1;  
user1->name = "Jack  
sparrow";  
*(user1).pid = 5001;  
User *user2 = &user;
```

Calculant la distancia entre 2 punts

```
typedef struct {  
    float x; float y;  
} point ;  
  
float dist( point A, point B) {  
    return(sqrt((A.x - B.x)*(A.x - B.x) + (A.y - B.y)*(A.y - B.y)));  
}  
  
int main(){  
    float d; point A, B;  
  
    printf("The coordinates of the point A are: ");  
    scanf("%f %f",&A.x,&A.y);  
    printf("\nThe coordinates of the point B are: ");  
    scanf("%f %f",&B.x,&B.y);  
    printf("\nThe distance between A and B is %f\n", dist(A,B));  
  
    exit (0);  
}
```

PREGUNTES?

Materials del curs

- Organització — OS-GEI-IGUALADA-2425
- Materials — Materials del curs
- Laboratoris — Laboratoris
- Recursos — Campus Virtual

TAKE HOME MESSAGE: El kernel de Linux s'ha escrit en C, per tant, és important conèixer aquest llenguatge de programació si volem entendre com funciona el sistema operatiu.



Figura 1: Això és tot per avui