

Linguaggio C: approfondimento

Emanuele Giona Dipartimento di Informatica, Sapienza Università di Roma

Luca Iezzi Dipartimento di Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale, Sapienza Università di Roma

Reti di Calcolatori A.A. 2022/23

Prof.ssa Chiara Petrioli Dipartimento di Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale, Sapienza Università di Roma

Emanuele Giona Dipartimento di Informatica, Sapienza Università di Roma

Controllo dell'esecuzione

2

Finora:

- Variabili
- Tipi e unsigned specifier
- Operatori comuni
- Standard I/O

In particolare, tutti i programmi visti finora però sono stati caratterizzati dalla loro **esecuzione sequenziale**.

1. Controllo dell'esecuzione

Controllo dell'esecuzione

4

Esecuzione sequenziale

```
1 int age = 0;  
2 char name[50];  
3 printf("Enter age and name:\n");  
4 fgets(name, 50, stdin);  
5 sscanf(name, "%d", &age);  
6 fgets(name, 50, stdin);
```



Le istruzioni vengono eseguite linearmente, una dopo l'altra, a partire dalla prima e terminando con l'ultima.

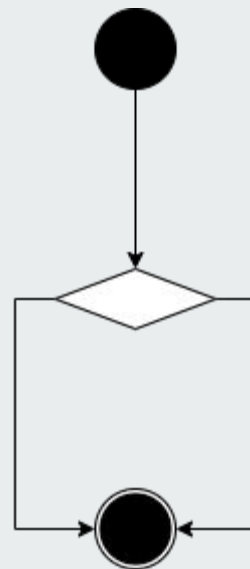
Spesso invece è necessario effettuare **scelte**, in modo da eseguire **logica diversa** a seconda dei valori riscontrati durante l'esecuzione.



Istruzione di selezione `if`

L'istruzione `if` permette l'esecuzione *condizionale* di blocchi di codice.

```
1 if(conditional_expression) {  
2   // Blocco codice 1  
3 }  
4 else {  
5   // Blocco codice 2  
6 }
```



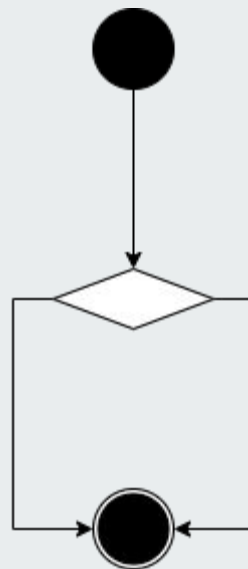
- *conditional_expression* è l'espressione la cui valutazione **determina** quale blocco di codice viene eseguito
- *Blocco codice 1*: eseguito solo se la valutazione è **true**
- *Blocco codice 2*: eseguito solo se la valutazione è **false**

Problema: `bool` non è un tipo primitivo di C → valori `true` / `false` nell'istruzione `if`?

Istruzione di selezione `if`

L'istruzione `if` permette l'esecuzione *condizionale* di blocchi di codice.

```
1 if(conditional_expression) {  
2   // Blocco codice 1  
3 }  
4 else {  
5   // Blocco codice 2  
6 }
```



- *conditional_expression* è l'espressione la cui valutazione **determina** quale blocco di codice viene eseguito
- Blocco codice 1: eseguito solo se la valutazione è ~~true~~ → **`!= 0`**
- Blocco codice 2: eseguito solo se la valutazione è ~~false~~ → **`== 0`**

Problema: In C ogni espressione restituisce un valore (ad es. `a = b`) →

```
1 int a = 0, b = 5, c = 0;  
2 if((b = 0) || (a % 2 == 0)) c++;
```

Istruzione di selezione `if`

7

Espressioni condizionali:

➤ Semplici

```
1 if(sizeof(name) > 0)
```

➤ Composte

```
1 if((b = 0) || (a % 2 == 0))
```

Evitare facilmente errori di valutazione:

- Invertire l'ordine del confronto

```
1 if((0 == b) || (0 == a % 2))
```

Operatori con ordine di valutazione specificato:

- Operatori `&&` e `||` → Da sinistra a destra, solo se necessario
- Operatore ternario `a ? b : c`
- Operatore `a, b` → Valuta `a` e lo scarta, poi valuta `b`

Tutti gli altri operatori **non hanno** un ordine di valutazione ben definito.

Istruzione di selezione `if`

L'istruzione `else` può essere combinata con altre istruzioni `if`.

- *Blocco codice 1:*
Eseguito se `cond_expr1` viene valutata diversa da 0
- *Blocco codice 2:*
Eseguito se `cond_expr1` viene valutata 0 e `cond_expr2` diversa da 0
- *Blocco codice 3:*
Eseguito se `cond_expr1` e `cond_expr2` vengono valutate 0 e `cond_expr3` diversa da 0
- *Blocco codice 4:*
Eseguito se tutte vengono valutate 0

```
1 if(cond_expr1) {  
2   // Blocco codice 1  
3 }  
4 else if(cond_expr2) {  
5   // Blocco codice 2  
6 }  
7 else if(cond_expr3) {  
8   // Blocco codice 3  
9 }  
10 else {  
11   // Blocco codice 4  
12 }
```

In alcuni casi è possibile omettere le parentesi graffe intorno ai blocchi di codice: blocco di codice a singola istruzione, se un blocco di codice è a sua volta una coppia di istruzioni if-else, ecc.

Tuttavia è **sconsigliato**: sia per motivi di leggibilità che di esecuzione inaspettata dovuta a refactoring o debug.

Istruzione di selezione `switch`

9

Il costrutto `switch` permette la scelta tra più di due rami di esecuzione, ognuno identificato da un'apposita istruzione `case` o `default`.

- `expr` deve essere un'espressione con valore intero
Ammessi: `char`, `signed/unsigned integer`, `enum`
- Ogni `case` deve essere associato ad una `constant expression`
`value1`, `value2`, `value3` → non sono quindi variabili bensì `literal`!
- All'interno di ogni blocco codice deve essere presente un'istruzione `break`, altrimenti procederà la valutazione di altri `case`
- È ammessa al massimo 1 istruzione `default`

```
1 switch(expr){
2   case value1:
3   {
4       // Blocco codice 1
5       break;
6   }
7
8   case value2:
9   {
10      // Blocco codice 2
11  }
12  case value3:
13  {
14      // Blocco codice 3
15      break;
16  }
17
18  default:
19  {
20      // Blocco codice 4
21  }
22 }
```

Istruzione di selezione `switch`

10

Esecuzione

1. `expr` viene valutata con valore `v_expr`
2. Se `v_expr` è uguale a `value1`, blocco codice 1 viene eseguito
3. Se `v_expr` è uguale a `value2`, blocco codice 2 viene eseguito;
break mancante: farà eseguire anche il blocco codice 3
4. Se `v_expr` è uguale a `value3`, blocco codice 3 viene eseguito
5. Esauriti i case, il blocco codice 4 viene eseguito se nessun case ha eguagliato `v_expr`

L'esecuzione di più blocchi di codice dovuti all'assenza di `break` può essere intenzionale, ed è chiamato **fallthrough**.

```
1 switch(expr){
2   case value1:
3   {
4       // Blocco codice 1
5       break;
6   }
7
8   case value2:
9   {
10      // Blocco codice 2
11  }
12  case value3:
13  {
14      // Blocco codice 3
15      break;
16  }
17
18  default:
19  {
20      // Blocco codice 4
21  }
22 }
```

Confronto: if vs switch

11

if

- Adatto a condizioni non strutturate
- Numero di opzioni relativamente limitato

```
1 if (n % 2 == 0){
2   cout << "The number is even" << endl;
3 }
4 else {
5   cout << "The number is odd" << endl;
6 }
```

```
1 if (n % 2 == 0){
2   cout << "Divisible by 2" << endl;
3 }
4 else if (n % 3 == 0){
5   cout << "Divisible by 3" << endl;
6 }
7 else {
8   cout << "Not divisible by 2 or 3" << endl;
9 }
```

switch

- Adatto a condizioni strutturate
- Numero di opzioni anche elevato

```
1 switch (n % 2) {
2   case 0:
3     cout << "The number is even" << endl;
4     break;
5   default:
6     cout << "The number is odd" << endl;
7     break;
8 }
```

In questo caso lo switch non sarebbe appropriato, siccome la condizione **non è strutturata**

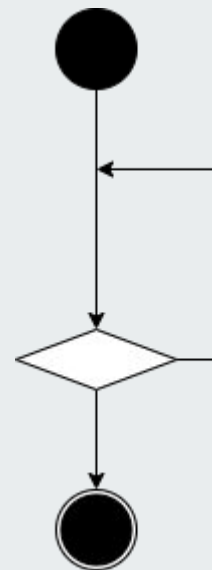
Ripetizione di istruzioni

12

In un programma potrà essere necessario ripetere un blocco di istruzioni diverse volte. Diverse **istruzioni iterative** o **cicli** sono perciò forniti dal linguaggio C.

- while
- do while
- for

Dal punto di vista funzionale sono pressoché **equivalenti**, permettendo la scelta di quale dei tre costrutti sia il più appropriato solo sotto l'aspetto stilistico.



Ciclo `while`

13

Il ciclo `while` ripete l'esecuzione di un blocco di codice finché l'espressione condizionale è diversa da 0.

```
1 while(cond_expr){  
2   // Blocco codice  
3 }
```

- Affinché l'esecuzione del blocco avvenga, *cond_expr* deve essere valutata diversa da 0 già all'inizio
- L'esecuzione del blocco viene ripetuta se, dopo l'esecuzione del blocco stesso, la condizione viene nuovamente valutata diversa da 0
- Il corpo del ciclo deve gestire eventuali variabili usate in *cond_expr*

Ciclo do while

14

Il ciclo **do while** esegue il blocco di codice almeno una volta, e l'esecuzione viene ripetuta finché l'espressione condizionale è diversa da 0.

```
1 do{  
2   // Blocco codice  
3 } while( cond_expr);
```

- La prima esecuzione del blocco avviene prima che qualsiasi valutazione di *cond_expr* sia effettuata
- L'esecuzione del blocco viene ripetuta se, dopo l'esecuzione del blocco stesso, la condizione viene valutata diversa da 0
- Il corpo del ciclo deve gestire eventuali variabili usate in *cond_expr*

Ciclo for

15

Il ciclo **for** esegue il blocco di codice finché l'espressione condizionale è diversa da 0. Aggiuntivamente,

```
1 for(init_expr; cond_expr; iter_expr){  
2   // Blocco codice  
3 }
```

- Eventuali variabili usate in *cond_expr* possono essere inizializzate tramite *init_expr*
- *init_expr* viene eseguita esattamente una volta, prima dell'inizio del ciclo
- Affinché l'esecuzione del blocco avvenga, *cond_expr* deve essere valutata diversa da 0 già all'inizio
- L'esecuzione del blocco viene ripetuta se, dopo l'esecuzione del blocco stesso e l'esecuzione di *iter_expr*, la condizione viene nuovamente valutata diversa da 0
- Eventuali variabili usate in *cond_expr* possono essere aggiornate tramite *iter_expr*

Istruzioni di jump

16

Meccanismi di controllo dell'esecuzione finora:

- Istruzioni di selezione
 - Istruzioni iterative (cicli)
- } Il flusso del programma è soggetto alla valutazione di **espressioni condizionali** affinché il controllo dell'esecuzione cambi

In C esistono anche meccanismi di controllo dell'esecuzione che operano **incondizionatamente**:

- **break**
Termina un ciclo indipendentemente dalla valutazione dell'espressione condizionale
 - **continue**
Ignora il resto delle istruzioni nello stesso blocco di codice, passando all'iterazione successiva
 - **return**
Termina l'esecuzione della funzione corrente, restituendo il controllo alla funzione chiamante
 - **goto**
Trasferisce il controllo dell'esecuzione in modo **arbitrario**, tramite un'**etichetta** (label)
- } Generalmente invocati nel corpo di un'istruzione `if`, all'interno di un ciclo

Istruzioni di jump vs i diversi cicli

17

while

```
1 int n=0;
2 while(n<5){
3     if(n%2==0)
4         continue;
5     printf("%d\n", n);
6     n++;
7 }
```

Infinito!

do while

```
1 int n=0;
2 do{
3     if(n%2==0)
4         continue;
5     printf("%d\n", n);
6     n++;
7 } while(n<5);
```

Infinito!

for

```
1 for(int n=0; n<5; n++){
2     if(n%2==0)
3         continue;
4     printf("%d\n", n);
5 }
```

Stampa 1 e 3, soprattutto termina!

L'istruzione **continue** è introdotta negli stessi punti del corpo di tutti e 3 i cicli, tuttavia:

- while e do while → variabile n (usata nella condizione) **non viene aggiornata** per via di continue
- for → Dopo l'esecuzione di continue, l'**espressione di iterazione** viene comunque eseguita, **aggiornando** n

Istruzione goto

18

- Uso dovrebbe essere limitato e relegato a quando non ci sia altra scelta
- Se necessario, va usato con **molta attenzione**

La sintassi è molto semplice: il controllo dell'esecuzione passa esattamente al punto stabilito tramite un'**etichetta**

Sintassi goto

```
1 goto printLbl;  
2 int n = 42;  
3 printLbl: printf("%d\n", n);
```

Etichetta printLbl

Istruzione printf è uno **statement etichettato**.

Per definire un'etichetta si può anche usare solo il **null statement** ;
Ad es.: printLbl: ;

Cosa succede?

1. Non compila
2. Errore durante l'esecuzione
3. Legale per il C, compilazione ed esecuzione normale

Istruzione goto

19

- Uso dovrebbe essere limitato e relegato a quando non ci sia altra scelta
- Se necessario, va usato con cautela

La sintassi è molto semplice: il controllo dell'esecuzione passa esattamente al punto stabilito tramite un'etichetta

Sintassi goto

```
1 goto printLbl;  
2 int n = 42;  
3 printLbl: printf("%d\n", n);
```

Etichetta printLbl

Istruzione printf è uno **statement etichettato**.

Per definire un'etichetta si può anche usare solo il **null statement** ;
Ad es.: printLbl: ;

Cosa succede?

- ~~1. Non compila~~
- ~~2. Errore durante l'esecuzione~~
3. Legale per il C, compilazione ed esecuzione *normale*

Variabile n **non viene inizializzata**.

L'esecuzione è equivalente a:

```
1 int n;  
2 printf("%d\n", n);
```



2. Esercizi

Esercizi: controllo dell'esecuzione

21

1. Scrivere un programma che legga un intero positivo n dalla tastiera e faccia la somma dei primi n interi usando un ciclo **for**.

Esempio: $5 \rightarrow 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$

2. Riprodurre Esercizio 1 utilizzando un ciclo **while**.
3. Riprodurre Esercizio 1 sostituendo il ciclo **for** con una o più istruzioni **goto**.

Hint: implementare l'istruzione di inizializzazione, l'espressione condizionale, e l'istruzione di iterazione esplicitamente

4. Scrivere un programma che chieda all'utente un intero positivo e restituisca 0 se è un **numero di Harshad** o, alternativamente, 1 se non lo è.

Numero di Harshad: un numero intero che è divisibile per la somma delle sue cifre.

Esempio: $30 \rightarrow$ è un numero di Harshad $\rightarrow 0$

Esempio: $11 \rightarrow$ non è un numero di Harshad $\rightarrow 1$

*Hint: utilizzare un ciclo **while**; l'ultima cifra di un qualsiasi numero intero in base 10 è il resto della divisione intera per 10*

3. Array

Salvare in memoria più valori dello stesso tipo

Variabili:

- Contengono 1 solo valore di un determinato tipo
- Identificatore unico per ogni variabile

} In caso di un **elevato numero** di valori da contenere in memoria, può diventare **scomodo**

```
1 int a, b, c;  
2 a = 0;  
3 b = 0;  
4 c = 7;
```

Array

- Collezione di dati **omogenei**
- Locazioni di memoria contigue
- Dimensione fissa
- Accesso costante ai valori di un array

```
1 int arr[3];  
2 arr[0] = 0;  
3 arr[1] = 0;  
4 arr[2] = 7;
```

Dichiarazione di un array di valori interi con dimensione 3

Accesso al primo elemento dell'array, posizione 0

Accesso all'ultimo elemento dell'array, posizione 2

Nei casi di **inizializzazione** degli array, è possibile lasciare al compilatore il compito di determinare **automaticamente** la dimensione.

```
1 int arr[] = {0,0,7};
```

Array e puntatori

24

La variabile array `arr` è di tipo
puntatore ad intero `int*`

```
1 int arr[5] = {5,4,3,2,1};
2 printf("%ld\n", arr);
3 printf("%ld\n", *arr);
4 printf("%ld\n", arr[0]);
```

Entrambe queste istruzioni
stampano il **primo elemento** di `arr`

Gli array vengono interpretati come **puntatori al primo elemento**, in particolare quando sono passati come argomenti a funzioni.

```
1 int arr[5] = {5,4,3,2,1};
2 int v1 = arr[3];
3 int v2 = *(arr + 3);
```

Equivalenti

Non bisogna però confondersi tra array e array di puntatori.

```
1 int arr[3], *arrPtr[5];
```

Array di interi,
tipo **`int*`**

Array di puntatori ad interi,
tipo **`int**`**

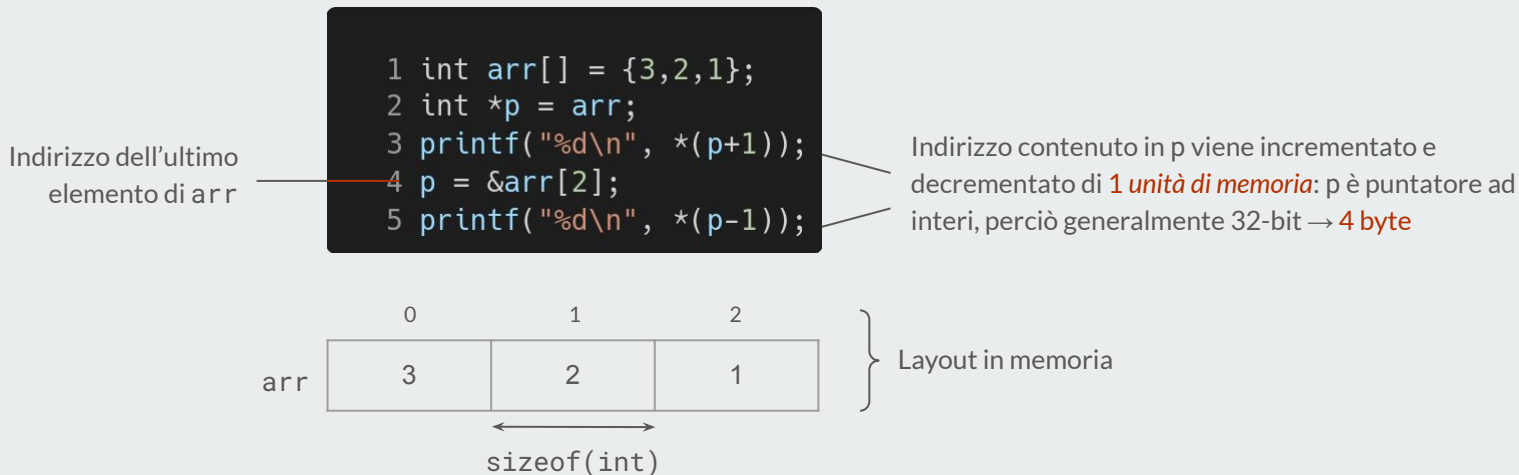
Array e puntatori

25

Aritmetica dei puntatori

Alcuni operatori aritmetici possono essere utilizzati direttamente sui puntatori, e nel caso degli array può risultare molto comodo. Bisogna considerare che il valore dei puntatori è un **indirizzo di memoria**, e quindi le operazioni aritmetiche assumono qualche significato in più.

Operatori: ++, --, +, -



Array multidimensionali

26

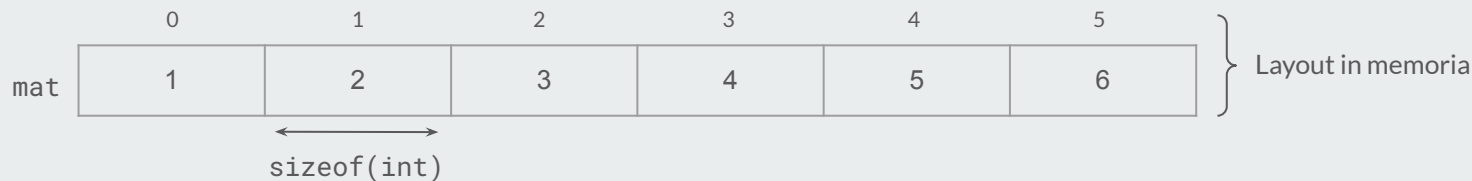
- Array di array
- Formato accesso: riga, colonna, ...
- Riscrittura sotto forma di puntatore: puntatore alla **prima riga**

Array multidimensionale 3x2

```
1 int mat[][2] = {{1,2},  
2                 {3,4},  
3                 {5,6}};  
4 printf("%d\n", mat[2][1]);
```

Equivalente:

```
1 *(* (mat + 2) + 1);
```



Inoltre:

- Il compilatore deve **sempre** conoscere la **dimensione di una riga**
- Gli array multidimensionali sono in realtà **linearizzati** in memoria

Array multidimensionali

27

Non solo matrici...

- Array multidimensionali possono avere un numero arbitrario di dimensioni
- L'unica dimensione **automaticamente determinata** dal compilatore è la **prima**

```
1 // Dim. 3x2x1
2 int tensor[][2][1] = {{{1},{2}},
3                        {{3},{4}},
4                        {{5},{6}}};
```

Attenzione: l'accesso ad un array fuori i limiti di una qualsiasi dimensione **non comporta alcun errore** durante la compilazione od esecuzione.

Il risultato è solamente **imprevisto**; manipolare direttamente gli array perciò dev'essere fatto con cautela.

```
1 printf("%d\n", mat[5][7][22]);
```

Istruzione perfettamente legale dato l'array mat di cui sopra



5. Funzioni

Funzioni in C

29

Finora:

- Unica funzione `main`
- Tutto il codice necessariamente nello stesso punto
- Ripetizione di parti di codice per svolgere lo stesso compito in punti diversi

Insostenibile nel caso di programmi complessi: mancanza di **organizzazione** e difficoltà nell'eseguire **debugging** e/o aggiornamenti al codice.

Funzioni in C

30

Funzioni

- Un blocco di codice a cui viene associato un identificatore
- Generalmente svolge un preciso compito
- Può essere chiamata in qualsiasi altro punto del codice (anche da sé stessa!)

```
1 int findMax(int a, int b){  
2     if(a >= b)  
3         return a;  
4  
5     return b;  
6 }
```

Restituisce un valore di tipo int

Istruzione raggiunta solo se il precedente return non è stato invocato

Funzione chiamata findMax

Due argomenti di tipo int

return anticipato visto che sappiamo già quale sia il valore massimo tra

Funzioni in C

31

Dichiarazione di findMax

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int findMax(int a, int b);
4
5 int main(){
6     printf("%d\n", findMax(42, 89));
7     return 0;
8 }
9
```

Funzioni devono essere **dichiarate** o **interamente definite** prima della funzione main

Definizione di findMax

```
10 int findMax(int a, int b){
11     if(a >= b)
12         return a;
13     return b;
14 }
```

Se una funzione è stata **solamente dichiarata**, al massimo 1 **definizione** deve essere fornita

Funzioni in C

32

A cosa fare **attenzione**:

- Passaggio argomenti
Per default vengono copiati i valori, ogni aggiornamento dei valori non verrà mantenuto all'uscita della funzione; se c'è questa necessità, usare **puntatori** come parametri
- Allocare memoria all'interno di una funzione e restituirne un puntatore tramite `return`

```
1 int* findMax(int a, int b){  
2     int max = (a >= b) ? a : b;  
3     return &max;  
4 }
```

Segmentation fault

Il puntatore restituito fa riferimento ad una locazione di memoria che non è più allocata. Le **variabili locali** ad una funzione vengono infatti **distrutte** all'uscita di quest'ultima. Ciò non avviene con `malloc`...

- Puntatori a funzione

```
1 int (*fnPtr)(int,int) = findMax;  
2 printf("%d\n", fnPtr(42, 89));
```

```
1 int (*fnPtrArr[2])(int,int) = {findMax, findMax};  
2 printf("%d\n", fnPtrArr[1](42, 89));
```

Array di 2 puntatori a funzione con ritorno `int` e due argomenti `int`

6. Esercizi

Esercizi: array

34

5. Scrivere un programma che chieda all'utente un intero positivo $n > 2$, crei un array di dimensione n ; scrivere una funzione che riempia l'array con i **primi n numeri** della successione di **Fibonacci**.

Successione di Fibonacci: considerando F_n l' n -esimo numero, per definizione $F_0 = 0$ ed $F_1 = 1$, mentre un generico $F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$

Esempio: $5 \rightarrow 0, 1, 1, 2, 3$

Esempio: $2 \rightarrow$ errore

6. Scrivere un programma che chieda all'utente un intero n e lo usi per inizializzare il crivello dei **numeri fortunati**; scrivere una funzione che esegua il crivello fino alla condizione di terminazione.

Crivello dei numeri fortunati

Fase 1: **primi n** numeri interi positivi

Fase 2: eliminazione di ogni secondo numero

Fasi successive: il prossimo numero sopravvissuto (es. x) viene
usato per eliminare ogni x -esimo numero
partendo dall'inizio

Termina: non appena nessun numero viene eliminato

Esempio: 15

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

1 3 5 7 9 11 13 15

1 3 7 9 13 15 17

...

1 3 7 9 13 15

Hint: utilizzare un array per mantenere in memoria i candidati a numeri fortunati; sostituire i numeri eliminati con 0

7. Riprodurre Esercizio 6 implementando una funzione specifica per l'eliminazione dell' x -esimo numero ed **invocandola tramite il suo puntatore** nella funzione del crivello dei numeri fortunati.

Riferimenti

35

- <https://en.cppreference.com/w/c/language/if>
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/switch>
- [https://en.cppreference.com/w/c/language/constant expression](https://en.cppreference.com/w/c/language/constant_expression)
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/while>
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/do>
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/for>
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/break>
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/continue>
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/return>
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/goto>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Harshad number](https://en.wikipedia.org/wiki/Harshad_number)
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/array>
- <https://www.cs.swarthmore.edu/~richardw/classes/cs31/s18/offsite/pointer.html>
- <https://en.cppreference.com/w/c/language/functions>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Lucky number](https://en.wikipedia.org/wiki/Lucky_number)